WYMAGANIA EDUKACYJNE
Z PRZEDMIOTU PROJEKTOWANIE MULTIMEDIALNE
LICEUM SZTUK PLASTYCZNYCH

1. Wymagania ogólne.

1. 1 Krótka charakterystyka ucznia:

- uczeń zdobywa elementarną wiedzę z zakresu projektowania multimedialnego, zwłaszcza dotyczącą środków plastycznych i technicznych;
- uczeń rozróżnia i określa podstawowe cechy poszczególnych dyscyplin (np.: grafika, fotografia, film, wideo, animacja);
- uczeń poznaje, rozróżnia i stosuje podstawowe terminy z zakresu multimediów i języka dziedziny: grafika wektorowa, rastrowa, fotomontaż, warstwa obrazu, maska, animacja 2d;
- uczeń poznaje interfejs i podstawowe funkcje programów do grafiki wektorowej i rastrowe;
- uczeń rozróżnia i identyfikuje oprogramowania do realizacji projektów multimedialnych (m.in.: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign);
- uczeń poznaje podstawowe zasady i reguły komponowania obrazów multimedialnych, z uwzględnieniem nowoczesnych technologii.
- uczeń rozwija zdobytą wiedzę z zakresu projektowania multimedialnego, dotyczącą środków plastycznych i technicznych;
- uczeń rozróżnia i określa podstawowe cechy poszczególnych dyscyplin (np.: grafika, fotografia, film np. animowany, wideo, animacja, grafika 3D);
- uczeń rozróżnia i stosuje podstawowe terminy z zakresu multimediów i języka dziedziny: projekcja, kadr, animacja 2d i 3d, sekwencja, ścieżka dźwiękowa, plan, scenariusz, scenopis, aplikacja, podgląd, grafika trójwymiarowa (3D);
- uczeń rozwija umiejętności obsługi programów do grafiki wektorowej i rastrowe
- uczeń zna i rozpoznaje podstawowe zasady i reguły komponowania obrazów, z uwzględnieniem nowoczesnych technologii.
- uczeń rozróżnia i identyfikuje oprogramowania do realizacji projektów multimedialnych (m.in.: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign);

1.2 Działania warsztatowe

- uczeń w podstawowym zakresie potrafi posługiwać się programem do grafiki wektorowej i rastrowej;
- uczeń tworzy komunikat multimedialny o określonym charakterze np. informacyjnym, za pomocą programów graficznych (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign);
- uczeń prawidłowo organizuje warsztat pracy, dobiera odpowiednie środki techniczne i formalne do powziętych zamierzeń, projektów i przedsięwzięć projektowych, bezpiecznie korzystając przy tym z urządzeń;
- uczeń potrafi dokonać przekształceń i transformacji obiektów graficznych;
- uczeń rozumie różnicę między grafiką wektorową i rastrową oraz zna jej zastosowanie;

- uczeń potrafi korzystać z narzędzi retuszerskich i edycji fotografii;
- uczeń tworzy proste animacje 2D;
- uczeń korzysta z właściwych dla projektu narzędzi;
- uczeń przygotowuje projekt do prezentacji i akceptacji oraz umiejętnie prezentuje zrealizowane projekty,
- uczeń odpowiednio dobiera i optymalizuje formaty zapisu zarówno dla grafiki statycznej jak i realizacji wideo, dostosowując je do sposobu prezentacji;
- uczeń rozwija umiejętności obsługi programów graficznych (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign);
- uczeń tworzy wielopłaszczyznowy przekaz o określonym charakterze np. informacyjnym, reklamowym, dydaktycznym, za pomocą programów graficznych do grafiki wektorowe i rastrowej (Adobe Photoshop Illustrator, InDesign),;
- uczeń potrafi łączyć możliwości różnych programów multimedialnych;
- uczeń tworzy proste animacje 2d
- uczeń prawidłowo organizuje warsztat pracy, dobiera odpowiednie środki techniczne i formalne do realizowanej koncepcji bezpiecznie korzystając przy tym z urządzeń;
- uczeń przygotowuje projekt do prezentacji i akceptacji; sporządza plan pracy, dzieląc ją na etapy;
- uczeń korzysta z właściwych dla projektu narzędzi;
- uczeń odpowiednio dobiera i optymalizuje formaty zapisu, dostosowane do sposobu prezentacji;
- uczeń umiejętnie prezentuje zrealizowane projekty, uwzględniając potrzeby potencjalnych zleceniodawców.

1.3 Kreacja komunikatu multimedialnego

- uczeń twórczo interpretuje podejmowane zagadnienia i umiejętnie transformuje idee na język z dziedziny multimediów;
- uczeń świadomie prezentuje i ocenia swoje dokonania twórcze.
- uczeń podejmuje próby tworzenia realizacji multimedialnych, łączy różne sposoby prezentacji informacji (tekst, grafika, wideo) w spójną całość;
- uczeń analizuje osiągnięte rezultaty i formułuje wnioski;
- uczeń kreuje i prezentuje różne wersje komunikatów multimedialnych łącząc np.: grafikę wektorową z rastrową;
- uczeń podejmuje próbę oceny wartości estetycznych oraz jakości technicznych prac zrealizowanych;

2. Formy sprawdzenia osiągnieć ucznia:

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. Systemoceniania:

Stopień niedostateczny otrzymują uczniowie, którzy nie spełnili 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. Warunki i tryb otrzymywania ocen wyższych, niż przewidywana:

Uczniowie maja 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;

5. Warunki i tryb otrzymania wyższych niż przewidywane rocznych ocen klasyfikacyjnych:

Poprawę oceny może uzyskać uczeń, który spełniła kryteria zawarte w Statucie.

Poprawa oceny wiąże się ze sprawdzianem i wykonaniem zadania (ćwiczenia).
Warunkiem otrzymania oceny wyższej niż przewidywana jest wykonanie ćwiczenia, manualnie (format ćwiczeń A3) lub za pomocą programów graficznych.

Termin sprawdzianu/ wykonania zadania ustalany jest przez nauczyciela,
Podwyższenie oceny może nastąpić tylko w przypadku, gdy sprawdzian/ wykonane zadanie zostanie zaliczony co najmniej na ocenę, o którą ubiegał się uczeń.

Wymagania zgodne z poziomem edukacyjnym ucznia.
Czas pracy nad jednym ćwiczeniem 180 min.