

Przedmiot : Pracownia procesów cyfrowych
Rok szkolny : 2014/2015
Klasa : 4 GR – zajęcia 4 godz. x 30 tyg. = 120 godz.
Zawód : TECHNIK CYFROWYCH PROCESÓW GRAFICZNYCH 311[51]
Prowadzący : Henryk Kuczmierczyk

Szczegółowe cele kształcenia

W wyniku procesu kształcenia uczeń (słuchacz) powinien umieć:

- zorganizować stanowisko pracy zgodnie z wymaganiami ergonomii,
- skontrolować stan techniczny urządzeń stanowiących wyposażenie stanowiska pracy,
- skorzystać z polskich i obcojęzycznych źródeł informacji, dokumentacji technicznej, norm, katalogów oraz specjalistycznego oprogramowania komputerowego,
- posłużyć się narzędziami informatycznymi oraz specjalistycznym oprogramowaniem,
- zgromadzić, przetworzyć i udostępnić dane niezbędne do cyfrowego opracowania publikacji,
- posłużyć się instrukcjami obsługi maszyn i urządzeń,
- rozpoznać rodzaje plików i formatów graficznych,
- zaprojektować proces wytwarzania produktów w środowisku cyfrowym,
- posłużyć się tradycyjną i cyfrową dokumentacją techniczną i technologiczną,
- posłużyć się skanerem, aparatem cyfrowym i kamerą w procesie projektowania mediów graficznych,
- ocenić poprawność plików cyfrowych, usunąć ewentualne błędy,
- ustalić parametry cyfrowych procesów graficznych,
- zastosować zasady prawa autorskiego,
- zaprojektować i wyedytować cyfrową grafikę ekranową i wydawniczą,
- zastosować zasady kompozycji i typografii,
- przygotować materiały cyfrowe do naświetlania i drukowania,
- dobrać i zastosować przyrządy kontrolno-pomiarowe,
- skonfigurować stanowisko pracy do współpracy z Internetem,
- zaprojektować strony WWW i publikacje multimedialne z wykorzystaniem oprogramowania komputerowego,
- zastosować dostępne technologie drukowania w procesie wytwarzania produktów medialnych,
- obsłużyć cyfrowe i analogowe systemy wydruków próbnych,
- wykonać zadania zgodnie z przepisami bezpieczeństwa i higieny pracy, ochrony przeciwpożarowej oraz ochrony środowiska,
- udzielić pierwszej pomocy poszkodowanym w wypadkach przy pracy

Numer lekcji	Temat	Liczba godzin
	1. Projektowanie elementów graficznych	40
1,2	Regulamin i przepisy BHP w pracowni. WSO i PSO - zapoznanie uczniów. Plan nauczania oraz wymagania edukacyjne.	2

3-19	Przygotowanie elementów graficznych do określonego projektu multimedialnego i wydawniczego	17
20-29	Projektowanie typografii.	10
30-35	Kodowanie znaków diakrytycznych.	6
36-40	Wybór oraz zastosowanie języków i technologii programowania.	5

Numer lekcji	Temat	Liczba godzin
	2. Realizacja procesów multimedialnych	80
41-60	Zapoznanie z podstawami języka skryptowego PHP.	20
61-80	Zapoznanie z podstawami języka programowania Java.	20
81-100	Zapoznanie z podstawami języka XML.	20
101-108	Pozycjonowanie elementów tekstowych i graficznych.	8
109 - 116	Analiza odwzorowań barwnych i typograficznych w różnych systemach operacyjnych i aplikacjach.	8
117 - 120	Tworzenie i realizacja scenariuszy dla określonych sekwencji multimedialnych.	4