

<b>NOMBRE Y APELLIDOS:</b>			<b>FECHA: 26-07-2023</b>		
<b>DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ</b>			<b>NOTA:</b>		
<b>(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.</b>			<b>Nº CURSO: 22-35/008902</b>		
MF:	0491	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE:	UA3	Duración:	2 h
UF:	1842				
PRÁCTICA Nº:	E3				
<b>DENOMINACIÓN: Elementos interactivos con lenguaje de guion.</b>					
<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><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. 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. 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. 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. 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.



# Apple Watch Series 6

Lorem ipsum dolor sit amet  
consectetur adipiscing elit. Incidunt,  
quod numquam harum saepe vel  
debitis.

APPLE

Ejemplo:

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



```
} else {  
  elemento.classList.add("supercolor");  
}  
}
```



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

RESULTADOS A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDAS		
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. 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	- Identifica los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia entre un 75% y 100%	B	5
	1.2 Integra los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia, audio, vídeo, ilustraciones, fotografías, entre otros	- Identifica los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia entre un 50 % y 75%	R	2,5
		- Identifica los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia por debajo de un 50 %	M	0
		- Integra los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia entre un 75% y 100%.	B	5
		- Integra los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia entre un 50% y 75%.	R	2,5
		- Integra los formatos estándares de distribución y utilización de los componentes multimedia por debajo de un 50%.	M	0
2. Desarrolla animaciones e interactividades en componentes multimedia mediante lenguajes de guion específicos según especificaciones dadas. Conforme el criterio de evaluación CE 2.2	2.1 Desarrolla animaciones e interactividades en componentes multimedia mediante lenguajes de guion.	- Desarrolla animaciones e interactividades en componentes multimedia entre un 75% y 100%.	B	10
		- Desarrolla animaciones e interactividades en componentes multimedia entre un 50% y 75%.	R	5
		- Desarrolla animaciones e interactividades en componentes multimedia por debajo de un 50%.	M	0
	2.2 Documenta las animaciones e interactividades en componentes multimedia mediante lenguajes de guion.	- Documenta las animaciones e interactividades en componentes multimedia entre un 75% y 100%.	B	10
		- Documenta las animaciones e interactividades en componentes multimedia entre un 50% y 75%.	R	5
		- Documenta las animaciones e interactividades en componentes multimedia por debajo de un 50%	M	0
3. Crea o manipula componentes multimedia mediante herramientas específicas para adecuar los contenidos a los formatos indicados en las especificaciones recibidas. Conforme el criterio de evaluación CE 2.3	3.1 Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas para adecuar los contenidos a los formatos indicados.	- Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas entre un 75% y 100%.	B	10
		- Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas entre un 50% y 75%.	R	5
		- Crea componentes multimedia mediante herramientas específicas por debajo de un 50%	M	0
	3.2 Adapta componentes multimedia mediante herramientas específicas para adecuar los contenidos a los formatos indicados.	- Adapta componentes multimedia mediante herramientas específicas entre un 75% y 100%.	B	10
		- Adapta componentes multimedia mediante herramientas específicas entre un 50% y 75%.	R	5
		- Adapta componentes multimedia mediante herramientas específicas por debajo de un 50%	M	0

<p>5. En un supuesto práctico en el que se cuenta con un documento web, componentes multimedia y especificaciones de diseño del producto final.</p> <p>Conforme el criterio de evaluación 2.4</p>	4.1 Analiza los formatos de los componentes multimedia originales	<p>- Analiza los formatos de los componentes multimedia originales entre un 75% y 100%.</p> <p>- Analiza los formatos de los componentes multimedia originales entre un 50% y 75%.</p> <p>- Analiza los formatos de los componentes multimedia originales por debajo de un 50%</p>	B	20
			R	10
			M	0
	4.2 Realiza los ajustes en los formatos de los componentes multimedia	<p>- Realiza los ajustes en los formatos de los componentes multimedia entre un 75% y 100%.</p> <p>- Realiza los ajustes en los formatos de los componentes multimedia entre un 50% y 75%.</p> <p>- Realiza los ajustes en los formatos de los componentes multimedia por debajo de un 50%</p>	B	20
			R	10
			M	0
	4.3 Verifica la integración y funcionalidad de los componentes	<p>- Verifica la integración y funcionalidad de los componentes entre un 75% y 100%.</p> <p>- Verifica la integración y funcionalidad de los componentes entre un 50% y 75%.</p> <p>- Verifica la integración y funcionalidad de los componentes por debajo de un 50%</p>	B	10
			R	5
			M	0
	<b>Valor mínimo exigible: 50</b>	<b>Valor máximo: 100</b>		