

## **WEBMASTER (sprawność mistrzowska)**

DH. ....

DRUŻYNA.....

1. Przystępując do opracowania próby nawiązała/ał współpracę z Zespołem GK ZHP on-line, uczestniczyła/ył w realizacji wybranego zadania zaproponowanego przez Zespół lub własnej propozycji.

2. Zna zasady budowania ośrodków WWW z zakresu wizualizacji projektu, zagadnień PR i oprogramowania.

3. Skompletowała/ał zespół do realizacji projektu internetowego (serwisu WWW), rozdzieliła/ił zadania w zespole: przygotowanie i korekta tekstów, przygotowanie grafiki, kodowanie serwisu, promocja itp., gotowy serwis opublikowała/ał w Internecie.

4. Stale rozwija swoje umiejętności w zakresie języków programowania stosowanych w budowaniu ośrodków WWW, zna co najmniej dwa, w tym jeden z grupy języków server-side, przygotowała/ał layout strony stosując optymalizację grafiki.

5. Przeprowadziła/ił formę kształcenia poświęconą tematyce internetowej.