

PAC de Desarrollo UF1

CFGS DAM / DAW

Módulo 04: Lenguajes de marcas y sistemas de gestión de información.

2S 2021/2022



1. Normativa

Requisitos necesarios que debe cumplir el trabajo:

- La PAC de Desarrollo se debe entregar únicamente a través del campus, en la tarea específica para ello y dentro de los plazos de entrega establecidos en la guía didáctica. En caso de no cumplir dichos plazos, no se podrán enviar de forma posterior.
- El día y hora máximo para entregar una PAC de desarrollo es el día especificado en la guía didáctica.
- Para realizar esta actividad se debe consultar los contenidos del material didáctico y hacer uso de fuentes bibliográficas y recursos web.
- Las respuestas deben estar debidamente argumentadas. No se admiten respuestas escuetas sin justificar.
- No se aceptan copias literales de Internet, que se considerarán plagio. Se puede utilizar Internet para localizar información, pero el redactado de las respuestas debe ser de elaboración propia, citando la fuente de donde se ha obtenido esta información.
- Se deben referenciar las fuentes consultadas, ya que en caso de no hacerlo podría considerarse plagio. Se recomienda seguir las [normas APA para citar páginas webs](#).
- Es responsabilidad del alumno/a comprobar que el archivo subido en la plataforma es el correcto, ya que en ningún caso el profesor revisará el documento antes del periodo de corrección.
- El documento debe realizarse a ordenador, nunca a mano, y entregar en PDF, no en otros formatos o en editable.
- El documento debe tener portada e índice y el contenido estar estructurado en diferentes secciones, con encabezados y numeración de páginas.

- El documento debe utilizar letra Arial 11, con interlineado 1 o una configuración de estilo similar que facilite su lectura.
- El documento debe redactarse en minúsculas siguiendo las normas ortográficas básicas, con cohesión, coherencia, fluidez del texto y utilizando un vocabulario adecuado al tema. No hacerlo puede penalizar hasta 1 punto la calificación.

2. Criterios de corrección

A la hora de realizar la corrección y evaluación del trabajo presentado se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- La calificación numérica oscila del 0 al 10. El profesor podrá disminuir hasta 1 punto la calificación obtenida en caso de que haya errores ortográficos y/o su presentación no se adecúe a los estándares básicos establecidos.
- En ningún caso se corregirán aquellos trabajos que sean una copia literal de Internet u otras fuentes.
- Debe ser un trabajo propio donde se traten todos los conceptos mencionados.
- Si no se entrega una PAC de desarrollo, la calificación equivaldrá a un 0.
- Si se detecta la entrega de una PAC copiada, ya sea de una fuente externa o con un contenido idéntico al de otro alumno/a, serán evaluadas como suspenso, con una calificación de 0.

3. Enunciado de la actividad

Esta actividad consiste en la realización de tres ejercicios relacionados con los lenguajes de marcas HTML, CSS y XML:

- Dos ejercicios sobre programación web con HTML5 y CSS3.
- Un ejercicio sobre documentos XML.

De cada uno de ellos se deberá entregar el código desarrollado, correctamente estructurado (carpetas y subcarpetas) y con nombres identificativos de cada uno de ellos.

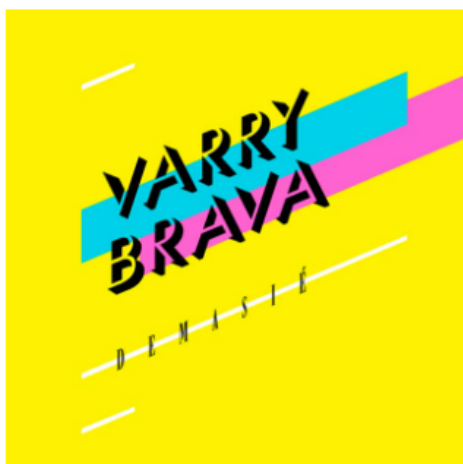
Se adjunta una serie de ficheros para comenzar cada uno de los ejercicios propuestos, que incluye las imágenes necesarias para resolverlos.

Además, se deberá entregar un fichero PDF adicional con capturas del código, resultado que se ha obtenido en las pruebas realizadas en el propio equipo y comentarios para comprender el trabajo realizado y que faciliten la evaluación.

Ejercicio 1: Tracklist de un disco

Crea una página web que contenga la información de un disco de música representada de la siguiente manera:

Ejercicio 1. Disco



Nº	Título	Dur.
1.	No gires	2:44
2.	Calor	3:42
3.	Ritual	3:37
4.	No te conozco	3:38
5.	Amantes de fuego	3:12
6.	Templo	3:43
7.	Radioactivo	2:39
8.	Miedo	4:03
9.	Confusión	3:35
10.	Despeinados	3:33
11.	Disco	3:15

Los requisitos que debe tener esta página son:

- La portada y la tabla tienen un ancho de 250 píxeles y una sombra negra de 2 píxeles.
- La tabla está separada de la portada 10 píxeles.
- La tabla y los elementos interiores tienen un borde como se muestra en la imagen y tienen un grosor de 3 píxeles y color *red*.
- Los encabezados de tabla tienen el tipo de letra Verdana y el fondo *pink*.
- Los datos de la tabla tienen una separación entre el contenido y el borde izquierdo de 5px y su tipo de letra es Impact.
- El ancho de la primera columna es del 15%, el de la segunda del 60% y el de la tercera del 25%.
- Los datos de la primera columna tienen de color de fondo *hotpink*.
- Se debe identificar una fila de forma especial como “reproduciendo” con las siguientes características: color de fondo *yellow*, en negrita, color *red* y sombra negra de 2 píxeles.

Se puede utilizar una imagen y un disco a elección propia, pero que permita realizar la actividad como se pide.

Ejercicio 2: Compra de entradas

Crea una página web que contenga un formulario para la compra de entradas y una segunda que simule la confirmación de la compra. Cada página debe desarrollarse en un fichero HTML diferente, pero ambas deben compartir el mismo fichero CSS.

La página de venta de entradas debe tener una apariencia similar a esta:

Ejercicio 2. Venta de entradas

Entradas

Número de entradas: 1

Categoría:
Pista General

Datos del comprador

Nombre:

Apellidos:

E-Mail:

Fecha de nacimiento: dd/mm/aaaa

Pago

Selecciona método de pago:

☐ VISA
☐ MasterCard
☐ PayPal
☐ bizum

☐ Acepto las condiciones de compra

Proceder al pago

Los requisitos que debe tener esta página son:

- El formulario tiene tres agrupaciones de elementos de entrada. Los encabezados de las agrupaciones usan el tipo de letra Verdana y el resto del texto usan el tipo de letra Calibri.
- Todos los elementos de entrada tienen que estar identificados para poder procesar posteriormente la información. En aquellos que sea necesario, hay que especificar su valor para que luego pueda procesarse correctamente.
- En el primero tiene dos menús desplegables:
 - Número de entradas, con 5 opciones.
 - Categorías, con 3 opciones.
- En el segundo tiene tres elementos de entrada y un selector de fecha.
- Y, en el tercero, permite seleccionar entre 4 posibles opciones de compra (pudiendo elegir solo una de ellas) y una casilla de verificación. Las imágenes de las opciones tienen un ancho de 50 píxeles.
- Un elemento para enviar el formulario con la apariencia que se ve en la imagen que tiene las siguientes características: una separación del contenido con el borde de 25 píxeles, color de fondo *darkblue*, color de texto *skyblue* y tamaño del texto el doble de la de la fuente (em).

El formulario deberá abrir una nueva página y enviar toda la información de forma visible por la URL. La nueva página tendrá las siguientes características:

Ejercicio 2B. Compra realizada con éxito

Volver a comprar entradas

Los requisitos que debe tener esta página son:

- El botón de volver es en realidad un enlace que tiene las mismas propiedades que el botón de la página anterior. Al pulsar en él, volveremos al formulario de compra.
- El tipo de letra de este enlace es Arial o Impact y no tiene la línea de subrayado.

Ejercicio 3: Eurovision

Crea un fichero XML bien formado que contenga la información que contiene la siguiente tabla.

País	Título		Artista	Idioma	Vídeo
	Original	Castellano			
Alemania	Rockstars	Estrellas del rock	Malik Harris	• Inglés	D3FN2umFaM8
España	SloMo	Cámara lenta	Chanel	• Español • Inglés	TO2yGXVQCfo
Finlandia	Jezebel	Jezebel	The Rasmus	• Inglés	XtMfCf3vFbc
Italia	Brividi	Escalofríos	Mahmood & Blanco	• Italiano	4MgMhzfUmiA
Ucrania	Stefania	Estefanía	Kalush Orchestra	• Ucraniano	UiEGVYOruLk

4. Evaluación

La evaluación de esta actividad se realizará siguiendo la siguiente rúbrica, teniendo en cuenta que será necesario superar todos los requisitos de un nivel inferior para optar a la calificación del superior:

Criterios	Alta	Media	Baja	Nada	Peso
Ejercicio 1: Imagen	La imagen utiliza clases para aplicar el estilo que comparte con otros elementos de la página.	La imagen tiene el efecto que se pide	La imagen tiene las dimensiones que se piden.	La imagen no cumple los mínimos.	0.4
Ejercicio 1: Tabla	La tabla utiliza clases para aplicar el estilo que comparte con otros elementos de la página.	La tabla tiene la distribución y colores que se piden.	La tabla tiene los bordes y tipos de letra que se piden.	La tabla no cumple los mínimos.	0.8
Ejercicio 1: Reproduciendo	Se utilizan identificadores para modificar la apariencia del elemento.	El elemento tiene las características que se piden.	Tiene el elemento resaltado.	El elemento no cumple los mínimos.	0.8
Ejercicio 2: Apariencia	El formulario tiene los tipos de letra que se piden.	El formulario tiene los colores y apariencia que se pide.	El formulario tiene los tres agrupamientos.	El formulario no cumple los mínimos.	0.3
Ejercicio 2: Entradas	Se han definido correctamente los elementos de entrada del tercer agrupamiento (tipos, valores, etc)	Se han definido correctamente los elementos de entrada del primer agrupamiento (tipos, valores, etc)	Se han definido correctamente los elementos de entrada del segundo agrupamiento (tipos, valores, etc)	Las entradas no cumplen los mínimos.	0.7
Ejercicio 2: Botón	El botón utiliza clases o identificadores para aplicar el estilo que comparte con otros elementos.	El botón tiene los requisitos que se piden.	El botón abre una nueva página enviando correctamente la información del formulario.	El botón no cumple los mínimos.	0.7
Ejercicio 2: Página adicional	El enlace utiliza clases o identificadores para aplicar el estilo que comparte con otros elementos.	El enlace tiene la apariencia que se pide.	El enlace no devuelve a la página del formulario.	La página no cumple los mínimos.	0.3
Ejercicio 3: XML	La información de idioma está correctamente organizada.	La información de título está correctamente organizada.	El XML está bien formado e incluye toda la información.	El XML no cumple los mínimos.	1

5. Entrega

Sigue las siguientes instrucciones para realizar correctamente la entrega del proyecto:

- Un fichero comprimido con la nomenclatura PAC_UF1_ApellidoNombre.zip (siempre Apellido y Nombre tus datos personales) y que tenga en su interior lo siguiente:
 - Una carpeta que contenga el código de los diferentes ejercicios que se piden en esta PAC de desarrollo, con todo lo necesario para poderlos visualizar y ejecutar correctamente.
 - El fichero en formato .pdf con la siguiente nomenclatura:
PAC_UF1_ApellidoNombre.pdf
- Revisa bien que el formato del documento sigue lo que se especifica en la normativa.
- Para que el ejercicio sea corregido, este debe entregarse obligatoriamente en la tarea. No se corregirán proyectos entregados por otros medios, como los adjuntos de los comentarios de la tarea o los mensajes privados.