

# WYMAGANIA DLA UCZNIÓW TECHNIKUM

**TECHNIKUM REKLAMY 333907**

Przedmiot: **Grafika reklamowa**

Nauczyciel:

## **1. Ocenianiu podlegają:**

- a) Aktywność i praca na lekcji, w tym: zaangażowanie w realizację zadań projektowych, samodzielność, umiejętność pracy w programach graficznych oraz przygotowanie do zajęć (np. posiadanie wymaganych materiałów, narzędzi, plików roboczych).
- b) Niezapowiedziane kartkówki lub krótkie zadania sprawdzające obejmujące materiał z trzech ostatnich tematów, w tym wiedzę teoretyczną dotyczącą projektowania graficznego, zasad kompozycji, typografii, kolorystyki i obsługi narzędzi.
- c) Sprawdziany, testy i większe prace zaliczeniowe realizowane po zakończeniu działów programowych, zapowiadane z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem. Mogą mieć formę teoretyczną, praktyczną lub mieszaną.
- d) Karty pracy oraz zadania praktyczne, takie jak: analiza materiałów wizualnych, projektowanie elementów grafiki reklamowej, ćwiczenia z typografii, zadania domowe, a także wypowiedzi ustne i pisemne dotyczące omawianych zagadnień.
- e) Aktywność ucznia na zajęciach może być oceniana za pomocą plusów wpisywanych do dziennika (5 plusów równa się ocenie bardzo dobrej).
- f) Brak pracy na lekcji, praca niesamodzielna (ściągnięcie, kopiowanie) skutkuje otrzymaniem oceny niedostatecznej.

## **2. Prawa ucznia:**

- a) Uczeń ma prawo do jednokrotnej poprawy każdej uzyskanej oceny w terminie nie dłuższym niż dwa tygodnie od daty wpisania jej do dziennika. Poprawa może mieć formę adekwatną do rodzaju zadania (np. ponowne wykonanie projektu, testu, ćwiczenia praktycznego). Ocena poprawiona zastępuje i unieważnia tą pierwszą.
- b) Uczeń nieobecny na zajęciach, na których istniała możliwość uzyskania oceny, otrzymuje w dzienniku wpis „nb.”.

- c) Uczeń planujący poprawę oceny lub zaliczenie zaległej pracy ma obowiązek poinformować o tym nauczyciela — najlepiej poprzez e-dziennik — z zachowaniem nieprzekraczalnego terminu dwóch tygodni od wpisania oceny lub symbolu „nb.”.
- d) Uczeń nie ma prawa do poprawy oceny niedostatecznej, jeśli została ona wystawiona za pracę niesamodzielną.
- e) Każda poprawiona ocena, niezależnie od wyniku, jest wpisywana do dziennika przez nauczyciela.
- f) Uczeń ma prawo do jednego zgłoszenia nieprzygotowania w semestrze, pod warunkiem że:
  - nie jest to lekcja powtórzeniowa,
  - nie odbywa się sprawdzian, kartkówka, zadanie praktyczne lub wcześniej zapowiedziana praca,
  - nieprzygotowanie zostanie zgłoszone przed rozpoczęciem zajęć.
- g) Nieprzygotowanie do lekcji obejmuje:
  - brak przygotowania zadania,
  - brak wymaganych materiałów lub narzędzi do pracy (np. plików, szkiców, notatek, materiałów projektowych).
- h) Uczeń ma prawo ubiegać się o podwyższenie przewidywanej oceny rocznej, jeśli wcześniej wykorzystał wszystkie możliwości poprawy ocen niedostatecznych. W takim przypadku nauczyciel przeprowadza test lub zadanie sprawdzające obejmujące materiał z całego roku szkolnego (teoretyczny lub praktyczny w zależności od obowiązującego materiału).
- i) Zakaz korzystania z urządzeń elektronicznych (np. telefon, tablet, prywatny laptop) bez zgody nauczyciela — wyjątkiem są sytuacje, gdy urządzenie jest narzędziem pracy projektowej na danej lekcji.

### **3. Obowiązki ucznia:**

- a) Systematyczna i uważna praca na lekcji, w tym wykonywanie wszystkich ćwiczeń praktycznych, prowadzenie notatek w zeszyte przedmiotowym, monitorowanie swoich ocen oraz podejmowanie działań mających na celu ich bieżącą poprawę.
- b) Samodzielne utrwalanie w domu nowych pojęć, terminów i narzędzi związanych z grafiką reklamową, w tym sprawdzanie definicji oraz zastosowania nowych elementów projektowych.
- c) Niezwłoczne uzupełnianie zaległego materiału w przypadku nieobecności na zajęciach, w tym projektów, ćwiczeń praktycznych i notatek.
- d) Punktualne przychodzenie na lekcje i przygotowanie do nich zgodnie z wymaganiami nauczyciela.

- e) Zachowanie zgodne z regulaminem szkoły i powszechnie przyjętymi normami, w tym kultura osobista podczas pracy indywidualnej i zespołowej. Przestrzeganie regulaminu pracowni.
- f) Posiadanie na lekcji wymaganych materiałów, w szczególności: zeszytu przedmiotowego, notatek, szkiców i projektów, własnych materiałów projektowych, przyborów plastycznych (jeśli dotyczą tematu zajęć).

#### **4. Dodatkowe informacje:**

- a) Uczeń uzyskuje następujące oceny semestralne i roczne:
  - poniżej 1,74 – niedostateczny,
  - 1,75–2,50 – dopuszczający,
  - 2,51–3,50 – dostateczny,
  - 3,51–4,50 – dobry,
  - 4,51–5,30 – bardzo dobry,
  - 5,31 i powyżej – celujący
- b) Ustala się następujący przelicznik procentowy punktacji na sprawdzianach, kartkówkach, testach i innych formach sprawdzania wiedzy. Nauczyciel może stosować przy ocenach znak „+”.
  - 0%–29% – ocena niedostateczna,
  - 30%–49% – ocena dopuszczająca,
  - 50%–74% – ocena dostateczna,
  - 75%–90% – ocena dobra,
  - 91%–99% – ocena bardzo dobra,
  - 100% – ocena celująca

Oceny cząstkowe mogą być rozszerzone o symbol „+”, który oznacza, że uczeń osiągnął wynik z górnej granicy danego przedziału procentowego, wykazując dodatkowe zaangażowanie lub wyższą jakość wykonania pracy, jednak bez pełnego spełnienia wymagań niezbędnych do uzyskania oceny z wyższego progu.

- c) Semestralne i roczne oceny klasyfikacyjne ustala się zgodnie z systemem wag, z uwzględnieniem wszystkich ocen cząstkowych, w tym także oznaczeń „nb.” Wyróżnia się następujące formy sprawdzania osiągnięć edukacyjnych:
- Waga 3 – sprawdziany praktyczne i teoretyczne, zwycięstwo/wyróżnienie w konkursie graficznym co najmniej na etapie międzyszkolnym
  - Waga 2 - kartkówki, praca na lekcji, zadania praktyczne,
  - Waga 1 - ćwiczenie, aktywność, zadanie domowe, referaty, udział w konkursie
- d) Zadania praktyczne oceniane są wg wcześniej podanych kryteriów wymagań.
- e) Sposób uzasadniania ocen: uzasadnienie ocen jest udzielane w formie ustnej, na prośbę ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych).
- f) Tryb udostępniania prac pisemnych: prace pisemne i praktyczne są udostępniane do wglądu uczniom oraz ich rodzicom (opiekunom prawnym) na konsultacjach.

### Wymagania na poszczególne oceny:

### ZGODNE Z AKTUALNĄ PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ

Klasy: 1,2,3,4 Technikum reklamy

Dział programowy	Klasa	dopuszczający	dostateczny	dobry	Bardzo dobry	celujący
1. Grafika cyfrowa	1	- Uczeń rozróżnia rodzaje grafiki cyfrowej, odczytuje parametry obrazu, wymienia formaty plików graficznych. - Uczeń wymienia możliwości zastosowania grafiki cyfrowej.	- Uczeń rozróżnia rodzaje grafiki cyfrowej, wskazuje ich zalety i wady, określa parametry obrazu cyfrowego, dokonuje zapisu grafiki w różnych formatach, rozróżnia formaty plików graficznych. - Zna modele barwne, potrafi wskazać ich zastosowanie.	- Uczeń charakteryzuje rodzaje grafiki cyfrowej, stosuje odpowiednią rozdzielczość obrazu. - Uczeń dokonuje konwersji pomiędzy formatami graficznymi. -Sprawnie posługuje się pojęciami z dziedziny typografii.	- Uczeń posługuje się pojęciami z zakresu grafiki cyfrowej, dokonuje zapisu w różnych formatach. - Uczeń charakteryzuje formaty plików graficznych, stosuje odpowiednie formaty.	- Uczeń biegle posługuje się pojęciami z zakresu grafiki cyfrowej, dokonuje klasyfikacji grafiki z uwzględnieniem różnych kryteriów, analizuje pliki graficzne. - Uczeń potrafi zoptymalizować plik graficzny pod kątem rozmiaru, jakości i przeznaczenia.

			- Zna zasady kompozycji.			
<b>2. Grafika wektorowa</b>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń zna programy do grafiki wektorowej.</li> <li>-Obsługuje program Corel Draw</li> <li>- Obsługuje program Adobe Illustrator</li> <li>-Stosuje system zarządzania barwą</li> <li>-Uczeń tworzy projekty wektorowe zgodnie z wytycznymi.</li> <li>- Rozróżnia grafikę rastrową i wektorową.</li> <li>- Zna podstawowe formaty plików wektorowych (np. SVG, AI, CDR).</li> <li>- Wykonuje proste operacje edycyjne (np. rysowanie kształtów, dodanie tekstu).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń rozróżnia narzędzia programów do grafiki wektorowej.</li> <li>- Uczeń dobiera właściwe oprogramowanie do tworzenia i edycji grafiki wektorowej.</li> <li>- Zapisuje pliki w odpowiednich formatach, dokonuje konwersji plików.</li> <li>- Zna podstawowe zasady projektowania graficznego i kompozycji.</li> <li>- Dobiera narzędzia do wykonania prostych projektów wektorowych.</li> <li>- Tworzy projekty zgodnie z wytycznymi, stosując podstawowe zasady layoutu.</li> <li>- Stosuje podstawowe skróty klawiaturowe i funkcje programu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń stosuje różne rozwiązania narzędziowe do zadania</li> <li>- Określa właściwości graficznych obiektów wektorowych.</li> <li>- Sprawnie posługuje się programami do grafiki wektorowej.</li> <li>- Tworzy projekty zgodne z zasadami kompozycji, typografii i estetyki.</li> <li>- Dobiera narzędzia i techniki zgodnie z wymaganiami technicznymi i artystycznymi.</li> <li>- Projektuje elementy identyfikacji wizualnej zgodnie z briefem.</li> <li>- Uwzględnia specyfikę kanałów komunikacji wizualnej.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń zna i stosuje skróty klawiaturowe</li> <li>- Uczeń pracuje samodzielnie i efektywnie, wykazuje dużą swobodę w posługiwaniu się narzędziami grafiki wektorowej.</li> <li>- Potrafi analizować i interpretować założenia projektowe, dostosowując rozwiązania do potrzeb odbiorcy.</li> <li>- W swoich pracach uwzględnia aspekty estetyczne i funkcjonalne, zachowując wysoką jakość techniczną.</li> <li>- Biegłe wykorzystuje zaawansowane funkcje programów graficznych.</li> <li>- Tworzy profesjonalne projekty zgodne z zasadami kompozycji, layoutu i typografii.</li> <li>- Dobiera narzędzia i techniki projektowe do charakteru przekazu reklamowego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń wykazuje się kreatywnością, proponuje niekonwencjonalne rozwiązania narzędziowe, projektowe.</li> <li>-Projektuje zgodnie z obowiązującymi trendami, proponuje nowatorskie rozwiązania.</li> <li>- Regularnie rozwija swoje umiejętności, śledząc nowinki branżowe i wdrażając je w praktyce.</li> </ul>

					- Projektuje oryginalne elementy identyfikacji wizualnej firmy.	
<b>3. Przygotowanie do druku materiałów poligraficznych</b>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń rozróżnia narzędzia programów Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe Indesign.</li> <li>- Dobiera oprogramowanie zgodnie z przeznaczeniem (publikacje drukowane, cyfrowe).</li> <li>- Zna podstawowe zasady DTP.</li> <li>- Tworzy projekty wielostronicowe, przeznaczone do druku.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń stosuje podstawowe założenia DTP.</li> <li>- Określa parametry zapisu pliku dla publikacji elektronicznych.</li> <li>- Potrafi przygotować pliki do publikacji elektronicznych i drukowanych.</li> <li>- Uwzględnia ergonomię pracy i zasady bezpieczeństwa przy przygotowaniu materiałów do druku.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń określa zasady składu i łamania tekstu.</li> <li>- Posługuje się terminologią z zakresu typografii i projektowania publikacji.</li> <li>-Rozróżnia formaty plików i dokonuje ich konwersji zgodnie z wymaganiami technologicznymi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń funkcjonalnie dobiera czcionki, sprawnie posługuje się słownictwem z zakresu typografii.</li> <li>- Stosuje zasady składu i łamania tekstu w swoich projektach.</li> <li>- Samodzielnie rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne związane z przygotowaniem materiałów do druku.</li> <li>- Uwzględnia specyfikę kanałów komunikacji (druk, media cyfrowe).</li> <li>- Wykazuje się kreatywnością i estetyką w projektach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń biegle wykorzystuje narzędzia programów DTP, projektuje zgodnie z zasadami typografii i aktualnymi trendami.</li> <li>- Tworzy profesjonalne publikacje wielostronicowe, dobiera czcionki funkcjonalnie i estetycznie.</li> <li>- Samodzielnie określa parametry techniczne plików, uwzględniając ich przeznaczenie.</li> <li>Wykazuje się kreatywnością i wysoką jakością wykonania.</li> </ul>
<b>4. Grafika rastrowa</b>	2,3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń rozróżnia grafikę rastrową i wektorową.</li> <li>- Zna podstawowe formaty plików rastrowych (np. JPG, PNG, BMP).</li> <li>- Potrafi otworzyć i zapisać plik graficzny w programie do edycji grafiki rastrowej.</li> <li>- Wykonuje proste operacje edycyjne (np. kadrowanie, zmiana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń zna podstawowe pojęcia związane z grafiką rastrową.</li> <li>- Rozróżnia formaty plików rastrowych.</li> <li>- Potrafi wykonać proste operacje edycyjne (kadrowanie, zmiana rozmiaru, korekcja jasności/kontrastu).</li> <li>- Używa podstawowych narzędzi programu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń sprawnie posługuje się programami do edycji grafiki rastrowej.</li> <li>- Dobiera narzędzia i techniki edycji odpowiednio do zadania.</li> <li>- Tworzy projekty zgodne z zasadami kompozycji i estetyki.</li> <li>- Wykonuje korekcję kolorów, retusz i</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń biegle wykorzystuje zaawansowane funkcje programów graficznych.</li> <li>- Tworzy projekty zgodne z zasadami kompozycji, typografii i estetyki.</li> <li>- Wykonuje zaawansowany retusz, korekcję barw, fotomontaże i efekty graficzne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń tworzy projekty graficzne na poziomie profesjonalnym, samodzielnie i kreatywnie.</li> <li>Wykazuje się innowacyjnością i wysoką estetyką w projektach.</li> <li>Integruje grafikę rastrową z innymi formami przekazu (np.</li> </ul>

		<p>rozmiaru, podstawowa korekcja kolorów).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zna podstawowe narzędzia programu graficznego (np. Adobe Photoshop, GIMP).</li> <li>- Potrafi wstawić tekst i proste elementy graficzne do projektu.</li> </ul>	<p>graficznego (Adobe Photoshop).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wstawia tekst i elementy graficzne do projektu.</li> <li>- Zapisuje pliki w odpowiednich formatach.</li> </ul>	<p>podstawowe fotomontaże.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dobiera formaty plików do przeznaczenia projektu (druk, publikacja cyfrowa).</li> <li>- Uwzględnia zasady ergonomii pracy i bezpieczeństwa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dobiera narzędzia i techniki zgodnie z wymaganiami technicznymi i artystycznymi.</li> <li>- Przygotowuje pliki do druku i publikacji cyfrowej zgodnie z wymaganiami branżowymi.</li> <li>- Uwzględnia aktualne trendy w projektowaniu graficznym.</li> </ul>	<p>multimedia, identyfikacja wizualna).</p> <p>Potrafi uzasadnić wybór narzędzi, technik i rozwiązań projektowych.</p> <p>Optymalizuje parametry techniczne i estetyczne projektów.</p> <p>Prace ucznia spełniają wysokie standardy jakościowe i są gotowe do wdrożenia w kampaniach reklamowych.</p>
<p><b>5. Realizacja kampanii reklamowej</b></p>	<p>4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń zna podstawowe pojęcia związane z kampanią reklamową (np. brief, media plan, grupa docelowa).</li> <li>- Rozróżnia elementy identyfikacji wizualnej.</li> <li>- Rozpoznaje rodzaje fontów i formy reklamy cyfrowej.</li> <li>- Wymienia zasady kompozycji w projektach graficznych.</li> <li>- Potrafi wykonać podstawowe elementy przekazu reklamowego do publikacji w internecie (np. media społecznościowe, witryna firmowa).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń dobiera formę tekstu reklamowego do treści przekazu.</li> <li>- Wykonuje teksty reklamowe i elementy identyfikacji wizualnej różnymi technikami.</li> <li>- Stosuje zasady kompozycji i typografii w projektach graficznych.</li> <li>- Dobiera kolorystykę w projektach graficznych i tekstowych.</li> <li>- Wykonuje reklamę zewnętrzną zgodnie z briefem.</li> <li>- Przygotowuje elementy przekazu reklamowego do publikacji w internecie i</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń tworzy teksty reklamowe zgodne z zasadami komunikacji marki.</li> <li>- Projektuje elementy identyfikacji wizualnej zgodnie z briefem.</li> <li>- Dobiera formę reklamy multimedialnej do przekazu reklamowego.</li> <li>- Tworzy scenariusze reklam audio i wideo.</li> <li>- Dobiera formy reklamy cyfrowej do celu kampanii.</li> <li>- Stosuje zasady kompozycji i typografii w projektach graficznych (w tym fotografia).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń tworzy oryginalne elementy identyfikacji wizualnej firmy zgodnie z zasadami kompozycji i layoutu.</li> <li>- Projektuje przekaz reklamowy do publikacji w różnych kanałach komunikacji (internet, media społecznościowe, druk).</li> <li>- Dobiera styl zdjęcia do charakteru kampanii reklamowej.</li> <li>- Wykonuje fotografie reklamowe zgodnie z wytycznymi i zasadami kompozycji.</li> <li>- Tworzy reklamy audio i wideo zgodnie z</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uczeń tworzy kompleksowe projekty graficzne kampanii reklamowej na poziomie profesjonalnym.</li> <li>- Integruje elementy identyfikacji wizualnej z przekazem reklamowym w różnych mediach.</li> <li>- Samodzielnie projektuje reklamy multimedialne, cyfrowe i drukowane zgodnie z zasadami kompozycji, typografii i layoutu.</li> <li>- Wykonuje reklamy audio i wideo z pełnym uwzględnieniem strategii komunikacji marki.</li> </ul>

			<p>na platformach sprzedażowych.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dobiera formy reklamy cyfrowej do treści przekazu.</li> <li>- Uczeń zna teorię archetypów w reklamie.</li> <li>- Uczeń projektuje reklamy zgodnie z założeniami teorii psychologii koloru i kształtu.</li> <li>- Uczeń zna regulacje prawne dot. Projektowania.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dobiera programy i narzędzia do wykonania fotografii reklamowej.</li> <li>- Wykonuje retusz cyfrowy fotografii zgodnie z zasadami kompozycji.</li> </ul>	<p>zasadami layoutu i scenariusza.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dobiera formy reklamy cyfrowej do treści i celu kampanii.</li> <li>- Uwzględnia perswazyjność, atrakcyjność i oryginalność przekazu reklamowego.</li> <li>- Optymalizuje parametry kampanii medialnej (budżet, zasięg, częstotliwość kontaktu).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi uzasadnić wybór formy graficznej i technik projektowych.</li> <li>- Prace ucznia są gotowe do wdrożenia w realnych kampaniach reklamowych.</li> </ul>
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------