**ZESPÓŁ SZKÓŁ CENTRUM KSZTAŁCENIA USTAWICZNEGO   
IM. STEFANA BATOREGO W KONINIE**

**WYMAGANIA EDUKACYJNE**

**Przedmiot:** TWORZENIE STRON INTERNETOWYCH

**Klasa: 2I**

**Rok szkolny: 2024/2025**

**Opracowanie:** Miłosz Olejniczak

**Na ocenę dopuszczającą uczeń powinien:**

- przestrzegać zasad projektowania aplikacji internetowych;

- skorzystać z gotowych algorytmów zapisanych w językach programowych;

- wykonać projekt graficzny witryny internetowej

- wykonać layout witryny

- zastosować zasady tworzenia prezentacji witryn internetowych;

- zaprojektować witryny internetowe o różnych strukturach;

- zanalizować projekt witryny internetowej;

- rozróżnić edytory WYSIWYG dostępne na rynku;

- dobrać edytory HTML pod kątem posiadania funkcji WYSIWYG;

- zastosować znaczniki języka HTML;

- utworzyć wpisane, osadzone i zewnętrzne arkusze stylów CSS;

- zastosować wybrane atrybuty stylów CSS do formatowania obiektów na stronie internetowej;

- zastosować znaczniki do osadzania grafiki w kodzie HTML;

- dobrać oprogramowanie do obróbki elementów grafiki komputerowej;

- dobrać formaty plików graficznych do publikacji w sieci Internet;

- zastosować oprogramowanie do obróbki elementów grafiki komputerowej;

- przetestować strony internetowe w różnych przeglądarkach;

- opublikować strony i witryny na serwerach www;

- opublikować stronę internetową na serwerze;

- opublikować aplikację na serwerze;

- dobrać oprogramowanie do wykonania projektu strony www;

**Na ocenę dostateczną uczeń powinien:**

- wykonać stronę internetową według projektu/scenopisu;

- zaprojektować mapy odsyłaczy;

- zaprojektować strukturę nawigacji witryny internetowej;

- dobrać tekstury, ikony oraz obrazy statyczne według projektu;

- wykorzystać narzędzia (walidatory) do testowania stron internetowych;

- wykonać walidację aplikacji internetowej;

- skorzystać z klienta ftp;

- przetestować walidację aplikacji internetowej w różnych przeglądarkach;

- zaprojektować hiperłącza wewnętrzne i zewnętrzne;

- skorzystać z funkcji edytora WYSIWYG do tworzenia kodu źródłowego witryn i aplikacji

internetowych;

- zweryfikować poprawność formatowania obiektów strony za pomocą atrybutów CSS;

- zastosować tekstury, ikony oraz obrazy statyczne według projektu na stronie internetowej;

- zastosować przyciski i menu na potrzeby stron internetowych;

- dobrać oprogramowanie do wykonania przygotowania skryptów;

- wyszukać w Internecie dostępne systemy CMS;

**Na ocenę dobrą uczeń powinien:**

- dobrać przyciski i menu na potrzeby stron internetowych;

- dobrać elementy graficzne do aplikacji internetowej;

- zastosować animacje na stronach internetowych;

- zanalizować wyniki walidacji stron internetowych;

- zaprojektować bazę danych aplikacji internetowej;

- dobrać systemy zarządzania treści do określonego zastosowania;

- zainstalować CMS;

**Na ocenę bardzo dobrą uczeń powinien wypełniać takie wymagania jak na ocenę dobrą, a ponadto:**

- skonfigurować CMS;

- zdefiniować proces walidacji strony internetowej;

- administrować systemem CMS;

- wykonać aplikację internetową według projektu/scenopisu;

- dobrać animacje na potrzeby stron internetowych;

- zmodyfikować elementy multimedialne na potrzeby publikacji internetowych;

- zidentyfikować zasady komputerowego przetwarzania obrazu i dźwięku;

- poprawia kod źródłowy pod kątem błędów z testowania i walidacji;

**Na ocenę celującą uczeń powinien wypełniać takie wymagania jak na ocenę bardzo dobrą, a ponadto:**

- w pełni opanował materiał;

- w sposób kreatywny rozwiązuje zadania o wysokim stopniu trudności;

- spełnia wymagania na wszystkie niższe oceny pozytywne;

- bierze udział i odnosi sukcesy w konkursach, olimpiadach informatycznych o tematyce

zarządzania bazami danych.

- modyfikuje systemy CMS pod potrzeby klienta;

- tworzy własne systemy bazodanowe do zarządzania treścią (CMS).

**Uczeń otrzyma ocenę niedostateczną, jeżeli:**

a) nie opanował treści programowych (wiadomości, umiejętności praktycznych) określonych w podstawie programowej i programie nauczania, niezbędnych w dalszym procesie kształcenia z danego przedmiotu,

b) nie zna podstawowych pojęć informatycznych określonych w programie nauczania,

c) nie rozumie pytań i poleceń, w wypowiedziach popełnia liczne błędy merytoryczne,

d) nie rozwiązuje typowych zadań teoretycznych lub praktycznych o niewielkim stopniu trudności,

e) nie zna i nie przestrzega regulaminu pracowni informatycznej,

f) nie wykazuje chęci pracy.