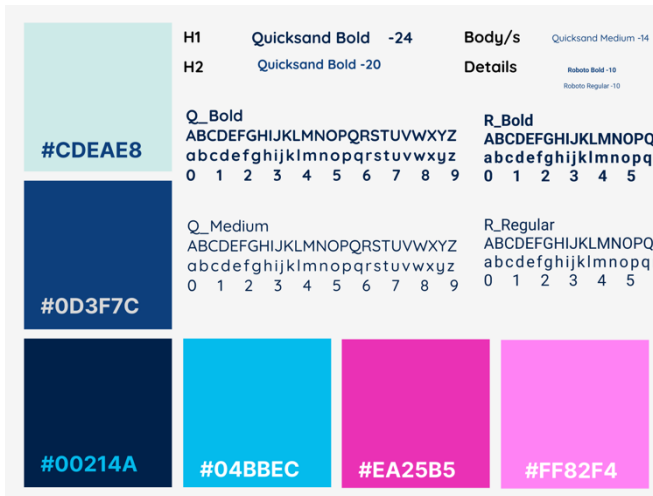


|  |      |   |                               |           |     |
|--|------|---|-------------------------------|-----------|-----|
| <b>NOMBRE Y APELLIDOS:</b><br>CHRISTOPHER DA SILVA TAN   |      |   | <b>FECHA:</b> 26-07-2023      |           |     |
| <b>DOCENTE:</b> MANUEL MACÍAS PÉREZ  |      |   | <b>NOTA:</b>                  |           |     |
| <b>(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.</b>  |      |   | <b>Nº CURSO:</b> 22-35/008902 |           |     |
| MF:  | 0491 | UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE: | UA3                           | Duración: | 2 h |
| UF:  | 1842 |   |                               |           |     |
| PRÁCTICA Nº:   | E3   |   |                               |           |     |
| <b>DENOMINACIÓN:</b> Elementos interactivos con lenguaje de guion.   |      |   |                               |           |     |
| <p><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>1.- Se propone la realización de un programa con elementos interactivos con lenguaje de guion y según la estructura dada y realizada en clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Incluir medios multimedia interactivos: <ul style="list-style-type: none"> <li>Cambiar imágenes</li> </ul> </li> <li>Incluir elementos interactivos <ul style="list-style-type: none"> <li>Cambiar botones</li> </ul> </li> <li>Cambiar colores por estos:</li> </ul> <p>La práctica se realizará de manera individual.</p>               |      |   |                               |           |     |
|  <p>The image shows a design system with a color palette and typography. The color palette includes: #CDEAE8 (light blue), #0D3F7C (dark blue), #00214A (very dark blue), #04BBEC (cyan), #EA25B5 (magenta), and #FF82F4 (pink). The typography section shows font weights (H1, H2, Body/s, Details) and styles (Quicksand Bold, Quicksand Medium, Roboto Bold, Roboto Regular) with corresponding character sets (A-Z, a-z, 0-9) for each.</p>                               |      |   |                               |           |     |
| <p><b>MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipo informático.</li> <li>- Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo.</li> <li>- Navegadores actualizados</li> </ul>  |      |   |                               |           |     |
| <p><b>PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR</b></p> <p>Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fijará los objetivos de la práctica.</li> <li>- Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes.</li> <li>- Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica.</li> </ul> |      |   |                               |           |     |

- Resolverá las dudas que se planteen durante el transcurso de la práctica, con objeto de que el alumnado aprenda y pueda concluir la realización de la misma.

Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.

Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.

#### ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA

| Resultados a comprobar   | Indicadores de logro  |
|--|---|
| 1. Identifica los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia, audio, vídeo, ilustraciones, fotografías, entre otros para su integración en documentos del entorno cliente.<br>Conforme el criterio de evaluación CE 3.1 | 1.1 Identifica los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia, audio, vídeo, ilustraciones, fotografías, entre otros |
|  | 1.2 Integra los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia, audio, vídeo, ilustraciones, fotografías, entre otros    |
| 2. Desarrolla animaciones e interactividades en componentes multimedia mediante lenguajes de guion específicos según especificaciones dadas.<br>Conforme el criterio de evaluación CE 2.2  | 2.1 Desarrolla animaciones e interactividades en componentes multimedia mediante lenguajes de guion.  |
|  | 2.2 Documenta las animaciones e interactividades en componentes multimedia mediante lenguajes de guion.   |
| 3. Crea o manipula componentes multimedia mediante herramientas específicas para adecuar los contenidos a los formatos indicados en las especificaciones recibidas.<br>Conforme el criterio de evaluación CE 2.3   | 3.1 Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas para adecuar los contenidos a los formatos indicados.                                   |
|  | 3.2 Adapta componentes multimedia mediante herramientas específicas para adecuar los contenidos a los formatos indicados.                                 |
| 4. En un supuesto práctico en el que se cuenta con un documento web, componentes multimedia y especificaciones de diseño del producto final.<br>Conforme el criterio de evaluación 2.4   | 4.1 Analiza los formatos de los componentes multimedia originales   |
|  | 4.2 Realiza los ajustes en los formatos de los componentes multimedia   |
|  | 4.3 Verifica la integración y funcionalidad de los componentes  |

#### Sistema de valoración

##### Definición de indicadores y escalas de medida

Los indicadores que se van a establecer, será una hoja de chequeo, sistema de valoración, que complementa a este documento, donde se evalúan todos los resultados a comprobar (tareas). En este documento, se establecerán a su vez los indicadores de logro que se han de tener en cuenta, para conseguir los resultados a comprobar.

##### Mínimo exigible

El mínimo exigible para la superación de la práctica es de 50 puntos sobre 100 puntos

## SUPUESTO PRÁCTICO

Se propone la realización de un programa con elementos interactivos con lenguaje de guion y según la estructura dada y realizada en clase:

- Incluir medios multimedia interactivos
- Incluir elementos interactivos

La práctica se realizará de manera individual.

Ejemplo:

```
function cambiarcolor() {  
    var elemento = document.getElementById("subtitulo");  
    if (elemento.classList.contains("supercolor")) {  
        elemento.classList.remove("supercolor");  
    } else {  
        elemento.classList.add("supercolor");  
    }  
}
```



## Macarons For You

Divertidos y sabrosos sabores y de  
todos los colores.

BOLLERÍA

### SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0491\_3 – UF1842 – E2

| RESULTADOS A COMPROBAR  | INDICADORES DE LOGRO  | ESCALA DE MEDIDAS   |                                    |
|---|---|---|------------------------------------|
| <p>1. Identifica los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia, audio, vídeo, ilustraciones, fotografías, entre otros para su integración en documentos del entorno cliente.</p> <p>Conforme el criterio de evaluación CE 3.1</p> | 1.1 Identifica los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia, audio, vídeo, ilustraciones, fotografías, entre otros | <p>- Identifica los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia entre un 75% y 100%</p> <p>- Identifica los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia entre un 50 % y 75%</p> <p>- Identifica los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia por debajo de un 50 %</p> | <p>B 5</p> <p>R 2,5</p> <p>M 0</p> |
|   | 1.2 Integra los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia, audio, vídeo, ilustraciones, fotografías, entre otros    | <p>- Integra los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia entre un 75% y 100%.</p> <p>- Integra los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia entre un 50% y 75%.</p> <p>- Integra los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia por debajo de un 50%.</p>         | <p>B 5</p> <p>R 2,5</p> <p>M 0</p> |
|   | 2.1 Desarrolla animaciones e interactividades en componentes multimedia mediante lenguajes de guion.  | <p>- Desarrolla animaciones e interactividades en componentes multimedia entre un 75% y 100%.</p> <p>- Desarrolla animaciones e interactividades en componentes multimedia entre un 50% y 75%.</p> <p>- Desarrolla animaciones e interactividades en componentes multimedia por debajo de un 50%.</p>   | <p>B 10</p> <p>R 5</p> <p>M 0</p>  |
|   | 2.2 Documenta las animaciones e interactividades en componentes multimedia mediante lenguajes de guion.   | <p>- Documenta las animaciones e interactividades en componentes multimedia entre un 75% y 100%.</p> <p>- Documenta las animaciones e interactividades en componentes multimedia entre un 50% y 75%.</p> <p>- Documenta las animaciones e interactividades en componentes multimedia por debajo de un 50%</p>   | <p>B 10</p> <p>R 5</p> <p>M 0</p>  |
|   | 3.1 Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas para adecuar los contenidos a los formatos indicados.                                   | <p>- Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas entre un 75% y 100%.</p> <p>- Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas entre un 50% y 75%.</p> <p>- Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas por debajo de un 50%</p>  | <p>B 10</p> <p>R 5</p> <p>M 0</p>  |
|   | 3.2 Manipula componentes multimedia mediante herramientas específicas para adecuar los contenidos a los formatos indicados.                               |   |                                    |

Conforme el criterio de evaluación CE 2.3

|  |   |   |   |    |
|--|---|---|---|----|
|  | 3.2 Adapta componentes multimedia mediante herramientas específicas para adecuar los contenidos a los formatos indicados. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapta componentes multimedia mediante herramientas específicas entre un 75% y 100%.</li> <li>- Adapta componentes multimedia mediante herramientas específicas entre un 50% y 75%.</li> <li>- Adapta componentes multimedia mediante herramientas específicas por debajo de un 50%</li> </ul>       | B | 10 |
|  |   |   | R | 5  |
|  |   |   | M | 0  |
| 5. En un supuesto práctico en el que se cuenta con un documento web, componentes multimedia y especificaciones de diseño del producto final.<br>Conforme el criterio de evaluación 2.4 | 4.1 Analiza los formatos de los componentes multimedia originales   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza los formatos de los componentes multimedia originales entre un 75% y 100%.</li> <li>- Analiza los formatos de los componentes multimedia originales entre un 50% y 75%.</li> <li>- Analiza los formatos de los componentes multimedia originales por debajo de un 50%</li> </ul>             | B | 20 |
|  |   |   | R | 10 |
|  |   |   | M | 0  |
|  | 4.2 Realiza los ajustes en los formatos de los componentes multimedia   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza los ajustes en los formatos de los componentes multimedia entre un 75% y 100%.</li> <li>- Realiza los ajustes en los formatos de los componentes multimedia entre un 50% y 75%.</li> <li>- Realiza los ajustes en los formatos de los componentes multimedia por debajo de un 50%</li> </ul> | B | 20 |
|  |   |   | R | 10 |
|  |   |   | M | 0  |
|  | 4.3 Verifica la integración y funcionalidad de los componentes  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Verifica la integración y funcionalidad de los componentes entre un 75% y 100%.</li> <li>- Verifica la integración y funcionalidad de los componentes entre un 50% y 75%.</li> <li>- Verifica la integración y funcionalidad de los componentes por debajo de un 50%</li> </ul>                      | B | 10 |
|  |   |   | R | 5  |
|  |   |   | M | 0  |
|  | <b>Valor mínimo exigible: 50</b>  | <b>Valor máximo: 100</b>  |   |    |