

Módulo Profesional 06:

Lenguajes de marcas y sistemas de
gestión de información

Actividad 2 UF1

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN

Desarrollo Aplicaciones Multiplataforma

MODALIDAD PRESENCIAL

Albert Bocanegra Barreiro



Introducción a la informática

Objetivos de la actividad

- La interpretación y aplicación de los principios de la programación.
- La evaluación, selección y utilización de herramientas y lenguajes de programación.
- La identificación de las funcionalidades aportadas.
- La documentación de los programas desarrollados.

Metodología

Entrega

Individual

Fecha límite: 19/11/2021

Ejercicios teóricos y prácticos.

Antes de entregar la actividad, revisa que el documento: las faltas de ortografía, párrafos justificados, los tipos de letras que sean iguales... Ya que se penaliza en la nota.

Se tiene que tiene que contestar en cada uno de los puntos de la actividad y subir el documento Word y los archivos html, css, imágenes... al campus para corregirla.

Dedicación estimada

Documentos de referencia

10 horas

Libros de texto, recursos disponibles en el aula.

Resultados de Aprendizaje

- Reconocer las características de lenguajes de marcas analizando e interpretando fragmentos de código.
- Utilizar lenguajes de marcas para la transmisión de información a través de la web.
- Validaciones de documentos XML.
- Operar sistemas empresariales de gestión de información realizando tareas...

Criterios de Evaluación

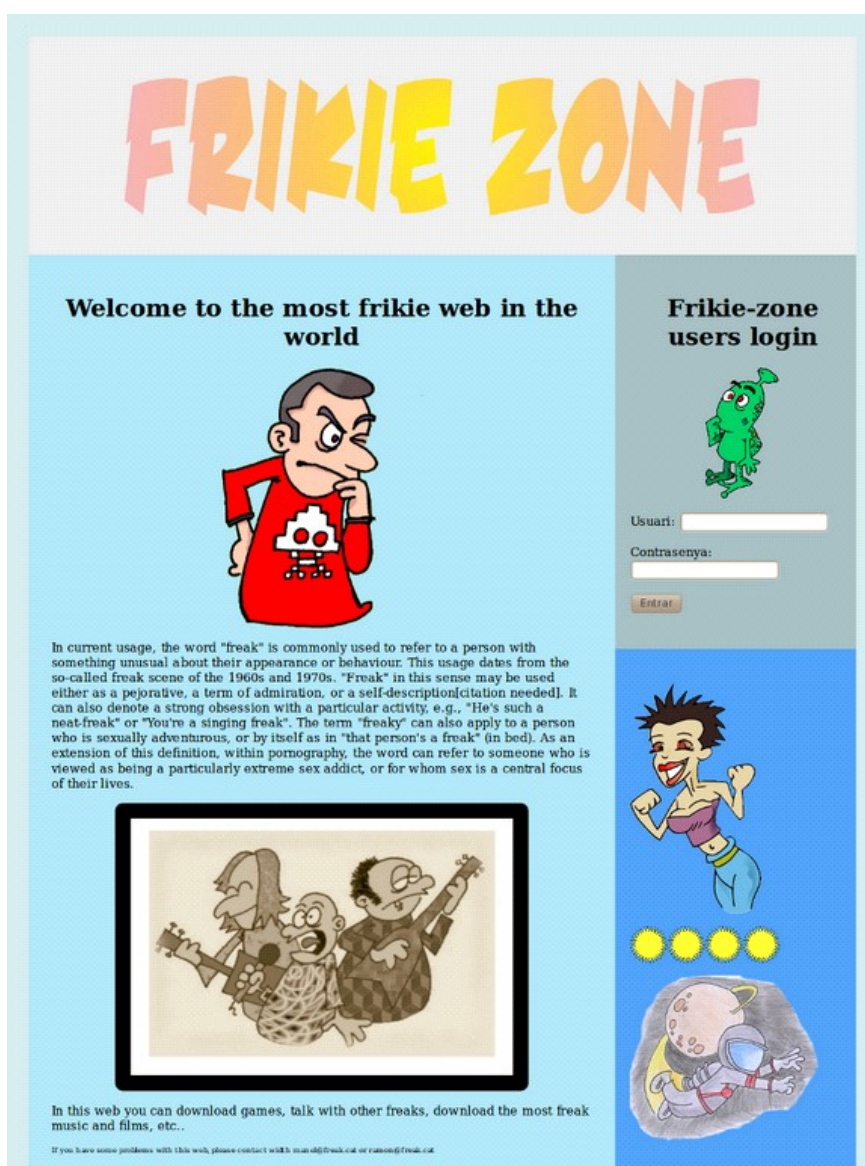
- Se han identificado las características generales de los lenguajes de marcas.
- Identificar los lenguajes de marcas relacionados con la web y sus diferentes versiones.
- Ventajas que aporta la sindicación.
- Descubrir la información transmitida en los documentos XML.
- Conversión de un documento XML.
- Métodos de almacenamiento de la información usada en documentos XML.
- Reconocer las ventajas de los sistemas de gestión y planificación de recursos empresarial.

Desarrollo de la actividad

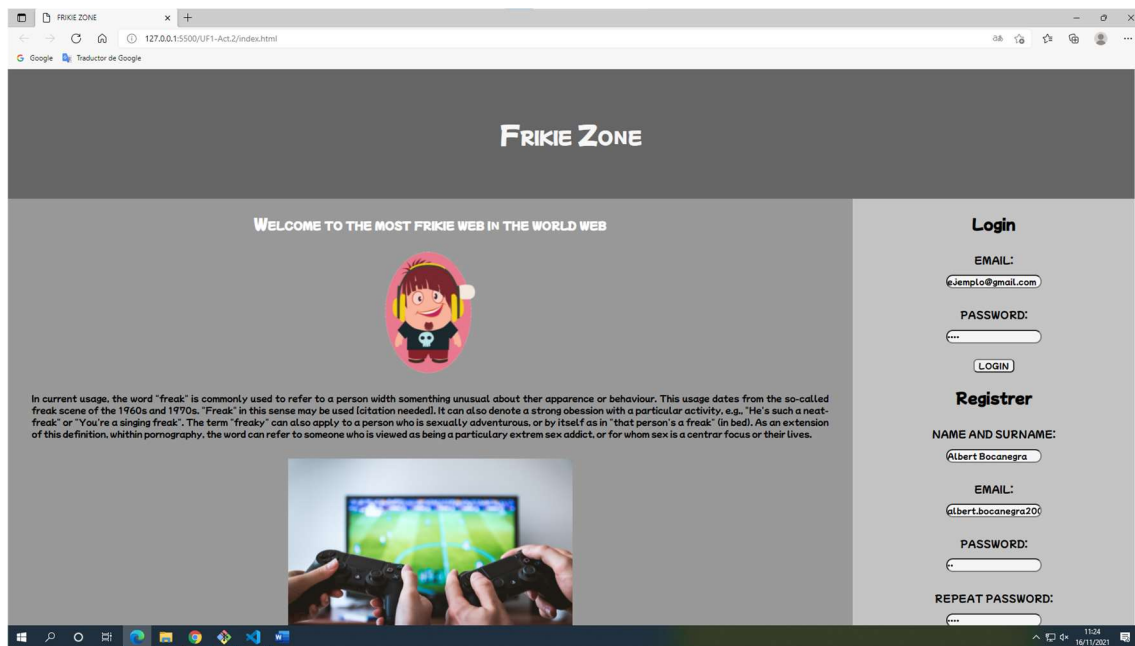
Práctica [90 puntos]:

Actividad CSS + HTML

Realiza la siguiente página web sin utilizar tablas, mediante hojas de estilo. Tiene que aparecer tú nombre y apellido y las imágenes las puedes sustituirlas por las que más te gusten, pero la estructura de la web debe ser igual.



La página web que he realizado es muy similar a la del ejemplo:



En el archivo se puede observar que hay 3 ficheros: