

PROJEKTOWANIE MULTIMEDIALNE – 1 rok kształcenia

1. WYMAGANIA EDUKACYJNE

1. Wiadomości z zakresu projektowania multimedialnego

Uczeń:

- 1) zdobywa elementarną wiedzę z zakresu projektowania multimedialnego, zwłaszcza dotyczącą środków plastycznych i technicznych;
- 2) rozróżnia i określa podstawowe cechy poszczególnych dyscyplin (np.: grafika, fotografia, film, wideo, animacja);
- 3) poznaje, rozróżnia i stosuje podstawowe terminy z zakresu multimediiów i języka dziedziny:
 - a) grafika wektorowa, rastrowa, fotomontaż, warstwa obrazu, maska, animacja 2d,
 - b) projekcja, kadr, sekwencja, plan, scenariusz, scenopis, podgląd, postprodukcja, kopiowanie, renderowanie;
- 4) poznaje interfejs i podstawowe funkcje programów do grafiki wektorowej i rastrowe a także do montażu audio-wideo;
- 5) rozróżnia i identyfikuje oprogramowania do realizacji projektów multimedialnych (m.in.: Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects, Media Encoder);
- 6) poznaje podstawowe zasady i reguły komponowania obrazów multimedialnych, z uwzględnieniem nowoczesnych technologii.

2. Działania warsztatowe

Uczeń:

- 1) w podstawowym zakresie potrafi posługiwać się programem do grafiki wektorowej i rastrowej oraz montażu audio-wideo;
- 2) tworzy komunikat multimedialny o określonym charakterze np. informacyjnym, za pomocą programów graficznych (Adobe Photoshop, Illustrator) lub do postprodukcji (After Effects, Media Encoder);
- 3) potrafi łączyć animację i obraz statyczny w programie Adobe After Effects;
- 4) prawidłowo organizuje warsztat pracy, dobiera odpowiednie środki techniczne i formalne do powziętych zamierzeń, projektów i przedsięwzięć projektowych, bezpiecznie korzystając przy tym z urządzeń;
- 5) potrafi dokonać przekształceń i transformacji obiektów graficznych;
- 6) rozumie różnicę między grafiką wektorową i rastrową oraz zna jej zastosowanie
- 7) potrafi korzystać z narzędzi retuszarskich i edycji fotografii;

- 8) tworzy proste animacje 2D;
- 9) korzysta z właściwych dla projektu narzędzi;
- 10) przygotowuje projekt do prezentacji i akceptacji oraz umiejętnie prezentuje zrealizowane projekty,
- 11) odpowiednio dobiera i optymalizuje formaty zapisu zarówno dla grafiki statycznej jak i realizacji wideo, dostosowując je do sposobu prezentacji;

3. Kreacja komunikatu multimedialnego

Uczeń:

- 1) twórczo interpretuje podejmowane zagadnienia;
- 2) świadomie prezentuje i ocenia swoje dokonania twórcze.
- 3) podejmuje próby tworzenia realizacji multimedialnych, łączy różne sposoby prezentacji informacji (tekst, grafika, wideo) w spójną całość;
- 4) analizuje osiągnięte rezultaty i formułuje wnioski;
- 5) kreuje i prezentuje różne wersje komunikatów multimedialnych łącząc np.: grafikę wektorową z animacją;
- 6) podejmuje próbę oceny wartości estetycznych oraz jakości technicznych prac zrealizowanych w ramach specjalności

2. METODY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIWA

- 1) Ocena ćwiczeń wykonanych podczas lekcji oraz prac domowych;
- 2) Korekta indywidualna i zbiorowa w trakcie zajęć;
- 3) Sprawdzanie samodzielnej obsługi programów;
- 4) Prezentacja multimedialna;
- 5) Sprawdzanie umiejętności zastosowania pojęć i terminów w trakcie korekt i autoprezentacji;
- 6) Ocena wykorzystania umiejętności wyniesionych podczas zajęć z projektowania multimedialnego w ramach współpracy z nauczycielami pozostałych przedmiotów projektowych;
- 7) Udział uczniów w konkursach;
- 8) Sprawdziany ze znajomości obsługi programów graficznych (Adobe Photoshop, Illustrator);

3. WARUNKI I TRYB OTRZYMYWANIA OCEN WYŻSZYCH, NIŻ PRZEWIDYWANA

Uczniowie mają szansę otrzymać ocenę wyższą niż przewidywana jeżeli wykonają samodzielnie

bardziej złożone zadania dodatkowe przekraczające wymagania dla swojego poziomu.

Ocenie podlegają przede wszystkim:

- 1) pomysł jego oryginalność i trafność;
- 2) zgodność z tematem;
- 3) opracowanie wszystkich niezbędnych i ustalonych elementów;
- 4) sprawność posługiwania się programem graficznym;
- 5) terminowość wykonania;
- 6) indywidualność koncepcji;
- 7) atrakcyjność prezentacji projektu;
- 8) aktywność podczas zajęć;

Stopień niedostateczny otrzymują uczniowie, którzy nie spełniają wymagań na stopień dopuszczający.

Stopień dopuszczający otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają mniej niż połowę wymagań edukacyjnych sformułowanych dla swojego poziomu,
- podejmują niektóre zadania, ale w sposób niewystarczający,
- ich praca nie odpowiada w pełni postawionym wymaganiom,
- stosują się tylko do nielicznych uwag nauczyciela,
- w niewielkim stopniu rozwijają swoją kreatywność.

Stopień dostateczny otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu przynajmniej w połowie,
- podejmują prawie wszystkie zadania,
- realizują tylko niektóre z założonych celów,
- w zasadzie stosują się do uwag nauczyciela,
- rokują na rozwój w przyszłości.

Stopień dobry otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają większość wymagań edukacyjnych sformułowanych dla swojego poziomu,

- podejmują zawsze zadanie do realizacji,
- stosują się do większości uwag nauczyciela i potrafią z nich korzystać w sposób kreatywny,
- samodzielnie wykonują powierzone zadania,
- realizują swoje zadania na dobrym poziomie,
- prawidłowo rozwiązują postawiony problem.

Stopień bardzo dobry otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają wszystkie wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu,
- zawsze podejmują zadanie,
- ich prace w pełni odpowiadają założonym celom,
- powierzone zadania wykonują samodzielnie,
- pokazują w pracach walory artystyczne,
- uczestniczą w konkursach przedmiotowych lub wykorzystują zdobyte na zajęciach umiejętności do wykonania innych zadań konkursowych.

Stopień celujący otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają wymagania edukacyjne przekraczające sformułowania dla swojego poziomu,
- samodzielnie realizują zadanie,
- ich prace w pełni odpowiadają założonym celom,
- ich projekty odznaczają się szczególnymi walorami artystycznymi,
- przejawiają szczególną inwencję twórczą,
- ujawniają wyjątkowe zdolności artystyczne,
- są bardzo aktywni twórczo, również poza pracownią,
- podejmują dodatkowe zadania,
- posługują się dodatkowymi programami graficznymi, innymi niż te, prezentowane podczas zajęć;
- uczestniczą w konkursach przedmiotowych lub wykorzystują zdobyte na zajęciach umiejętności do wykonania innych zadań konkursowych i zdobywają nagrody,
- uczestniczą i zdobywają nagrody w konkursach z kalendarza CEA.

4. KONSEKWENCJE OTRZYMANIA NEGATYWNEJ ROCZNEJ OCENY KLASYFIKACYJNEJ Z OBOWIĄZKOWYCH ZAJĘĆ EDUKACYJNYCH

- 1) Uczeń, który nie otrzymał ocen przynajmniej dopuszczających ze wszystkich przedmiotów, a z rysunku i malarstwa oraz z przedmiotu kierunkowego – ocen dostatecznych, nie otrzymuje promocji do klasy programowo wyższej.
- 2) Uczeń, który nie zdał egzaminu poprawkowego, nie otrzymuje promocji do klasy programowo wyższej.
- 3) Rada pedagogiczna szkoły, uwzględniając możliwości edukacyjne ucznia, może jeden raz w ciągu cyklu kształcenia w danym typie szkoły artystycznej promować do klasy programowo wyższej ucznia, który nie zdał egzaminu poprawkowego z jednych obowiązkowych zajęć edukacyjnych ogólnokształcących, pod warunkiem że te zajęcia są realizowane w klasie programowo wyższej.
- 4) Uczeń, który nie otrzymał promocji do klasy programowo wyższej, podlega skreśleniu z listy uczniów. Skreślenie następuje na podstawie uchwały rady pedagogicznej, po zasięgnięciu opinii samorządu uczniowskiego.
- 5) Rada pedagogiczna, po poinformowaniu przez dyrektora szkoły rodziców albo pełnoletniego ucznia, z własnej inicjatywy lub na wniosek rodziców lub pełnoletniego ucznia, może wyrazić zgodę na powtarzanie danej klasy, biorąc pod uwagę dotychczasowe osiągnięcia ucznia. Wniosek z uzasadnieniem składa się nie później, niż na 7 dni przed dniem zakończenia rocznych zajęć dydaktyczno– wychowawczych.
- 6) W ciągu cyklu kształcenia w danym typie szkoły artystycznej uczeń może powtarzać daną klasę tylko jeden raz.

5. WARUNKI I TRYB OTRZYMANIA WYŻSZYCH NIŻ PRZEWIDYWANE ROCZNYCH OCEN KLASYFIKACYJNYCH

- 1) Uczeń może ubiegać się o podwyższenie przewidywanej oceny jeżeli:
 - a) zwróci się do nauczyciela z pisemnym wnioskiem dotyczącym poprawy oceny co najmniej dwa tygodnie przed terminem rady klasyfikacyjnej;
 - b) co najmniej połowa uzyskanych ocen cząstkowych z przedmiotu jest równa ocenie, o którą się uczeń ubiega lub jest od niej wyższa;
 - c) frekwencja na zajęciach w ciągu roku szkolnego wynosi min. 75% (z wyjątkiem przypadków dotyczących długotrwałej choroby rozpatrywanych indywidualnie przez radę pedagogiczną);
 - d) usprawiedliwione są wszystkie nieobecności ucznia podczas zajęć;

- e) przystępował w ciągu roku szkolnego do wszystkich przewidzianych przez nauczyciela form sprawdzających;
 - f) skorzystał z wszystkich oferowanych przez nauczyciela form poprawy.
- 2) Termin sprawdzianu/ wykonania zadania ustalany jest przez nauczyciela, jednak nie później niż 3 dni przed klasyfikacyjnym zebraniem rady pedagogicznej.
Podwyższenie oceny może nastąpić tylko w przypadku, gdy sprawdzian/ wykonane zadanie zostanie zaliczony co najmniej na ocenę, o którą ubiegał się uczeń.
- 3) Warunkiem otrzymania oceny wyższej niż przewidywana jest wykonanie jednego dodatkowego ćwiczenia.
- a) Ćwiczenie polega na wykonaniu projektu w programie graficznym i przetworzenie go w obraz ruchomy.
 - b) Ćwiczenie poprzedzone jest szkicami wstępnymi.
 - c) Ćwiczenie dostosowane jest do wymagań zgodnych z poziomem edukacyjnym ucznia.
- Czas pracy nad ćwiczeniem 8 godzin lekcyjnych.

PROJEKTOWANIE MULTIMEDIALNE – 2 rok kształcenia

1. WYMAGANIA EDUKACYJNE

WYMAGANIA OGÓLNE

1. Wiadomości z zakresu projektowania multimedialnego

Uczeń:

- 1) rozwija zdobytą wiedzę z zakresu projektowania multimedialnego, dotyczącą środków plastycznych i technicznych;
- 2) rozróżnia i określa podstawowe cechy poszczególnych dyscyplin (np.: grafika, fotografia, film, wideo, animacja, techniki realizacji dźwięk, grafika 3D);
- 3) rozróżnia i stosuje podstawowe terminy z zakresu multimedii i języka dziedziny:
 - a) projekcja, kadr, animacja 2d i 3d, sekwencja, ścieżka dźwiękowa, plan, scenariusz, scenopis, aplikacja, podgląd, grafika trójwymiarowa (3D);
 - b) rejestracja, synchronizacja, montaż, postprodukcja, udźwiękowanie, multiplikacja, kopiowanie, konwertowanie, renderowanie, tekstuowanie;
- 4) rozwija umiejętności obsługi programów do grafiki wektorowej i rastrowe a także do montażu audio-wideo;
- 5) poznaje interfejs i podstawowe funkcje programu do grafiki 3D;
- 6) zna i rozpoznaje podstawowe zasady i reguły komponowania obrazów, z uwzględnieniem nowoczesnych technologii.
- 7) rozróżnia i identyfikuje oprogramowania do realizacji projektów multimedialnych (m.in.: Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects, Media Encoder, 3D studio max);

2. Działania warsztatowe

Uczeń:

- 1) w podstawowym zakresie potrafi posługiwać się programem do grafiki 3D;
- 2) rozwija umiejętności obsługi programów graficznych (Adobe Photoshop, Illustrator);
- 3) tworzy wielopłaszczyznowy przekaz o określonym charakterze np. informacyjnym, reklamowym, dydaktycznym, za pomocą programów graficznych do grafiki wektorowej i rastrowej (Adobe Photoshop i Illustrator), grafiki 3D (3D studio max) lub do postprodukcji (Adobe After Effects i Media Encoder);
- 4) potrafi łączyć możliwości różnych programów multimedialnych;
- 5) tworzy proste animacje 2d i 3d;

- 6) potrafi stworzyć prosty model 3D w programie do grafiki trójwymiarowej;
- 7) prawidłowo organizuje warsztat pracy, dobiera odpowiednie środki techniczne i formalne do realizowanej koncepcji bezpiecznie korzystając przy tym z urządzeń;
- 3) przygotowuje projekt do prezentacji i akceptacji;
- 4) sporządza plan pracy, dzieląc ją na etapy:
 - a) opis zamierzenia,
 - b) scenariusz,
 - c) scenopis;
- 5) korzysta z właściwych dla projektu narzędzi;
- 6) odpowiednio dobiera i optymalizuje formaty zapisu, dostosowane do sposobu prezentacji;
- 7) umiejętnie prezentuje zrealizowane projekty, uwzględniając potrzeby potencjalnych zleceniodawców.

3. Kreacja komunikatu multimedialnego

Uczeń:

- 1) twórczo interpretuje podejmowane zagadnienia i umiejętnie transformuje idee na język z dziedziny multimedialnych;
- 2) świadomie prezentuje i ocenia swoje dokonania twórcze.
- 3) tworzy realizacje multimedialne, łączy różne sposoby prezentacji informacji (tekst, grafika, wideo, dźwięk, 3D) w spójną całość;
- 4) analizuje osiągnięte rezultaty i formułuje wnioski;
- 5) kreuje i prezentuje różne wersje i warianty komunikatów multimedialnych, łącząc np.: grafikę 2D z 3D;
- 6) dokonuje oceny wartości estetycznych oraz jakości technicznych prac zrealizowanych w ramach specjalności.

2. METODY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNI

- 1) Ocena ćwiczeń wykonanych podczas lekcji oraz prac domowych;
- 2) Korekta indywidualna i zbiorowa w trakcie zajęć;
- 3) Sprawdzanie samodzielnej obsługi programów;
- 4) Sprawdzanie umiejętności zastosowania pojęć i terminów w trakcie korekt i autoprezentacji;
- 5) Ocena wykorzystania umiejętności wyniesionych podczas zajęć z projektowania multimedialnego w ramach współpracy z nauczycielami pozostałych przedmiotów

projektowych;

- 6) Udział uczniów w konkursach;
- 7) Sprawdzanie znajomości obsługi programu do grafiki 3D (3D studio max)
- 8) Sprawdzanie wiedzy z zakresu technicznych aspektów przygotowania projektu do publikacji, zwielokrotnienia i ich optymalizacji;

3. WARUNKI I TRYB OTRZYMYWANIA OCEN WYŻSZYCH, NIŻ PRZEWIDYWANA

Uczniowie mają szansę otrzymać ocenę wyższą niż przewidywana jeżeli wykonają samodzielnie bardziej złożone zadania dodatkowe przekraczające wymagania dla swojego poziomu.

Ocenie podlegają przede wszystkim:

- 1) pomysł jego oryginalność i trafność;
- 2) zgodność z tematem;
- 3) opracowanie wszystkich niezbędnych i ustalonych elementów;
- 4) sprawność posługiwania się programem graficznym;
- 5) terminowość wykonania;
- 6) indywidualność koncepcji;
- 7) atrakcyjność prezentacji projektu;
- 8) aktywność podczas zajęć;

Stopień niedostateczny otrzymują uczniowie, którzy nie spełniają wymagań na stopień dopuszczający.

Stopień dopuszczający otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają mniej niż połowę wymagań edukacyjnych sformułowanych dla swojego poziomu,
- podejmują niektóre zadania, ale w sposób niewystarczający,
- ich praca nie odpowiada w pełni postawionym wymaganiom,
- stosują się tylko do nielicznych uwag nauczyciela,
- w niewielkim stopniu rozwijają swoją kreatywność.

Stopień dostateczny otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu przynajmniej w połowie,
- podejmują prawie wszystkie zadania,
- realizują tylko niektóre z założonych celów,
- w zasadzie stosują się do uwag nauczyciela,
- rokują na rozwój w przyszłości.

Stopień dobry otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają większość wymagań edukacyjnych sformułowanych dla swojego poziomu,
- podejmują zawsze zadanie do realizacji,
- stosują się do większości uwag nauczyciela i potrafią z nich korzystać w sposób kreatywny,
- samodzielnie wykonują powierzone zadania,
- realizują swoje zadania na dobrym poziomie,
- prawidłowo rozwiązują postawiony problem.

Stopień bardzo dobry otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają wszystkie wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu,
- zawsze podejmują zadanie,
- ich prace w pełni odpowiadają założonym celom,
- powierzone zadania wykonują samodzielnie,
- pokazują w pracach walory artystyczne,
- uczestniczą w konkursach przedmiotowych lub wykorzystują zdobyte na zajęciach umiejętności do wykonania innych zadań konkursowych.

Stopień celujący otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają wymagania edukacyjne przekraczające sformułowania dla swojego poziomu,
- samodzielnie realizują zadanie,
- ich prace w pełni odpowiadają założonym celom,
- ich projekty odznaczają się szczególnymi walorami artystycznymi,
- przejawiają szczególną inwencję twórczą,
- ujawniają wyjątkowe zdolności artystyczne,

- są bardzo aktywni twórczo, również poza pracownią,
- podejmują dodatkowe zadania,
- posługują się dodatkowymi programami graficznymi, innymi niż te, prezentowane podczas zajęć;
- uczestniczą w konkursach przedmiotowych lub wykorzystują zdobyte na zajęciach umiejętności do wykonania innych zadań konkursowych i zdobywają nagrody,
- uczestniczą i zdobywają nagrody w konkursach z kalendarza CEA.

4. KONSEKWENCJE OTRZYMANIA NEGATYWNEJ ROCZNEJ OCENY KLASYFIKACYJNEJ Z OBOWIĄZKOWYCH ZAJĘĆ EDUKACYJNYCH

- 1) Uczeń, który nie otrzymał ocen przynajmniej dopuszczających ze wszystkich przedmiotów, a z rysunku i malarstwa oraz z przedmiotu kierunkowego – ocen dostatecznych, nie otrzymuje promocji do klasy programowo wyższej.
- 2) Uczeń, który nie zdał egzaminu poprawkowego, nie otrzymuje promocji do klasy programowo wyższej.
- 3) Rada pedagogiczna szkoły, uwzględniając możliwości edukacyjne ucznia, może jeden raz w ciągu cyklu kształcenia w danym typie szkoły artystycznej promować do klasy programowo wyższej ucznia, który nie zdał egzaminu poprawkowego z jednych obowiązkowych zajęć edukacyjnych ogólnokształcących, pod warunkiem że te zajęcia są realizowane w klasie programowo wyższej.
- 4) Uczeń, który nie otrzymał promocji do klasy programowo wyższej, podlega skreśleniu z listy uczniów. Skreślenie następuje na podstawie uchwały rady pedagogicznej, po zasięgnięciu opinii samorządu uczniowskiego.
- 5) Rada pedagogiczna, po poinformowaniu przez dyrektora szkoły rodziców albo pełnoletniego ucznia, z własnej inicjatywy lub na wniosek rodziców lub pełnoletniego ucznia, może wyrazić zgodę na powtarzanie danej klasy, biorąc pod uwagę dotychczasowe osiągnięcia ucznia. Wniosek z uzasadnieniem składa się nie później, niż na 7 dni przed dniem zakończenia rocznych zajęć dydaktyczno– wychowawczych.
- 6) W ciągu cyklu kształcenia w danym typie szkoły artystycznej uczeń może powtarzać daną klasę tylko jeden raz.

**5. WARUNKI I TRYB OTRZYMANIA WYŻSZYCH NIŻ PRZEWIDYWANE ROCZNYCH OCEN
KLASYFIKACYJNYCH**

- 1) Uczeń może ubiegać się o podwyższenie przewidywanej oceny jeżeli:
 - a) zwróci się do nauczyciela z pisemnym wnioskiem dotyczącym poprawy oceny co najmniej dwa tygodnie przed terminem rady klasyfikacyjnej;
 - b) co najmniej połowa uzyskanych ocen cząstkowych z przedmiotu jest równa ocenie, o którą się uczeń ubiega lub jest od niej wyższa;
 - c) frekwencja na zajęciach w ciągu roku szkolnego wynosi min. 75% (z wyjątkiem przypadków dotyczących długotrwałej choroby rozpatrywanych indywidualnie przez radę pedagogiczną);
 - d) usprawiedliwione są wszystkie nieobecności ucznia podczas zajęć;
 - e) przystępował w ciągu roku szkolnego do wszystkich przewidzianych przez nauczyciela form sprawdzających;
 - f) skorzystał z wszystkich oferowanych przez nauczyciela form poprawy.
- 2) Termin sprawdzianu/ wykonania zadania ustalany jest przez nauczyciela, jednak nie później niż 3 dni przed klasyfikacyjnym zebraniem rady pedagogicznej.
Podwyższenie oceny może nastąpić tylko w przypadku, gdy sprawdzian/ wykonane zadanie zostanie zaliczony co najmniej na ocenę, o którą ubiegał się uczeń.
- 3) Warunkiem otrzymania oceny wyższej niż przewidywana jest wykonanie jednego dodatkowego ćwiczenia.
 - a) Ćwiczenie polega na wykonaniu projektu w programie graficznym i przetworzenie go w obraz ruchomy.
 - b) Ćwiczenie poprzedzone jest szkicami wstępnymi.
 - c) Ćwiczenie dostosowane jest do wymagań zgodnych z poziomem edukacyjnym ucznia.
Czas pracy nad ćwiczeniem 8 godzin lekcyjnych.