

## **Prezentacja**

### **Wymagania**

- 20-30 slajdów
- Format : .ppt, pptx,
- Informacja o źródłach
- Zgodność z zasadami (patrz prezentacja)
- Wielkość max. 10 MB
- W przypadku materiałów osadzonych (film, flash) dodatki zapisane w tym samym folderze i skompresowane (rar, zip)

### **Elementy oceny**

- Zgodność z tematem
- Selekcja materiału
- Autorskie opracowanie tematu
- Wykorzystanie możliwości personalizacji prezentacji (edycja wzorca)
- Poprawność merytoryczna
- Poprawność językowa
- Czytelność i łatwość percepcji treści

### **Termin**

27.04.2013 godz. 23.59

### **Adres**

edwunastka@ o2.pl

## **Proponowana tematyka:**

1. Systemy operacyjne: Windows (rodzaje, zadania, cechy decydujące o użyteczności, charakterystyka, zastosowanie, dystrybucje /narzędzia i programy dostarczane z systemem/)
2. Systemy operacyjne: MacOS (rodzaje, zadania, cechy decydujące o użyteczności, charakterystyka, zastosowanie, dystrybucje /narzędzia i programy dostarczane z systemem/)
3. Systemy operacyjne: Linux - wybrana dystrybucja (rodzaje, zadania, cechy decydujące o użyteczności, charakterystyka, zastosowanie, dystrybucje /narzędzia i programy dostarczane z systemem/)
4. Antywirusy i firewalle - przykłady pakietów, moduły - charakterystyka, opis funkcji, zasada działania
5. Wirusy i inne oprogramowani szkodliwe (rodzaje wirusów i zasada ich działania)
6. Alternatywne od MS Office pakiety biurowe: charakterystyka, opis modułów, podstawowe funkcje, zgodność do MS Office
7. Metody reprezentowania informacji w komputerze (tekst, obraz, dźwięk, film, programy do obróbki dźwięku)
8. Język HTML, CSS i JavaScript (edytory tekstowe - przykłady, opisy, funkcje, edytory WYSIWYG)
9. Kompresja danych – powody, zalety, wady, formaty.
10. Kompresja danych – programy i ich obsługa.
11. Monitory LCD (charakterystyka, budowa, zasada działania, oprogramowanie do testowania monitorów)
12. Programy do obróbki grafiki wektorowej - przegląd + 1 dokładnie
13. Programy do obróbki grafiki rastrowej - przegląd + 1 dokładnie
14. Programy do obróbki grafiki 3D - przegląd + 1 dokładnie
15. Wyszukiwanie danych w Internecie
16. Przeglądarki plików graficznych – programy i ich obsługa.
17. Procesory (dostępne na rynku technologie - opisy, modele)
18. Projekторы multimedialne (charakterystyka, budowa, zasada działania)
19. Dyski twarde (charakterystyka, budowa, zasada działania, technologie EIDE i SATA)
20. Technologie komunikacyjne w Internecie
21. „Ruchome obrazy” - programy do odtwarzania, formaty, kodeki wideo
22. Oprogramowanie do tworzenia i obróbki muzyki
23. Aparaty cyfrowe
24. „Mój ulubiony program” – tutorial, cel używania i sposób obsługi.
25. Opera i Mozilla Firefox – porównanie możliwości przeglądarek.