

**Zertifikatsprogramm der
Oesterreichischen Computer Gesellschaft**

OCG WebPublisher

Modul 2

Gestaltung von Webinhalten (HTML&CSS)

Syllabus Version 1.0

OCG

Oesterreichische 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: webpublisher@ocg.at

Web: webpublisher.ocg.at



**OESTERREICHISCHE
COMPUTER GESELLSCHAFT**

AUSTRIAN
COMPUTER SOCIETY

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

Gestaltung von Webinhalten (HTML&CSS)

Modulziele

Das Modul überprüft fortgeschrittene Kenntnisse bei der Bearbeitung von Webseiten. Die Kandidaten haben Kenntnisse über den Aufbau von Webseiten, sie können Webseiten erstellen und ändern sowie Grafiken und Multimedia-Elemente einbinden. Sie können Hyperlinks erstellen, Anker verwenden, Tabellen in HTML-Dokumente implementieren und Elemente mittels CSS ausrichten. Weiters können sie Felder und Schaltflächen definieren sowie Frames einsetzen. Sofern nicht anders angegeben, müssen Webseiten sowohl in einem WYSIWYG-Editor als auch direkt im HTML-Code erstellt und modifiziert werden können.

<i>Kategorie</i>	<i>Wissensgebiet</i>	<i>Ref.</i>	<i>Wissenspunkt</i>
2.1 Grundlagen	2.1.1 HTML Grundlagen	2.1.1.1	Den Begriff HTML definieren
		2.1.1.2	Eigenschaften von HTML verstehen: Software-Unabhängigkeit Klartextformat Universelle Einsetzbarkeit
		2.1.1.3	Hierarchischer Aufbau von Auszeichnungen verstehen
		2.1.1.4	Unterschied zwischen linearem und hierarchischem Aufbau einer HTML-Seite verstehen
		2.1.1.5	Navigation innerhalb einer Web-Site entwerfen
		2.1.1.6	Die Funktion des W3C Konsortiums bei HTML Empfehlungen verstehen; die Vorteile verstehen, die diese Empfehlungen ermöglichen: Web-Site-Kompatibilität bei Browsern, Zugänglichkeit für Menschen mit besonderen Bedürfnissen
		2.1.1.7	Die Bedeutung barrierefreier Web-Sites und deren Eigenschaften kennen sowie bestehende Web-Sites danach beurteilen
	2.1.2 Werkzeuge	2.1.2.1	Unterschiede und Vor- und Nachteile zwischen reinen Quelltext Editoren und WYSIWYG-Editoren aufzeigen
		2.1.2.2	Browserkonforme Erstellung von HTML-Seiten
		2.1.2.3	Den Aufbau und die Struktur einer Web-Site verstehen: Ordner/Verzeichnisse Dateien
		2.1.2.4	Voreinstellungen einer Site mittels WYSIWYG-Editor ändern: Statusleiste Standardschrift Codierungsfarben Editoren und (Vorschau)Browser

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Wissenspunkt		
	2.1.3	Auflösung	2.1.3.1	Bedeutung von unterschiedlichen Bildschirmauflösungen kennen und anwenden	
	2.1.4	Ladezeiten	2.1.4.1	Ladezeit einer Seite berücksichtigen und Tipps zur Optimierung kennen	
	2.1.5	Farben	2.1.5.1	Unterschied zwischen Farbwerten (Angabe in Hexadezimal) und Farbnamen erklären	
	2.1.6	Maßeinheiten	2.1.6.1	Die Maßeinheiten für Größenangaben (Punkt, Pixel, Pica, Zentimeter, Millimeter, Inches), die in einer HTML-Seite verwendet werden, erklären, anwenden und umrechnen	
	2.1.7	Tags	2.1.7.1	Den Aufbau einer HTML-Seite (html, head, body) verstehen	
			2.1.7.2	Seitentitel und Meta-Tags (author, keywords, description) zuweisen	
			2.1.7.3	Kommentar in eine Seite einbinden	
2.2	CSS	2.2.1	Stylesheets allgemein	2.2.1.1	Die Bedeutung und die Vorteile von Stylesheets für die Formatierung, Platzierung und Ausrichtung von Elementen verstehen
				2.2.1.2	Styles definieren, einbinden und kombinieren (zentraler Style-Bereich, in einer externen CSS-Datei oder direkt im einleitenden Tag eines HTML-Elements)
				2.2.1.3	Styles für verschiedene Medien angeben (Ausdruck, Bildschirmanzeige, Handheld / PDA / Mobiltelefon)
				2.2.1.4	Styles für verschachtelte HTML-Elemente erkennen und definieren
				2.2.1.5	Allgemeine und spezifische Style-Klassen erstellen
				2.2.1.6	Pseudoformate in CSS definieren und die Schlüsselwörter kennen: (a:link, a:hover, a:focus)
		2.2.2	Text	2.2.2.1	Die wichtigsten Styles kennen und anwenden: a, a:hover, a:active, a:vlink, body, h1, h2, h3, p, div...
				2.2.2.2	Die Elemente <div> und , deren Bedeutung und Unterschiede kennen und anwenden
				2.2.2.3	Schriften, alternative Schriften und generische Schriftfamilien angeben
				2.2.2.4	Schriftstile, -größen, -gewichte und -varianten sowie Textdekoration und -farben anwenden

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Wissenspunkt	
2.3	Formatieren	2.2.3 Absatz	2.2.3.1 Wort-, Zeichen- und Zeilenabstände setzen	
			2.2.3.2 Texteinrückung, vertikale und horizontale Textausrichtung festlegen	
			2.2.3.3 Ränder und Abstände bestimmen	
			2.2.3.4 Rahmen und deren Attribute kennen	
			2.2.3.5 Die Position von Elementen absolut und relativ festlegen, Textumfluss bestimmen	
			2.2.3.6 Listenformatierung (Darstellung, Einrückung) bestimmen	
	2.2.4	Seitenformate	2.2.4.1 Eigenschaften der Scrollbar und des Cursors bestimmen	
			2.2.4.2 Hintergrundfarben und -bilder bestimmen	
	2.3.1	Seitenattribute	2.3.1.1 Seitenfarbe festlegen	
			2.3.1.2 Einstellungen der Hyperlinkfarben einer Seite ändern	
			2.3.1.3 Hintergrundbild in die Seite einfügen	
			2.3.1.4 Ränder der Seite einstellen	
			2.3.1.5 Wissen, was ein Favicon.ico ist und hinterlegen	
			2.3.2	Text
2.3.2.2 Schriftgröße (absolut und relativ) definieren				
2.3.2.3 Bedeutung der Standardschrift kennen				
2.3.2.4 Auszeichnungen „fett“ und „kursiv“ einstellen				
2.3.2.5 Text einfärben				
2.3.3	Absätze und Ausrichtung	2.3.3.1 Textabsätze definieren, ausrichten und einrücken		
		2.3.3.2 Absatzwechsel und Zeilenumbruch anwenden		
2.3.4	Aufzählungen und Listen	2.3.4.1 Aufzählungslisten und nummerierte Listen definieren		
		2.3.4.2 Die Darstellung der Aufzählungszeichen verändern		
2.3.5	Trennlinie	2.3.5.1 Eine einfache horizontale Trennlinie erstellen		
		2.3.5.2 Trennlinie mit Hilfe einer Grafik erstellen		

<i>Kategorie</i>	<i>Wissensgebiet</i>	<i>Ref.</i>	<i>Wissenspunkt</i>
		2.3.5.3	Breite, Höhe und Ausrichtung der Grafiktrennlinie verändern
2.4 Eingabe	2.4.1 Sonderzeichen	2.4.1.1	Sonderzeichen einfügen: geschütztes Leerzeichen, länderspezifische Sonderzeichen (Umlaute, ß), €-Symbol, HTML-eigene Zeichen
	2.4.2 Vorlagen	2.4.2.1	Den Zweck von Vorlagen kennen und Vorlagen mit einem WYSIWYG-Editor anwenden
		2.4.2.2	Eigene Vorlagen mit einem WYSIWYG-Editor erstellen
		2.4.2.3	Bearbeitbare Bereiche und geschützte Bereiche in einer Vorlage mit einem WYSIWYG-Editor festlegen
2.5 Bilder, Grafiken und Multimedia	2.5.1 Bilder	2.5.1.1	Pixelgraphiken, Vektorgraphiken, GIF-Format, JPEG, PNG, Ausgabegröße, Auflösung, Farbtiefe sowie deren Vor- und Nachteile bzw. Webtauglichkeit erklären
		2.5.1.2	Grafik einbinden (aus dem gleichen, aus einem anderen Verzeichnis oder eine externe Grafik)
		2.5.1.3	Grafikattribute ändern bzw. definieren: Größe, Rahmen, alternativer Text
		2.5.1.4	Thumbnails zu Grafiken einbinden
		2.5.1.5	Die Verwendung einer transparenten Grafik als Platzhalter erklären und in einer Seite einsetzen
	2.5.2 Rollover	2.5.2.1	Mit einem Bildbearbeitungsprogramm eine einfache Bildvariation erstellen (Farbe austauschen)
		2.5.2.2	Einen Rollover-Effekt mit vorgegebenen Bildvariationen herstellen
	2.5.3 Multimedia	2.5.3.1	Funktionen interaktiver Inhalte kennen: Rollover Bilder Navigationsleiste Zeitleiste Multimedia-Elemente Flash JavaScript Java-Applets Sound
		2.5.3.2	Multimediaobjekte in eine HTML-Seite einbinden

<i>Kategorie</i>	<i>Wissensgebiet</i>	<i>Ref.</i>	<i>Wissenspunkt</i>	
2.6 Links	2.6.1 Hyperlinks	2.6.1.1	Einem Text bzw. einer Grafik einen Hyperlink zu einer Datei im gleichen, oder in einem anderen Verzeichnis hinzufügen. Einem Text bzw. einer Grafik einen Hyperlink zu einer WWW-Adresse (URL) hinzufügen. Einem Text bzw. einer Grafik einen Hyperlink zu einer E-Mail-Adresse hinzufügen	
		2.6.1.2	Zwischen absoluten und relativen Hyperlinks unterscheiden	
		2.6.1.3	Zielfenster eines Links bestimmen	
		2.6.1.4	Rahmen bei Grafik-Links unterdrücken	
	2.6.2 Anker und Textmarken	2.6.2.1	Anker setzen	
		2.6.2.2	Auf Anker verweisen, sowohl innerhalb einer Seite als auch auf andere Seiten	
	2.6.3 Imagemap	2.6.3.1	Die Funktion einer Imagemap kennen	
		2.6.3.2	Arten von Hotspots kennen und eine Imagemap mit WYSIWYG-Editor aufbauen	
	2.7 Tabellen	2.7.1 Struktur von HTML-Tabellen	2.7.1.1	Bedeutung von Tabellen für die Platzierung und Ausrichtung von Elementen erklären und verstehen
			2.7.1.2	Die Browserkompatibilitäten von Tabellenattributen beurteilen
2.7.1.3			Zeilen und Spalten definieren, Zellen verbinden und hinzufügen	
2.7.1.4			Tabellen verschachteln	
2.7.2 Formatierung der ganzen Tabelle		2.7.2.1	Die Breite und Höhe einer Tabelle bestimmen	
		2.7.2.2	Zwischen absoluter, automatischer und prozentueller Größenangabe unterscheiden	
		2.7.2.3	Farben der Tabellenelemente verändern	
		2.7.2.4	Hintergrundbild einfügen	
		2.7.2.5	Rahmen der Tabelle in Breite und Farbe definieren	
2.7.3 Formatieren der Zellen		2.7.3.1	Die vertikale Ausrichtung des Zellinhalts definieren	
		2.7.3.2	Zellenabstand und Zelleninnenabstand verändern	
	2.7.3.3	Farben für Zellen und Gitternetzlinien definieren, Browserkompatibilität dieser Attribute kennen		

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Wissenspunkt
	2.7.4 Grafiken in Tabellen	2.7.4.1	Eine Grafik als Inhalt einer Zelle einsetzen
2.8 Formulare	2.8.1 Definition	2.8.1.1	Einen Formularbereich und eine Übertragungsmethode definieren
		2.8.1.2	Feldnamen vergeben
	2.8.2 Formularelemente	2.8.2.1	Ein- und mehrzeilige Eingabefelder definieren
		2.8.2.2	Textvorbelegung von Textfeldern definieren
	2.8.3 Listenfelder	2.8.3.1	Auswahllisten erstellen
		2.8.3.2	Auswahlliste mit Mehrfachauswahl erstellen
		2.8.3.3	Vorselektion (Standardwert) für einen Eintrag definieren
		2.8.3.4	Absendewert von Einträgen bestimmen
		2.8.3.5	Radiobuttons und Checkboxes anlegen
		2.8.3.6	Tabulatorreihenfolge in einem Formular festlegen
		2.8.3.7	Tastenkürzel festlegen
	2.8.3 Schaltflächen	2.8.5.1	Schaltflächen definieren
		2.8.5.2	Schaltflächen zum Absenden und Rücksetzen eines Formulars anlegen
		2.8.5.3	Grafiken als Schaltflächen verwenden
2.8.4 Versteckte Formularfelder	2.8.6.1	Zweck und Funktion von versteckten Formularfeldern erklären	
2.8.5 Formularoptik	2.8.7.1	Felder in Formularen logisch gruppieren	
	2.8.7.2	Formulare ihrer Verwendung entsprechend formatieren	
2.9 Frames	2.9.1 Allgemeines	2.9.1.1	Zweck und Grundaufbau von Frameseiten erklären
		2.9.1.2	Vorteile und Nachteile der Verwendung von Frames verstehen
	2.9.2 Framesets	2.9.2.1	Aufteilung eines Framesets festlegen
		2.9.2.2	Absolute und relative Größen definieren
		2.9.2.3	Namen für Frame-Elemente definieren
	2.9.2.4	Noframes-Funktion aktivieren und Alternativen zu Frames anbieten	
	2.9.2.5	Framesets ineinander verschachteln	

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Wissenspunkt
	2.9.3 Frameseiten	2.9.3.1	Frameseiten in das Frameset einbinden
		2.9.3.2	Scrollbars erzwingen und verhindern
		2.9.3.3	Mindestabstände zwischen Fensterrand und -inhalt in einem WYSIWYG-Editor bestimmen
		2.9.3.4	Unsichtbare und farbige Fensterrahmen mittels WYSIWYG-Editor definieren
	2.9.4 Hyperlinks und Targets	2.9.4.1	Die Besonderheiten von Hyperlinks innerhalb von Frameseiten kennen und spezielle Targets (top, self, parent) anwenden
2.1 Bereiche 0	2.10. Allgemeines 1	2.10.1.1	Eigenschaften und Aufgaben von Bereichspositionierungen mit Hilfe von <div id="..." style="position...."> beschreiben
		2.10.1.2	Bereichsindex definieren und anwenden
		2.10.1.3	Einen Bereich innerhalb eines anderen Bereichs erstellen
	2.10. Definition 2	2.10.2.1	Position (absolut und relativ) von Bereichen festlegen
		2.10.2.2	Größe und Anzeige von Bereichen festlegen
		2.10.2.3	Texte, Bilder und andere HTML-Seiten einfügen
	2.10. Formatieren 3	2.10.3.1	Transparente und färbige Bereiche erstellen
		2.10.3.2	Hintergrundbild in einen Bereich einfügen
		2.10.3.3	Text im Bereich formatieren