

# CFGS Técnico Superior en desarrollo de Aplicaciones Web

## Módulo: Lenguajes de marcas y sistemas de información

Profesor: Carlos Sogorb

Email: [csogorb@iessonferrer.net](mailto:csogorb@iessonferrer.net)

Carpeta compartida de Dropbox: <http://bit.ly/2wc2Eri>

### Temario

1. Reconocimiento de las características de los lenguajes de marcas
2. Definición de esquemas y vocabularios en XML (DTD)
3. Definición de esquemas y vocabularios en XML (XML-Schema)
4. Utilización de los lenguajes de marcas en entornos web (HTML)
5. Utilización de los lenguajes de marcas en entornos web (CSS)
6. Javascript
7. Almacenamiento y consulta de información (XPath y XQuery)
8. Conversión y adaptación de documentos XML (XSLT)
9. Sistemas de gestión empresarial (ERPs)

### Criterios de evaluación

- Se realizarán al menos dos exámenes por trimestre, así como prácticas que contribuirán a la nota final.
- Algunas prácticas de especial valor o dificultad, hechas de manera individual por cada alumno, podrían contarse como exámenes.
- La nota final de cada evaluación se calculará teniendo en cuenta:

70% notas de los exámenes

20% notas de prácticas, trabajos y ejercicios

10% actitud (asistencia, puntualidad, participación y comportamiento)

- Se redondeará una nota de evaluación hacia arriba si supera el '5, y hacia abajo en caso contrario. Como excepción, cualquier nota entre 4 y 5 se redondeará hacia el 4.

- Será necesario obtener al menos un 4 en las medias de exámenes y prácticas para aprobar cada evaluación. Será necesario sacar al menos un 5 de nota media para aprobar la evaluación.
- Para calcular la nota final de curso, se hará la media de las notas de las tres evaluaciones. No se podrá aprobar con más de una evaluación suspendida, aunque la nota media sea mayor de 5. La nota de la evaluación suspendida no podrá ser inferior a 4.
- Si un alumno falta a un examen, de forma justificada, se recuperará antes del final de la evaluación.
- A final de curso se harán recuperaciones de todas las evaluaciones.
- Se valorará la puntualidad, la presentación y la ortografía a la hora de puntuar los trabajos.

## Material

El material para la asignatura consistirá en:

- Cuaderno
- Pendrive
- Material didáctico en el Moodle
- Visual Studio Code, como editor de código
- Google Meet: Para las clases online.
- draw.io: Para la creación de diagramas.