

NOMBRE Y APELLIDOS:			FECHA: 05-07-2023		
DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ			NOTA:		
(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.			Nº CURSO: 22-35/008902		
MF:	0491	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE:	UA1	Duración:	3 h
UF:	1841				
PRÁCTICA Nº:	E1				
DENOMINACIÓN: ESTRUCTURA BÁSICA DE UNA PÁGINA WEB					
<p><u>DESCRIPCIÓN</u></p> <p>Se propone la realización de un planteamiento de un sitio web basándose en el proceso de diseño web. Para ello el alumnado deberá realizar las siguientes tareas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incluir la cabecera básica para los archivos en HTML. <ul style="list-style-type: none"> o Tipo de documento o Lenguaje del documento o Codificación del documento o Estándares de HTML. - Incluir las etiquetas para señalar las partes de la página web. <ul style="list-style-type: none"> o Cuerpo o Encabezado o Pie - Incluir una pequeña descripción en formato texto de cada una de las partes. - Incluir en el cuerpo de la página web los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> o 3 secciones: <ul style="list-style-type: none"> ▪ En la primera sección: <ul style="list-style-type: none"> • Un video ▪ En la segunda sección: <ul style="list-style-type: none"> • Un texto destacado (h2) • Un párrafo • Una imagen ▪ En la tercera sección: <ul style="list-style-type: none"> • Un mapa de Gran Canaria de medidas 550 x 550 - Incluir en el pie de la página una imagen con un enlace a https://fuerteventura2000.com/ <p>La práctica se realizará de manera individual.</p> <p><u>MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipo informático. - Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo. - Navegadores actualizados <p><u>PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR</u></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:

- 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. Determina las diferentes partes de un documento creado con lenguaje de marcas utilizado para su implementación. Conforme el criterio de evaluación CE 1.1	1.1 Determina las diferentes partes de un documento
	1.2 Comprende las diferentes partes de un documento
2. Reconoce las diferentes técnicas de desarrollo de software existentes en el mercado para mejorar la integración en el sistema y elaboración de documentos según el diseño especificado. Conforme el criterio de evaluación CE 1.2	2.1 Reconoce las diferentes técnicas de desarrollo de software existentes
	2.2 Aplica las diferentes técnicas de desarrollo de software existentes
3. Utiliza marcas adecuadas para generar la documentación interna en el desarrollo según las especificaciones del diseño. Conforme el criterio de evaluación CE 1.3	3.1 Utiliza marcas adecuadas para generar la documentación
	3.2 Entiende las marcas adecuadas para generar la documentación.
4. Realiza documentos con un lenguaje de marcas que permitan la interacción con el usuario contando con especificaciones dadas. Conforme el criterio de evaluación CE 1.4	4.1 Realiza documentos con un lenguaje de marcas que permitan la interacción con el usuario.
	4.2 Aplica las marcas en documentos con un lenguaje de marcas que permitan la interacción con el usuario.

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 planteamiento de un sitio web basándose en el proceso de diseño web. Para ello el alumnado deberá realizar las siguientes tareas:

- Incluir la cabecera básica para los archivos en HTML.
 - o Tipo de documento
 - o Lenguaje del documento
 - o Codificación del documento
 - o Estándares de HTML.
- Incluir las etiquetas para señalar las partes de la página web.
 - o Cuerpo
 - o Encabezado
 - o Pie
- Incluir una pequeña descripción en formato texto de cada una de las partes.
- Incluir en el cuerpo de la página web los siguientes elementos:
 - o 3 secciones:
 - En la primera sección:
 - Un video
 - En la segunda sección:
 - Un texto destacado (h2)
 - Un párrafo
 - Una imagen
 - En la tercera sección:
 - Un mapa de Gran Canaria de medidas 550 x 550
- Incluir en el pie de la página una imagen con un enlace a <https://fuerteventura2000.com/>
- Adjuntar el código de la página a continuación y convertir en pdf.

La práctica se realizará de manera individual.

Ejemplo:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
<meta charset="UTF-8">
</head>
<!--Esto es el cuerpo de la página web -->
  <body>
    <header>

    </header>

    <footer>

    </footer>
  </body>
</html>
```

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Prueba</title>
</head>
<body>
  <!-- Aquí es donde se muestra todos el contenido de la página-->
  <header>
    <!-- Este espacio es para la cabecera de la página -->
  </header>
  <section>
    <iframe width="560" height="315"
src="https://www.youtube.com/embed/TvbasBUmShU" title="YouTube video player"
frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media;
gyroscope; picture-in-picture; web-share" allowfullscreen></iframe>
  </section>
  <section>
    <div>
      <h2>texto destacado</h2>
      <p>párrafo</p>
    </div>
    <div>
      
    </div>
  </section>
  <section>
    <iframe
src="https://www.google.com/maps/embed?pb=!1m14!1m12!1m3!1d225501.47513519123!2d-
15.554265802481998!3d27.9798027472361!2m3!1f0!2f0!3f0!3m2!1i1024!2i768!4f13.1!5e0!3
m2!1ses!2ses!4v1688566806135!5m2!1ses!2ses" width="550" height="550"
style="border:0;" allowfullscreen="" loading="lazy" referrerpolicy="no-referrer-
when-downgrade"></iframe>
  </section>
  <footer>
    <!-- Este espacio es para el pie de página -->
    <a href="https://fuerteventura2000.com/"></a>
  </footer>
</body>
</html>
```

SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0491_3 – UF1841 – E1

RESULTADOS A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDAS		
1. Determina las diferentes partes de un documento creado con lenguaje de marcas utilizado para su implementación. Conforme el criterio de evaluación CE 1.1	1.1 Determina las diferentes partes de un documento	- Determina las diferentes partes de un documento entre un 75% y 100%	B	10
		- Determina las diferentes partes de un documento entre un 50 % y 75%	R	5
		- Determina las diferentes partes de un documento por debajo de un 50 %	M	0
	1.2 Comprende las diferentes partes de un documento	- Comprende las diferentes partes de un documento entre un 75% y 100%. - Comprende las diferentes partes de un documento entre un 50% y 75%. - Comprende las diferentes partes de un documento por debajo de un 50%.	B R M	10 5 0
2. Reconoce las diferentes técnicas de desarrollo de software existentes en el mercado para mejorar la integración en el sistema y elaboración de documentos según el diseño especificado. Conforme el criterio de evaluación CE 1.2	2.1 Reconoce las diferentes técnicas de desarrollo de software existentes	- Reconoce las diferentes técnicas de desarrollo de software existentes entre un 75% y 100%. - Reconoce las diferentes técnicas de desarrollo de software existentes entre un 50% y 75%. - Reconoce las diferentes técnicas de desarrollo de software existentes por debajo de un 50%.	B R M	10 5 0
		- Aplica las diferentes técnicas de desarrollo de software existentes entre un 75% y 100%. - Aplica las diferentes técnicas de desarrollo de software existentes entre un 75% y 50%. - Aplica las diferentes técnicas de desarrollo de software existentes por debajo de un 50%	B R M	10 5 0
	2.2 Aplica las diferentes técnicas de desarrollo de software existentes			
3. Utiliza marcas adecuadas para generar la documentación interna en el desarrollo según las especificaciones del diseño. Conforme el criterio de evaluación CE 1.3	3.1 Utiliza marcas adecuadas para generar la documentación	- Utiliza marcas adecuadas para generar la documentación entre un 75% y 100%.	B	10
		- Utiliza marcas adecuadas para generar la documentación entre un 75% y 50%.	R	5
		- Utiliza marcas adecuadas para generar la documentación por debajo de un 50%	M	0

	3.2 Entiende las marcas adecuadas para generar la documentación.	<ul style="list-style-type: none"> - Entiende las marcas adecuadas para generar la documentación entre un 75% y 100%. - Entiende las marcas adecuadas para generar la documentación entre un 75% y 50%. - Entiende las marcas adecuadas para generar la documentación por debajo de un 50% 	B R M	10 5 0
<p>4. Realiza documentos con un lenguaje de marcas que permitan la interacción con el usuario contando con especificaciones dadas. Conforme el criterio de evaluación CE 1.4</p>	4.1 Realiza documentos con un lenguaje de marcas que permitan la interacción con el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza documentos con un lenguaje de marcas que permitan la interacción con el usuario entre un 75% y 100%. - Realiza documentos con un lenguaje de marcas que permitan la interacción con el usuario entre un 75% y 50%. - Realiza documentos con un lenguaje de marcas que permitan la interacción con el usuario por debajo de un 50% 	B R M	20 10 0
	4.2 Aplica las marcas en documentos con un lenguaje de marcas que permitan la interacción con el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica las marcas en documentos con un lenguaje de marcas que permitan la interacción con el usuario entre un 75% y 100%. - Aplica las marcas en documentos con un lenguaje de marcas que permitan la interacción con el usuario entre un 75% y 50%. - Aplica las marcas en documentos con un lenguaje de marcas que permitan la interacción con el usuario por debajo de un 50% 	B R M	20 10 0
	Valor mínimo exigible: 50	Valor máximo: 100		