

TM



ECDL
WebStarter



ECDL WebStarter Syllabus Version 1.5

**Schon im
World Wide Web vertreten?**

EUROPÄISCHER COMPUTER FÜHRERSCHEIN

ECDL WebStarter Syllabus Version 1.5

The European Computer Driving Licence Foundation Ltd. (englische Version)
Oesterreichische Computer Gesellschaft (OCG) (deutsche Version)

The European Computer Driving Licence Foundation Ltd.

Third Floor,
Portview House,
Thorncastle Street
Dublin 4
Ireland
Tel: +353 1 630 6000
Fax: +353 1 630 6001
E-mail: e-citizen@ecdcl.com
Web: www.ecdl.com



ECDL
Europäischer
Computer Führerschein

OCG

Österreichische Computer Gesellschaft
Wollzeile 1-3
A 1010 Wien
Tel: +43 (0)1 512 02 35-50
Fax: +43 (0)1 512 02 35-59
E-Mail: info@ecdcl.at
Web: webstarter.ecdl.at

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Publikation darf in irgendeiner Form ohne Genehmigung der ECDL Foundation vervielfältigt werden.

Hinweis: Die offizielle Version des ECDL WebStarter Syllabus ist die auf der ECDL Web-Site veröffentlichte Version. <http://www.ecdl.at>

Haftung

Die OCG hat dieses Dokument mit Sorgfalt erstellt, kann aber weder Richtigkeit und Vollständigkeit der enthaltenen Informationen zusichern noch Haftung für durch diese Informationen verursachte Schäden übernehmen. In Zweifelsfällen gilt die Version der ECDL Foundation, veröffentlicht auf www.ecdl.com.

Urheberrecht liegt bei der OCG, Jahr 2007

Geschlechtsbezogene Aussagen in diesem Syllabus sind auf Grund der Gleichstellung für beiderlei Geschlechter aufzufassen bzw. auszulegen.

Die nachfolgenden detaillierten Testinhalte für den ECDL WebStarter stellen die Grundlage für den praxisorientierten Test dar.

Modulziele

Der ECDL WebStarter erfordert von den Kandidaten Kenntnisse über wesentliche Webpublishing Konzepte und die Erstellung einer Web-Site. Die Kandidaten beherrschen einige der grundlegenden Prinzipien von HTML und können einfache HTML Aufgaben lösen. Weiters erfordert der WebStarter vom Kandidaten die Verwendung eines HTML-Editors zur Erstellung einer Webpage, zur Formatierung von Texten, zur Verwendung von Frames und zur Erstellung von Formularen und Tabellen. Der Kandidat ist außerdem in der Lage, eine Web-Site im World Wide Web (www) zu veröffentlichen. Weiters können die Kandidaten Bilder speichern und auf Web-Sites bearbeiten und sind mit den für Webpublishing relevanten Sicherheits- und Rechtsfragen hinreichend vertraut.

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Aufgabe
1.1 Web Konzepte	1.1.1 Schlüsselbegriffe	1.1.1.1	Die Begriffe World Wide Web (www) und Internet erklären und die jeweilige Funktion aufzeigen; verstehen, dass das Web ein Dienst des Internet ist
		1.1.1.2	Die Begriffe Browser und Webserver erklären; verstehen, dass ein Browser verwendet wird, um einen Inhalt, der auf einem Web-Server liegt, aufzurufen
		1.1.1.3	Den Begriff URL erklären und verstehen
		1.1.1.4	Die Verwendung von Protokollen erklären und verstehen; zwischen den wesentlichen Protokollen unterscheiden und wissen, wann Sie verwendet werden: TCP/IP, HTTP, HTTPS, FTP
	1.1.2 Informationen im Web	1.1.2.1	Die Hauptvorteile der Veröffentlichung von Informationen im Web aufzeigen: Kostenvorteil, Zugang zu einem großen Publikum, einfache Aktualisierung, Interaktivität des Publikums
		1.1.2.2	Den Begriff Hyperlink erklären und verstehen
1.2 HTML	1.2.1 HTML Grundlagen	1.2.1.1	Den Begriff HTML erklären und verstehen; verstehen, dass HTML softwareunabhängig ist und in einem einfachen Textformat geschrieben ist
		1.2.1.2	Verstehen, dass eine HTML-Seite hierarchisch aufgebaut ist

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Aufgabe
		1.2.1.3	Die Funktion des W3C Konsortiums bei HTML Empfehlungen verstehen; die Vorteile verstehen, die diese Empfehlungen ermöglichen: Website-Kompatibilität zwischen den Browsern, Zugänglichkeit für Menschen mit besonderen Bedürfnissen
	1.2.2 Erstellen einer einfachen Seite	1.2.2.1	Die grundlegenden Mark-up-Tags einer HTML-Seite verwenden: html, head, body, title, img, ul, ol, hr
		1.2.2.2	Absatzformate anwenden
		1.2.2.3	Schriftformate fett und kursiv einstellen
		1.2.2.4	Textfarbe, Textgröße und Schriftart unter Verwendung des Tags angeben
		1.2.2.5	Den Source Code einer Webseite im Browser anzeigen
1.3 HTML Editor	1.3.1 Programm benutzen	1.3.1.1	Eine neue Datei in einem HTML-Editor erstellen
		1.3.1.2	Zwischen verschiedenen Ansichten wechseln
	1.3.2 Texteingabe und Formatierung	1.3.2.1	Schriften wählen, die korrekt dargestellt werden wie: Arial, Helvetica, Times, Courier
		1.3.2.2	Text einfügen und bearbeiten
		1.3.2.3	Absolute und relative Schriftgröße definieren
		1.3.2.4	Texthervorhebungen anwenden: fett, kursiv
		1.3.2.5	Verschiedene Textfarben anwenden
	1.3.3 Absatz- und Seitenformatierung	1.3.3.1	Absatzformatierungen einstellen: Ausrichtung, Einzug
		1.3.3.2	Absatzwechsel und Zeilenumbruch einfügen
		1.3.3.3	Seitenfarbe anwenden
		1.3.3.4	Die Hyperlink-Farbe einer Seite ändern
		1.3.3.5	Hintergrundbild in eine Seite einfügen

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Aufgabe
		1.3.3.6	Seitenränder einstellen: oben, links
		1.3.3.7	Einen Seitentitel einfügen und ändern
		1.3.3.8	Den Begriff CSS verstehen und erklären. Verstehen, dass CSS zusammen mit HTML eingesetzt wird und festlegt, wie ein Inhalt dargestellt werden soll.
	1.3.4 Hyperlinks	1.3.4.1	Einem Text bzw. einer Grafik einen Hyperlink zu einer Datei hinzufügen
		1.3.4.2	Einem Text bzw. einer Grafik einen Hyperlink zu einer Web-Adresse hinzufügen
		1.3.4.3	Einem Text bzw. einer Grafik einen Hyperlink zu einer E-Mail-Adresse hinzufügen
		1.3.4.4	Zielfenster eines Links bestimmen: Frame, selbes Fenster, neues Fenster
	1.3.5 Tabellen	1.3.5.1	Eine Tabelle einfügen und löschen
		1.3.5.2	Eine Tabelle ausrichten: links, zentriert, rechts
		1.3.5.3	Zeilen bzw. Spalten einfügen, löschen
		1.3.5.4	Zellen verbinden bzw. teilen
		1.3.5.5	Spaltenbreite bzw. Zeilenhöhe ändern
		1.3.5.6	Hintergrundfarbe von Zellen bzw. der gesamten Tabelle ändern
		1.3.5.7	Hintergrundgrafik in eine Tabelle einfügen
		1.3.5.8	Rahmenbreite ändern
		1.3.5.9	Rahmen anzeigen und ausblenden
		1.3.5.10	Innenabstand eines Elements (cellpadding) festlegen
	1.3.6 Frames	1.3.6.1	Den Begriff Frame erklären und verstehen
		1.3.6.2	Eine Frame-Vorlage auswählen
		1.3.6.3	Anordnung von Frames im Frameset festlegen

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Aufgabe
		1.3.6.4	Absolute bzw. relative Größen festlegen
		1.3.6.5	Namen für Frames festlegen
		1.3.6.6	Verschachtelte Framesets erstellen
		1.3.6.7	Frame-Seiten in ein Frameset einbinden
		1.3.6.8	Anzeige der Bildlaufleiste festlegen: immer, nie, bei Bedarf
		1.3.6.9	Mindestabstände zwischen Frames und Inhalt festlegen
		1.3.6.10	Frame-Rahmen festlegen: Breite, Farbe, kein Rahmen
	1.3.7 Einfache Formulare	1.3.7.1	Ein Formular auf einer Seite einfügen
		1.3.7.2	Einzeilige und mehrzeilige Textfelder erstellen
		1.3.7.3	Standardwert für ein Textfeld festlegen
		1.3.7.4	Schaltflächen Senden bzw. Zurücksetzen hinzufügen
		1.3.7.5	Eigenschaften und Aktionen für Schaltflächen Senden und Zurücksetzen festlegen
		1.3.7.6	Formularelemente anwenden: Listenfeld, Markierfeld (Checkbox), Optionsfeld (Radiobutton)
		1.3.7.7	Eigenschaften für Formularelemente festlegen: Listenfeld, Markierfeld (Checkbox), Optionsfeld (Radiobutton)
1.4 Bilder	1.4.1 Bildformate und -größe	1.4.1.1	Die gebräuchlichen Bildformate kennen: GIF, JPEG, BMP, PNG; die Hauptmerkmale verstehen: Komprimierungsqualität, angebrachte Verwendung jedes Formats
		1.4.1.2	Die Auswirkung der Bildgröße auf die Übertragungsgeschwindigkeit verstehen
	1.4.2 Bilder speichern und bearbeiten	1.4.2.1	Bild von einer Webseite in ein Verzeichnis auf einem Laufwerk speichern

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Aufgabe
		1.4.2.2	Einen Screenshot machen und in ein Verzeichnis auf einem Laufwerk speichern
		1.4.2.3	Ein Bild in eine HTML-Seite einfügen
		1.4.2.4	Bildeigenschaften festlegen: Größe, Rahmen, alternativer Text, Ausrichtung
1.5 Hochladen (Upload)	1.5.1 Website hochladen	1.5.1.1	Verstehen, dass eine Website auf einen Webserver geladen werden muss
		1.5.1.2	Eine Website auf einen Server hochladen
1.6 Gesetzeslage und Sicherheit	1.6.1 Gesetzeslage	1.6.1.1	Das Urheberrecht von Bildern, Texten und Audio aus dem Web verstehen
		1.6.1.2	Verstehen, dass der Inhalt einer Website dem Gesetz des Landes unterliegt, in dem die Site angeboten wird
	1.6.2 Sicherheit	1.6.2.1	Die Möglichkeiten erkennen, mit denen Viren in ein Computersystem eindringen können
		1.6.2.2	Mögliche Maßnahmen gegen die Verbreitung von Viren kennen: Anti-Viren-Software verwenden und aktuell halten; nur Daten von gesicherten Quellen akzeptieren
		1.6.2.3	Den Begriff Firewall erklären und verstehen; verstehen, dass eine Firewall nicht vor einem Befall durch Viren schützt
		1.6.2.4	Den Begriff Cookie erklären und verstehen; verstehen, dass ein Cookie die Privatsphäre verletzen kann
		1.6.2.5	Die Verwendung von digitalen Zertifikaten erklären und verstehen



**OESTERREICHISCHE
COMPUTER GESELLSCHAFT** ®
AUSTRIAN
COMPUTER SOCIETY

Österreichische Computer Gesellschaft
Wolzeile 1-3
A 1010 Wien
Tel: +43 (0)1 512 02 35-50
Fax: +43 (0)1 512 02 35-59
E-Mail: info@ecd1.at
Web: webstarter.ecd1.at

Ihr autorisiertes ECDL WebStarter Test Center