

| | | | | | |
|---|------|---|-------------------------------|-----------|-----|
| NOMBRE Y APELLIDOS: Kilian Jesús Sánchez Sánchez | | | FECHA: 18-08-2023 | | |
| DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ | | | NOTA: | | |
| (IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB. | | | Nº CURSO: 22-35/008902 | | |
| MF: | 0492 | UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE: | UA1 | Duración: | 2 h |
| UF: | 1844 | | | | |
| PRÁCTICA Nº: | E1 | | | | |
| DENOMINACIÓN: Arquitecturas de aplicaciones web. | | | | | |
| <p>DESCRIPCIÓN</p> <p>1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:</p> <p>Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)</p> <p>En el cual se debe detallar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos) • Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos). • Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos). <p>Ver ejemplo de esquema.</p> <p>Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.</p> <p>La práctica se realizará de manera individual.</p> <p>MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipo informático. - Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo. - Navegadores actualizados <p>PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR</p> <p><i>Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.</p> <p>Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.</p> | | | | | |

| ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA | |
|---|---|
| Resultados a comprobar | Indicadores de logro |
| <ul style="list-style-type: none"> En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado: <ul style="list-style-type: none"> – Crea y archiva componentes software. – Modifica y elimina componentes software. – Depura y verifica los componentes software elaborados. Conforme el criterio de evaluación CE 1.1 | 1.1 Crear y archivar componentes software |
| | 1.2 Modificar y eliminar componentes software |
| | 1.3 Depurar y verificar los componentes software elaborados |
| <ul style="list-style-type: none"> Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar Conforme el criterio de evaluación CE 1.3 | 2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar |
| | 2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar |

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

1.- El alumno de forma individual deberá realizar un proyecto de una aplicación web aplicando el proceso de desarrollo de software:

Aplicación para hacer pedidos. (TEMAS: Ropa, Juegos, Ilustraciones, Servicios)

En el cual se debe detallar:

- La entrada de datos. (Como interactuará el usuario - Formularios – Botones – Elementos interactivos)
- Proceso de manipulación o transformación de esos datos. (Cómo se trabajará con los datos – Cómo se guardarán los datos – Cómo se accederá a los datos).
- Procesos de salida. (Cómo se mostrarán los datos – Cómo se enviarán los datos).

[Ver ejemplo de esquema.](#)

Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.

La práctica se realizará de manera individual.

Ejemplo:

- Interacción del usuario:
 - A través de botones en la parte superior – derecha:
 - Botón 1 – Acceder
 - .
 - .
 - .
 - A través de formularios de pedidos donde se recogerán los siguientes datos
 - Formulario de pedido
 - Nombre
 - Correo electrónico
 - Teléfono
 - Formulario de consulta
 - .
 - .
 - .

Aplicación web de ilustradores

1- Interactividad de usuario

- a. Nav - Lista de botones interactivos
 - i. Acceder, Productos/Servicios , Carro y atención al cliente o Contacto
- b. Dentro de acceder Botón toggle para modo registrarse y login cambie de formulario
- c. Servicios o productos, una galería de nuestras ilustraciones con precio aproximado de dicho servicio con aparado de ilustraciones animadas o estáticas, con breve descripción
 - i. Cuando haga clip de le abra una ventana dentro de la misma página que en esa venta puedas pedir información del producto/servicio mediante email

2- Gestión de los datos

- a. Almacenamos los datos, para poder gestionar los pedidos por email
- b. En la parte de Acceder el registro almacenamos los datos de usuario Email, Contraseña, nombre de usuario
- c. Llega el pedido con el Correo de usuario asociado para poder ponernos el contacto con el usuario de dicho pedido
 - i. Dentro de la misma ventana modal, podrá darle a un botón y se guardara la petición con su correo electrónico

3- Salida de datos

- a. Una vez registrado mostrara al usuario que esta registrado y en un lateral su nombre de usuario y un botón para desconectar
- b. En la ventana del producto cuando pida el servicio le de al botón le saldrá información de "Petición enviada, nos pondremos en contacto al correo asociado a su cuenta 24h Aprox"

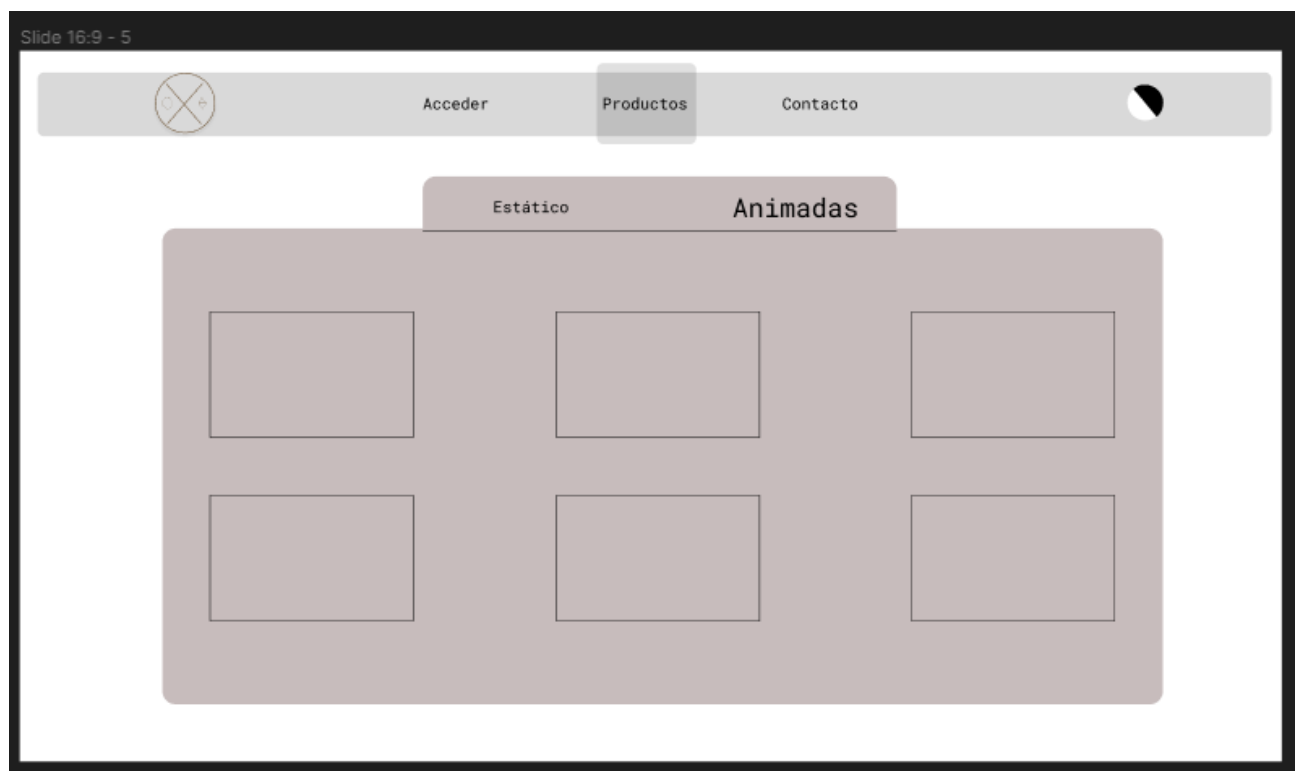
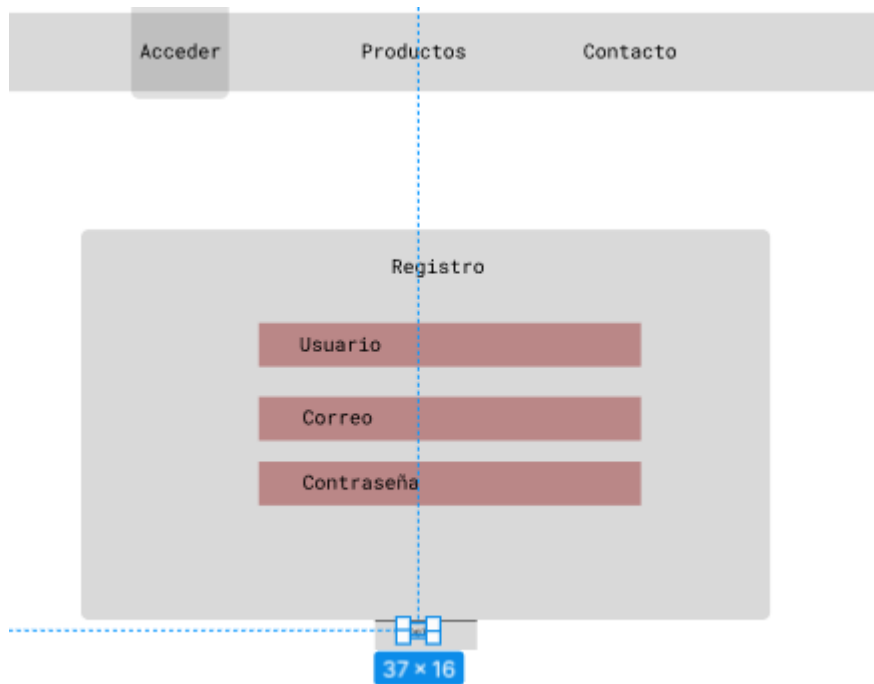


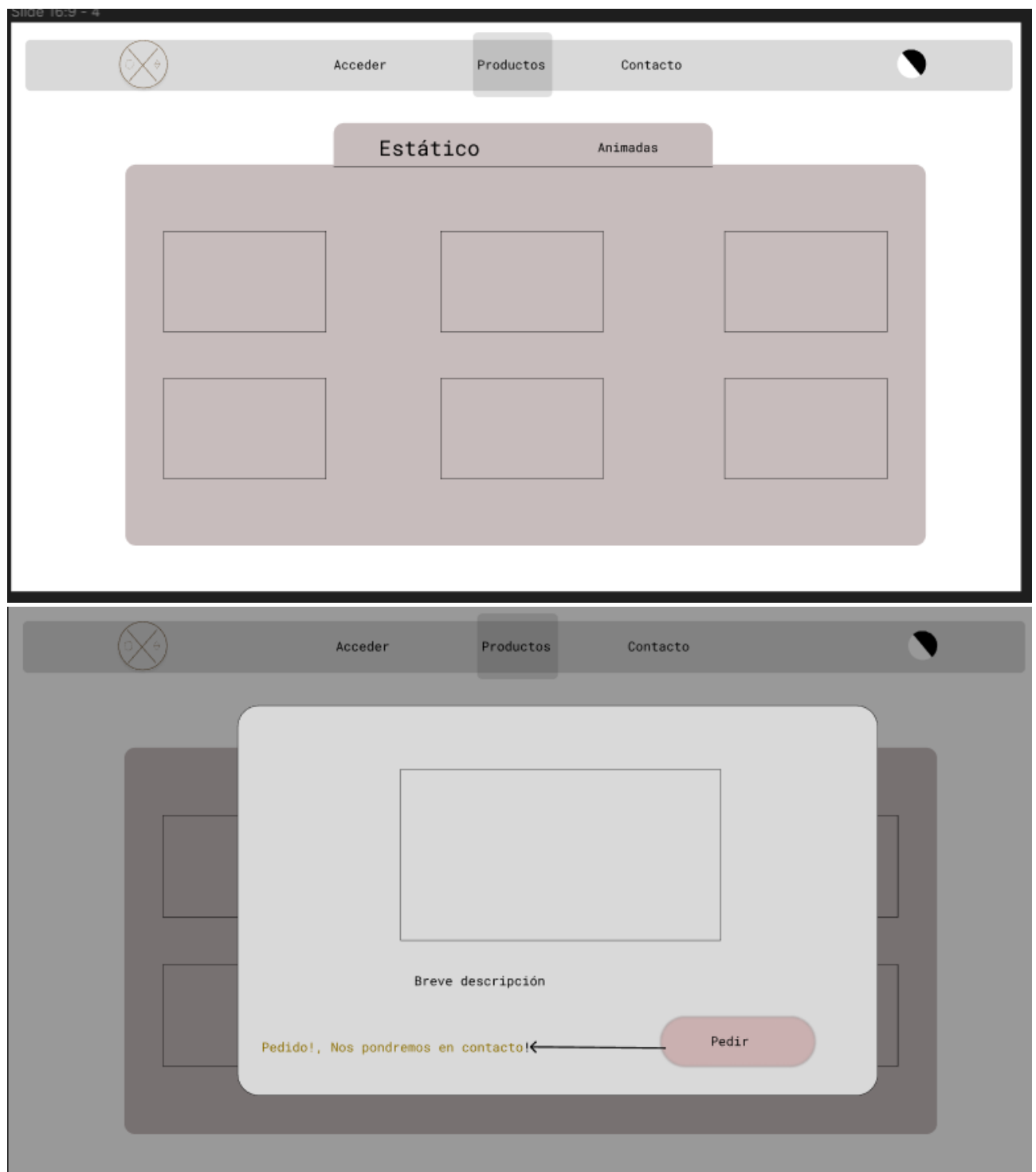
Login

Usuario

Contraseña

Registro





Contacto sería un Formulario con Inputs de Correo, Asunto, nombre y un textarea para argumentar el tramite

Se da por hecho el footer con info legal y link que lleve a contacto

Posible añadir un botón para información de quienes somos seria dar breve info y mostrar a nuestros artistas sus avatares o fotos

SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0492_3 – UF1844 – E1

| RESULTADOS A COMPROBAR | INDICADORES DE LOGRO | ESCALA DE MEDIDAS | | |
|---|---|---|-------------|---------------|
| 1. En un supuesto práctico en el que se pide gestionar componentes software en el entorno del servidor mediante herramientas de desarrollo y lenguajes de programación contando con documentación de diseño detallado: – Crea y archiva componentes software. – Modifica y elimina componentes software. – Depura y verifica los componentes software elaborados. Conforme el criterio de evaluación CE 1.1 | 1.1 Crea y archiva componentes software | - Crea y archiva componentes software entre un 75% y 100% - Crea y archiva componentes software entre un 50 % y 75% - Crea y archiva componentes software por debajo de un 50 % | B R M | 20 10 0 |
| | 1.2 Modifica y elimina componentes software | - Modifica y elimina componentes software entre un 75% y 100%. - Modifica y elimina componentes software entre un 50% y 75%. - Modifica y elimina componentes software por debajo de un 50%. | B R M | 20 10 0 |
| | 1.3 Depura y verifica los componentes software elaborados | - Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 75% y 100%. - Depura y verifica los componentes software elaborados entre un 50% y 75%. - Depura y verifica los componentes software elaborados por debajo de un 50%. | B R M | 10 5 0 |
| 2. Formula estructuras de datos y flujo de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar Conforme el criterio de evaluación CE 1.3 | 2.1 Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar | - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%. - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%. - Formula estructuras de datos mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50%. | B R M | 20 10 0 |
| | 2.2 Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos según la funcionalidad del componente software a desarrollar | - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 75% y 100%. - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos entre un 50% y 75%. - Formula flujos de control mediante lenguajes de programación orientados a objetos por debajo de un 50% | B R M | 30 15 0 |
| | Valor mínimo exigible: 50 | Valor máximo: 100 | | |