



Formación profesional

Adaptación na programación para a finalización do curso 2019-2020

Centro educativo

Código	Centro	Curso académico
15032893	CPR Chíos Formación	2019-2020

Ciclo formativo

Código	Nome
CSIFC02	Desenvolvemento de aplicacións multiplataforma

Módulo profesional

Código	Nome
MP0487	Contornos de desenvolvemento

Alumnado

Réxime	Modalidade	Grupo
Réxime xeral-ordinario	Presencial	1º

Docente (se procede, indicar o nome e os apelidos)

Nome e apelidos
Luisa Ángeles Sánchez Méndez

Instrucións do 27 de abril de 2020, da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa para o desenvolvemento do terceiro trimestre do curso 2019-2020, nos centros da Comunidade Autónoma de Galicia.



1. Criterios de avaliación do terceiro trimestre afectados (por cada unidade didáctica)

1.1 Identificación da unidade didáctica

Nº	Unidade didáctica				
5	Optimización e documentación				
Resultado de aprendizaxe	Criterio de avaliación	Imprescindible (si, non)	Desenvolverase neste curso (si, non)	Instrumento de avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> Optimiza código empregando as ferramentas dispoñibles no contorno de desenvolvemento. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifícanse os patróns de refactorización máis usuais. 	SI	SI	LISTA DE COTEXO	
	<ul style="list-style-type: none"> Elabóranse as probas asociadas á refactorización. 	SI	SI	LISTA DE COTEXO	
	<ul style="list-style-type: none"> Revisouse o código fonte usando un analizador de código. 	SI	NON		
	<ul style="list-style-type: none"> Identifícanse as posibilidades de configuración dun analizador de código. 	NON	NON		
	<ul style="list-style-type: none"> Aplicáronse patróns de refactorización coas ferramentas que proporciona o contorno de desenvolvemento. 	SI	SI	LISTA DE COTEXO	
	<ul style="list-style-type: none"> Realizouse o control de versións integrado no contorno de desenvolvemento. 	SI	SI	LISTA DE COTEXO	
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizáronse ferramentas do contorno de desenvolvemento para documentar as clases. 	SI	SI	LISTA DE COTEXO	

Nº	Unidade didáctica				
6	Elaboración de diagramas de comportamento				
Resultado de aprendizaxe	Criterio de avaliación	Imprescindible (si, non)	Desenvolverase neste curso (si, non)	Instrumento de avaliación	



<ul style="list-style-type: none"> Xera diagramas de comportamento e valora a súa importancia no desenvolvemento de aplicacións, empregando as ferramentas dispoñibles no contorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificáronse os tipos de diagramas de comportamento. 	SI	SI	LISTA DE COTEXO
	<ul style="list-style-type: none"> Recoñeceuse o significado dos diagramas de casos de uso. 	SI	SI	LISTA DE COTEXO
	<ul style="list-style-type: none"> Interpretáronse diagramas de interacción. 	SI	NON	
	<ul style="list-style-type: none"> Elaboráronse diagramas de interacción sinxelos. 	SI	NON	
	<ul style="list-style-type: none"> Interpreouse o significado de diagramas de actividades. 	SI	SI	LISTA DE COTEXO
	<ul style="list-style-type: none"> Elaboráronse diagramas de actividades sinxelos. 	SI	SI	LISTA DE COTEXO
	<ul style="list-style-type: none"> Interpretáronse diagramas de estados. 	SI	SI	LISTA DE COTEXO
	<ul style="list-style-type: none"> Formuláronse diagramas de estados sinxelos. 	SI	SI	LISTA DE COTEXO
<ul style="list-style-type: none"> Elaboráronse diagramas de casos de uso sinxelos. 	SI	SI	LISTA DE COTEXO	



5. Mínimos exigibles para alcanzar a avaliación positiva e os criterios de cualificación

MÍNIMOS EXIXIBLES

Unidade 5 - Optimización e documentación

- Identificar os patróns de refactorización máis usuais
- Elaborar as probas asociadas á refactorización
- Aplicar patróns de refactorización coas ferramentas que proporciona o contorno de desenvolvemento
- Utilizar ferramentas do contorno de desenvolvemento para documentar as clases
- Realizar o control de versións integrado no contorno de desenvolvemento

Unidade 6 - Elaboración de diagramas de comportamento

- Identificar os tipos de diagramas de comportamento
- Recoñecer o significado dos diagramas de casos de uso
- Elaborar diagramas de casos de uso sinxelos
- Interpretar o significado de diagramas de actividades
- Elaborar diagramas de actividades sinxelos
- Interpretar diagramas de estados
- Formular diagramas de estados sinxelos

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

A valoración da materia impartida durante o período do terceiro trimestre non terá implicación para o alumnado na súa nota final do módulo, a menos que o beneficie.

Nunca poderá provocar unha baixada de nota nin que suspenda o módulo.

A nota do terceiro trimestre será un valor entre 0 e 10, o 5 será o aprobado, e calcularase en base aos traballos entregados polo alumno e á actitude mantida nas clases virtuais:

- Cada traballo entregado será valorado do 1 a 10 e a media de todos contará como un 80% da nota trimestral.
- Na actitude, que terá un peso dun 20% da nota trimestral, valorarase a atención, interese e a colaboración ou participación efectiva nas clases virtuais.

A nota final do módulo no boletín calcularase como a media aritmética das avaliacións, tendo en conta que a terceira avaliación só contará se a súa nota contribúe a mellorar a media.

O valor redondearase a 0 decimais seguindo o criterio matemático de que unha décima maior ou igual que 5 implica un redondeo cara arriba, e o contrario, un redondeo cara abaixo.

Como queda dito, necesitarase ter un 5 na nota final do módulo para consideralo aprobado; con todo, para calcular a media final teranse en conta as cualificacións trimestrais superiores ou iguais ao 4.



6. Procedemento para a recuperación das partes non superadas

Critérios de avaliación imprescindibles (por cada unidade didáctica)

Nº	Unidade didáctica			
1	Desenvolvemento de software			
1ª aval.	2ª aval.	Resultado de aprendizaxe	Criterio de avaliación	Instrumento de avaliación
X		<ul style="list-style-type: none"> Recoñece os elementos e as ferramentas que interveñen no desenvolvemento dun programa informático, e analiza as súas características e as fases en que actúan ata chegar á súa posta en funcionamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as fases de desenvolvemento dunha aplicación informática Diferenciar os conceptos de código fonte, obxecto e executable Recoñecer as características da xeración de código intermedio para a súa execución en máquinas virtuais Clasificar as linguaxes de programación 	PROBA ESCRITA PROBA ESCRITA PROBA ESCRITA PROBA ESCRITA

Nº	Unidade didáctica			
2	Instalación e uso de contornos de desenvolvemento			
1ª aval.	2ª aval.	Resultado de aprendizaxe	Criterio de avaliación	Instrumento de avaliación
X		<ul style="list-style-type: none"> Avalía contornos integrados de desenvolvemento, e analiza as súas características para editar código fonte e xerar executables. 	<ul style="list-style-type: none"> Personalizar e automatizar o contorno de desenvolvemento Xerar executables a partir de código fonte de diferentes linguaxes nun mesmo contorno de desenvolvemento Identificar as características comúns e específicas de diversos contornos de desenvolvemento 	LISTA DE COTEXO LISTA DE COTEXO LISTA DE COTEXO



Nº		Unidade didáctica		
3		Elaboración de diagramas de clases		
1ª aval.	2ª aval.	Resultado de aprendizaxe	Criterio de avaliación	Instrumento de avaliación
	X	<ul style="list-style-type: none"> Xera diagramas de clases e valora a súa importancia no desenvolvemento de aplicacións, empregando as ferramentas dispoñibles no contorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os conceptos básicos da programación orientada a obxectos Identificar as ferramentas para a elaboración de diagramas de clases Interpretar o significado de diagramas de clases Trazar diagramas de clases a partir das especificacións destas Xerar código a partir dun diagrama de clases Xerar un diagrama de clases mediante enxeñaría inversa 	PROBA ESCRITA PROBA ESCRITA LISTA DE COTEXO LISTA DE COTEXO LISTA DE COTEXO LISTA DE COTEXO

Nº		Unidade didáctica		
4		Deseño e realización de probas		
1ª aval.	2ª aval.	Resultado de aprendizaxe	Criterio de avaliación	Instrumento de avaliación
	X	<ul style="list-style-type: none"> Verifica o funcionamento de programas, para o que diseña e realiza probas. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os tipos de probas Definir casos de proba Identificar as ferramentas de depuración e proba de aplicacións ofrecidas polo contorno de desenvolvemento Utilizar ferramentas de depuración para definir puntos de ruptura e seguimento 	PROBA ESCRITA LISTA DE COTEXO LISTA DE COTEXO LISTA DE COTEXO



			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar as ferramentas de depuración para examinar e modificar o comportamento dun programa en tempo de execución ▪ Efectuar probas unitarias de clases e funcións ▪ Executar probas automáticas 	<p>LISTA DE COTEXO</p> <p>LISTA DE COTEXO</p> <p>LISTA DE COTEXO</p>
--	--	--	---	--

6.a) Procedemento para definir as actividades de recuperación

Aos alumnos que teñan algunha das dúas primeiras avaliacións suspensas, daráselles a oportunidade de recuperalas mediante a realización de traballos cuxos enunciados reflectirán os criterios de avaliación imprescindibles establecidos anteriormente neste apartado 6.

O profesor poderá incluír para a valoración dos exercicios unha defensa dos mesmos por medios telemáticos.

Devanditos traballos terán como tope de entrega as datas oficiais para exames de recuperación que o centro publicará.

6.b) Procedemento para definir a proba de avaliación extraordinaria para o alumnado con perda de dereito á avaliación continua

Os alumnos con perda de dereito á avaliación continua poderán realizar un exame das dúas primeiras avaliacións na data oficial de recuperación que o centro publicará.

O enunciado do devandito exame reflectirá os criterios de avaliación imprescindibles establecidos nos apartados 5 e 6 e será feito por medios telemáticos agás no improbable caso de que as autoridades sanitarias permitan a súa realización presencial.



8. Medidas de atención á diversidade

8.b) Medidas de reforzo educativo para o alumnado que non responda globalmente aos obxectivos programados

Exercicios complementarios deseñados a medida.
Atención personalizada a través de titorías.