

**Moduł tematyczny: Aplikacje internetowe**

II Nazwa pracodawcy: .....Wasko S.A .....

Nr	Temat zajęć	Liczba godzin
1.	Zapoznanie się z dostępnymi technologiami i narzędziami tworzenia aplikacji internetowych.	1
2.	Zapoznanie z portalami internetowymi przygotowanymi przez firmę.	1
3.	Wybór technologii i odpowiedniego oprogramowania. Zainstalowanie i skonfigurowanie oprogramowania koniecznego dla tworzenia i uruchamiania aplikacji internetowych.	1
4.	Zapoznanie z dokumentacją techniczną narzędzi.	1
5.	Zapoznanie z przykładowymi projektami aplikacji internetowych.	1
6.	Analiza potrzeb klienta. Określenie zawartości merytorycznej strony.	2
7.	Projekt logiczny nawigacji i układu strony.	2
8.	Projekt graficzny strony.	2
9.	Funkcjonalność strony. Projekt internetowej bazy danych.	3
10.	Optymalizacja grafiki na potrzeby publikacji w Internecie	1
11.	Przygotowanie kodu stron internetowych	2
12.	Programowanie obsługi typowych zdarzeń	3
13.	Projektowanie formularzy	2
14.	Projektowanie aplikacji internetowych	3
15.	Tworzenie prostej internetowej bazy danych Wykonywanie podstawowych operacji na bazie danych	3
16.	Testowanie witryny WWW i jej optymalizacja, uwzględnienie możliwości aktualizacji strony	2
	<b>Razem</b>	<b>30</b>

**NAZWA ZAWODU:** ...technik informatyk.....  
**Autorzy:** mgr inż. Mirosław Mendecki, mgr inż. Marzena Kupka

**Moduł tematyczny:** Grafika komputerowa

I Nazwa pracodawcy: .....Wasko S.A. ....

Nr	Temat zajęć	Liczba godzin
1.	Zapoznanie się z dostępnymi technologiami i narzędziami tworzenia grafiki komputerowej wektorowej i rastrowej.	1
2.	Wybór technologii i odpowiedniego oprogramowania.	1
3.	Zainstalowanie i skonfigurowanie oprogramowania koniecznego dla tworzenia i grafiki rastrowej i wektorowej.	2
4.	Zapoznanie z dokumentacją techniczną narzędzi.	1
5.	Zapoznanie z przykładowymi projektami graficznymi.	1
6.	Zapoznanie się z wymaganiami i potrzebami klienta	1
7.	Przygotowanie wstępnego projektu materiałów firmowych	4
8.	Tworzenie obiektów grafiki wektorowej.	2
9.	Rysowanie i wymiarowanie projektów.	1
10.	Projektowanie w programie graficznym wizytówki.	2
11.	Projektowanie papieru firmowego	2
12.	Ustawianie układu strony w publikacji. Stosowanie efektów specjalnych w grafice wektorowej.	1
13.	Formatowanie tekstu według zadanej publikacji.	1
14.	Projektowanie ulotki firmowej.	4
15.	Umieszczanie grafiki w tekście publikacji. Przygotowanie plików graficznych do obróbki poligraficznej	3
16.	Sporządzenie dokumentacji technicznej zaprojektowanej bazy danych.	3
	Razem	30



*Projekt „Praktyka czyni mistrzem” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach poddziałania 3.4.3 Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki*

## **PROCEDURA EWALUACJI WEWNĘTRZNEJ**

**ZAWÓD:** Informatyk symbol cyfrowy zawodu: .....

**TEMAT:** Praktyka czyni mistrzem

### 1. Cele ewaluacji

Cel główny: Sprawdzenie zgodności proponowanych treści z zakresem podstawy programowej.

Cele szczegółowe:

- a. Unowocześnienie treści programowych;
- b. Zmotywowanie do kształcenia zawodowego nauczycieli i ciągłego podnoszenia kwalifikacji;
- c. Stworzenie mechanizmu wdrażania nowych treści programowych

### 2. Kryteria

- a. Kryterium przydatności: Część treści, proponowanych w powyższym programie, znajduje się w programach nauczania zarówno informatyków. Jednak ich zawartość jest śladowa, zaznacza raczej temat niż go dogłębnie przedstawia. Większość proponowanych treści nie ma odpowiednika w programach nauczania dopuszczonych do użytku w wymienionych zawodach. Nauczyciele uzyskując swoje kwalifikacje, z reguły przed wieloma laty, mimo stałego pogłębiania wiedzy fachowej, poznawania najnowszych trendów w branży, nie mają możliwości zweryfikowania swoich wiadomości z praktyką. Nauczyciel zawodu musi poznawać nowe treści, wykraczające poza program nauczania, aby móc je przekazywać uczniom w trakcie procesu dydaktycznego. Dotyczy to zarówno zajęć teoretycznych jak i praktycznych. Konkretna wiedza i umiejętności fachowe nauczyciela, który potrafi manualnie pokazać uczniowi zastosowanie nowych technik, trendów w branży warunkują jego sukces pedagogiczny. Tylko konkretny przykład, potwierdzony własnymi umiejętnościami może stanowić przykład dla uczniów, buduje autorytet nauczyciela i może spowodować postrzeganie umiejętności, których naucza zgodnie z trendami danej branży. Tak więc nauczyciele biorący udział w projekcie, będą mogli uaktualnić i uatrakcyjnić program nauczania, włączając nowe treści i nowo nabyte umiejętności do podstawy programowej. W ten sposób podnoszą także poziom kształcenia w placówkach, w których pracują oraz kierują wizerunek swoich szkół jako placówek nadążających za duchem czasu, kształcących zawodowców, na których będzie zapotrzebowanie na rynku pracy.



*Projekt „Praktyka czyni mistrzem” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach poddziałania 3.4.3 Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki*

- b. Kryterium systematyczności: Nowe treści programowe wprowadzane będą w proces dydaktyczny w formie tematów, poszerzenia dotychczas omawianego zakresu materiału lub zastąpienia wcześniej omawianych zagadnień, które w związku z procesem technologicznym stały się bezużyteczne. Nauczyciel powinien korzystać z nowych treści możliwie na każdym zajęciach.
- c. Kryterium celowości: Nauczyciel zapoznając się z nowymi technologiami poszerza, uaktualnia i doskonali swój warsztat zarówno zawodowy jak i dydaktyczny. Bardzo istotny jest fakt, że tak przygotowany do pracy nauczyciel, stwarza szansę dla ucznia, który ma możliwość obcowania z aktualną technologią zawodową już na poziomie podstawy programowej, bez konieczności jej poszerzania poza szkołę, w trakcie nauki zawodu. Uaktualnianie i poszerzenie programu nauczania o współczesne trendy w branży w oczywisty sposób lepiej przygotowuje ucznia do egzaminu potwierdzającego kwalifikacje zawodowe oraz do zaistnienia na rynku pracy. Mając szerszą wiedzę i unikatowe umiejętności (jakie zakłada projekt), absolwent ma szansę osiągnąć lepszą pozycję na rynku pracy.

### 3. Metody zbierania danych

#### Operacjonalizacja danych:

- a. Określenie zakresu nowych treści: Nowe treści nauczania można wprowadzić na różne sposoby do programu nauczania:
  - Przy okazji omawiania podstawowych tematów można włączyć przykłady z „nowej wiedzy” i nawiązać do nowych technologii przez porównanie ze starszymi trendami.
  - W miejsce nieaktualnych, niestosowanych technologii omawiać nowe trendy i technologie, pokazywać nowoczesne rozwiązania.
  - Zmniejszyć ilość godzin, która w podstawie programowej obejmuje tematy, które aktualnie straciły na ważności w branży, a zaoszczędzony czas przeznaczyć na nowe treści i współcześnie przydatne an rynku pracy umiejętności. Takie przemyślenie i zaplanowane postępowanie będzie chroniło ucznia przed przeładowaniem programu i jednocześnie spowoduje, że absolwent wyposażony zostanie w pakiet najbardziej aktualnych wiadomości i umiejętności, pożądanych na rynku pracy.
- b. Określenie intuicyjne cech uczestnika programu:

Przed przystąpieniem do programu uczestnicy powinni wypełnić kwestionariusz ankietowy, który będzie narzędziem diagnozującym nastawienie uczestników do programu, stopień ich zaangażowania oraz cele, jakie sobie stawiają przystępujący do programu.

# Grafika komputerowa

## Szczegółowy plan szkolenia

1. Zapoznanie z produktami firmy i testowanie programów bazodanowych dla szkół
  - Zapoznanie się z dostępnymi technologiami i narzędziami tworzenia grafiki komputerowej wektorowej i rastrowej.
2. Przygotowanie stanowiska pracy
  - Wybór technologii i odpowiedniego oprogramowania.
  - Zainstalowanie i skonfigurowanie oprogramowania koniecznego dla tworzenia i grafiki rastrowej i wektorowej.
  - Zapoznanie z dokumentacją techniczną narzędzi.
  - Zapoznanie z przykładowymi projektami graficznymi.
3. Sformułowanie założeń do projektu graficznego materiałów firmowych.
  - Zapoznanie się z wymaganiami i potrzebami klienta.
  - Zapoznanie się z szatą graficzną firm konkurencyjnych dla klienta.
4. Zaprojektowanie szaty graficznej materiałów firmowych zależnie od wymagań klienta.
  - Przygotowanie wstępnego projektu logo firmy.
  - Przygotowanie wstępnego projektu wizytówki firmy.
  - Przygotowanie wstępnego projektu papieru firmowego.
  - Przygotowanie wstępnego projektu ulotki promującej firmę.
5. Wykonanie projektu graficznego
  - Tworzenie obiektów grafiki wektorowej.
  - Rysowanie i wymiarowanie projektów.
  - Projektowanie w programie graficznym wizytówki.
  - Stosowanie efektów specjalnych w grafice wektorowej.
  - Projektowanie papieru firmowego
  - Ustawianie układu strony w publikacji.
  - Formatowanie tekstu według zadanej publikacji.
  - Projektowanie ulotki firmowej.
  - Umieszczanie grafiki w tekście publikacji.
  - Przygotowanie plików graficznych do obróbki poligraficznej.
6. Sporządzenie dokumentacji technicznej zaprojektowanej bazy danych.

## **Program szkolenia**

### **Cele szkolenia**

Nauczyciele zostaną zapoznani z pracą zespołu twórców baz danych, poprzez przedstawienie kolejnych etapów tworzenia aplikacji. Uczestnicy szkolenia będą mogli usystematyzować wiedzę z zakresu prawidłowego wykorzystania programów obsługujących grafikę rastrową i wektorową w przygotowaniu materiałów promocyjnych. Nauczyciel zostanie przygotowany do wdrożenia poznanych technik do zajęć z uczniami, nabędą umiejętność opracowania tematu projektu graficznego do wykonania przez uczniów w ramach ćwiczeń na lekcjach. Uczestnicy szkolenia nabędą także przekonania o potrzebie ciągłego poznawania nowości na rynku pracy i wdrażania ich do zajęć dydaktycznych.

### **Opis szczegółowych umiejętności przydatnych w pracy zawodowej nabywanych przez uczestnika szkolenia**

1. Modyfikowanie obiektów graficznych
2. Posługiwanie się kadrowaniem, perspektywą graficzną, oświetleniem.
3. Projektowanie znaków firmowych
4. Łączenie tekstu i elementów graficznych w druki reklamowe
5. Posługiwanie się krojem i wielkością pisma, odpowiednią interlinią i długością
6. Utworzyć pliki do obróbki poligraficzna.
7. Wykonywanie projektu graficznego w współpracując z zespołem

### **Formy i metody realizacji**

- wykład – etapy projektowania,
- prezentacja – przedstawienie przykładowych realizacji graficznych
- praca samodzielna – opracowanie elementów graficznych
- ćwiczenia w grupach – sformułowanie założeń do projektu, przygotowanie wstępnego projektu wymaganych materiałów

### **Literatura**

-