



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



PROGRAM NAUCZANIA KURSU UMIEJĘTNOŚCI ZAWODOWYCH

AUD.05.4. Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych

w zakresie kwalifikacji

AUD.05. Realizacja projektów graficznych i multimedialnych

wyodrębnionej w zawodzie

technik fotografii i multimediiów 343105

Branża audiowizualna (AUD)

Warszawa 2021

Autorzy: mgr inż. Magdalena Fijałkowska, mgr inż. Bogdan Kostecki

Recenzenci:

Recenzent 1- nauczyciel konsultant w zakresie kształcenia zawodowego dr hab. inż. Marcin Chrzan

Recenzent 2- przedstawiciel pracodawców właściwy dla danego zawodu inż. Michał Stachura

Ekspert: mgr inż. Ewa Jasińska

Polska Rama Kwalifikacji- 4

Program opracowany we współpracy podmiotów z otoczenia społeczno-gospodarczego wskazanego we wniosku o powierzenie grantu na opracowanie modelowego kwalifikacyjnego kursu zawodowego (KKZ): Bedax Poligrafia Reklama Daniel Leśniak, Wyższa Szkoła Humanistyczno-Ekonomiczna w Brzegu, Andrzej Peć GOHolding, Waldemar Węglarz Centrum Szkoleń Informatycznych „Vedius”, IT Media S.C. Jacek Chojnowski, Andrzej Perzanowski

Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój

Oś priorytetowa II

Efektywne polityki publiczne dla rynku pracy, gospodarki i edukacji

Działanie 2.14. Rozwój narzędzi dla uczenia się przez całe życie

Konkurs nr POWR.02.14.00-IP.02-00-003/19

Opracowanie modelowych programów kwalifikacyjnych kursów zawodowych (kkz)

Spis treści

PROGRAM NAUCZANIA KURSU UMIEJĘTNOŚCI ZAWODOWYCH AUD.05.4. Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych

1. Wprowadzenie	5
1.1. Charakterystyka programu	5
1.2. Założenia programowe	5
1.3. Cele kierunkowe programu kursu umiejętności zawodowych	6
1.4. Wymagania wstępne dla słuchaczy kursu umiejętności zawodowych AUD.05.4 Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych	6
1.5. Odniesienie do rynku pracy	7
2. Plan zajęć kursu umiejętności zawodowych AUD.05.4 Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych	8
2.1. Pogrupowanie efektów kształcenia - tabela 1, 2	8
2.2. Określenie liczby godzin na kształcenie zawodowe	16
2.3. Plan kursu umiejętności zawodowych	18
3. Program nauczania dla przedmiotu Technologie wykonywania projektów multimedialnych	19
3.1. Cele ogólne przedmiotu	19
3.2. Cele szczegółowe przedmiotu	19
3.3. Materiał nauczania z uwzględnieniem opisu efektów kształcenia	20
3.4. Procedury osiągania celów kształcenia	22
4. Program nauczania dla przedmiotu Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych	25
4.1. Cele ogólne przedmiotu	25
4.2. Cele szczegółowe przedmiotu	25
4.3. Materiał nauczania z uwzględnieniem opisu efektów kształcenia	26
4.4. Procedury osiągania celów kształcenia	28
5. Ewaluacja programu KUZ	29
6. Wykaz literatury oraz niezbędnych środków i materiałów dydaktycznych	30
6.1. Wykaz literatury	30
6.2. Wykaz niezbędnych środków i materiałów dydaktycznych	31
7. Sposób i forma zaliczenia kursu	32
8. Sprawdzenie kompletności i poprawności opracowanego programu zajęć	32

1. Wprowadzenie

Kurs umiejętności zawodowych AUD.05.4 Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych stanowi jednostkę efektów kształcenia opisaną w podstawie programowej dla kwalifikacji AUD.05. Realizacja projektów graficznych i multimedialnych oraz AUD.02. Rejestracja, obróbka i publikacja obrazu zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 16 maja 2019 r. w sprawie podstaw programowych kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego oraz dodatkowych umiejętności zawodowych w zakresie wybranych zawodów szkolnictwa branżowego. Obie te kwalifikacje składają się na zbiór wiedzy i umiejętności w zakresie zawodu technik fotografii i multimediiów 343105. Kształcenie w zakresie kursu umiejętności zawodowych, podobnie jak kwalifikacyjnego kursu zawodowego odbywa się w systemie pozaszkolnym. Ukończenie wszystkich kursów umiejętności zawodowych wchodzących w skład tej kwalifikacji umożliwi przystąpienie do egzaminu z kwalifikacji AUD.05. Uzyskanie certyfikatów kwalifikacji zawodowych z obu tych kwalifikacji umożliwia uzyskanie dyplomu w zawodzie technik fotografii i multimediiów 343105. Podmiot prowadzący kwalifikacyjny kurs zawodowy jest obowiązany poinformować okręgową komisję egzaminacyjną o rozpoczęciu kształcenia na kwalifikacyjnym kursie zawodowym w terminie 14 dni od dnia rozpoczęcia tego kształcenia. Osoba, która uzyskała zaliczenie, otrzymuje zaświadczenie o ukończeniu kursu umiejętności zawodowych.

1.1. Charakterystyka programu

Program kursu umiejętności zawodowych (KUZ) stanowiącego jednostkę efektu kształcenia w zakresie kwalifikacji AUD.05. Realizacja projektów graficznych i multimedialnych został opracowany zgodnie z założeniami podstawy programowej, która jest obowiązującym aktem prawnym określonym w drodze rozporządzenia przez Ministra Edukacji Narodowej.

Program kursu umiejętności zawodowych (KUZ) przedstawiony w tym opracowaniu posiada strukturę programową spiralną i jest opisany dla formy stacjonarnej kształcenia. Na jego realizację przewidziano 155 godzin zajęć praktycznych (około 7 tygodni). Kurs ze względu na potrzebę stosowania specjalistycznego sprzętu i oprogramowania nie może być realizowany w żadnej formie kształcenia na odległość.

W programie kursu przedstawione zostały: cele ogólne i cele szczegółowe przedmiotu, materiał nauczania z uwzględnieniem opisu efektów kształcenia, procedury osiągania celów kształcenia oraz proponowane metody sprawdzania osiągnięć edukacyjnych słuchacza/uczestnika. Program kursu poprzedzony został tabelami, w których dokonano grupowania efektów kształcenia oraz przydzielenia ich wraz z kryteriami weryfikacji do programów poszczególnych przedmiotów.

Kwalifikacji AUD.05. Realizacja projektów graficznych i multimedialnych, której częścią jest opisywany kurs, został przypisany 4 poziom w Polskiej Ramie Kwalifikacji (PRK).

1.2. Założenia programowe

Kurs umiejętności zawodowych AUD.05.4 Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych jest częścią kwalifikacji AUD.05. Realizacja projektów graficznych i multimedialnych i drugą z kolei kwalifikacją będącą częścią zawodu technik fotografii i multimediiów 343105. Efekty kształcenia kursu stanowią podstawę procesów fotograficznych, podbudowę do przygotowania materiałów cyfrowych do projektowania multimediiów.

1.3. Cele kierunkowe programu kursu umiejętności zawodowych

Celem kształcenia na kursie umiejętności zawodowych AUD.05.4 Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych jest przygotowanie słuchaczy do pracy w branży audio-wizualnej. Kurs może stanowić podstawę do nauki projektowania graficznego i multimedialnego, jak również może być rozszerzeniem wiedzy już posiadanej przez słuchacza – z zakresu fotografii, grafiki komputerowej czy samych multimedialnych. Branża audio-wizualna w szybkim tempie rozwija się, zmieniają się możliwości technologiczne, trendy w projektowaniu jak również same potrzeby konsumentów, więc istnieje potrzeba doskazywania pracowników na rynku pracy.

Absolwent kursu umiejętności zawodowych AUD.05.4 Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych, w zakresie kwalifikacji AUD.05. Realizacja projektów graficznych i multimedialnych powinien być przygotowany do wykonywania następujących zadań zawodowych:

- przygotowania materiałów cyfrowych do wykonywania projektów graficznych,
- wykonywania i publikowania projektów multimedialnych.

Cele kierunkowe kwalifikacyjnego kursu zawodowego to:

- Przygotowanie materiałów cyfrowych.
- Wykonywanie projektów graficznych i multimedialnych.
- Publikowanie projektów graficznych i multimedialnych.

1.4. Wymagania wstępne dla słuchaczy kursu umiejętności zawodowych AUD.05.4 Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych

Kurs umiejętności zawodowych jest pozaszkolną formą doskazywania zawodowego przeznaczoną dla osób dorosłych, które ukończyły 18 lat. Przepisy prawa umożliwiają ponadto przyjęcie na kwalifikacyjny kurs zawodowy osoby, która ukończyła ośmioletnią szkołę podstawową oraz:

- ma opóźnienie w cyklu kształcenia związane z sytuacją życiową lub zdrowotną uniemożliwiającą lub znacznie utrudniającą podjęcie lub kontynuowanie nauki w szkole ponadpodstawowej dla młodzieży albo uniemożliwiającą lub znacznie utrudniającą realizowanie, zgodnie z przepisami w sprawie przygotowania zawodowego młodocianych i ich wynagradzania, przygotowania zawodowego u pracodawcy lub
- przebywa w zakładzie karnym, areszcie śledczym, zakładzie poprawczym lub schronisku dla nieletnich. (Rozporządzenie ministra edukacji narodowej z dnia 8 sierpnia 2017 r. w sprawie przypadków, w których do publicznej lub niepublicznej szkoły dla dorosłych można przyjąć osobę, która ukończyła 16 albo 15 lat, oraz przypadków, w których osoba, która ukończyła ośmioletnią szkołę podstawową, może spełniać obowiązek nauki przez uczęszczanie na kwalifikacyjny kurs zawodowy. (Dz. U. 2017 Poz. 1562)

Osoba podejmująca kształcenie na kursie umiejętności zawodowych jest ponadto zobowiązana dostarczyć zaświadczenie o istnieniu lub braku przeciwwskazań zdrowotnych do kształcenia na kwalifikacyjnym kursie zawodowym AUD.05. Realizacja projektów graficznych i multimedialnych. (Rozporządzenie ministra zdrowia z dnia

26 sierpnia 2019 r. w sprawie badań lekarskich kandydatów do szkół ponadpodstawowych lub wyższych i na kwalifikacyjne kursy zawodowe, uczniów i słuchaczy tych szkół, studentów, słuchaczy kwalifikacyjnych kursów zawodowych oraz doktorantów. Dz. U. 2019 Poz. 1651).

Nie zostały określone szczególne uwarunkowania związane z kształceniem w zakresie danej kwalifikacji wyodrębnionej w zawodzie, w tym możliwości wykonywania zawodu przez osoby z dysfunkcjami czy niepełnosprawne.

Osoba podejmująca kształcenie na kwalifikacyjnym kursie zawodowym posiadająca:

- dyplom zawodowy,
- dyplom potwierdzający kwalifikacje zawodowe lub inny równorzędny,
- świadectwo uzyskania tytułu zawodowego, dyplom uzyskania tytułu mistrza lub inny równorzędny,
- świadectwo czeladnicze lub dyplom mistrzowski,
- świadectwo ukończenia szkoły prowadzącej kształcenie zawodowe,
- świadectwo ukończenia liceum profilowanego,
- certyfikat kwalifikacji zawodowej,
- świadectwo potwierdzające kwalifikację w zawodzie,
- zaświadczenie o ukończeniu kwalifikacyjnego kursu zawodowego

jest zwalniana, na swój wniosek złożony podmiotowi prowadzącemu kwalifikacyjny kurs zawodowy, z zajęć dotyczących odpowiednio treści kształcenia lub efektów kształcenia zrealizowanych w dotychczasowym procesie kształcenia, o ile sposób organizacji kształcenia na kwalifikacyjnym kursie zawodowym umożliwia takie zwolnienie.

Osoba podejmująca kształcenie na kwalifikacyjnym kursie zawodowym posiadająca zaświadczenie o ukończeniu kursu umiejętności zawodowych, jest zwalniana, na swój wniosek złożony podmiotowi prowadzącemu kwalifikacyjny kurs zawodowy, z zajęć dotyczących efektów kształcenia zrealizowanych na tym kursie umiejętności zawodowych.

Słuchacz, który uzyska zaliczenie ze wszystkich KUZ-ów w zakresie kwalifikacji AUD.05. Realizacja projektów graficznych i multimedialnych może przystąpić do egzaminu zawodowego z tej kwalifikacji, organizowanego przez Okręgową Komisję Egzaminacyjną.

1.5. Odniesienie do rynku pracy

Organizowanie kształcenia zawodowego nie może odbywać się bez współpracy z pracodawcami, którzy wyznaczają potrzeby współczesnego rynku pracy dla absolwentów szkół zawodowych czy słuchaczy kwalifikacyjnych kursów zawodowych. Przede wszystkim istotna jest praktyka zawodowa oraz zajęcia o charakterze praktycznym. Zajęcia praktyczne powinny odbywać się w jak największym wymiarze w rzeczywistych warunkach pracy u pracodawców, w centrach kształcenia

zawodowego, warsztatach szkolnych, pracowniach szkolnych i placówkach kształcenia ustawicznego. W procesie kształcenia zawodowego ważne jest integrowanie i korelowanie kształcenia ogólnego i zawodowego, w tym doskonalenie kompetencji kluczowych nabytych w procesie kształcenia ogólnego, z uwzględnieniem niższych etapów edukacyjnych. Odpowiedni poziom wiedzy ogólnej powiązanej z wiedzą zawodową przyczyni się do podniesienia poziomu umiejętności zawodowych absolwentów kwalifikacyjnych kursów zawodowych, a tym samym zapewni im możliwość sprostania wyzwaniom zmieniającego się rynku pracy.

Potwierdzenie kwalifikacji AUD.05. Realizacja projektów graficznych i multimedialnych umożliwia podjęcie pracy małych lub firmach zajmujących się przygotowaniem prac graficznych, fotograficznych oraz projektów multimedialnych. Zapotrzebowanie na specjalistów w tym zakresie rośnie ze względu na wzrost publikacji internetowych i ich aktualizacji, sposobu sprzedaży i reklamowania produktów a także wszelkiego rodzaju prowadzenia szkoleń w sposób zdalny. Praca zgodnie z kwalifikacjami zdobytymi podczas tego kursu daje możliwość pracy dla pracodawcy niemalże na całym świecie.

2. Plan zajęć kursu umiejętności zawodowych AUD.05.4 Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych

2.1. Pogrupowanie efektów kształcenia - tabela 1, 2

Tabela 1 Przyporządkowanie efektów kształcenia wraz z kryteriami weryfikacji do poszczególnych przedmiotów

Efekty kształcenia Stopniowane efektów kształcenia efekt kluczowy ek, efekt ważny ew, efekt pomocniczy ep	Liczba godzin na efekt kształcenia	Kryteria weryfikacji	Obowiązkowe zajęcia edukacyjne ustalone przez dyrektora	
			Technologie wykonywania projektów multimedialnych	Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych
AUD.05.4 Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych				
stosuje system zarządzania barwą w procesie wykonywania i publikacji projektów multimedialnych (ew)	5	stosuje i koryguje profile barwne	X	X
		opisuje systemy zarządzania barwą stosowane w programach do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych	X	X
opracowuje layout projektu graficznego i multimedialnego (ek)	30	opisuje zasady kompozycji	X	X
		dobiera barwy do projektu graficznego i multimedialnego zgodnie z ich symboliką	X	X
		dobiera narzędzia do tworzenia kompozycji graficznej	X	X
		opracowuje graficznie elementy projektu graficznego i multimedialnego	X	X
wykonuje projekty graficzne i multimedialne (ek)	40	rozróżnia programy do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych	X	X



Efekty kształcenia Stopniowane efektów kształcenia efekt kluczowy ek, efekt ważny ew, efekt pomocniczy ep	Liczba godzin na efekt kształcenia	Kryteria weryfikacji	Obowiązkowe zajęcia edukacyjne ustalone przez dyrektora	
			Technologie wykonywania projektów multimedialnych	Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych
		wymienia parametry materiałów cyfrowych do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych	X	X
		dobiera parametry materiałów cyfrowych do wykonania projektów graficznych i multimedialnych	X	X
		przygotowuje materiały graficzne w postaci wektorowej	X	X
		przygotowuje materiały graficzne w postaci rastrowej	X	X
		wykonuje projekty audio-wideo	X	X
		wykonuje multimedialny projekt internetowy	X	
ocenia wykonany projekt graficzny i multimedialny (ew)	10	ocenia poprawność kompozycji wykonanego projektu graficznego i multimedialnego	X	X
		ocenia zgodność wykonanego projektu graficznego i multimedialnego z założeniami	X	X
publikuje projekty graficzne i multimedialne: a) przygotowuje projekty graficzne i multimedialne do publikacji b) zamieszcza projekty graficzne i multimedialne w mediach cyfrowych c) zarządza opublikowanymi projektami graficznymi i multimedialnymi (ew)	70	dostosowuje parametry projektów graficznych i multimedialnych do publikacji w mediach cyfrowych	X	X
		wykorzystuje programy do przygotowania internetowych projektów graficznych i multimedialnych	X	X
		wykorzystuje systemy zarządzania treścią do publikacji projektów graficznych i multimedialnych	X	X
		publikuje projekty graficzne i multimedialne w internecie	X	X
		przestrzega praw autorskich podczas publikacji projektów graficznych i multimedialnych	X	X
		aktualizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne	X	
		archiwizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne	X	
		sporządza kopie zapasowe wykonanych projektów graficznych i multimedialnych	X	
Razem liczba godzin w jednostce efektów kształcenia	155			



Efekty kształcenia Stopniowane efektów kształcenia efekt kluczowy ek, efekt ważny ew, efekt pomocniczy ep	Liczba godzin na efekt kształcenia	Kryteria weryfikacji	Obowiązkowe zajęcia edukacyjne ustalone przez dyrektora	
			Technologie wykonywania projektów multimedialnych	Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych
AUD.05. 6 Kompetencje personalne i społeczne				
przestrzega zasad kultury i etyki (ep)		wymienia uniwersalne zasady kultury i etyki	X	X
		stosuje zasady kultury i normy zachowania przyjęte w środowisku pracy	X	X
		stosuje zasady etykiety w codziennej komunikacji pisemnej i ustnej ze współpracownikami oraz klientami	X	X
		stosuje zasady etyki zawodowej	X	X
wykazuje się kreatywnością i otwartością na zmiany (ep)		dokonuje analizy własnej kreatywności	X	X
		podejmuje inicjatywę w nietypowej sytuacji zawodowej	X	X
		stosuje zasady twórczego rozwiązywania problemów	X	X
		wyjaśnia znaczenie zmiany w życiu człowieka	X	X
ponosi odpowiedzialność za podejmowane działania (ep)		wskazuje obszary odpowiedzialności prawnej za podejmowane działania	X	X
		analizuje przyczyny i skutki zachowań ryzykownych na stanowisku pracy	X	X
		ocenia przypadki naruszania norm i procedur postępowania na stanowisku pracy	X	X
		wyjaśnia znaczenie zmiany w życiu człowieka	X	X
stosuje techniki radzenia sobie ze stresem (ep)		identyfikuje sytuacje wywołujące stres	X	X
		wskazuje najczęstsze przyczyny sytuacji stresowych w pracy zawodowej	X	X
		stosuje sposoby radzenia sobie z emocjami i stresem	X	X
		określa wpływ stresu na organizm człowieka	X	X
dąży do indywidualnego rozwoju zawodowego (ep)		charakteryzuje zestaw umiejętności i kompetencji niezbędnych w wybranym zawodzie	X	X
		analizuje własne kompetencje	X	X
		identyfikuje obszary wiedzy i umiejętności wymagające doskonalenia	X	X



Efekty kształcenia Stopniowane efektów kształcenia efekt kluczowy ek, efekt ważny ew, efekt pomocniczy ep	Liczba godzin na efekt kształcenia	Kryteria weryfikacji	Obowiązkowe zajęcia edukacyjne ustalone przez dyrektora	
			Technologie wykonywania projektów multimedialnych	Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych
		wykorzystuje różne źródła informacji w celu doskonalenia umiejętności zawodowych	X	X
AUD.05. 7 Organizacja pracy małych zespołów				
planuje i organizuje pracę zespołu w celu wykonania przydzielonych zadań (ep)		przygotowuje zadania do realizacji przez zespół	X	X
		opracowuje harmonogram prac zespołu	X	X
		analizuje przydatność poszczególnych członków zespołu do wykonania zadania	X	X
		przydziela zadania członkom zespołu	X	X
kieruje wykonaniem przydzielonych zadań (ep)		ustala zasady wzajemnej pomocy	X	X
		ustala kolejność wykonywania zadań	X	X
		monitoruje proces wykonywania zadań	X	X
		stosuje zasady motywacji członków zespołu	X	X
ocenia jakość wykonania przydzielonych zadań (ep)		ocenia stopień realizacji zadań na poszczególnych etapach	X	X
		określa jakość wykonywania przydzielonych zadań	X	X
		udziela informacji zwrotnej w celu prawidłowego wykonania przydzielonych zadań	X	X
wprowadza rozwiązania techniczne i organizacyjne wpływające na poprawę warunków i jakości pracy (ep)		dokonuje analizy rozwiązań stosowanych w organizacji warunków pracy	X	X
		wskazuje możliwości wprowadzenia rozwiązań technicznych w celu poprawy warunków i jakości pracy	X	X
		proponuje rozwiązania organizacyjne poprawiające warunki i jakość pracy	X	X
	–			

Tabela 2 Grupowanie efektów kształcenia w zajęcia i nadawanie nazw tym zajęciom

Nazwa jednostki efektów kształcenia	Efekt kształcenia wraz z kodowaniem (ek; ew; ep)	Kryteria weryfikacji	Grupowanie efektów kształcenia w przedmioty/ NAZWY PRZEDMIOTÓW Obowiązkowe zajęcia edukacyjne ustalone przez dyrektora	Liczba godzin na poszczególne efekty kształcenia uwzględniająca minimalną liczbę określoną w podstawie programowej	Okres realizacji w cyklu nauczania
AUD.05.4. Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych	stosuje system zarządzania barwą w procesie wykonywania i publikacji projektów multimedialnych (ew)	stosuje i koryguje profile barwne	Technologie wykonywania projektów multimedialnych Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych	5	7 tygodni
		opisuje systemy zarządzania barwą stosowane w programach do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych			
	opracowuje layout projektu graficznego i multimedialnego (ek)	opisuje zasady kompozycji		30	
		dobiera barwy do projektu graficznego i multimedialnego zgodnie z ich symboliką			
		dobiera narzędzia do tworzenia kompozycji graficznej			
		opracowuje graficznie elementy projektu graficznego i multimedialnego			
	wykonuje projekty graficzne i multimedialne (ek)	rozdziela programy do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych		40	
		wymienia parametry materiałów cyfrowych do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych			
		dobiera parametry materiałów cyfrowych do wykonania projektów graficznych i multimedialnych			
		przygotowuje materiały graficzne w postaci wektorowej			
		przygotowuje materiały graficzne w postaci rastrowej			
		wykonuje projekty audio-wideo			
		wykonuje multimedialny projekt internetowy			

Nazwa jednostki efektów kształcenia	Efekt kształcenia wraz z kodowaniem (ek; ew; ep)	Kryteria weryfikacji	Grupowanie efektów kształcenia w przedmioty/ NAZWY PRZEDMIOTÓW Obowiązkowe zajęcia edukacyjne ustalone przez dyrektora	Liczba godzin na poszczególne efekty kształcenia uwzględniająca minimalną liczbę określoną w podstawie programowej	Okres realizacji w cyklu nauczania
	ocenia wykonany projekt graficzny i multimedialny (ew)	ocenia poprawność kompozycji wykonanego projektu graficznego i multimedialnego		10	
		ocenia zgodność wykonanego projektu graficznego i multimedialnego z założeniami			
	publikuje projekty graficzne i multimedialne:	dostosowuje parametry projektów graficznych i multimedialnych do publikacji w mediach cyfrowych		70	
	a) przygotowuje projekty graficzne i multimedialne do publikacji	wykorzystuje programy do przygotowania internetowych projektów graficznych i multimedialnych			
	b) zamieszcza projekty graficzne i multimedialne w mediach cyfrowych	wykorzystuje systemy zarządzania treścią do publikacji projektów graficznych i multimedialnych			
	c) zarządza opublikowanymi projektami graficznymi i multimedialnymi (ew)	publikuje projekty graficzne i multimedialne w internecie			
		przestrzega praw autorskich podczas publikacji projektów graficznych i multimedialnych			
		aktualizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne			
		archiwizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne			
		sporządza kopie zapasowe wykonanych projektów graficznych i multimedialnych			
AUD.05.6 Kompetencje	przestrzega zasad kultury i etyki (ep)	wymienia uniwersalne zasady kultury i etyki stosuje zasady kultury i normy zachowania przyjęte w środowisku pracy		–	



Nazwa jednostki efektów kształcenia	Efekt kształcenia wraz z kodowaniem (ek; ew; ep)	Kryteria weryfikacji	Grupowanie efektów kształcenia w przedmioty/ NAZWY PRZEDMIOTÓW Obowiązkowe zajęcia edukacyjne ustalone przez dyrektora	Liczba godzin na poszczególne efekty kształcenia uwzględniająca minimalną liczbę określoną w podstawie programowej	Okres realizacji w cyklu nauczania
personalne i społeczne		stosuje zasady etykiety w codziennej komunikacji pisemnej i ustnej ze współpracownikami oraz klientami stosuje zasady etyki zawodowej			
	wykazuje się kreatywnością i otwartością na zmiany (ep)	dokonuje analizy własnej kreatywności podejmuje inicjatywę w nietypowej sytuacji zawodowej stosuje zasady twórczego rozwiązywania problemów wyjaśnia znaczenie zmiany w życiu człowieka		–	
	ponosi odpowiedzialność za podejmowane działania (ep)	wskazuje obszary odpowiedzialności prawnej za podejmowane działania analizuje przyczyny i skutki zachowań ryzykownych na stanowisku pracy ocenia przypadki naruszania norm i procedur postępowania na stanowisku pracy wyjaśnia znaczenie zmiany w życiu człowieka		–	
	stosuje techniki radzenia sobie ze stresem (ep)	identyfikuje sytuacje wywołujące stres wskazuje najczęstsze przyczyny sytuacji stresowych w pracy zawodowej stosuje sposoby radzenia sobie z emocjami i stresem określa wpływ stresu na organizm człowieka		–	
	dąży do indywidualnego rozwoju zawodowego	charakteryzuje zestaw umiejętności i kompetencji niezbędnych w wybranym zawodzie analizuje własne kompetencje		–	

Nazwa jednostki efektów kształcenia	Efekt kształcenia wraz z kodowaniem (ek; ew; ep)	Kryteria weryfikacji	Grupowanie efektów kształcenia w przedmioty/ NAZWY PRZEDMIOTÓW Obowiązkowe zajęcia edukacyjne ustalone przez dyrektora	Liczba godzin na poszczególne efekty kształcenia uwzględniająca minimalną liczbę określoną w podstawie programowej	Okres realizacji w cyklu nauczania
		identyfikuje obszary wiedzy i umiejętności wymagające doskonalenia wykorzystuje różne źródła informacji w celu doskonalenia umiejętności zawodowych			
AUD.05. 7 Organizacja pracy małych zespołów	planuje i organizuje pracę zespołu w celu wykonania przydzielonych zadań (ep)	przygotowuje zadania do realizacji przez zespół		–	
		opracowuje harmonogram prac zespołu			
		analizuje przydatność poszczególnych członków zespołu do wykonania zadania			
		przydziela zadania członkom zespołu			
	kieruje wykonaniem przydzielonych zadań (ep)	ustala zasady wzajemnej pomocy		–	
		ustala kolejność wykonywania zadań			
		monitoruje proces wykonywania zadań			
		stosuje zasady motywacji członków zespołu			
	ocenia jakość wykonania przydzielonych zadań (ep)	ocenia stopień realizacji zadań na poszczególnych etapach		–	
		określa jakość wykonywania przydzielonych zadań			
		udziela informacji zwrotnej w celu prawidłowego wykonania przydzielonych zadań			
	wprowadza rozwiązania techniczne i organizacyjne wpływające na poprawę warunków i jakości pracy (ep)	dokonyuje analizy rozwiązań stosowanych w organizacji warunków pracy		–	
		wskazuje możliwości wprowadzenia rozwiązań technicznych w celu poprawy warunków i jakości pracy			
		proponuje rozwiązania organizacyjne poprawiające warunki i jakość pracy			
Razem				155	

2.2. Określenie liczby godzin na kształcenie zawodowe

Tabela 3 Określenie liczby godzin poszczególnych zajęć z podziałem na zajęcia teoretyczne i praktyczne lub bez podziału (np. w przypadku kształcenia modułowego)

Przedmiot/ Obowiązkowe zajęcia edukacyjne ustalone przez dyrektora	Liczba godzin		Efekty kształcenia wraz kryteriami weryfikacji realizowane w ramach przedmiotów oraz kodami (ek, ew, ep.)	
	Przedmioty zawodowe teoretyczne	Zajęcia realizowane w formie zajęć praktycznych		
			Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
Technologie wykonywania projektów multimedialnych	57	–	stosuje system zarządzania barwą w procesie wykonywania i publikacji projektów multimedialnych (ew)	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje i koryguje profile barwne – opisuje systemy zarządzania barwą stosowane w programach do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych
			opracowuje layout projektu graficznego i multimedialnego (ek)	<ul style="list-style-type: none"> – opisuje zasady kompozycji – dobiera barwy do projektu graficznego i multimedialnego zgodnie z ich symboliką – dobiera narzędzia do tworzenia kompozycji graficznej – opracowuje graficznie elementy projektu graficznego i multimedialnego
			wykonuje projekty graficzne i multimedialne (ek)	<ul style="list-style-type: none"> – rozróżnia programy do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych – wymienia parametry materiałów cyfrowych do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych – dobiera parametry materiałów cyfrowych do wykonania projektów graficznych i multimedialnych – przygotowuje materiały graficzne w postaci wektorowej
			ocenia wykonany projekt graficzny i multimedialny (ew)	<ul style="list-style-type: none"> – ocenia poprawność kompozycji wykonanego projektu graficznego i multimedialnego – ocenia zgodność wykonanego projektu graficznego i multimedialnego z założeniami
			publikuje projekty graficzne i multimedialne: przygotowuje projekty graficzne i multimedialne do publikacji	<ul style="list-style-type: none"> – dostosowuje parametry projektów graficznych i multimedialnych do publikacji w mediach cyfrowych – wykorzystuje programy do przygotowania internetowych projektów graficznych i multimedialnych

Przedmiot/ Obowiązkowe zajęcia edukacyjne ustalone przez dyrektora	Liczba godzin		Efekty kształcenia wraz kryteriami weryfikacji realizowane w ramach przedmiotów oraz kodami (ek, ew, ep.)	
	Przedmioty zawodowe teoretyczne	Zajęcia realizowane w formie zajęć praktycznych		
			Efekty kształcenia zamieszcza projekty graficzne i multimedialne w mediach cyfrowych zarządza opublikowanymi projektami graficznymi i multimedialnymi (ew)	Kryteria weryfikacji <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje systemy zarządzania treścią do publikacji projektów graficznych i multimedialnych publikuje projekty graficzne i multimedialne w internecie przestrzega praw autorskich podczas publikacji projektów graficznych i multimedialnych aktualizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne archiwizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne sporządza kopie zapasowe wykonanych projektów graficznych i multimedialnych
Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych	–	98	stosuje system zarządzania barwą w procesie wykonywania i publikacji projektów multimedialnych (ew)	<ul style="list-style-type: none"> stosuje i koryguje profile barwne opisuje systemy zarządzania barwą stosowane w programach do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych
			opracowuje layout projektu graficznego i multimedialnego (ek)	<ul style="list-style-type: none"> opisuje zasady kompozycji dobiera barwy do projektu graficznego i multimedialnego zgodnie z ich symboliką dobiera narzędzia do tworzenia kompozycji graficznej opracowuje graficznie elementy projektu graficznego i multimedialnego
			wykonuje projekty graficzne i multimedialne (ek)	<ul style="list-style-type: none"> rozdziela programy do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych wymienia parametry materiałów cyfrowych do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych dobiera parametry materiałów cyfrowych do wykonania projektów graficznych i multimedialnych przygotowuje materiały graficzne w postaci wektorowej
			ocenia wykonany projekt graficzny i multimedialny (ew)	<ul style="list-style-type: none"> ocenia poprawność kompozycji wykonanego projektu graficznego i multimedialnego

Przedmiot/ Obowiązkowe zajęcia edukacyjne ustalone przez dyrektora	Liczba godzin		Efekty kształcenia wraz kryteriami weryfikacji realizowane w ramach przedmiotów oraz kodami (ek, ew, ep.)	
	Przedmioty zawodowe teoretyczne	Zajęcia realizowane w formie zajęć praktycznych		
			Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
				– ocenia zgodność wykonanego projektu graficznego i multimedialnego z założeniami
			publikuje projekty graficzne i multimedialne: a) przygotowuje projekty graficzne i multimedialne do publikacji b) zamieszcza projekty graficzne i multimedialne w mediach cyfrowych 2) zarządza opublikowanymi projektami graficznymi i multimedialnymi (ew)	– dostosowuje parametry projektów graficznych i multimedialnych do publikacji w mediach cyfrowych – wykorzystuje programy do przygotowania internetowych projektów graficznych i multimedialnych – wykorzystuje systemy zarządzania treścią do publikacji projektów graficznych i multimedialnych – publikuje projekty graficzne i multimedialne w internecie – przestrzega praw autorskich podczas publikacji projektów graficznych i multimedialnych – aktualizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne – archiwizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne – sporządza kopie zapasowe wykonanych projektów graficznych i multimedialnych

2.3. Plan kursu umiejętności zawodowych

Tabela 4 Plan zajęć kursu umiejętności zawodowych

Nazwa zajęć	Liczba godzin zajęć	Uwagi o realizacji
Technologie wykonywania projektów multimedialnych	57	Zajęcia teoretyczne
Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych	98	Zajęcia praktyczne (zajęcia powinny odbywać się równolegle z zajęciami teoretycznymi)
Łączna liczba godzin zajęć	155	
Forma stacjonarna kształcenia		
Egzamin z kwalifikacji należy przeprowadzić po ukończeniu wszystkich przewidzianych programem zajęć (po zaliczeniu wszystkich kursów umiejętności zawodowych, w terminach określonych przez Centralną Komisję Egzaminacyjną).		
Kurs umiejętności zawodowych (KUZ) może rozpocząć się w dowolnym momencie danego semestru		

3. Program nauczania dla przedmiotu Technologie wykonywania projektów multimedialnych

3.1. Cele ogólne przedmiotu

Cele ogólne przedmiotu to:

- Zdobywanie wiedzy związanej w wykonywaniem projektów graficznych i multimedialnych.
- Rozwijanie umiejętności analizowania elementów projektów graficznych i okreslania zasad tworzenia kompozycji graficznych.
- Doskonalenie umiejętności współpracy w zespole podczas realizacji zadań zawodowych.
- Rozwijanie umiejętności pozyskiwania wiedzy związanej z grafiką komputerową i multimediami.
- Rozwijanie umiejętności stosowania kultury i etyki zawodowej.

3.2. Cele szczegółowe przedmiotu



Cele szczegółowe przedmiotu to:

- opisać systemy zarządzania barwą stosowane w programach do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych,
- dobierać barwy do projektu graficznego i multimedialnego zgodnie z ich symboliką,
- określać parametry materiałów cyfrowych do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych,
- oceniać poprawność wykonanych projektów graficznych i multimedialnych,
- stosować systemy zarządzania treścią podczas wykonywania projektów graficznych i multimedialnych,
- zapisywać projekty graficzne i multimedialne,
- określać zasady przygotowania projektów do publikowania,
- określać zasady publikacji projekty w internecie,
- określać zasady aktualizacji i archiwizacji projektów multimedialnych,
- posługiwać się obcojęzyczną dokumentacją i wersją oprogramowania komputerowego w zakresie realizacji praktycznych zadań zawodowych.
- przestrzegać zasad kultury i etyki,
- radzić sobie ze stresem.

- określać możliwości rozwoju zawodowego.

3.3. Materiał nauczania z uwzględnieniem opisu efektów kształcenia

Tabela 5 Materiał nauczania z uwzględnieniem opisu efektów kształcenia

Temat zajęć	Liczba godzin	Efekt kształcenia wraz z kodowaniem (ek; ew; ep)	Kryteria weryfikacji
Opracowanie projektów graficznych i multimedialnych 	37	stosuje system zarządzania barwą w procesie wykonywania i publikacji projektów multimedialnych (ew)	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje i koryguje profile barwne – opisuje systemy zarządzania barwą stosowane w programach do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych
		opracowuje layout projektu graficznego i multimedialnego (ek)	<ul style="list-style-type: none"> – opisuje zasady kompozycji – dobiera barwy do projektu graficznego i multimedialnego zgodnie z ich symboliką – dobiera narzędzia do tworzenia kompozycji graficznej – opracowuje graficznie elementy projektu graficznego i multimedialnego
		wykonuje projekty graficzne i multimedialne (ek)	<ul style="list-style-type: none"> – rozróżnia programy do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych – wymienia parametry materiałów cyfrowych do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych – dobiera parametry materiałów cyfrowych do wykonania projektów graficznych i multimedialnych – przygotowuje materiały graficzne w postaci wektorowej – przygotowuje materiały graficzne w postaci rastrowej – wykonuje projekty audio-wideo – wykonuje multimedialny projekt internetowy
		ocenia wykonany projekt graficzny i multimedialny (ew)	<ul style="list-style-type: none"> – ocenia poprawność kompozycji wykonanego projektu graficznego i multimedialnego – ocenia zgodność wykonanego projektu graficznego i multimedialnego z założeniami
Publikowanie projektów multimedialnych 	20	publikuje projekty graficzne i multimedialne: a) przygotowuje projekty graficzne i multimedialne do publikacji b) zamieszcza projekty graficzne i multimedialne w mediach cyfrowych	<ul style="list-style-type: none"> – dostosowuje parametry projektów graficznych i multimedialnych do publikacji w mediach cyfrowych – wykorzystuje programy do przygotowania internetowych projektów graficznych i multimedialnych – wykorzystuje systemy zarządzania treścią do publikacji projektów graficznych i multimedialnych

Temat zajęć	Liczba godzin	Efekt kształcenia wraz z kodowaniem (ek; ew; ep)	Kryteria weryfikacji
		c) zarządza opublikowanymi projektami graficznymi i multimedialnymi (ew)	<ul style="list-style-type: none"> – publikuje projekty graficzne i multimedialne w internecie – przestrzega praw autorskich podczas publikacji projektów graficznych i multimedialnych – aktualizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne – archiwizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne – sporządza kopie zapasowe wykonanych projektów graficznych i multimedialnych
Kompetencje personalne i społeczne		przestrzega zasad kultury i etyki (ep)	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia uniwersalne zasady kultury i etyki – stosuje zasady kultury i normy zachowania przyjęte w środowisku pracy – stosuje zasady etykiety w codziennej komunikacji pisemnej i ustnej ze współpracownikami oraz klientami – stosuje zasady etyki zawodowej
		przestrzega zasad kultury i etyki (ep)	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia uniwersalne zasady kultury i etyki – stosuje zasady kultury i normy zachowania przyjęte w środowisku pracy – stosuje zasady etykiety w codziennej komunikacji pisemnej i ustnej ze współpracownikami oraz klientami – stosuje zasady etyki zawodowej
		ponosi odpowiedzialność za podejmowane działania (ep)	<ul style="list-style-type: none"> – identyfikuje sytuacje wywołujące stres – wskazuje najczęstsze przyczyny sytuacji stresowych w pracy zawodowej – stosuje sposoby radzenia sobie z emocjami i stresem – określa wpływ stresu na organizm człowieka
		ponosi odpowiedzialność za podejmowane działania (ep)	<ul style="list-style-type: none"> – charakteryzuje zestaw umiejętności i kompetencji niezbędnych w wybranym zawodzie – analizuje własne kompetencje – identyfikuje obszary wiedzy i umiejętności wymagające doskonalenia – wykorzystuje różne źródła informacji w celu doskonalenia umiejętności zawodowych
		stosuje techniki radzenia sobie ze stresem (ep)	<ul style="list-style-type: none"> – identyfikuje sytuacje wywołujące stres – wskazuje najczęstsze przyczyny sytuacji stresowych w pracy zawodowej – stosuje sposoby radzenia sobie z emocjami i stresem – określa wpływ stresu na organizm człowieka

Temat zajęć	Liczba godzin	Efekt kształcenia wraz z kodowaniem (ek; ew; ep)	Kryteria weryfikacji
Organizacja małych zespołów	—	planuje i organizuje pracę zespołu w celu wykonania przydzielonych zadań (ep)	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje zadania do realizacji przez zespół – opracowuje harmonogram prac zespołu – analizuje przydatność poszczególnych członków zespołu do wykonania zadania – przydziela zadania członkom zespołu
		kieruje wykonaniem przydzielonych zadań	<ul style="list-style-type: none"> – ustala zasady wzajemnej pomocy – ustala kolejność wykonywania zadań – monitoruje proces wykonywania zadań – stosuje zasady motywacji członków zespołu
		ocenia jakość wykonania przydzielonych zadań	<ul style="list-style-type: none"> – ocenia stopień realizacji zadań na poszczególnych etapach – określa jakość wykonywania przydzielonych zadań – udziela informacji zwrotnej w celu prawidłowego wykonania przydzielonych zadań
		wprowadza rozwiązania techniczne i organizacyjne wpływające na poprawę warunków i jakości pracy	<ul style="list-style-type: none"> – dokonuje analizy rozwiązań stosowanych w organizacji warunków pracy – wskazuje możliwości wprowadzenia rozwiązań technicznych w celu poprawy warunków i jakości pracy – proponuje rozwiązania organizacyjne poprawiające warunki i jakość pracy

3.4. Procedury osiągnięcia celów kształcenia

Propozycje metod nauczania:

W zakres przedmiotu Technologie wykonywania projektów multimedialnych wchodzi wymagania programowe o charakterze teoretycznym.

W obrębie wymagań z zakresu kształcenia teoretycznego proponowane są metody nauczania zarówno podające, jak i problemowe oraz eksponujące, w szczególności takie jak:

- wykład informacyjny,
- wykład problemowy,
- instruktaż,
- film.

Zaleca się szczególne uwzględnienie metod aktywizujących, np.:

- metoda przypadków,

- metoda sytuacyjna,
- inscenizacja,
- dyskusja dydaktyczna.

Obudowa dydaktyczna:

W zakres obudowy dydaktycznej wchodzi następujące elementy:

- literatura przedmiotu,
- poradniki metodyczne dla nauczycieli,
- scenariusze zajęć edukacyjnych (tradycyjne lub multimedialne) dla nauczycieli wraz z przygotowanymi materiałami dydaktycznymi,
- materiały dydaktyczne związane z wykorzystaniem metod aktywizujących,
- pakiety edukacyjne, skrypty lub e-skrypty zawierające karty pracy dla uczniów,
- testy i sprawdziany sprawdzające wiedzę i umiejętności praktyczne uczniów,
- narzędzia diagnozujące rozwój uczniów.

W zakres obudowy dydaktycznej wchodzi następujące elementy:

- literatura przedmiotu,
- poradniki metodyczne dla nauczycieli,
- scenariusze zajęć edukacyjnych (tradycyjne lub multimedialne) dla nauczycieli wraz z przygotowanymi materiałami dydaktycznymi,
- materiały dydaktyczne związane z wykorzystaniem metod aktywizujących,
- pakiety edukacyjne, skrypty lub e-skrypty zawierające karty pracy dla uczniów,
- testy i sprawdziany sprawdzające wiedzę i umiejętności praktyczne uczniów,
- narzędzia diagnozujące rozwój uczniów.

Warunki realizacji

Zajęcia powinny odbywać się w pracowni lub u pracodawcy wyposażonego w stanowiska komputerowe, w szczególności:

- stanowiska komputerowe do procesów multimedialnych dla nauczyciela i dla uczniów (jedno stanowisko dla jednego ucznia) z systemem operacyjnym, dostępem do sieci lokalnej i internetu oraz pakietem:
- oprogramowania do edycji grafiki rastrowej i wektorowej;
- oprogramowania do tworzenia animacji;
- oprogramowania do montażu filmu i dźwięku;
- programów do projektowania układów kompozycyjnych publikacji oraz zarządzania plikami multimedialnymi;
- tabletów graficznych (jedno urządzenie na ośmiu uczniów);
- kamery cyfrowej lub aparatu cyfrowego z funkcją rejestracji filmu;
- statywu fotograficznego;
- mikrofonu studyjnego z rejestratorem dźwięku;
- projektora multimedialnego;
- sieciowej drukarki drukującej w kolorze (jedna na grupę);
- przykładowych projektów graficznych i typograficznych;
- tablic przedstawiające kroje pism, przykłady kompozycji tekstu i grafiki.

Przedmiot „Technologie wykonywania projektów multimedialnych” może odbywać w formach organizacyjnych: cała grupa słuchaczy przy nauczaniu stacjonarnym lub przy kształceniu na odległość w formie on-line. Ćwiczenia w ramach zajęć powinny realizowane w mniejszych grupach 3-4 osobowych lub indywidualnie w zależności od rodzaju ćwiczenia czy potrzeby słuchaczy.

4. Program nauczania dla przedmiotu Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych

4.1. Cele ogólne przedmiotu

Cele ogólne przedmiotu to:

- Nabycie umiejętności wykonywania projektów graficznych i multimedialnych.
- Rozwijanie umiejętności projektowania graficznego i stosowanie zasad tworzenia kompozycji graficznych.
- Doskonalenie umiejętności współpracy w zespole podczas realizacji zadań zawodowych.
- Rozwijanie umiejętności pozyskiwania wiedzy związanej z grafiką komputerową i multimediami.
- Rozwijanie umiejętności stosowania kultury i etyki zawodowej.

4.2. Cele szczegółowe przedmiotu

Cele szczegółowe przedmiotu to:

- oceniać jakość materiałów cyfrowych,
- oceniać poprawność wykonanych projektów graficznych i multimedialnych,
- stosować systemy zarządzania treścią podczas wykonywania projektów graficznych i multimedialnych,
- zapisywać projekty graficzne i multimedialne,
- przygotowywać projekty do publikowania,
- publikować projekty w internecie,
- aktualizować projekty multimedialne,
- archiwizować projekty graficzne i multimedialne,
- posługiwać się obcojęzyczną dokumentacją i wersją oprogramowania komputerowego w zakresie realizacji praktycznych zadań zawodowych.
- przestrzegać zasad kultury i etyki,
- radzić sobie ze stresem.
- określać możliwości rozwoju zawodowego.

4.3. Materiał nauczania z uwzględnieniem opisu efektów kształcenia

Tabela 6 Materiał nauczania z uwzględnieniem opisu efektów kształcenia

Temat zajęć	Liczba godzin	Efekt kształcenia wraz z kodowaniem (ek; ew; ep)	Kryteria weryfikacji
Opracowanie projektów graficznych i multimedialnych	48	stosuje system zarządzania barwą w procesie wykonywania i publikacji projektów multimedialnych (ew)	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje i koryguje profile barwne – opisuje systemy zarządzania barwą stosowane w programach do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych
		opracowuje layout projektu graficznego i multimedialnego (ek)	<ul style="list-style-type: none"> – opisuje zasady kompozycji – dobiera barwy do projektu graficznego i multimedialnego zgodnie z ich symboliką – dobiera narzędzia do tworzenia kompozycji graficznej – opracowuje graficznie elementy projektu graficznego i multimedialnego
		wykonuje projekty graficzne i multimedialne (ek)	<ul style="list-style-type: none"> – rozróżnia programy do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych – wymienia parametry materiałów cyfrowych do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych – dobiera parametry materiałów cyfrowych do wykonania projektów graficznych i multimedialnych – przygotowuje materiały graficzne w postaci wektorowej – przygotowuje materiały graficzne w postaci rastrowej – wykonuje projekty audio-wideo – wykonuje multimedialny projekt internetowy
		ocenia wykonany projekt graficzny i multimedialny (ew)	<ul style="list-style-type: none"> – ocenia poprawność kompozycji wykonanego projektu graficznego i multimedialnego – ocenia zgodność wykonanego projektu graficznego i multimedialnego z założeniami
Publikowanie projektów multimedialnych	50	publikuje projekty graficzne i multimedialne: a) przygotowuje projekty graficzne i multimedialne do publikacji b) zamieszcza projekty graficzne i multimedialne w mediach cyfrowych c) zarządza opublikowanymi projektami graficznymi i multimedialnymi (ew)	<ul style="list-style-type: none"> – dostosowuje parametry projektów graficznych i multimedialnych do publikacji w mediach cyfrowych – wykorzystuje programy do przygotowania internetowych projektów graficznych i multimedialnych – wykorzystuje systemy zarządzania treścią do publikacji projektów graficznych i multimedialnych – publikuje projekty graficzne i multimedialne w internecie – przestrzega praw autorskich podczas publikacji projektów graficznych i multimedialnych – aktualizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne – archiwizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne

Temat zajęć	Liczba godzin	Efekt kształcenia wraz z kodowaniem (ek; ew; ep)	Kryteria weryfikacji
			– sporządza kopie zapasowe wykonanych projektów graficznych i multimedialnych
Kompetencje personalne i społeczne		przestrzega zasad kultury i etyki (ep)	– wymienia uniwersalne zasady kultury i etyki – stosuje zasady kultury i normy zachowania przyjęte w środowisku pracy – stosuje zasady etykiety w codziennej komunikacji pisemnej i ustnej ze współpracownikami oraz klientami – stosuje zasady etyki zawodowej
		przestrzega zasad kultury i etyki (ep)	– wymienia uniwersalne zasady kultury i etyki – stosuje zasady kultury i normy zachowania przyjęte w środowisku pracy – stosuje zasady etykiety w codziennej komunikacji pisemnej i ustnej ze współpracownikami oraz klientami – stosuje zasady etyki zawodowej
		ponosi odpowiedzialność za podejmowane działania (ep)	– identyfikuje sytuacje wywołujące stres – wskazuje najczęstsze przyczyny sytuacji stresowych w pracy zawodowej – stosuje sposoby radzenia sobie z emocjami i stresem – określa wpływ stresu na organizm człowieka
		ponosi odpowiedzialność za podejmowane działania (ep)	– charakteryzuje zestaw umiejętności i kompetencji niezbędnych w wybranym zawodzie – analizuje własne kompetencje – identyfikuje obszary wiedzy i umiejętności wymagające doskonalenia – wykorzystuje różne źródła informacji w celu doskonalenia umiejętności zawodowych
		stosuje techniki radzenia sobie ze stresem (ep)	– identyfikuje sytuacje wywołujące stres – wskazuje najczęstsze przyczyny sytuacji stresowych w pracy zawodowej – stosuje sposoby radzenia sobie z emocjami i stresem – określa wpływ stresu na organizm człowieka
Organizacja małych zespołów	–	planuje i organizuje pracę zespołu w celu wykonania przydzielonych zadań (ep)	– przygotowuje zadania do realizacji przez zespół – opracowuje harmonogram prac zespołu – analizuje przydatność poszczególnych członków zespołu do wykonania zadania – przydziela zadania członkom zespołu
		kieruje wykonaniem przydzielonych zadań	– ustala zasady wzajemnej pomocy – ustala kolejność wykonywania zadań – monitoruje proces wykonywania zadań

Temat zajęć	Liczba godzin	Efekt kształcenia wraz z kodowaniem (ek; ew; ep)	Kryteria weryfikacji
			– stosuje zasady motywacji członków zespołu
		ocenia jakość wykonania przydzielonych zadań	– ocenia stopień realizacji zadań na poszczególnych etapach – określa jakość wykonywania przydzielonych zadań – udziela informacji zwrotnej w celu prawidłowego wykonania przydzielonych zadań
		wprowadza rozwiązania techniczne i organizacyjne wpływające na poprawę warunków i jakości pracy	– dokonuje analizy rozwiązań stosowanych w organizacji warunków pracy – wskazuje możliwości wprowadzenia rozwiązań technicznych w celu poprawy warunków i jakości pracy – proponuje rozwiązania organizacyjne poprawiające warunki i jakość pracy

4.4. Procedury osiągnięcia celów kształcenia

Propozycje metod nauczania:

W zakres przedmiotu Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych wchodzi wymagania programowe o charakterze praktycznym. W związku z tym zaleca się stosowanie metod kształcenia o charakterze praktycznym (np. pokaz z objaśnieniem, pokaz z instruktażem, ćwiczenia przedmiotowe, ćwiczenia produkcyjne, metoda projektów). Szczególną uwagę należy zwrócić na metody problemowe aktywizujące (np. metoda przypadków, metoda sytuacyjna, inscenizacja, dyskusja dydaktyczna).

Obudowa dydaktyczna:

W zakres obudowy dydaktycznej wchodzi następujące elementy:

- literatura przedmiotu,
- poradniki metodyczne dla nauczycieli,
- scenariusze zajęć edukacyjnych (tradycyjne lub multimedialne) dla nauczycieli wraz z przygotowanymi materiałami dydaktycznymi,
- materiały dydaktyczne związane z wykorzystaniem metod aktywizujących,
- pakiety edukacyjne, skrypty lub e-skrypty zawierające karty pracy dla uczniów,
- testy i sprawdziany sprawdzające wiedzę i umiejętności praktyczne uczniów,
- narzędzia diagnozujące rozwój uczniów.

Warunki realizacji

Zajęcia powinny odbywać się w pracowni lub u pracodawcy wyposażonego w stanowiska komputerowe, w szczególności:

- stanowiska komputerowe do procesów multimedialnych dla nauczyciela i dla uczniów (jedno stanowisko dla jednego ucznia) z systemem operacyjnym, dostępem do sieci lokalnej i internetu oraz pakietem:
- oprogramowania do edycji grafiki rastrowej i wektorowej;
- oprogramowania do tworzenia animacji;
- oprogramowania do montażu filmu i dźwięku;
- programów do projektowania układów kompozycyjnych publikacji oraz zarządzania plikami multimedialnymi;
- tabletów graficznych (jedno urządzenie na ośmiu uczniów);
- kamery cyfrowej lub aparatu cyfrowego z funkcją rejestracji filmu;
- statywu fotograficznego;
- mikrofonu studyjnego z rejestratorem dźwięku;
- projektora multimedialnego;
- sieciowej drukarki drukującej w kolorze (jedna na grupę);
- przykładowych projektów graficznych i typograficznych;
- tablic przedstawiające kroje pism, przykłady kompozycji tekstu i grafiki.

Ze względu na sprzęt i oprogramowanie niezbędne do kształcenia przedmiotu, nie przewiduje się kształcenia na odległość, w żadnej formie e-learningu.

Nauczanie przedmiotu powinno odbywać się w grupach, w sposób umożliwiający każdemu słuchaczowi pracę samodzielną oraz jej indywidualizację.

5. Ewaluacja programu KUZ

Tabela 7 Ewaluacja programu KUZ

Efekt kształcenia z podstawy programowej (oznaczony w programie kursu jako kluczowy dla kwalifikacji lub jednostki efektów)	Wskaźniki potwierdzające osiągnięcie efektu kształcenia	Metody/techniki badania	Termin badania
Opracowuje layout projektu graficznego i multimedialnego	– Stosuje zasady kompozycji.	Ćwiczenia produkcyjne. Próba pracy.	



Efekt kształcenia z podstawy programowej (oznaczony w programie kursu jako kluczowy dla kwalifikacji lub jednostki efektów)	Wskaźniki potwierdzające osiągnięcie efektu kształcenia	Metody/techniki badania	Termin badania
	– Opracowuje graficznie elementy projektu graficznego i multimedialnego	Testy zamknięte. Ankieta ewaluacyjna.	W czasie realizacji programu nauczania oraz po zakończonej jednostce metodycznej. Ostateczna ewaluacja po egzaminie potwierdzającym kwalifikacje w zawodzie.
Wykonuje projekty graficzne i multimedialne	– Wykonuje projekty graficzne – Wykonuje projekty audio-wideo – Wykonuje multimedialny projekt internetowy	Ćwiczenia produkcyjne. Próba pracy. Testy zamknięte. Ankieta ewaluacyjna.	

6. Wykaz literatury oraz niezbędnych środków i materiałów dydaktycznych

6.1. Wykaz literatury

- 1) Cotton Charlotte, Fotografia jako sztuka współczesna, Universitas, Warszawa 2010.
- 2) Ian Jeffrey, Jak czytać fotografię, Universitas, Warszawa 2009.
- 3) Kamiński Bogdan, Cyfrowy prepress, drukowanie i procesy wykończeniowe, Wydawnictwo Translator, Warszawa 1999.
- 4) Lechowicz Lech, Historia fotografii, cz. 1, PWSFTviT, Łódź 2012.
- 5) Pastuszek Włodzimierz, Barwa w grafice komputerowej, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000.
- 6) Pastuszek Włodzimierz, Kolor czy barwa, Wydawnictwo Pako, Warszawa 1993.
- 7) Pastuszek Włodzimierz, Kolor czy barwa – wstęp do grafiki komputerowej, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 2001.
- 8) Sontag Susan, O fotografii, wydawnictwa różne.
- 9) Sybillhring Emil Ihring, Przygotowanie do druku, Wydawnictwo RM, Warszawa 2001.
- 10) Scott Kelby, FLESZ – o fotografii z lampą błyskową, Wydawnictwo Helion, 2018
- 11) Beaird Jason, George James, Niezawodne zasady web designu. Projektowanie spektakularnych witryn internetowych. Wydawnictwo Helion, 2015
- 12) McNeil Patrick, Projektowanie WWW. Księga pomysłów, Wydawnictwo Helion, 2013

Inne źródła:

Strony internetowe:

- 1) fotopolis.pl
- 2) foto-kurier.pl
- 3) fototapeta.art.pl
- 4) framesfactory.pl
- 5) fotogea.com
- 6) pokochaifotografie.pl
- 7) docphotomagazine.com
- 8) fotoblogia.pl
- 9) cyfrografia.pl
- 10) swiatobrazu.pl
- 11) grafmag.pl
- 12) foto.com.pl
- 13) strefakursow.pl
- 14) eduweb.pl
- 15) Fora dyskusyjne.
- 16) Tutoriale z rozwiązaniami technicznymi.

6.2. Wykaz niezbędnych środków i materiałów dydaktycznych

Pracownia technik multimedialnych wyposażona w: stanowiska komputerowe do procesów multimedialnych dla nauczyciela i dla uczniów (jedno stanowisko dla jednego ucznia) z systemem operacyjnym, dostępem do sieci lokalnej i internetu oraz pakietem:

- oprogramowania biurowego,
- oprogramowanie do edycji grafiki rastrowej i wektorowej,
- oprogramowanie do tworzenia animacji,

- oprogramowanie do montażu filmu i dźwięku,
- programy do projektowania układów kompozycyjnych publikacji oraz zarządzania plikami multimedialnymi,
- tablety graficzne (jedno urządzenie na ośmiu uczniów),
- kamerę cyfrową lub aparat cyfrowy z funkcją rejestracji filmu,
- statyw fotograficzny,
- mikrofon studyjny z rejestratorem dźwięku,
- projektor multimedialny,
- sieciową drukarkę drukującą w kolorze (jedna na grupę),
- przykłady projektów graficznych i typograficznych,
- tablice przedstawiające kroje pism, przykłady kompozycji tekstu i grafiki.

Ponadto opracowane karty pracy i materiały do zrealizowania określonych zagadnień zgodnie z tematem, wymaganiami oraz zastosowaną metodą nauczania i ankiety ewaluacyjne.

7. Sposób i forma zaliczenia kursu

Kurs umiejętności zawodowych kończy się zaliczeniem w formie ustalonej przez podmiot prowadzący kurs (egzaminem). Egzamin powinien sprawdzać opanowanie efektów kształcenia przypisanych do danego kursu umiejętności zawodowych. Formę i termin egzaminu ustala organizator kursu. Powinna ona być dostosowana do charakteru zajęć. Zaliczenie kursu umiejętności zawodowych polega na uzyskaniu zaliczeń z wszystkich przedmiotów.

8. Sprawdzenie kompletności i poprawności opracowanego programu zajęć

Tabela 8 Tabela weryfikacji programu nauczania KUZ pod kątem zgodności z przepisami prawa oświatowego

Lp.	Program kursu umiejętności zawodowych uwzględnia	Zawartość opracowanego programu zajęć (Tak-T/Nie-N)
1	Cele kształcenia (zadania zawodowe)	T
2	Efekty kształcenia	T
3	Kryteria weryfikacji	T
4	Warunki realizacji kształcenia w kwalifikacji (lub niezbędne do realizacji danej jednostki efektów)	T
5	Minimalna liczba godzin kształcenia zawodowego dla kwalifikacji wyodrębnionej w zawodzie lub jednostki efektów	155



Tabela 9 Tabela weryfikacji programu KUZ pod kątem kompletności efektów kształcenia

Efekty kształcenia oraz kryteria weryfikacji określone w podstawie programowej kształcenia w zawodzie		Zawartość opracowanego programu zajęć (temat zajęć)
AUD.05.4 Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych		
stosuje system zarządzania barwą w procesie wykonywania i publikacji projektów multimedialnych	stosuje i koryguje profile barwne opisuje systemy zarządzania barwą stosowane w programach do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych	Technologie wykonywania projektów multimedialnych Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych
opracowuje layout projektu graficznego i multimedialnego	opisuje zasady kompozycji	
	dobiera barwy do projektu graficznego i multimedialnego zgodnie z ich symboliką	
	dobiera narzędzia do tworzenia kompozycji graficznej	
	opracowuje graficznie elementy projektu graficznego i multimedialnego	
wykonuje projekty graficzne i multimedialne	rozdziela programy do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych	
	wymienia parametry materiałów cyfrowych do wykonywania projektów graficznych i multimedialnych	
	dobiera parametry materiałów cyfrowych do wykonania projektów graficznych i multimedialnych	
	przygotowuje materiały graficzne w postaci wektorowej	
	przygotowuje materiały graficzne w postaci rastrowej	
	wykonuje projekty audio-video	
	wykonuje multimedialny projekt internetowy	
ocenia wykonany projekt graficzny i multimedialny	ocenia poprawność kompozycji wykonanego projektu graficznego i multimedialnego	
	ocenia zgodność wykonanego projektu graficznego i multimedialnego z założeniami	
publikuje projekty graficzne i multimedialne:	dostosowuje parametry projektów graficznych i multimedialnych do publikacji w mediach cyfrowych	
a) przygotowuje projekty graficzne i multimedialne do publikacji	wykorzystuje programy do przygotowania internetowych projektów graficznych i multimedialnych	
b) zamieszcza projekty graficzne i multimedialne w mediach cyfrowych	wykorzystuje systemy zarządzania treścią do publikacji projektów graficznych i multimedialnych	
	publikuje projekty graficzne i multimedialne w internecie	
c) zarządza opublikowanymi projektami graficznymi i multimedialnymi	przebiega praw autorskich podczas publikacji projektów graficznych i multimedialnych	
	aktualizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne	
	archiwizuje opublikowane projekty graficzne i multimedialne	
	sporządza kopie zapasowe wykonanych projektów graficznych i multimedialnych	



Efekty kształcenia oraz kryteria weryfikacji określone w podstawie programowej kształcenia w zawodzie		Zawartość opracowanego programu zajęć (temat zajęć)
AUD.05.6.Kompetencje personalne i społeczne		
przestrzega zasad kultury i etyki	wymienia uniwersalne zasady kultury i etyki (kp)	Technologie wykonywania projektów multimedialnych Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych
	stosuje zasady kultury i normy zachowania przyjęte w środowisku pracy	
	stosuje zasady etykiety w codziennej komunikacji pisemnej i ustnej ze współpracownikami oraz klientami	
	stosuje zasady etyki zawodowej	
wykazuje się kreatywnością i otwartością na zmiany	dokonuje analizy własnej kreatywności (kpp)	
	podjęmuje inicjatywę w nietypowej sytuacji zawodowej (kpp)	
	stosuje zasady twórczego rozwiązywania problemów (kp)	
	wyjaśnia znaczenie zmiany w życiu człowieka (kpp)	
ponosi odpowiedzialność za podejmowane działania	wskazuje obszary odpowiedzialności prawnej za podejmowane działania	
	analizuje przyczyny i skutki zachowań ryzykownych na stanowisku pracy	
	ocenia przypadki naruszania norm i procedur postępowania na stanowisku pracy	
	wyjaśnia znaczenie zmiany w życiu człowieka	
stosuje techniki radzenia sobie ze stresem	identyfikuje sytuacje wywołujące stres	
	wskazuje najczęstsze przyczyny sytuacji stresowych w pracy zawodowej	
	stosuje sposoby radzenia sobie z emocjami i stresem	
	określa wpływ stresu na organizm człowieka	
dąży do indywidualnego rozwoju zawodowego	charakteryzuje zestaw umiejętności i kompetencji niezbędnych w wybranym zawodzie	
	analizuje własne kompetencje	
	identyfikuje obszary wiedzy i umiejętności wymagające doskonalenia	
	wykorzystuje różne źródła informacji w celu doskonalenia umiejętności zawodowych	
AUD.05. 7 Organizacja pracy małych zespołów		
planuje i organizuje pracę zespołu w celu wykonania przydzielonych zadań	przygotowuje zadania do realizacji przez zespół	Technologie wykonywania projektów multimedialnych Wykonywanie i publikacja projektów graficznych i multimedialnych
	opracowuje harmonogram prac zespołu	
	analizuje przydatność poszczególnych członków zespołu do wykonania zadania	
	przydziela zadania członkom zespołu	
kieruje wykonaniem przydzielonych zadań	ustala zasady wzajemnej pomocy	
	ustala kolejność wykonywania zadań	
	monitoruje proces wykonywania zadań	
	stosuje zasady motywacji członków zespołu	



Efekty kształcenia oraz kryteria weryfikacji określone w podstawie programowej kształcenia w zawodzie		Zawartość opracowanego programu zajęć (temat zajęć)
ocenia jakość wykonania przydzielonych zadań	ocenia stopień realizacji zadań na poszczególnych etapach	
	określa jakość wykonywania przydzielonych zadań	
	udziela informacji zwrotnej w celu prawidłowego wykonania przydzielonych zadań	
wprowadza rozwiązania techniczne i organizacyjne wpływające na poprawę warunków i jakości pracy	dokonuje analizy rozwiązań stosowanych w organizacji warunków pracy	
	wskazuje możliwości wprowadzenia rozwiązań technicznych w celu poprawy warunków i jakości pracy	
	proponuje rozwiązania organizacyjne poprawiające warunki i jakość pracy	