

## Kryteria oceniania osiągnięć uczniów z przedmiotu: podstawy projektowania

### Cele ogólne przedmiotu

- Zapoznanie się z podstawami projektowania graficznego;
- Wdrażanie ucznia w graficzne procesy poligraficzne;
- Kształtowanie umiejętności systematyzowania i rozszerzania wiedzy z zakresu zasad projektowania graficznego

### Cele operacyjne -Uczeń potrafi:

- scharakteryzować proces tworzenia i obróbki bitmap,
- scharakteryzować proces tworzenia obiektów wektorowych,
- scharakteryzować proces przygotowania materiałów tekstowych do projektów,
- scharakteryzować proces projektowania akcydensów,
- scharakteryzować proces projektowania książek i broszur
- scharakteryzować proces projektowania opakowań,
- scharakteryzować proces projektowania produktów wielkoformatowych

### Treści kształcenia:

#### 1. Podstawowe zasady projektowania

##### 1.1 Podstawowe zasady projektowania

- wymienia podstawowe zasady projektowania
- określa zasadę odległości
- określa zasadę kontrastu
- określa zasadę wyrównania
- określa zasadę powtarzania

##### 1.2 Podstawy kompozycji obrazu

- zdefiniować pojęcie kompozycji, perspektywy
- wymienić reguły kompozycji obrazu
- wymienić elementy kompozycji
- wymienić rodzaje perspektywy
- określić rolę proporcji, równowagi i spójności elementów projektu

##### 1.3 Barwa w poligrafii

- zdefiniować pojęcie światła
- scharakteryzować źródła światła
- określić zakres światła widzialnego
- zdefiniować pojęcie barwy
- opisać atrybuty barw
- opisać sposoby mieszania się barw
- określić znaczenie poszczególnych barw
- określić zastosowanie przestrzeni barw
- wymienić przestrzenie barwne i podać ich zastosowanie

##### 1.4 Prawo autorskie

- Zdefiniować podstawowe pojęcia z zakresu prawa autorskiego
- Wymienić rodzaje dostępnych licencji i ich oznaczeń
- Wskazać zakres możliwych modyfikacji i ograniczeń w zależności od rodzaju licencji

## **2. Projektowanie elementów tekstowych**

### **2.1 Charakterystyka fontów**

- zdefiniować pojęcia z zakresu typografii
- sklasyfikować rodzaje fontów
- wymienić elementy graficzne fontów

### **2.2 Przygotowanie do projektów zawierających tekst**

- określić sposoby i źródła pozyskiwania fontów
- wymienić parametry tekstu
- określić techniki pracy z fontami

## **3. Podstawy fotografii**

### **3.1 Fundamenty fotografii**

- Określić regułę złotego podziału
- Zdefiniować podstawowe pojęcia z zakresu fotografii
- Wymienić elementy aparatu fotograficznego
- Określić rolę światła i naświetlenia
- Zdefiniować pojęcie głębi ostrości
- Omówić rodzaje ruchu w fotografii
- Omówić rolę i możliwości koloru w fotografii
- Omówić kompozycję w fotografii
- wymienić zasady stosowania fotografii w projektowaniu akcydensów, publikacji, produktów wielkoformatowych i stron internetowych

## **4. Projektowanie prac graficznych**

### **4.1 Podstawy projektowania akcydensów i publikacji**

- rozróżnić rodzaje akcydensów
- wyjaśnić pojęcie identyfikacji wizualnej
- wymienić elementy znaku graficznego
- określić zasady projektowania znaku graficznego
- wymienić parametry technologiczne akcydensów
- określić zasady doboru barw do projektu akcydensów
- określić zasady tworzenia kompozycji graficznotekstowych w akcydensach
- zdefiniować pojęcie layoutu
- wymienić zasady projektowania typografii publikacji
- wymienić ogólne zasady projektu broszur

### **4.2 Podstawy projektowania opakowań**

- rozpoznać rodzaj gotowego opakowania
- wymienić zasady projektowania opakowania w zależności od jego roli i zastosowania odczytać rysunek techniczny z projektem opakowań
- wymienić oprogramowanie do tworzenia siatki opakowań

### **4.3 Zasady projektów wielkoformatowych**

- sklasyfikować produkty wielkoformatowe
- wymienić parametry technologiczne projektów wielkoformatowych
- określić zasady tworzenia projektów graficznych wielkoformatowych

#### 4.4 Podstawy projektowania stron internetowych

- zdefiniować podstawowe pojęcia z zakresu web designu
  - wymienić podstawowe układy i kompozycje witryn internetowych
  - wymienić zasady stosowania barw na stronach internetowych
  - wymienić sposoby uzyskiwania faktury elementów strony
  - określić zasady doboru typografii do elementów strony internetowej
  - wymienić źródła pozyskiwania elementów na strony internetowe
- 
- zastosować zasady kultury osobistej i ogólnie przyjęte normy zachowania w środowisku
  - zaplanować wykonanie zadania zawodowego
  - opisać różnego typu rozwiązania wykonywanego zadania zawodowego
  - wykonać zadanie zawodowe zgodnie ze sztuką i obowiązującymi procedurami
  - określić umiejętności niezbędne do realizacji zadania zawodowego
  - zaplanować pracę zespołu do wykonania zadania zawodowego
  - stworzyć zespół do wykonania zadania zawodowego
  - brać udział w pracach zespołu do wykonania zadania zawodowego
  - przedstawić efekty pracy zespołu do wykonania zadania zawodowego

#### **Zasady sprawdzania, oceniania osiągnięć i postępów**

- podstawą oceny jest zakres realizacji wymagań edukacyjnych określonych i podanych przez nauczyciela na początku roku, za realizację tych wymagań otrzymuje ocenę
- sprawdzanie osiągnięć i postępów cechuje: obiektywizm, jawność, indywidualizacja, konsekwencja, systematyczność.
- każdy dział programowy kończy się pracą pisemną lub testem zapowiedzianym 7 dni przed terminem sprawdzianu
- uczeń ma prawo przystąpić do sprawdzianu powtórnie (pisemnie lub ustnie) tylko raz w ciągu dwóch tygodni od daty zapoznania się z oceną (w terminie ustalonym przez nauczyciela). Otrzymane oceny wpisywane są do dziennika obok pierwszej oceny.
- kartkówki i testy obejmujące materiał z trzech ostatnich lekcji nie muszą być zapowiedziane i nie podlegają poprawie pisemnej
- termin oddania prac sprawdzonych nie może być dłuższy niż 14 dni) uczeń ma prawo zgłosić nieprzygotowanie do zajęć 1 lub 2 razy w semestrze (zależy to od liczby godzin lekcyjnych w tygodniu – jeżeli jest dwie lub więcej lekcji to, 2 razy); nie dotyczy to lekcji powtórzeniowych (wyjątkiem jest powrót do szkoły po długiej nieobecności); nieprzygotowanie należy zgłaszać przed lekcją)
- uczeń ma prawo do oceny za dodatkowo i nadprogramowo wykonaną pracę
- prowadzenie zeszytu jest obowiązkowe
- jeżeli uczeń opuścił 50 procent zajęć i brak jest podstaw do wystawienia oceny – nie jest klasyfikowany
- o sposobie (metodach i formach, zasadach) sprawdzania wiadomości i umiejętności uczniowie są informowani na początku roku.

#### **NARZĘDZIA OCENIANIA**

##### **Pomiar osiągnięć uczniów odbywa się za pomocą następujących narzędzi:**

- sprawdzianów
- kartkówek

- odpowiedzi ustnych
- Pracy na lekcji
- prac domowych
- rozwiązywania problemów
- zaliczania ćwiczeń laboratoryjnych
- wykonywania i czytania schematów i rysunków technicznych
- innych form aktywności
- obserwacji ucznia (przygotowania do lekcji, aktywność, praca w grupie)

#### **Celująca (6);**

- uczeń opanował materiał nauczania w całości
- cechuje go duża samodzielność przy obsłudze programów
- zna i umie zastępować kilka sposobów rozwiązywania problemów
- umie zastosować zdobyte wiadomości i umiejętności w życiu codziennym
- bierze aktywny udział w zajęciach lekcyjnych i pozalekcyjnych
- systematycznie podnosi swoje umiejętności
- potrafi wykorzystać zdobyte umiejętności przy rozwiązywaniu zadań problemowych
- jest zawsze przygotowany do zajęć
- zawsze przestrzega regulaminu pracowni
- umie zastosować zdobyte wiadomości i umiejętności w życiu codziennym

#### **Bardzo Dobra (5):**

- uczeń opanował materiał nauczania w całości
- zna i umie zastosować co najmniej dwa sposoby wykonywania ćwiczeń przy komputerze
- zna pojęcia związane z grafiką komputerową
- zna metody i zasady projektowania graficznego
- bierze aktywny udział w zajęciach
- jest zawsze przygotowany do zajęć
- zawsze przestrzega regulaminu pracowni
- umie zastosować zdobyte wiadomości i umiejętności w życiu codziennym

#### **Dobra (4):**

- zna pojęcia związane z grafiką komputerową w stopniu dobrym
- zna metody i zasady projektowania graficznego w stopniu dobrym
- uczeń zna zastosowanie poznanych programów, rozumie pojęcie związane z tymi programami w stopniu dobrym
- opanował materiał nauczania (małe braki z niektórych działów)
- potrafi dobrze obsługiwać programy z małą pomocą nauczyciela
- zna i umie zastosować co najmniej jeden sposób rozwiązywania problemu z komputerem (samodzielność)
- przestrzega regulaminu pracowni

#### **Dostateczna (3):**

- uczeń opanował materiał nauczania (wiadomości i umiejętności) w stopniu podstawowym (duże braki)
- zna pojęcia związane z grafiką komputerową w stopniu dostatecznym
- zna metody i zasady projektowania graficznego w stopniu dostatecznym
- słaba znajomość obsługi komputera i programów objętych nauczaniem
- wymaga wielu wskazówek (opieki) ze strony nauczyciela
- nie zawsze potrafi rozwiązać problem przy pomocy komputera (popęłnia dużo błędów)

- nie zawsze potrafi wykorzystać poznanych wiadomości i umiejętności w życiu codziennym
- nie zawsze przestrzega regulaminu pracowni

**Dopuszczająca (2):**

- uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności programowych w stopniu dostatecznym
- nie jest uczniem systematycznym
- brak samodzielności przy wykonywaniu ćwiczeń na sprzęcie komputerowym (pomoc nauczyciela)
- niechętnie uczestniczy w zajęciach
- często nie przestrzega regulaminu pracowni

**Niedostateczna (1):**

- uczeń nie spełnia kryteriów na ocenę dopuszczającą
- Braki wiedzy są na tyle duże, iż nie roszą nadziei na ich usunięcie, nawet w dłuższym okresie czasu i przy pomocy nauczyciela;
- Wyraźny brak zainteresowania przedmiotem,
- negatywny stosunek do obowiązków szkolnych
- nie czyni postępów w nauce
- nie potrafi obsługiwać programów komputerowych objętych programem
- nie przestrzega regulaminu pracowni