

PRÁCTICA

Práctica 1. Actividad Calificable

Lenguajes de marcas
1ro CFGS DAM
2024/2025

Licencia



Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:



...Importante



...Atención



...Interesante

ÍNDICE

Nomenclatura	1
1. INTRODUCCIÓN	3
1.1 Competencias específicas	3
1.2 Competencias transversales	3
1.3 Objetivos	3
2. ENUNCIADO	4
3. ELEMENTOS A TENER EN CUENTA	20
4. EXPLICACIÓN DE LA CREACIÓN DE LA PÁGINA WEB	20
6. VALIDACION Y ACCESIBILIDAD	21
7. PLAGIO	21
8. FORMATO Y FECHA DE ENTREGA	21
9. MATERIAL ADICIONAL	22

1. INTRODUCCIÓN

En esta actividad se van a repasar todos los conceptos vistos en las unidades vistas y que se irán viendo hasta la fecha de entrega: formularios, tablas, listas, creación de distintas páginas con un menú navegable, elementos flotantes y clearing.

1.1 Competencias específicas

El alumnado será capaz de:

- Trabajar con lenguaje de marcas y las herramientas de desarrollo web
- Organizar de la información adaptado al diseño web
- Organizar del contenido y del diseño de interacción

1.2 Competencias transversales

El alumnado será capaz de:

- Comunicar de forma escrita en el ámbito académico
- Adaptarse a las tecnologías y entornos de desarrollo para la creación de páginas web

1.3 Objetivos

Los objetivos que se desean alcanzar con esta práctica son:

- Conocer la estructura semántica de un documento HTML
- Conocer el uso adecuado de las tablas en HTML y formularios
- Crear estructuras de tablas de forma semántica
- Conocer las etiquetas relacionadas con las tablas y formularios
- Creación de menús de navegación con listas
- Aprender a utilizar elementos flotantes para construir layouts
- Aprender a utilizar CSS

2. ENUNCIADO

La práctica consta de dos partes. En la primera parte, debes crear un sitio web con tres páginas y en la segunda parte deberás redactar un documento explicando paso a paso como has ido haciendo la web.

La página web consiste en una página informativa de unas jornadas micológicas que deberá tener la siguiente estructura:

- Deberás crear tres documentos: `index.html`, `programación.html` e `inscripción.html`
- Además, una carpeta `css` y otra `img`, donde almacenarás un documento `estilos.css`, y las imágenes que necesites respectivamente, así como una carpeta “media” en la que almacenar el video.

Para crear los documentos deberás utilizar el doctype de HTML5.

Elementos comunes a las tres páginas (a excepción del encabezado en la página de “Programación” que tiene una pequeña variación):

1. **Encabezado:** ocupará el 100% de la ventana del navegador, con el contenido siguiente:



- a. En el centro, un titular con el nombre de las Jornadas, y donde se deberá poner la localidad y los días del evento debajo. El tipo de fuente es “Fjalla One”, sans-serif. El Titular tiene un tamaño de 2.8 rem y línea inferior (h5) un tamaño de 1.3rem y un color #adc4a4. La línea inferior ha de tener un efecto hover con un sombreado con efecto brillo
- b. A la derecha una imagen (`logo_hongo`) y de fondo de todo el encabezado un color #4a772f, y una imagen por encima (`imagen_decorativa.png`) con un 50% del tamaño.

- c. El posicionamiento de los elementos del header se ha de hacer mediante float.
2. **Menú de navegación:** se colocará debajo del encabezamiento (ocupando el 100%), para ello se utilizará una lista y se podrán crear efectos de hover (los podéis ver en las capturas de pantalla que se os adjuntan a continuación) cuando se pase el ratón por encima, quedando con un tono #4a772f y con un efecto redondeado de 5px en las esquinas. El menú tendrá tres items: inicio, programación y registro a las jornadas, cada uno de los items redirigirá a la página correspondiente.



Además, como se puede observar en la imagen anterior, cada una de las opciones quedará subrayada en blanco cuando dicha página sea la que se está visualizando (en este caso es la página de inicio)

3. **Pie de página:** ocupará el 100% de la ventana del navegador, donde se indicará dos líneas: Actividad realizada por [tu nombre y apellidos], para la asignatura de Lenguaje de Marcas y Primer trimestre del curso 2023-2024

Actividad realizada por **Tu Nombre**, para la asignatura de Lenguajes de Marcas
Curso 2024/25

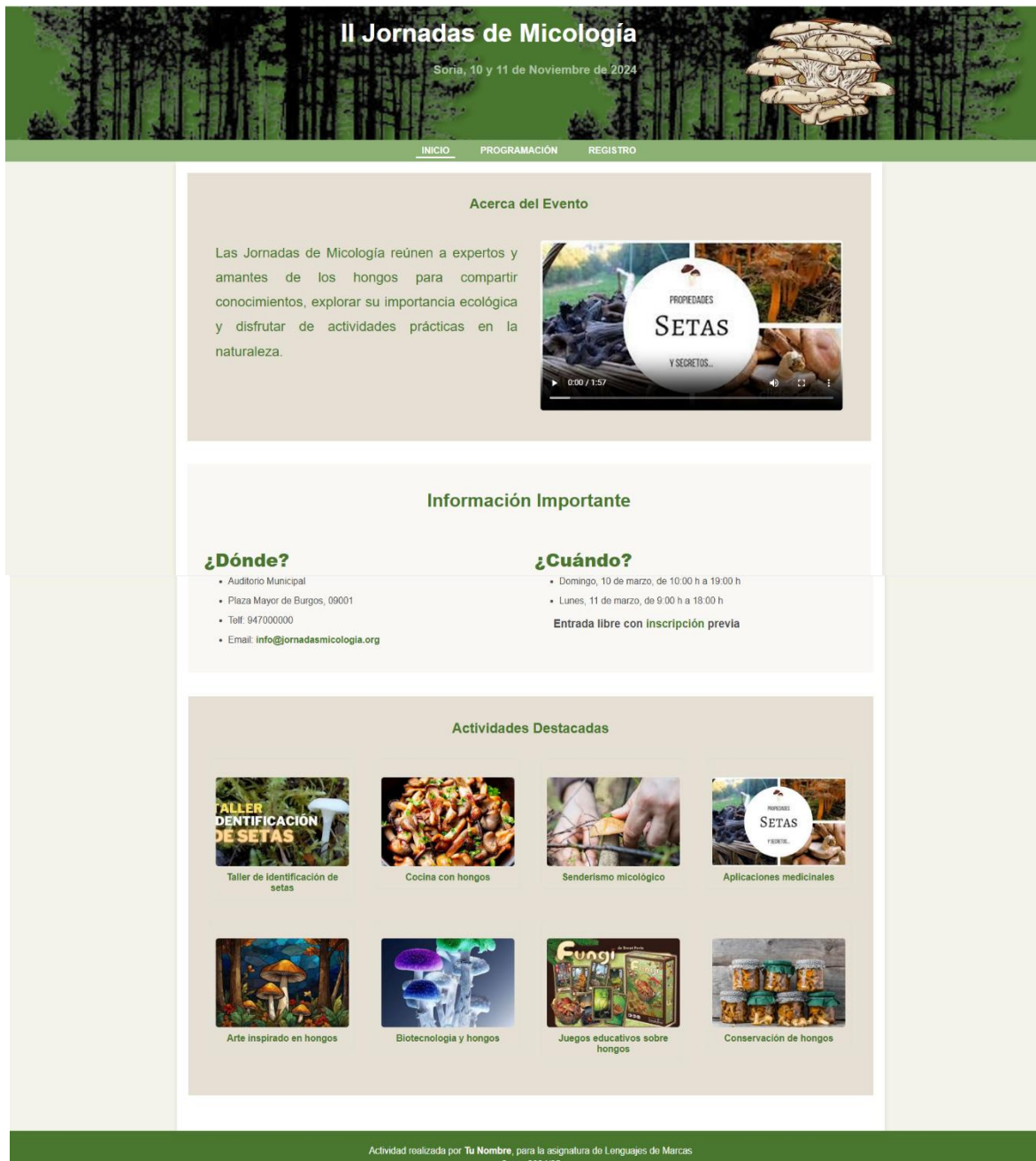
4. **Fuentes:** La fuente general para todo el documento es 'Open Sans', sans-serif. Los h1, h2 y h3 tendrán la fuente 'Fjalla One', sans-serif

Debéis replicar de la forma más exhaustiva las siguientes páginas, en cada una de las cuales tenéis una serie de apartados con la puntuación correspondiente. Si el apartado tiene subapartados y éstos no están puntuados, la puntuación de cada uno de los subapartados resultará de la división del valor del apartado entre el número de subapartados.

Cada una de las páginas (inicio, programación y registro) tienen una puntuación única y dentro de cada una de ellas tenéis los apartados con su puntuación correspondiente. La página inicio tiene una puntuación total de 3,6 puntos, la de programación de 2,7 puntos y la de registro 2.7 puntos, a lo que hay que sumar la puntuación de la memoria (punto 4 de este enunciado: EXPLICACIÓN DE LA CREACIÓN DE LA PÁGINA WEB) que es de obligada entrega que tiene una valoración de 1 punto. La valoración en total de todas las páginas más la memoria suma 10 puntos, que es la valoración global de la actividad calificable.

Por otra parte, hay que tener en cuenta, que, para la consecución del resultado, hay implementaciones necesarias que no se nombran ni se puntúan, ya que se puede conseguir el resultado de distintas maneras. Dicho resultado lo podéis ver tanto en estas capturas de pantalla como en el vídeo explicativo de la actividad que tendréis disponible en la página del módulo (aules)

Página de index.html (4 puntos)



1. Encabezado (0,75 puntos)

- Background.
- Imagen.
- Posicionamiento.

2. Menú (0,5 puntos)

- Posicionamiento.
- Efectos visuales.

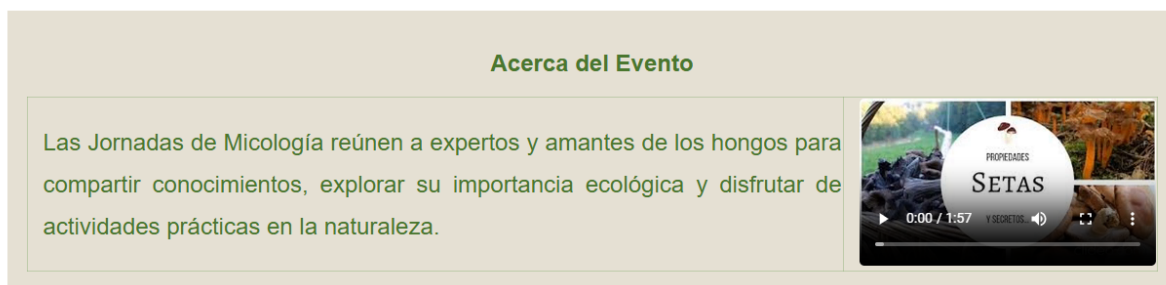
3. Main (2 puntos en total)

- a. Posicionamiento de los elementos de la sección main (0.75 puntos)
- b. Efectos visuales (0.75 puntos)
- c. Inserción de imágenes con formato y vídeo (0.25 puntos)

Explicación de la parte main:

En esta página se va a estructurar la información en tres niveles (secciones) que están incluidas en “main” tras el menú. Toda el main, tiene una anchura del 80% respecto al total y un padding de 20px y el color de fondo es blanco. Además, tiene una ligera sombra para destacar el contenido (0 4px 8px) de color negro con parámetro alpha de 0.1.

En el primer nivel hay un título (H2) y debajo un párrafo a la izquierda y a la derecha un video que os proporcionamos. El color de fondo es #e5e0d3. Esta sección tiene un título (centrado) y el texto y video están posicionados con una tabla, cuyas celdas (izquierda y derecha) tienen una separación de 20px. El color del texto en toda esta sección es el #4a772f. Tened en cuenta que el video tiene los controles.



En el nivel de abajo, tenéis un par de contenedores, uno a la izquierda y otro a la derecha con los datos de la ubicación y fechas del congreso. El contenedor de la izquierda, (¿Dónde?), al final incluye un enlace para enviar un correo (correo ficticio). El contenedor de la derecha (¿Cuándo?) tiene un enlace al formulario de inscripción que enlazará con la página de registro. El título de sección es un h2 y está centrado. Los títulos de ambos contenedores están contenidos en un h3 y en ambos casos, al pasar el ratón por encima, aparece un subrayado, de izquierda a derecha. Este subrayado es de color #8bb174, con un grosor de 4px y el efecto con el que aparece es un ease-out con tiempo de transformación de 0.3 segundos.

El color del texto de los títulos y enlaces de toda esta sección es el #4a772f y el resto de texto es negro.

El posicionamiento de los contenedores que tiene (¿Dónde? Y ¿Cuándo?) se ha de hacer mediante “float”.

Información Importante

¿Dónde?

- Auditorio Municipal
- Plaza Mayor de Burgos, 09001
- Telf: 947000000
- Email: info@jornadasmicologia.org

¿Cuándo?

- Domingo, 10 de marzo, de 10:00 h a 19:00 h
- Lunes, 11 de marzo, de 9:00 h a 18:00 h

Entrada libre con inscripción previa

En la sección inferior (actividades destacadas), tenéis una serie de imágenes que os ponemos a disposición con un pie de imagen cada una y debajo el footer de la web.

Actividades Destacadas



Taller de identificación de setas



Cocina con hongos



Senderismo micológico



Aplicaciones medicinales



Arte inspirado en hongos



Biotecnología y hongos



Juegos educativos sobre hongos



Conservación de hongos

Actividad realizada por **Tu Nombre**, para la asignatura de Lenguajes de Marcas
Curso 2024/25

Todo el posicionamiento de las imágenes debe estar implementado mediante float.

Las imágenes tienen un borde curvado de 5px, ocupan el 100% del contenedor en el que están ubicadas y una altura de 150px en todos los casos. La imagen debe estar recortada proporcionalmente para ocupar el contenedor.

El título de cada imagen es de color #4a772f y en negrita.

El contenedor con las imágenes y el título de cada una tiene un efecto hover, con un crecimiento de pequeño y un sombreado 0 4px 8px rgba(0, 0, 0, 0.2);

4. Pie de página o footer (0.1 puntos)

Para finalizar, el footer tiene un color de texto blanco, con vuestro nombre en negrita y un fondo de color #4a772f

5. Texto: tipo fuente, formato, color y centrados de texto. (0,25 puntos)

Página de programación.html (2.7 puntos)

En esta página vamos a encontrarnos con la programación de las jornadas, en ella trataremos los conceptos de tablas y listas. Para ello estructuraremos la información en dos niveles (secciones) que están incluidas en “main” tras el menú.

1. Encabezado (0.1 puntos):

Hay que tener en cuenta que en este caso el icono del header desaparece incluyendo un encabezado de tipo 1 para indicar el objetivo de esta.



En el caso del menú es exactamente igual que en la página principal, siguiendo los mismos estilos de funcionamiento, pero remarcando la opción “Programación”



Body (2.5 puntos): Toda el main, tiene una anchura del 80% respecto al total y un padding de 20px y el color de fondo es blanco. Además, tiene una ligera sombra para destacar el contenido (0 4px 8px) de color negro con parámetro alpha de 0.1.

- a. **Tabla (1.5 puntos):** En el primer nivel encontramos una tabla con una cabecera indicando el programa seguido de una tabla estructurada según las etiquetas de contenido:

- En la zona de la cabecera encontraremos cuatro columnas:

Fecha	Hora	Taller	Ponente
-------	------	--------	---------

- En la sección asociada al contenido encontraremos la información de los eventos de cada día teniendo en cuenta el uso de los atributos de combinación de filas y/o columnas y con el uso de una lista de definición para indicar al ponente junto con su formación. Hay que tener en cuenta que las celdas van a poseer un fondo intercalado entre filas pares del color #8bb1746e y en el caso de la columna fecha y la columna ponente forzado el color #fff

PROGRAMA DE LAS II JORNADAS DE MICOLOGÍA			
Fecha	Hora	Taller	Ponente
10/11/2024	08:30 - 09:00	Registro de participantes y bienvenida	Carolina Méndez Ecóloga y exploradora, especializada en hongos como indicadores de salud ambiental.
	09:00 - 09:30	Introducción al seminario	
	09:30 - 10:30	Fundamentos de la Micología	
	10:30 - 10:45	Pausa para café	
	10:45 - 12:15	Diversidad de Hongos	Luis Álvarez Agricultor y emprendedor en producción sostenible de hongos comestibles
	12:15 - 13:15	Almuerzo	
	13:15 - 14:15	Hongos y sus Aplicaciones Prácticas	
	14:15 - 14:30	Pausa para café	
11/11/2024	14:30 - 16:00	Taller práctico: Observación de hongos	Dr. Elena Rojas Micóloga y profesora universitaria especializada en hongos medicinales
	08:30 - 09:00	Recepción y repaso del día anterior	
	09:00 - 10:30	Micología Médica	
	10:30 - 10:45	Pausa para café	
	10:45 - 12:15	Micología Ambiental	Dr. Ricardo Beltrán Biotecnólogo enfocado en el uso de hongos para crear materiales innovadores.
	12:15 - 13:15	Almuerzo	
	13:15 - 14:15	Avances en el Estudio de Hongos	
	14:15 - 14:30	Pausa para café	
	14:30 - 15:30	Identificación de hongos comestibles y tóxicos	
	15:30 - 16:00	Cierre del seminario	

- En la sección de pie de página no pondremos ningún contenido.

- b. Listas: (1 punto)** En el segundo nivel encontraremos la misma información que en la tabla, pero visualizado mediante el uso de listas. El contenedor principal tendrá color de fondo #e5e0d3. Utilizaremos dos encabezados de nivel dos y tres para indicar el programa y la fecha. A continuación, encontraremos un wrapper que contendrá dos contenedores con tamaño 50% que mostrarán la información ordenada por cada día.

Programa de las II Jornadas de Micología	
10 y 11 de Noviembre	
Día 1: Introducción a la Micología y su Importancia	Día 2: Micología Aplicada y Avances Actuales
08:30 - 09:00 Registro de participantes y bienvenida Entrega de materiales y presentación del programa.	08:30 - 09:00 Recepción y repaso del día anterior
09:00 - 09:30 Introducción al seminario <ul style="list-style-type: none"> Objetivos generales y contextualización. Importancia de la micología en la ciencia, medicina, y ecología. 	09:00 - 10:30 Sesión 5: Micología Médica <ul style="list-style-type: none"> Patógenos humanos: infecciones micóticas comunes y emergentes. Hongos oportunistas y su impacto en la salud pública.
09:30 - 10:30 Sesión 1: Fundamentos de la Micología <ul style="list-style-type: none"> Historia y evolución del estudio de los hongos. Clasificación básica: grupos principales y características distintivas. 	10:30 - 10:45 Pausa para café
10:30 - 10:45 Pausa para café	10:45 - 12:15 Sesión 6: Micología Ambiental <ul style="list-style-type: none"> El papel de los hongos en la bioremediación. Hongos en la agricultura: beneficios y control de plagas.
10:45 - 12:15 Sesión 2: Diversidad de Hongos <ul style="list-style-type: none"> Principales tipos de hongos: macroscópicos y microscópicos. Hábitats y roles ecológicos: descomponedores, simbioses y parásitos. Ejemplos de hongos comestibles, medicinales y tóxicos. 	12:15 - 13:15 Almuerzo
12:15 - 13:15 Almuerzo	13:15 - 14:15 Sesión 7: Avances en el Estudio de Hongos <ul style="list-style-type: none"> Tecnología aplicada: genómica y biotecnología en micología. Descubrimientos recientes y tendencias de investigación.
13:15 - 14:15 Sesión 3: Hongos y sus Aplicaciones Prácticas <ul style="list-style-type: none"> Uso en la industria alimentaria (levaduras, fermentación). Aplicaciones médicas: producción de antibióticos y otros compuestos bioactivos. 	14:15 - 14:30 Pausa para café
14:15 - 14:30 Pausa para café	14:30 - 15:30 Sesión 8: Taller práctico: Identificación de hongos comestibles y tóxicos <ul style="list-style-type: none"> Métodos para diferenciar especies. Precauciones al recolectar hongos silvestres.
14:30 - 16:00 Sesión 4: Taller práctico: Observación de hongos <ul style="list-style-type: none"> Uso en la industria alimentaria (levaduras, fermentación). Aplicaciones médicas: producción de antibióticos y otros compuestos bioactivos. 	15:30 - 16:00 Cierre del seminario Resolución de dudas, entrega de certificados y despedida.

2. Pie de página (0.1 puntos):

Para acabar nos encontraremos con el footer de la web indicando como en el caso anterior vuestro nombre

II Jornadas de Micología

Programación

Soria, 10 y 11 de Noviembre de 2024

INICIO

PROGRAMACIÓN

REGISTRO

PROGRAMA DE LAS II JORNADAS DE MICOLOGÍA

Fecha	Hora	Taller	Ponente
10/11/2024	08:30 - 09:00	Registro de participantes y bienvenida	Carolina Méndez Ecóloga y exploradora, especializada en hongos como indicadores de salud ambiental.
	09:00 - 09:30	Introducción al seminario	
	09:30 - 10:30	Fundamentos de la Micología	
	10:30 - 10:45	Pausa para café	
	10:45 - 12:15	Diversidad de Hongos	Luis Álvarez Agricultor y emprendedor en producción sostenible de hongos comestibles
	12:15 - 13:15	Almuerzo	
	13:15 - 14:15	Hongos y sus Aplicaciones Prácticas	
	14:15 - 14:30	Pausa para café	
	14:30 - 16:00	Taller práctico: Observación de hongos	
11/11/2024	08:30 - 09:00	Recepción y repaso del día anterior	Dr. Elena Rojas Micóloga y profesora universitaria especializada en hongos medicinales
	09:00 - 10:30	Micología Médica	
	10:30 - 10:45	Pausa para café	
	10:45 - 12:15	Micología Ambiental	
	12:15 - 13:15	Almuerzo	Dr. Ricardo Beltrán Biotecnólogo enfocado en el uso de hongos para crear materiales innovadores.
	13:15 - 14:15	Avances en el Estudio de Hongos	
	14:15 - 14:30	Pausa para café	
	14:30 - 15:30	Identificación de hongos comestibles y tóxicos	
	15:30 - 16:00	Cierre del seminario	

Programa de las II Jornadas de Micología

10 y 11 de Noviembre

Día 1: Introducción a la Micología y su Importancia

08:30 - 09:00 | Registro de participantes y bienvenida
Entrega de materiales y presentación del programa.

09:00 - 09:30 | Introducción al seminario

- Objetivos generales y contextualización.
- Importancia de la micología en la ciencia, medicina, y ecología.

09:30 - 10:30 | Sesión 1: Fundamentos de la Micología

- Historia y evolución del estudio de los hongos.
- Clasificación básica: grupos principales y características distintivas.

10:30 - 10:45 | Pausa para café

10:45 - 12:15 | Sesión 2: Diversidad de Hongos

- Principales tipos de hongos: macroscópicos y microscópicos.
- Hábitats y roles ecológicos: descomponedores, simbioses y parásitos.
- Ejemplos de hongos comestibles, medicinales y tóxicos.

12:15 - 13:15 | Almuerzo

13:15 - 14:15 | Sesión 3: Hongos y sus Aplicaciones Prácticas

- Uso en la industria alimentaria (levaduras, fermentación).
- Aplicaciones médicas: producción de antibióticos y otros compuestos bioactivos.

14:15 - 14:30 | Pausa para café

14:30 - 16:00 | Sesión 4: Taller práctico: Observación de hongos

- Uso en la industria alimentaria (levaduras, fermentación).
- Aplicaciones médicas: producción de antibióticos y otros compuestos bioactivos.

Día 2: Micología Aplicada y Avances Actuales

08:30 - 09:00 | Recepción y repaso del día anterior

09:00 - 10:30 | Sesión 5: Micología Médica

- Patógenos humanos: infecciones micóticas comunes y emergentes.
- Hongos oportunistas y su impacto en la salud pública.

10:30 - 10:45 | Pausa para café

10:45 - 12:15 | Sesión 6: Micología Ambiental

- El papel de los hongos en la biorremediación.
- Hongos en la agricultura: beneficios y control de plagas.

12:15 - 13:15 | Almuerzo

13:15 - 14:15 | Sesión 7: Avances en el Estudio de Hongos

- Tecnología aplicada: genómica y biotecnología en micología.
- Descubrimientos recientes y tendencias de investigación.

14:15 - 14:30 | Pausa para café

14:30 - 15:30 | Sesión 8: Taller práctico: Identificación de hongos comestibles y tóxicos

- Métodos para diferenciar especies.
- Precauciones al recolectar hongos silvestres.

15:30 - 16:00 | Cierre del seminario
Resolución de dudas, entrega de certificados y despedida.

Actividad realizada por **Tu Nombre**, para la asignatura de Lenguajes de Marcas
Curso 2024/25

CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

0.14

Página de inscripcion.html (2,7 puntos)

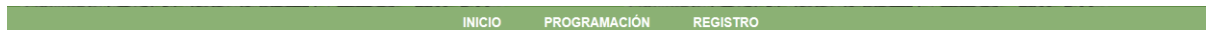
En esta página se diseñará el formulario de inscripción a las jornadas, para ello usaremos lo que hemos aprendido para crear formularios, estructurarlos y validarlos, haciendo uso de propiedades y atributos que nos asegure que los campos cumplen con los requisitos propuestos.

El formulario se ubicará dentro del “main” tras el menú. Manteniendo una estructura clara y funcional.

El header de la página inicial permanece.



En el caso del menú es exactamente igual que en la página principal, siguiendo los mismos estilos de funcionamiento, pero remarcando la opción “Registro”



Toda el main, tiene una anchura del 80% respecto al total y un padding de 20px para asegurar el espacio interno. El color de fondo es blanco y tiene una ligera sombra para destacar el contenido (0 4px 8px) de color negro con parámetro alpha de 0.1.

Estructura del formulario

El formulario estará dividido en dos secciones: Datos personales e Intereses en las jornadas. Todos los campos tendrán una validación con HTML5 y se marcarán con un color verde (#4CAF50) si son válidos y rojo (#FF6347) si son inválidos mediante CSS. Además, se deberá incluir un botón para enviar los datos. Estos campos ocuparán el 90% del ancho del contenedor

Datos personales (1 puntos)

1. Campo DNI: (0,4 puntos)

- Obligatorio.
- Solo se permite un formato válido, compuesto por 8 dígitos seguidos de una letra mayúscula (por ejemplo: 12345678Z).

- La longitud debe ser exacta: 9 caracteres.
- Validación mediante el atributo pattern con una expresión regular que cumpla con el formato del DNI.
- Incluye un placeholder de ejemplo en el campo.
- Al no cumplir el formato, se mostrará un mensaje nativo de HTML5 como:
"Por favor, introduce un DNI válido"

2. Campo Nombre completo: (0,3 puntos)

- Obligatorio.
- Solo se permiten letras (sin números ni caracteres especiales).
- Longitud mínima de 10 caracteres y máxima de 128.
- Validación mediante el atributo pattern con expresión regular adecuada.
- Al no cumplir el formato, se mostrará un mensaje nativo de HTML5 como: "
Introduce un nombre válido (solo letras y mínimo 10 caracteres)"

3. Correo electrónico: (0,2 puntos)

- Obligatorio.
- Validación del formato estándar de correo electrónico.
- Al no cumplir el formato, se mostrará un mensaje nativo de HTML5 como: "
Introduce un correo electrónico válido"

4. Teléfono: (0,1 puntos)

- Obligatorio.
- Validación del formato estándar de números telefónicos.
- Al no cumplir el formato, se mostrará un mensaje nativo de HTML5 como: "
Introduce un teléfono válido (9-15 dígitos, con o sin prefijo internacional)"

Registro a las II Jornadas de Micología

Datos personales

DNI:

Nombre completo:

Correo electrónico:

Teléfono:

Intereses en las jornadas (0,9 puntos)

En esta sección, se implementará la parte del formulario relacionada con los intereses del participante en las jornadas. El objetivo es recopilar información detallada, teniendo en cuenta sus intereses, qué le motiva a participar, así como que días asistirá a las diferentes actividades propuestas. Los campos que se deben incluir son los siguientes:

5. Selección de talleres (0,3 puntos)

El usuario podrá elegir entre los talleres disponibles mediante campos tipo checkbox, permitiendo seleccionar más de un taller. Las opciones que se deben incluir son:

- Diversidad de hongos.
- Hongos y sus aplicaciones prácticas.
- Taller práctico: Observación de hongos.
- Micología médica.
- Micología ambiental.
- Avances en el estudio de hongos.
- Identificación de hongos comestibles y tóxicos.

6. Motivo de participación (0,3 puntos)

Campo de texto largo para que el usuario pueda escribir una breve explicación sobre sus razones para participar.

- Este campo debe aceptar caracteres alfanuméricos.
- Se implementará con un elemento <textarea>, permitiendo que el texto se introduzca en varias líneas.
- Debe ser un campo obligatorio.

7. Días de asistencia (0,2 puntos)

Campo obligatorio para que el usuario indique los días en los que tiene previsto asistir. Por defecto aparecerá seleccionada la opción Elige una fecha

- Se implementará con un campo tipo <select> desplegable.
- Las opciones disponibles son:
 - a. 10 de noviembre.
 - b. 11 de noviembre.
 - c. Ambos días.

Solo se podrá seleccionar una opción.

8. Aceptación de condiciones (0,1 puntos)

Este campo será obligatorio y se implementará como un checkbox con el texto:
"He leído y acepto las condiciones de participación".

Intereses en las jornadas

¿Qué talleres te interesan?

☐ Diversidad de hongos

☐ Hongos y sus aplicaciones prácticas

☐ Taller práctico: Observación de hongos

☐ Micología médica

☐ Micología ambiental

☐ Avances en el estudio de hongos

☐ Identificación de hongos comestibles y tóxicos

Motivo de participación:

Fecha de asistencia:

 Elige una fecha

☐ He leído y acepto las condiciones de participación

Estilo adicional (0.8 puntos)

- Validación visual:** (0,5 puntos) Los campos válidos se marcarán con borde de color verde, y los inválidos con borde de color rojo, utilizando la validación de HTML5 en el CSS.
- Botón de envío:** (0,3 puntos) El botón para enviar el formulario tendrá un diseño atractivo mejorado con CSS, debe ocupar el 100% del ancho del contenedor, con un fondo verde (#4a772f), texto blanco y bordes redondeados. Al pasar el cursor sobre él, el color del fondo cambiará a un verde más claro (#8bb174) con una transición suave de 0.3 segundos."
- Campos de entrada(input):** Ocuparán el 90% del ancho del contenedor, tendrán un padding interno de 10px y un borde redondeado de 5px con un margen inferior de 15px. Además, el campo motivo se implementará con un textarea que tenga 5 filas visibles y permitirá redimensionarse verticalmente

Enviar registro

Para acabar nos encontraremos con el footer de la web indicando como en el caso anterior vuestro nombre

II Jornadas de Micología

Soria, 10 y 11 de Noviembre de 2024

INICIO PROGRAMACIÓN REGISTRO

Registro a las II Jornadas de Micología

Datos personales

DNI:

Nombre completo:

Correo electrónico:

Teléfono:

Intereses en las jornadas

¿Qué talleres te interesan?*

- ☐ Diversidad de hongos
- ☐ Hongos y sus aplicaciones prácticas
- ☐ Taller práctico: Observación de hongos
- ☐ Micología médica
- ☐ Micología ambiental
- ☐ Avances en el estudio de hongos
- ☐ Identificación de hongos comestibles y tóxicos

Motivo de participación:*

Fecha de asistencia:*

☐ He leído y acepto las condiciones de participación *

Enviar registro

Actividad realizada por Tu Nombre, para la asignatura de Lenguajes de Marcas
Curso 2024/25

3. ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

- Tened en cuenta los comentarios, tanto en los ficheros HTML como en el CSS. Una posible opción en el CSS es ir comentando dónde empiezan y acaban los estilos de las diferentes secciones, como por ejemplo encabezado, menú, footer, tabla, página index, programación, registro.
- Se os pide un único fichero de hoja de estilos (CSS) para las tres páginas.
- Se valora también el uso de etiquetas semánticas en cualquiera de las páginas y secciones.
- Se valora la aplicación de las instrucciones recibidas en este documento, así como la similitud con el resultado expuesto en este documento y cualquier elemento de estilo, formato y lenguaje que se haya impartido durante las clases.

4. EXPLICACIÓN DE LA CREACIÓN DE LA PÁGINA WEB

En el documento deberás añadir un apartado con la explicación de las entidades HTML y CSS utilizadas:

1. Sobre las entidades HTML: debe explicarse el uso de etiquetas elegidas.
2. Sobre el CSS: debe explicarse el CSS utilizado, incluyendo cuándo se ha utilizado y por qué y para qué se aplican los selectores y propiedades definidos.
3. Si realizaras algún cambio significativo respecto de los modelos a los cuales debes aproximar el resultado, debes explicar los motivos por los cuales los has realizado.
4. El documento no excederá de las 6 páginas.
5. Esta memoria debe de incluir una portada, un índice, y se tendrá en cuenta la buena redacción, concreción y explicación.

6. Este apartado tendrá una calificación total de 1 punto. Además, la entrega de la memoria es obligatoria, siendo imprescindible su entrega para la superación de la actividad.

6. VALIDACION Y ACCESIBILIDAD

Existe una herramienta que verifica la validez de marcado de documentos web en HTML, se trata del validador de HTML de W3C, nos indicará si hay algún error en el documento:

https://validator.w3.org/#validate_by_upload

Al igual también existe un validador de CSS de la W3C:

https://jigsaw.w3.org/css-validator/#validate_by_upload

Deberás validar las tres páginas y la hoja de estilos y agregar el resultado en el documento.

7. PLAGIO

Las actividades evaluables deben realizarse de forma individual, en caso de plagio, **la nota del módulo será de 0.**

8. FORMATO Y FECHA DE ENTREGA

Se entregarán todos los archivos en un archivo comprimido con el siguiente formato APELLIDOS_NOMBRE_LM_P1.zip, dentro deberán estar los siguientes documentos:

- Carpeta sitio web:
 - index.html
 - programación .html
 - inscripción.html
 - Carpeta img con todas las imágenes
 - Carpeta css con el fichero estilos.css
 - Carpeta media con el video
- Documento con la explicación del proceso de creación de las páginas web en formato pdf.

FECHA LÍMITE DE ENTREGA: 31 de diciembre de 2024 a las 23:59

9. MATERIAL ADICIONAL

- [1] <https://webaim.org/techniques/forms/>
- [2] https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Forms/Styling_HTML_forms
- [3] https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Forms/Validacion_formulario_datos