

**1. Identificación da programación**
**Centro educativo**

Código	Centro	Concello	Ano académico
15021482	San Clemente	Santiago de Compostela	2024/2025

**Ciclo formativo**

Código da familia profesional	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
IFC	Informática e comunicacións	CSIFC03	Desenvolvemento de aplicacións web	Ciclos formativos de grao superior	Réxime de adultos

**Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (\*)**

Código MP/UF	Nome	Curso	Sesións semanais	Horas anuais	Sesións anuais
MP0612	Desenvolvemento web en contorno cliente	2024/2025	6	157	188

(\*) No caso de que o módulo profesional estea organizado en unidades formativas de menor duración

**Profesorado responsable**

Profesorado asignado ao módulo	PABLO BELAY FERNÁNDEZ
Outro profesorado	

Estado: Pendente de supervisión departamento

## 2. Concreción do currículo en relación coa súa adecuación ás características do ámbito produtivo

A concreción do currículo permite concretar a programación que así achégase máis á realidade das aulas. Esta concreción vai proporcionar recursos para facer unha programación máis persoal.

O desenvolvemento curricular deste módulo profesional fíxose tendo en conta os aspectos do contorno educativo e do ámbito produtivo:

\* Contorno educativo: o noso centro, o IES San Clemente, cumpre coas condicións establecidas pola LOE, a LO das Cualificacións e da FP e o DTB e o DCB polo que se establece o currículo do ciclo formativo correspondente ó título de Técnico superior en desenvolvemento de aplicacións web.

\* Ámbito produtivo: a comarca de Santiago de Compostela basea a súa economía en varios sectores moi diversificados, sendo destacable o ámbito da informática com empresas como Tecocom, Altia, Televés, Osia ou Bahía Software.

Cabe destacar que ao tratarse dunha ensinanza a distancia, o contorno do centro non debe ser un factor tan determinante como no caso dun módulo do réxime xeral-ordinario.

## 3. Relación de unidades didácticas que a integran, que contribuirán ao desenvolvemento do módulo profesional, xunto coa secuencia e o tempo asignado para o desenvolvemento de cada unha

U.D.	Título	Descrición	Duración (sesións)	Peso (%)
1	Selección de arquitecturas e ferramentas de programación.	Introdución ó modelos de programación, linguaxes e tecnoloxías asociadas á programación en entorno cliente.	12	5
2	Estructuras da linguaxe en JavaScript	Variables e constantes: ámbito de uso, tipos de datos e conversión entre elas, asignacións, operadores, expresións, comentarios ao código, sentenzas e bloques de sentenzas, decisións, bucles, Uso de contornos de desenvolvemento integrados, e depuración e documentación do código.	20	10
3	Modelo de obxectos predefinidos en JavaScript	Utilización dos obxectos nativos da linguaxe, xeración de elementos, uso de cookies e xestión de ventás.	28	15
4	Estructuras definidas polo usuario: funcións, obxectos definidos polo usuario, mecanismos sobre coleccións.	Utilización de funcións predefinidas da linguaxe, chamadas a funcións, arrays e creación e utilización de obxectos.	34	15
5	Interacción co usuario: eventos e formularios.	O modelo de xestión de eventos, validación de formularios e expresións regulares.	30	20
6	Uso do modelo de obxectos do documento.	O modelo de obxectos do documento, propiedades e métodos. Acceso ao documento dende código, eventos e creación e modificación de elementos do documento.	30	15
7	Uso de mecanismos de comunicación asíncrona.	Os mecanismos de comunicación asíncrona e obxectos relacionados: propiedades e métodos. Modificación dinámica do documento empregando comunicación asíncrona. Os formatos para o envío e a recepción de información. A programación de aplicacións con comunicación asíncrona. Librerías relacionadas.	34	20

**4. Por cada unidade didáctica**
**4.1.a) Identificación da unidade didáctica**

N.º	Título da UD	Duración
1	Selección de arquitecturas e ferramentas de programación.	12

**4.1.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan**

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA1 - Selecciona as arquitecturas e as tecnoloxías de programación sobre clientes web, para o que identifica e analiza as capacidades e as características de cada unha.	SI

**4.1.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado**

Criterios de avaliación
CA1.1 Caracterizáronse e diferenciáronse os modelos de execución de código no servidor e no cliente web.
CA1.2 Identifícaronse as capacidades e os mecanismos de execución de código dos navegadores web.
CA1.3 Identifícaronse e caracterizáronse as principais linguaxes relacionadas coa programación de clientes web.
CA1.4 Recoñecéronse as particularidades da programación de guións, e as súas vantaxes e desvantaxes sobre a programación tradicional.
CA1.5 Verificáronse os mecanismos de integración das linguaxes de marcas coas linguaxes de programación de clientes web.
CA1.6 Recoñecéronse e avaliáronse as ferramentas de programación sobre clientes web.
CA1.7 Compréndese o funcionamento da etiqueta "noscript"

**4.1.e) Contidos**

Contidos
A etiqueta "noscript"

Contidos
Modelos de programación en contornos cliente-servidor.
Mecanismos de ejecución de código nun navegador web.
Capacidades e limitacións de ejecución de código nos navegadores web.
Linguaxes de programación en contorno cliente.
Tecnoloxías e linguaxes asociados.
Integración do código coas etiquetas HTML.

**4.2.a) Identificación da unidade didáctica**

N.º	Título da UD	Duración
2	Estructuras da linguaxe en JavaScript	20

**4.2.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan**

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA2 - Escribe sentenzas simples aplicando a sintaxe da linguaxe, e verifica a súa execución sobre navegadores web.	SI

**4.2.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado**

Criterios de avaliación
CA2.1 Seleccionouse unha linguaxe de programación de clientes web en función das súas posibilidades.
CA2.2 Utilizáronse diversos tipos de variables e operadores dispoñibles na linguaxe.
CA2.3 Identificáronse os ámbitos de uso das variables.
CA2.4 Recoñecéronse e comprobáronse as peculiaridades da linguaxe respecto ás conversións entre tipos de datos.
CA2.5 Utilizáronse mecanismos de decisión na creación de bloques de sentenzas.

**Crterios de avaliación**

CA2.6 Utilizáronse bucles e verificouse o seu funcionamento.

CA2.7 Engadíronselle comentarios ao código.

CA2.8 Utilizáronse ferramentas e contornos para facilitar a programación, a proba e a depuración do código.

**4.2.e) Contidos****Contidos**

Variables e constantes: ámbito de uso.

0Uso de contornos de desenvolvemento integrados.

Depuración e documentación do código.

Manexo de erros: try catch

Manexo de erros: throw

Manexo de erros: finally

Tipos de datos: conversión entre tipos.

Asignacións.

Operadores.

Expresións.

Comentarios ao código.

Sentenzas e bloques de sentenzas.

Decisións.

Bucles.

**4.3.a) Identificación da unidade didáctica**

N.º	Título da UD	Duración
3	Modelo de obxectos predefinidos en JavaScript	28

**4.3.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan**

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA3 - Escribe código, para o que identifica e aplica as funcionalidades achegadas polos obxectos predefinidos da linguaxe.	SI

**4.3.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado**

Criterios de avaliación
CA3.1 Identifícaronse os obxectos predefinidos da linguaxe.
CA3.2 Analizáronse os obxectos referentes ás ventás do navegador e os documentos web que conteñan.
CA3.3 Escribíronse sentenzas que utilicen os obxectos predefinidos da linguaxe para cambiar o aspecto do navegador e o documento que conteña.
CA3.4 Xeráronse textos e etiquetas como resultado da execución de código no navegador.
CA3.5 Escribíronse sentenzas que utilicen os obxectos predefinidos da linguaxe para interactuar co usuario.
CA3.6 Utilizáronse as características propias da linguaxe en documentos compostos por varias ventás e marcos.
CA3.7 Utilizáronse cookies para almacenar información e recuperar o seu contido.
CA3.7.1 Empregáronse cookies para gardar información e acceder ao seu contido.
CA3.7.2 Empregouse "Web Storage" para gardar información e acceder ao seu contido.
CA3.7.3 Traballase con IndexedDB para almacenar información e recuperar o seu contido.
CA3.8 Depurouse e documentouse o código.

**4.3.e) Contidos**

Contidos
Uso de obxectos. Obxectos nativos da linguaxe.  Manipulación dos obxectos fundamentais: String, RegExp, Number, Math, Date, Boolean  Manipulación dos obxecto de coleccións: Array, Set, Map ...  Manipulación dos obxecto de erros: EvalError, RangeError, ReferenceError, SyntaxError, TypeError, URIError ...  Manipulación de outros obxectos: BigInt, Symbol, Json ...  Interacción co navegador. Obxectos predefinidos asociados.  Xeración de texto e elementos HTML desde código.  Aplicacións prácticas dos marcos.  Xestión da aparencia da ventá.  Creación de novas ventás e comunicación entre ventás.  Uso de cookies.  Uso das cookies  Uso de web storage  Uso de IndexedDB

**4.4.a) Identificación da unidade didáctica**

N.º	Título da UD	Duración
4	Estructuras definidas polo usuario: funcións, obxectos definidos polo usuario, mecanismos sobre coleccións.	34

**4.4.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan**

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA4 - Programa código para clientes web, para o que analiza e utiliza estruturas definidas polo usuario.	SI

**4.4.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado**

Criterios de avaliación
CA4.1 Clasifícaronse e utilizáronse as funcións predefinidas da linguaxe.
CA4.2 Creáronse e utilizáronse funcións definidas polo usuario.
CA4.2.1 Crearonse funcións anónimas
CA4.2.2 Crearonse funcións co constructor <code>Function</code>
CA4.2.3 Crearonse funcións frecha
CA4.2.4 Nomenclatura das funcións
CA4.2.5 Implementáronse módulos que permiten a reutilización de código en diferentes partes da aplicación.
CA4.2.6 Uso de Exportacións e Importacións e da modularidade en JS
CA4.3 Recoñecéronse as características da linguaxe relativas á creación e o uso de arrays.
CA4.4 Creáronse e utilizáronse arrays.
CA4.4.1 Creación e Inicialización de Arrays
CA4.4.2 Métodos e Propiedades Básicas: <code>length</code> , <code>push</code> , <code>pop</code> , <code>shift</code> , <code>unshift</code>
CA4.4.3 Manipulación de Arrays: <code>splice</code> , <code>slice</code> , <code>concat</code> , <code>join</code> , <code>reverse</code>
CA4.4.4 Iteración sobre Arrays: <code>forEach</code> , <code>map</code> , <code>filter</code> , <code>reduce</code>
CA4.4.5 Búsqueda e ordenando elementos: <code>find</code> , <code>findIndex</code> , <code>indexOf</code> , <code>sort</code> , <code>includes</code>
CA4.4.6 Transformacións Avanzadas: <code>flat</code> , <code>flatMap</code> , <code>fill</code> , <code>copyWithin</code>
CA4.5 Recoñecéronse as características de orientación a obxectos da linguaxe.



**Crterios de avaliación**

CA4.6 Creouse código para definir a estrutura de obxectos.

CA4.7 Creáronse métodos e propiedades.

CA4.8 Creouse código que faga uso de obxectos definidos polo usuario.

CA4.9 Depurouse e documentouse o código.

[0CA4.10 Manipular e empregar o obxecto arguments](#)

**4.4.e) Contidos****Contidos**

Funcións predefinidas da linguaxe.

Chamadas a funcións. Definición de funcións.

Funcións predefinidas

Función anónima

O construtor Function

Función frecha

Obxecto arguments

Arrays.

Creación e Inicialización de Arrays

Métodos e Propiedades Básicas

Manipulación de Arrays

Iteración sobre Arrays

Buscando e Ordenando Elementos

Transformacións Avanzadas

Contidos
Creación e utilización de obxectos.
Definición de métodos e propiedades.

**4.5.a) Identificación da unidade didáctica**

N.º	Título da UD	Duración
5	Interacción co usuario: eventos e formularios.	30

**4.5.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan**

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA5 - Desenvolve aplicacións web interactivas integrando mecanismos de manexo de eventos.	SI

**4.5.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado**

Criterios de avaliación
CA5.1 Recoñecéronse as posibilidades da linguaxe de marcas relativas á captura dos eventos producidos.
CA5.2 Identificáronse as características da linguaxe de programación relativas á xestión dos eventos.
CA5.3 Diferenciáronse os tipos de eventos que se poden manexar.
CA5.4 Creouse un código que capture e utilice eventos.
CA5.5 Recoñecéronse as capacidades da linguaxe relativas á xestión de formularios web.
CA5.6 Validáronse formularios web utilizando eventos.
CA5.7 Utilizáronse expresións regulares para facilitar os procedementos de validación.
CA5.8 Probouse e documentouse o código.

**4.5.e) Contidos**

Contidos
Modelo de xestión de eventos.
Uso de formularios desde código.
Modificación de aparencia e comportamento.
Validación e envío.
Expresións regulares nos procedementos de validación de formularios.

**4.6.a) Identificación da unidade didáctica**

N.º	Título da UD	Duración
6	Uso do modelo de obxectos do documento.	30

**4.6.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan**

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA6 - Desenvolve aplicacións web, para o que analiza e aplica as características do modelo de obxectos do documento.	SI

**4.6.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado**

Criterios de avaliación
CA6.1 Recoñeceuse o modelo de obxectos do documento dunha páxina web.
CA6.2 Identifícanse os obxectos do modelo, as súas propiedades e os seus métodos.
CA6.3 Creouse e verificouse un código que acceda á estrutura do documento.
CA6.4 Créanse novos elementos da estrutura e modifícanse elementos xa existentes.
CA6.5 Asociáronse accións aos eventos do modelo.

Criterios de avaliación
CA6.6 Identifícaronse as diferenzas que presenta o modelo en función dos navegadores.
CA6.7 Programáronse aplicacións web de xeito que funcionen en navegadores con diferentes implementacións do modelo.
CA6.8 Independizáronse o contido, o aspecto e o comportamento en aplicacións web.

#### 4.6.e) Contidos

Contidos
<p>Modelo de obxectos do documento.</p> <p>Obxectos do modelo: propiedades e métodos.</p> <p>Acceso ao documento desde código.</p> <p>Creación e modificación de elementos do documento.</p> <p>Programación de eventos.</p> <p>Diferenzas nas implementacións do modelo.</p> <p>Independencia do contido, aspecto e comportamento das aplicacións web.</p>

#### 4.7.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
7	Uso de mecanismos de comunicación asíncrona.	34

#### 4.7.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA7 - Desenvolve aplicacións web dinámicas, para o que recoñece e aplica mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente e servidor.	SI

**4.7.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado**

Criterios de avaliación
CA7.1 Avaliáronse as vantaxes e os inconvenientes de utilizar mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente e servidor web.
CA7.2 Analizáronse os mecanismos dispoñibles para o establecemento da comunicación asíncrona.
CA7.3 Utilizáronse os obxectos relacionados.
CA7.4 Identificáronse as propiedades e os métodos dos obxectos relacionados.
CA7.5 Utilizouse comunicación asíncrona na actualización dinámica do documento web.
CA7.6 Utilizáronse distintos formatos no envío e na recepción de información.
CA7.7 Programáronse aplicacións web asíncronas de xeito que funcionen en diferentes navegadores.
CA7.8 Clasificáronse e analizáronse librerías que faciliten a incorporación das tecnoloxías de actualización dinámica á programación de páxinas web.
CA7.9 Creáronse e depuráronse programas que utilicen estas librerías.

**4.7.e) Contidos**

Contidos
Mecanismos de comunicación asíncrona.
Obxectos relacionados: propiedades e métodos.
Modificación dinámica do documento utilizando comunicación asíncrona.
Formatos para o envío e a recepción de información.
Programación de aplicacións con comunicación asíncrona.
Librerías de actualización dinámica.

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

Para este módulo, a avaliación farase por trimestres, polo que será preciso aprobar as tres avaliacións para superar con éxito o módulo. Os contidos mínimos son os mesmos contidos que se recollen en cada unha das unidades didácticas. En caso de non superar algunha das avaliacións trimestrais, o alumno terá que concorrer coa avaliación correspondente ao exame final no mes de xuño.

A nota das avaliacións trimestrais esta composta por:

A) Exame presencial:

=====

O exame pode ser tipo test, de preguntas curtas ou practico, tamén pode ser unha mestura das probas citadas anteriormente. Si se comproba que o alumno copiou parcialmente ou totalmente a puntuación será 0 puntos.

As probas presenciais de avaliación parcial e final deberán realizarse no IES San Clemente o día e hora fixados. A información concernente a estas probas estará na plataforma de formación con suficiente antelación. Poderá ser necesario, protocolos organizativos, manifestar a presenza ou ausencia ás mesmas usando os mecanismos indicados para elo.

B) Tarefas propostas para cada avaliación:

=====

A cualificación dos exercicios propostos na plataforma estará indicada en cada un deles. Farase media dos exercicios propostos en cada trimestre valorándose logo sobre 1 punto. No caso de entregarse fora do período de tempo establecido na plataforma valoraranse en 0 puntos.

=====

NOTA DE CADA AVALIACIÓN.

=====

A nota das avaliacións trimestrais esta composta polo exame presencial (90%) e as tarefas avaliábeis (10%). Entre ambas notas ten que sumar polo menos un 5 para acadar o aprobado.

=====

NOTA FINAL DO CURSO

=====

A nota final calcularase a partir da media ponderada dos tres trimestres, sempre que todos sexan aprobados. No caso contrario, será necesaria unha proba de recuperación para cada avaliación suspensa. Se todas as partes da proba de recuperación se superan, as notas destas avaliacións tamén se incluírán no cálculo da nota media final. No caso do alumnado que non supere todas as avaliacións, a puntuación máxima final que poderá asignarse será de catro puntos

=====

#### EXAME FINAL

=====

Terán que acudir os alumnos que teña algún ou tódolos parciais suspensos, o exame será de tipo test, de preguntas curtas ou practico, tamén pode ser mestura das probas citadas anteriormente. A nota estará comprendida entre 0 e 10 puntos e será a media ponderada de cada unha das probas/partes que teña que recuperar. No caso do alumnado que non supere todas as avaliacións, a puntuación máxima final que poderá asignarse será de catro puntos.

## 6. Procedemento para a recuperación das partes non superadas

### 6.a) Procedemento para definir as actividades de recuperación

Ao tratarse dun módulo a distancia, o alumnado que non alcance os mínimos esixibles en cada unidade de traballo terá abertas as unidades didácticas na plataforma de formación a distancia.

Tamén terán á súa disposición os foros específicos onde poderán facer preguntas tanto ao profesorado coma aos outros compañeiros e compañeiras. Se o precisan e así o requiren, indicaráselle actividades de reforzo que incidan naqueles aspectos sobre os que atopen máis dificultades.

E como todo o resto do alumnado, terán as horas asinadas de titorías para a resolución de dúbidas, tanto de xeito presencial como telemática.

Poderán optar á recuperación da parte (avaliación ou avaliacións) non superada na proba final ao remate do curso.

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

Ao ser unha ensinanza a distancia non hai perda de dereito a avaliación continua.

## 7. Procedemento sobre o seguimento da programación e a avaliación da propia práctica docente

Durante o curso irase actualizando, revisando e modificando a programación. Avaliarase a práctica docente tendo en conta a interacción co alumnado e os resultados que se obteñen.

O procedemento para a seguimento da programación didáctica será o que continúa:

- En reunión de departamento revisarase o cumprimento da programación e se corraxirá, na medida do posible, o que se estime oportuno: secuenciación/temporización de actividades, substitución de actividades por outras, etc.
- Teranse en conta especialmente os informes e observacións do profesor titor do ciclo e do coordinador dos estudos de informática a distancia. Tamén revisarase a coordinación co resto do equipo docente do grupo. Cara o curso académico seguinte, a programación reflectirá as correccións feitas froito do traballo anterior.

## 8. Medidas de atención á diversidade

### 8.a) Procedemento para a realización da avaliación inicial

1. Presentación do alumnado no foro do curso, ou preferiblemente no foro de titoría, que facilite información no tocante a:

- Formación previa.
- Intereses e motivacións.
- Recursos dispoñibles.
- Experiencias previas.

2. Realización dunha sesión de avaliación inicial conxunta co equipo docente na que:

- Se analice a información proporcionada polo alumnado.
- Se valore a necesidade de elaboración dun informe de orientación coa adopción de medidas especiais para o alumnado que así o precise.

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

O Departamento de Orientación detectará, identificará e valorará as necesidades educativas especiais, e deseñará e coordinará os plans de apoio (en contacto cos profesoras titoras) para atender á diversidade do alumnado do centro.



Os contidos e tarefas serán adaptados para atender tanto aos estudantes por baixo como por riba da media. Quen teña dificultades recibirá reforzo, mentres que os máis avanzados poderán realizar tarefas máis complexas. Seguirase unha metodoloxía flexible, adaptada ás necesidades do alumnado adulto, con titorías telemáticas, foros, vídeos, .... Coordinarase co Departamento de Orientación cando corresponda.

## 9. Aspectos transversais

### 9.a) Programación da educación en valores

Durante todo o curso trataranse de levar a cabo, na medida do posible, accións sobre valores transversais referentes á materia.

Ao longo do curso traballarase no uso e difusión das ferramentas de código aberto.

Darásele especial importancia ao significado do coñecemento libre na sociedade contemporánea como ferramenta para a promoción da igualdade entre os cidadáns.

Traballarase no coñecemento e o respecto á normativa vixente referida ás novas tecnoloxías. En concreto:

- Lei de Protección de datos de carácter persoal.
- Lei de Propiedade Intelectual.
- Lei de Servizos da Sociedade da Información e o Comercio Electrónico
- Normativa de seguridade no traballo.

### 9.b) Actividades complementarias e extraescolares

Non se programaron actividades específicas para este módulo, pero tratarese de fomentar a participación do alumnado en:

- Actividades programadas polo departamento de Informática.
- En colaboración co departamento de orientación:
- Actividades de promoción da cultura emprendedora.
- Actividades de preparación para o tránsito á vida laboral.
- Actividad de achegamento da universidade aos alumnos.

## 10. Outros apartados

### 10.1) Publicidade

Na primeira clase infórmase ao alumnado dos contidos da programación do módulo e dos criterios de avaliación, así como que terán unha copia para a súa consulta na aula virtual para que a poidan consultar.

### 10.2) Normas para a realización das probas parciais e/ou proba final global de xeito presencial

Para poderse presentar a estas probas de xeito presencial o alumnado deberá:

1. Ter sacado o ticket correspondente (instrucións indicadas polos titores ao inicio do curso).
2. Acreditar a súa identidade a través do documento de identidade vixente

### 10.3) Entrega das tarefas avaliáveis

- Se se detecta que as tarefas foron copiadas ou plaxiadas, estas serán avaliadas cun 0. É fundamental realizar o propio traballo para garantir a integridade académica.
- É imprescindible cumprir as normas de entrega, que inclúen formatos específicos, nomeamento de ficheiros e todas as indicacións do enunciado da tarefa. O incumprimento destas normas implicará unha avaliación de 0.
- As tarefas entregadas fóra de prazo non poderán ser avaliadas, polo que vos animamos a xestionar o tempo de forma que poidades cumprir cos prazos. Isto axuda a manter un sistema de avaliación equitativo para todos/as.

### 10.4) Normas da aula.

- Se o alumnado emprega de forma incorrecta o material da módulo (equipos informáticos,...) poderáselle retirar o acceso ao mesmo durante un período a estimar polo profesor, segundo a gravidade do asunto.
- De xeito xeral non se permitirá o uso do móbil. O profesorado reservase o dereito de que nalgún caso, por motivos debidamente xustificadas ou por ser requeridos ou necesarios para determinadas actividades, pode permitir o seu uso de forma puntual.
- A hora de realizar exames ou probas teóricas/prácticas non se permitirá realizar o exame a aquel alumno que chegue pasados 10 minutos do inicio da proba/exame, salvo caso de forza maior ben xustificada. No

caso de chegar pasados eses 10 minutos considerarase non presentado e terá a nota dun cero.