

## Wykonywanie i realizacja projektów multimedialnych

### Ramowy program

OZNACZENIA	PRZEDMIOT	LICZBA GODZIN	
GRUPY EFEKTÓW			

#### PRZEDMIOTY TEORETYCZNE

PKZ	TECHNOLOGIE MULTIMEDIALNE	40	143
A25		89	
BHP		14	
PDG,OMZ	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	35
A25		35	
KPS		0	

SUMA 390

Verte

## 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.