

PROVA PRÀCTICA D'AVALUACIÓ DELS APRENTATGES

DOCUMENT PER A L'ALUMNAT

Número i nom del curs	24/FOAP/718/0190140/014 (IFCD0210) DESENVOLUPAMENT D'APLICACIONS AMB TECNOLOGIES WEB
Mòdul Formatiu que s'avalua	MF0491_3: Programació web a l'entorn client
Unitat Formativa que s'avalua	UF1841 - Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marca. UF1842 - Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guion. UF1843 - Aplicaciones técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno cliente.

Nom i Cognoms de l'alumne/a	
NIF de l'alumne/a	
Data de la prova	10/07/2025
Signatura	

INSTRUCCIONS DE LA PROVA

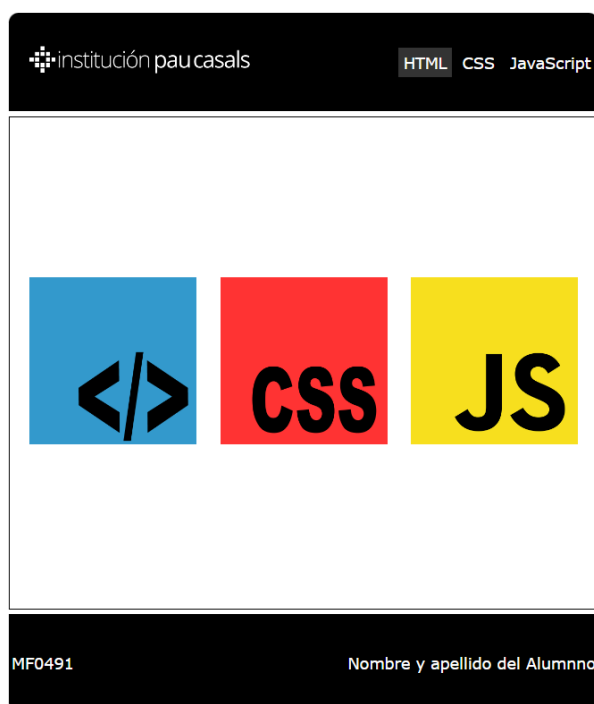
- Se trata de realizar dos actividades. La primera en JavaScript y la segunda en HTML, estilos CSS y elementos de accesibilidad.
- La primera actividad constará de dos ficheros que se llamarán **calculo.html** y **calculo.js**, que estarán dentro de una carpeta llamada **CALCULO**.
- La segunda actividad se trata de realizar una web. Todos los ficheros estarán dentro de una carpeta llamada **WEB**.
- Finalmente se entregará al profesor en un único fichero comprimido llamado **nombre_primerApellido_MF0491.zip**.

DESCRIPCIÓ DE LA PRÀCTICA	
DENOMINACIÓ	<i>Creació d'una aplicació amb JavaScript i Creació d'una pàgina web amb HTML i CSS.</i>
ESPECIFICACIONS TÈCNIQUES	<p>Capacitats i criteris d'avaluació:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ C1: Elaborar documents utilitzant llenguatges de marques i estàndards de desenvolupament programari ✓ C1: crear components programari mitjançant eines i llenguatges de guió utilitzant tècniques de desenvolupament estructurat. ✓ C1: aplicar tècniques d'usabilitat i accessibilitat en el desenvolupament d'interfícies d'usuari.
MATERIAL	<i>Inclòs en cadascuna de les activitats.</i>
TEMPS	<p><i>Activitat 1: 30 minuts</i></p> <p><i>Activitat 2: 2 hores</i></p>
ACTIVIDADES	
ACTIVIDAD 1	<p>Los dos ficheros resultantes de esta actividad deben estar dentro de una carpeta llamada CALCULO.</p> <p>Crea un fichero HTML llamado calculo.html que mediante JavaScript permita realizar el siguiente proceso:</p> <p>Se debe poder introducir un importe que en el caso de que sea superior o igual a 1000 se le realice un descuento del 10% y en el caso que sea inferior a 1000 de un 5%. El mensaje retornado debe devolver el importe final, por ejemplo, si la cifra introducida es 1000: "El importe final es: 900".</p> <p>El fichero calculo.html debe tener un campo de entrada, un botón para realizar el cálculo y una zona para retornar el resultado.</p> <p>En el caso que el importe introducido no sea correcto (cero, vacío, menor que cero o distinto de un número) debe de retornar un mensaje que diga según el caso: "no es número", "está vacío", "número inferior a cero" o "valor cero no se puede calcular"</p> <p>El código JavaScript se debe realizar en un fichero llamado calculo.js</p>

ACTIVIDAD 2

Se debe crear una web con la apariencia de las siguientes imágenes y las siguientes condiciones:

- Todo el proyecto se debe crear en una carpeta denominada **WEB**.
- El ancho de las tres capas es de 600px.
- La capa superior e inferior tienen un alto de 100px.
- La capa principal, la del medio, tiene un alto de 600px.
- Las tres capas deben estar centradas horizontalmente con respecto al visor del navegador
- La tipografía de toda la web debe ser **sans serif**.
- Las esquinas superiores de la capa superior y las inferiores de la capa inferior deben ser redondeadas.
- Entre las capas deben realizarse un espacio que las separe.
- Finalmente deben existir 4 ficheros HTML (**index.html**, **html.html**, **css.html** y **js.html**), un fichero **estilos.css**, las tres fotos de los iconos y el logo de PAUCASALS dentro una carpeta llamada **imagen**.
- En el menú superior deben estar los vínculos que permitan enlazar con el resto de los ficheros. Dichos vínculos deben tener algún efecto al pasar por encima.
- El contenido de la capa principal, tanto en el index como en los demás ficheros debe estar centrado verticalmente y horizontalmente.
- Las imágenes del **index.html** también deben ser vínculos que enlacen con el fichero correspondiente.
- La imagen del logo debe actuar como vínculo para poder volver al **index.html**.
- Crea todo el contenido de la web teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, es decir, utilizando etiquetas de tipo semántico y atributos de etiquetas HTML que permitan describir adecuadamente imágenes, el logo y los títulos. También ten en cuenta la tipografía, su tamaño y el contraste de color.

Ejemplo fichero *index.html*Ejemplo fichero *html.html*

DOCUMENT PER A L' AVALUADOR/A

RESULTAT DE L'OBSERVACIÓ I AVALUACIÓ DE LA PRÀCTICA						
ACTIVITAT	FACTORS	ESCALES		PUNTUACIÓ		
				Màx.	Obtinguda	Mín.
Activitat 1	UF1841 JavaScript	Input, Botó, zona de missatges vincle amb JS	1 punts	10		5
		Crear variables	1 punt			
		Control de errors	1 punt			
		Si no és número	1 punt			
		Si buida	1 punt			
		Si és cero	1 punt			
		Sí condicional	1,5 punt			
		Conversió de dades	1 punt			
		Fórmula	1,5 punt			
AVALUACIÓ ACTIVITAT 1 – UF1841				APTE		NO APTE
Activitat 2	UF1842 HTML i CSS	Estructura de carpetes	1 punts	10		5
		Estructura de capes	2 punts			
		Justificació i mides capes	2 punts			
		Tipografia	1 punt			
		Vincles (menú i logos)	2 punt			
		Efecte vincles	1 punt			
		Cantons arrodonits	1 punt			
	UF1843 Accessibilitat Usabilitat	Atributs d'accessibilitat	4 punts	10		5
		Etiquetes semàntiques	3 punts			
		Contrast color tipografies	3 punts			
AVALUACIÓ ACTIVITAT 2 – UF1842				APTE		NO APTE
AVALUACIÓ ACTIVITAT 2 – UF1843				APTE		NO APTE
MITJANA Unitats formatives (UF1841 + UF1842 + UF1843)/3				<5		>5
				APTE		NO APTE

OBSERVACIONS

Signatura formador/a	
Signatura i segell del centre de formació	