

NOMBRE Y APELLIDOS: Daoulé MALLE			FECHA: 18-08-2023		
DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ			NOTA:		
(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.			Nº CURSO: 22-35/008902		
MF:	0492	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE:	UA1	Duración:	2 h
UF:	1844				
PRÁCTICA Nº:	E1				
DENOMINACIÓN: Arquitecturas de aplicaciones web.					
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:</p> <p>Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)</p> <p>En el cual se debe detallar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos) • Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos). • Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos). <p>Ver ejemplo de esquema.</p> <p>Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.</p> <p>La práctica se realizará de manera individual.</p> <p>MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipo informático. - Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo. - Navegadores actualizados <p>PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR</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"> - Fijará los objetivos de la práctica. - Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes. - Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica. - 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. <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	
Resultados a comprobar	Indicadores de logro
1. En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado: – Crea y archiva componentes software. – Modifica y elimina componentes software. – Depura y verifica los componentes software elaborados. Conforme el criterio de evaluación CE 1.1	1.1 Crear y archivar componentes software
	1.2 Modificar y eliminar componentes software
	1.3 Depurar y verificar los componentes software elaborados
2. Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar Conforme el criterio de evaluación CE 1.3	2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar
	2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar

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

1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:

Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)

En el cual se debe detallar:

- La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos)
- Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos).
- Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos).

[Ver ejemplo de esquema.](#)

Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.

La práctica se realizará de manera individual.

Aplicación para hacer pedidos de Joyas

1. Interacción del usuario:

- A través de botones del menú en la parte superior – derecha:
 - Botón 1 – Identificación
 - Botón 2 – Pedidos
 - Botón 3– Carrito
- A través del formulario de Identificación el usuario puede crear su cuenta o acceder a su cuenta si está ya creado. Aquí se recogerán los siguientes datos,
 - Correo electrónico o número de teléfono
 - Contraseña
- A través del formulario de pedidos donde se recogerán los siguientes datos
 - Nombre
 - Correo electrónico
 - Teléfono
 - Dirección
 - Código postal
- A través del carrito se puede consultar
 - Lista de productos con precios
 - Total, a pagar

2. Procesos y transformaciones de los datos

- Los datos de identificación serán validados
- Los datos de pedido serán almacenados en el servidor
- Los pedidos serán procesados para finalizar la compra y preparar la entrega o la recogida de los productos

3. La salida de los datos puede ser en PDF imprimible o en pantalla

Ejemplo:

4. Interacción del usuario:

- A través de botones en la parte superior – derecha:
 - Botón 1 – Acceder
 - .
 - .
 - .
- A través de formularios de pedidos donde se recogerán los siguientes datos
 - Formulario de pedido
 - Nombre
 - Correo electrónico
 - Teléfono
 - Formulario de consulta
 - .
 - .
 - .



SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0492_3 – UF1844 – E1

RESULTADOS A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDAS		
1. En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado: – Crea y archiva componentes software. – Modifica y elimina componentes software. – Depura y verifica los componentes software elaborados. Conforme el criterio de evaluación CE 1.1	1.1 Crea y archiva componentes software	- Crea y archiva componentes software entre un 75% y 100% - Crea y archiva componentes software entre un 50 % y 75% - Crea y archiva componentes software por debajo de un 50 %	B R M	20 10 0
	1.2 Modifica y elimina componentes software	- Modifica y elimina componentes software entre un 75% y 100%. - Modifica y elimina componentes software entre un 50% y 75%. - Modifica y elimina componentes software por debajo de un 50%.	B R M	20 10 0
	1.3 Depura y verifica los componentes software elaborados	- Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 75% y 100%. - Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 50% y 75%. - Depura y verifica los componentes software elaborados por debajo de un 50%.	B R M	10 5 0
2. Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar Conforme el criterio de evaluación CE 1.3	2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar	- Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%. - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%. - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50%.	B R M	20 10 0
	2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar	- Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%. - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%. - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50%	B R M	30 15 0
	Valor mínimo exigible: 50	Valor máximo: 100		