

<b>NOMBRE Y APELLIDOS:</b> Daniel García Molina		<b>FECHA:</b> 02/08/2023		
<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		
MF0491_3	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE: UA1, UA2 y UA3		Duración:	2h
UF1842				
PRÁCTICA FINAL				
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b> El alumno de forma individual deberá realizar implementación de un programa utilizando un entorno integrado con las siguientes especificaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Página de inicio en HTML.</li><li>• Página de Cursos en HTML.</li><li>• Página de Contacto en HTML.</li><li>• Estilos de las páginas en CSS3.</li><li>• Funcionalidad en Javascript.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Guardar datos de contacto en LocalStorage</li><li>○ Aplicar estilos desde JavaScript</li></ul></li><li>• Integración de Elementos interactivos.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Botones para mostrar contenido.</li></ul></li></ul> <p><b>MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Equipo microinformático y Software de base.</li><li>- Herramientas y aplicaciones ofimáticas.</li><li>- Aplicaciones de edición web.</li><li>- Aplicación Visual Code Studio</li></ul> <p><b>PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR</b></p> <p><i>Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:</i></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><li>- 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.</li></ul> <p>Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.</p> <p>Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.</p>				
ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA				
<b>Resultados a comprobar</b>		<b>Indicadores de logro</b>		
		Crea y archiva componentes software		

<p>1. Crear componentes software mediante herramientas y lenguajes de guion utilizando técnicas de desarrollo estructurado.</p> <p>Conforme a los Criterios de evaluación CE1.1, CE1.4</p>	Modifica y elimina componentes software.
	Depura y verifica los componentes software elaborados.
	Crea procedimientos adecuados a la funcionalidad del componente software a desarrollar utilizando lenguajes de guion
	Crea funciones adecuados a la funcionalidad del componente software a desarrollar utilizando lenguajes de guion
<p>2. Crear y manipular componentes multimedia utilizando lenguajes de guion y herramientas específicas.</p> <p>Conforme a los Criterios de evaluación CE2.3, CE2.4</p>	Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas
	Manipula componentes multimedia mediante herramientas específicas
<p>3. Seleccionar componentes de software ya desarrollados según su funcionalidad para integrarlos en documentos.</p> <p>Conforme a los Criterios de evaluación CE3.3</p>	Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario.
	Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado.

### 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

## EJERCICIOS

El alumno de forma individual deberá realizar implementación de un programa utilizando un entorno integrado con las siguientes especificaciones.

- Página de inicio en HTML.
- Página de Cursos en HTML.
- Página de Contacto en HTML.
- Estilos de las páginas en CSS3.
- Funcionalidad en Javascript.
  - Guardar datos de contacto en LocalStorage
  - Aplicar estilos desde JavaScript
- Integración de Elementos interactivos.
  - Botones para mostrar contenido.

```
<header>
<img> LOGO
<nav> INICIO CURSO CONTACTO </nav>
</header>

<div>
<h3>ACCEDER</h3>
<button></button>
<button></button>
</div>

<div>
<img>
<h4></h4>
<p></p>
<button></button>
</div>

<div>
<img>
<h1></h1>
<p></p>
<button>INFORMACIÓN</button>
</div>

<footer>
<p> Todos los derechos reservados</p>
</footer>
```

```
<header>
<img> LOGO
<nav> INICIO CURSO CONTACTO </nav>
</header>

<div>
<h3>Nombre Usuario</h3>
<p> Rol </p>
</div>

<div>
<div>
<img> OR <video>
</div>

<p></p>
</div>

<div>
<img>
<h4></h4>
<p></p>
<button></button>
</div>

<footer>
<p> Todos los derechos reservados</p>
</footer>
```

```
<header>
<img> LOGO
<nav> INICIO CURSO CONTACTO </nav>
</header>


<div>
<h3>Nombre Usuario</h3>
<p> Rol </p>
</div>

<div>
<img>
<h4></h4>
<p></p>
<button></button>
</div>

<form>
<input>Nombre
<input>Correo Electrónico
<input>Asunto
<input>Mensaje
<button>ENVIAR</button>
</div>

<p>Texto Legal</p>

<footer>
<p> Todos los derechos reservados</p>
</footer>
```



EDUC & TECH  
SLOGAN GOES HERE


[INICIO](#)
[CURSO](#)
[CONTACTO](#)

ACCEDER

Profesor

Alumno

LANDING PAGE TEMPLATE  
E-Learning



NEW ONLINE COURSES

Inscríbete

Lorem ipsum dolor sit amet.

01 OPTION A

02 OPTION B

03 OPTION C

04 OPTION D

05 OPTION E


Entra en nuestra Academia.

Crea tu itinerario informativo.

INFORMACIÓN

Nombre de usuario

Rol



Nombre:

correo:

Selecciona

01 OPTION A


02 OPTION B

03 OPTION C

04 OPTION D

05 OPTION E


Crea tu itinerario informativo.



EDUC & TECH  
SLOGAN GOES HERE

Nombre de usuario

Rol



Nombre:

correo:

01 OPTION A

02 OPTION B

03 OPTION C

04 OPTION D

05 OPTION E

Nombre

Correo electrónico

Asunto

Mensaje

Enviar

Texto Legal.

### SISTEMA DE VALORACIÓN MF0491\_3- UF1841 – PRÁCTICA FINAL

NOMBRE DEL ALUMNO:

RESULTADO A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDA		
1. Crear componentes software mediante herramientas y lenguajes de guion utilizando técnicas de desarrollo estructurado.  Conforme a los Criterios de evaluación CE1.1, CE1.4	Crea y archiva componentes software	- Crea y archiva componentes software más del 75% - Crea y archiva componentes software entre un 50 % y 75% - Crea y archiva componentes software menos de un 50 %	B R M	10 5 0
	Modifica y elimina componentes software.	- Modifica y elimina componentes software más del 75% - Modifica y elimina componentes software entre un 50 % y 75% - Modifica y elimina componentes software menos de un 50 %	B R M	10 5 0
	Depura y verifica los componentes software elaborados.	- Depura y verifica los componentes software elaborados más del 75% - Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 50 % y 75% - Depura y verifica los componentes software elaborados menos de un 50 %	B R M	10 5 0
	Crea procedimientos adecuados a la funcionalidad del componente software a desarrollar utilizando lenguajes de guion	- Crea procedimientos adecuados a la funcionalidad del componente software más del 75% - Crea procedimientos adecuados a la funcionalidad del componente software entre un 50 % y 75% - Crea procedimientos adecuados a la funcionalidad del componente software menos de un 50 %	B R M	10 5 0
	Crea funciones adecuados a la funcionalidad del componente software a desarrollar utilizando lenguajes de guion	- Crea funciones adecuados a la funcionalidad del componente software más del 75% - Crea funciones adecuados a la funcionalidad del componente software entre un 50 % y 75% - Crea funciones adecuados a la funcionalidad del componente software menos de un 50 %	B R M	10 5 0
2. Crear y manipular componentes multimedia utilizando lenguajes de guion y herramientas específicas. Conforme a los Criterios de evaluación CE2.3, CE2.4	Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas	- Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas más del 75% - Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas entre un 50 % y 75% - Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas menos de un 50 %	B R M	10 5 0
	Manipula componentes multimedia mediante herramientas específicas	- Manipula componentes multimedia mediante herramientas específicas más del 75% - Manipula componentes multimedia mediante herramientas específicas entre un 50 % y 75% - Manipula componentes multimedia mediante herramientas específicas menos de un 50 %	B R M	10 5 0
3. Seleccionar componentes de software ya desarrollados según su funcionalidad para integrarlos en documentos. Conforme a los Criterios de evaluación CE3.3	Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario.	- Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario más del 75% - Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario entre un 50 % y 75% - Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario menos de un 50 %	B  R M	10  5 0
	Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado.	- Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado más del 75% - Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado entre un 50 % y 75%	B R	10 5

		- Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado menos de un 50 %	M	0
	Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado más del 75%</li> <li>- Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado entre un 50 % y 75%</li> <li>- Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado menos de un 50 %</li> </ul>	B R M	10 5 0
Valor mínimo exigible: 50		Valor máximo: 100		