

NOMBRE Y APELLIDOS: Daoulé MALLE		FECHA: 02/08/2023		
DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ		NOTA:		
(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.		Nº CURSO: 22-35/008902		
MF0491_3	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE: UA1, UA2 y UA3		Duración:	2h
UF1842				
PRÁCTICA FINAL				

DESCRIPCIÓN: 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.



INICIO CURSO CONTACTO

ACCEDER

Profesor

Alumno

LANDING PAGE TEMPLATE E-Learning

NEW ONLINE COURSES

Inscríbete

01 OPTION A

02 OPTION B


03 OPTION C

04 OPTION D

05 OPTION E

Entra en nuestra Academia


INFORMACIÓN



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

Nombre Usuario


Rol



Inscríbete

Lorem ipsum, dolor sit amet consectetur adipisicing elit.

[INFORMACIÓN](#)





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

Nombre Usuario

Rol



Inscríbete

Lorem ipsum, dolor sit amet consectetur adipisicing elit.

[INFORMACIÓN](#)

Nombre

Correo Electrónico

Asunto

Mensaje

Tu mensaje aquí

Texto Legal



MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN

- Equipo microinformático y Software de base.
- Herramientas y aplicaciones ofimáticas.
- Aplicaciones de edición web.
- Aplicación Visual Code Studio

PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR

Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:

- 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.

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. 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
	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
2. Crear y manipular componentes multimedia utilizando lenguajes de guion y herramientas específicas. Conforme a los Criterios de evaluación CE2.3, CE2.4	Crea funciones adecuados a la funcionalidad del componente software a desarrollar utilizando lenguajes de guion
	Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas
3. Seleccionar componentes de software ya desarrollados según su funcionalidad para integrarlos en documentos. Conforme a los Criterios de evaluación CE3.3	Manipula componentes multimedia mediante herramientas específicas
	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>
<h1></h1>
<p></p>
<button>INFORMACIÓN</button>
</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>
<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>
```

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"> - Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado más del 75% - Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado entre un 50 % y 75% - Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado menos de un 50 % 	B R M	10 5 0
Valor mínimo exigible: 50		Valor máximo: 100		