

„Programista, grafik, administrator - kwalifikacje przyszłości!”

OZNACZENIA GRUPY EFEKTÓW	PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN
--------------------------------	-----------	---------------

PRZEDMIOTY TEORETYCZNE

PKZ	TECHNOLOGIE MULTIMEDIALNE	40	138
A25		84	
BHP		14	
PDG	PODSTAWY DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ	26	
JOZ	JĘZYK OBCY ZAWODOWY	26	

PRZEDMIOTY PRAKTYCZNE

PKZ	PRZYGOTOWANIE MATERIAŁÓW CYFROWYCH	28	90
A25		62	
KPS		0	
PKZ	OBRÓBKA MATERIAŁÓW CYFROWYCH	10	40
A25		30	
KPS		0	
PKZ	ELEMENTY GRAFIKI I ANIMACJI	0	30
A25		30	
KPS		0	
PKZ	TWORZENIE I PUBLIKOWANIE INTERNETOWYCH PROJEKTÓW MULTIMEDIALNYCH	0	40
A25		40	
KPS		0	

SUMA 390

PRAKTYKI ZAWODOWE 50

verte

„Programista, grafik, administrator - kwalifikacje przyszłości!”

1. EFEKTY KSZTAŁCENIA WŁAŚCIWE DLA KWALIFIKACJI

A.25. Wykonywanie i realizacja projektów multimedialnych

Przygotowywanie materiałów cyfrowych do wykonania projektów multimedialnych

Uczestnik kursu:

- 1) rozpoznaje formaty oraz typy materiałów analogowych i cyfrowych;
- 2) określa źródła pozyskiwania materiałów cyfrowych;
- 3) gromadzi oraz kataloguje materiały cyfrowe;
- 4) przygotowuje materiały cyfrowe do wykonania projektów multimedialnych;
- 5) przestrzega zasad i określa metody i techniki rejestrowania materiałów w postaci cyfrowej;
- 6) rejestruje materiały w postaci cyfrowej;
- 7) dobiera oprogramowanie do tworzenia grafiki, animacji i efektów specjalnych;
- 8) przestrzega zasad i stosuje techniki tworzenia grafiki, animacji i efektów specjalnych;
- 9) tworzy obiekty grafiki rastrowej i wektorowej, animacje i efekty specjalne z zastosowaniem specjalistycznych programów i urządzeń;
- 10) stosuje system zarządzania barwą do wykonania projektów multimedialnych.

Przygotowanie projektów multimedialnych

Uczestnik kursu:

- 1) dobiera metody oraz techniki wykonania prezentacji dla mediów cyfrowych;
- 2) wykonuje prezentacje z wykorzystaniem specjalistycznego oprogramowania;
- 3) stosuje metody i techniki tworzenia internetowych projektów multimedialnych;
- 4) wykonuje projekty multimedialne przeznaczone do publikacji w Internecie;
- 5) przestrzega zasad publikacji i aktualizacji gotowego projektu internetowego;
- 6) publikuje internetowy projekt multimedialny.