

МИНИСТЕРСТВО НА ОБРАЗОВАНИЕТО И НАУКАТА

У Ч Е Б Н А П Р О Г Р А М А

за задължителна професионална подготовка

по

УЕБ ДИЗАЙН

учебна практика

УТВЪРДЕНА СЪС ЗАПОВЕД № РД 09 -1494/ 08.12.2008 г.

ПРОФЕСИОНАЛНО

НАПРАВЛЕНИЕ: код 482 ИЗПОЛЗВАНЕ НА КОМПЮТРИ

ПРОФЕСИЯ: код 482010 ИКОНОМИСТ-ИНФОРМАТИК

СПЕЦИАЛНОСТ: код 4820101 ИКОНОМИЧЕСКА ИНФОРМАТИКА

София, 2008 г.

I. ОБЩО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА И ЦЕЛИ НА ОБУЧЕНИЕТО

Учебният предмет **Уеб дизайн – учебна практика** е включен в учебния план за професията **Икономист – информатик**, специалност **Икономическа информатика**.

Неговото изучаване се обуславя от бурното развитие на ИКТ и все по-широкото използване на уеб пространството за реклама и получаване на разнообразна информация.

Учебната програма има за цел учениците да се запознаят със средата за разработка на уеб страници Dreamweaver MX. Да усвоят основните инструменти за планиране, оформление и дизайн на уеб страници. Да получат знания за създаване на стилове, работа с графика, използване на шаблони, създаване на формуляри, на слоеве, на фреймове и на хипервръзки.

В часовете по **Уеб дизайн** вниманието е насочено към практическото приложение на получените знания с цел усъвършенстване на уменията за решаване на конкретни практически задачи.

Учениците трябва да придобият реална представа за структурата, съдържанието и оформянето на дизайна на уеб сайт, така че всички, които го посетят лесно и бързо да намерят необходимата информация.

II. РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА УЧЕБНОТО ВРЕМЕ

XIII КЛАС		
I срок	18 седмици X 3 часа	= 54 часа
II срок	13 седмици X 3 часа	= 39 часа
Всичко:		93 часа
В това число:		
- за нови знания		45 часа
- за преговор и упражнения		48 часа

III. ТЕМАТИЧЕН ПЛАН

	Наименование на темите	на	Всичко часове	Нови знания	За преговор и упражнения
1.	Изисквания	за	6	6	-

	изработване на уеб-сайт			
2.	Проектиране с помощта на таблици	9	3	6
3.	Създаване на връзки	6	3	3
4.	Разработване на набори от стилове	6	3	3
5.	Работа с графика	12	6	6
6.	Използване на библиотеки	9	3	6
7.	Използване на шаблони	9	3	6
8.	Създаване на фреймове	6	3	3
9.	Създаване на формуляри	12	6	6
10.	Добавяне на потребителска интерактивност	6	3	3
11.	Създаване на слоеве	6	3	3
12.	Достъпност и тестване	6	3	3
	Всичко:	93	45	48

IV. УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

Тема . Подготовка за разработване на уеб-сайт

- 1.1. Изисквания.
- 1.2. Структура.
- 1.3. Съдържание.
- 1.4. Нагледни материали.

Тема . Проектиране с помощта на таблици

- 2.1. Създаване на таблица.
- 2.2. Форматиране на таблици.
- 2.3. Влагане на таблици.
- 2.4. Създаване на дизайн за различни компютърни екрани.
- 2.5. Използване на изображение в таблици.
- 2.6. Импортиране на данни от електронни таблици.

Тема 3. Създаване на връзки

- 3.1. Създаване на хипертекстови връзки.
- 3.2. Създаване на графични връзки.
- 3.3. Вмъкване и свързване към именуван котви.
- 3.4. Създаване изображения-карти.
- 3.5. Вмъкване на e-mail връзки.

Тема 4. Разработване на набори от стилове

- 4.1. Създаване на вътрешни стилове.
- 4.2. Създаване на външни стилове.

- 4.3. Редактиране на съществуващ стил.
- 4.4. Конвертиране на вътрешни стилове във външни.

Тема 5. Работа с графика

- 5.1. Позициониране на изображение.

Разполагане на текст около изображение.

- 5.2. Редакция на изображение.
- 5.3. Добавяне на флаш анимации.
- 5.4. Добавяне на флаш бутони.
- 5.5. Създаване на уеб фотоалбум.

Тема 6. Използване на библиотеки

- 6.1. Създаване на библиотечен елемент.
- 6.2. Модифициране и актуализиране на библиотечен елемент.
- 6.3. Поставяне на библиотечен елемент в страница.

Тема 7. Използване на шаблони

- 7.1. Създаване на шаблони.
- 7.2. Вмъкване на повтарящи се области.
- 7.3. Изграждане на страници, базирани на шаблони.

Тема 8. Създаване на фреймове

- 8.1. Създаване на набор от фреймове.
- 8.2. Създаване и редактиране на съдържанието на фрейма.
- 8.3. Отваряне на съществуваща страница във фрейм.

Тема 9. Създаване на формуляри

- 9.1. Добавяне на текстови полета.
- 9.2. Добавяне на полета за отметка.
- 9.3. Добавяне на бутони.
- 9.4. Добавяне на елементи към списък и меню.
- 9.5. Тестване на формуляри.

Тема 10. Добавяне на потребителска интерактивност

- 10.1. Вмъкване на роловър изображения.
- 10.2. Добавяне на поведения.
- 10.3. Добавяне на поведения към изображения-карти.
- 10.4. Създаване на падащи менюта.

Тема 11. Създаване на слоеве

- 11.1. Именуване на слоеве.
- 11.2. Модифициране на слоеве.
- 11.3. Промяна на реда на подреждане.
- 11.4. Влагане на слоеве.
- 11.5. Промяна на видимостта на слой.

Тема 12. Достъпност и тестване

- 12.1. Тестване за достъпност.
- 12.2. Проверка на съвместимост с браузър.
- 12.3. Проверка на връзките в сайта.
- 12.4. Публикуване на сайт.

V. ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

В края на обучението ученикът трябва да знае да

- използва средата за разработка на уеб сайт - Dreamweaver MX
- използва библиотечни елементи;
- създава и използва CSS стилове;
- създава и използва шаблони;
- публикува уеб сайт.

да може да

- планира разположението и дизайна на страницата;
- подбира необходимата информация и нагледни материали;
- описва схематично връзките между различните секции.

VI. АВТОРСКИ КОЛЕКТИВ

1. инж. Елисавета Банова – Търговска гимназия „Княз Симеон Търновски”, гр. Ст. Загора
2. Надежда Котова – Търговска гимназия „Княз Симеон Търновски”, гр. Ст. Загора

VII. ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА ЛИТЕРАТУРА

1. Икономическа информатика, том II, издателство Мартилен, София, 2005 г.
2. Adobe Dreamweaver CS3 – Официален учебен курс, Издателство СофтПрес, 2008 год.