

**WYMAGANIA EDUKACYJNE NIEZBĘDNE DO OTRZYMANIA
POSZCZEGÓLNYCH ŚRÓDROCZNYCH I ROCZNYCH
OCEN KLASYFIKACYJNYCH DLA KLAS:**

- **TECHNIK GRAFIKI I POLIGRAFII CYFROWEJ**
- **TECHNIK REKLAMY**

Nauczyciel: Mateusz Indyka

Pracownia składu i projektowania publikacji – klasa 2

Poniżej przedstawiono wymagania edukacyjne dla przedmiotu **Pracownia składu i projektowania publikacji** w klasie 2, opracowane na podstawie rozkładu materiału i podstawy programowej.

	dopuszczający (2)	ostateczny (3)	dobry (4)	bardzo dobry (5)	celujący (6)
Wprowadzenie do projektowania publikacji	Posiada ogólną wiedzę o podstawowej klasyfikacji publikacji i zna wybrane parametry techniczne, ale potrzebuje pełnego wsparcia podczas ich analizowania.	Potrafi wskazać główne typy publikacji oraz rozpoznać najważniejsze parametry typograficzne, posługując się miarami typograficznymi pod opieką nauczyciela.	Jest w stanie odpowiednio dobrać środki wyrazu plastycznego, dokonać interpretacji szkicu i określić parametry publikacji, a także stosuje zasady układów typograficznych.	Samodzielnie klasyfikuje różne rodzaje publikacji, świadomie wybiera środki wyrazu plastycznego i uwzględnia zasady złotego podziału w swoich projektach.	W pełni wykorzystuje dostępne parametry techniczne oraz zasady kompozycji i typografii, realizując projekty zgodne z wymaganiami technologicznymi.
Projektowanie akcydensów	Zna podstawowe pojęcia związane z projektowaniem akcydensów, jednak potrzebuje pełnej pomocy przy ich tworzeniu.	Potrafi wykonać prosty układ akcydensu, zna zasady składu i łamania tekstu, a także korzysta z podstawowych narzędzi pod nadzorem nauczyciela.	Samodzielnie projektuje akcydens, stosuje zasady kompozycji i typografii oraz przygotowuje plik PDF zgodny z wymaganiami drukarni.	Tworzy kompletny projekt akcydensu z zastosowaniem zasad typograficznych, wykonuje impozycję, dodaje znaczniki drukarskie i kataloguje materiały do publikacji.	Samodzielnie projektuje akcydens, sprawdza przygotowanie pliku do druku, dba o jakość oraz zgodność z wymaganiami technologicznymi i zapisuje plik w standardzie drukarskim.
Zasady składu tekstów gładkich i złożonych	Zna podstawowe zasady składu tekstów, lecz potrzebuje pełnej pomocy przy ich stosowaniu.	Pod nadzorem wykonuje skład tekstów prostych i trudniejszych, zna zasady łamania oraz przenoszenia wyrazów.	Samodzielnie składa teksty proste i bardziej złożone, korzysta z narzędzi do łamania tekstu oraz modyfikuje pliki tekstowe do publikacji.	Wykonuje skład i łamanie zgodnie z zasadami typograficznymi, opracowuje tekst pod względem stylu oraz stosuje odpowiednie odstępy międzyliterowe i interlinię.	Samodzielnie wykonuje pełny skład tekstu do publikacji, dostosowuje akapity, odstępy i interlinię do wymagań publikacji, a także przygotowuje teksty do e-publikacji i druku.
Korekta techniczna tekstów	Zna podstawowe zasady korekty technicznej tekstów, jednak potrzebuje pełnej pomocy przy ich stosowaniu.	Potrafi usuwać podstawowe błędy korektorskie oraz stosować znaki korektorskie w tekstach, ale wymaga nadzoru.	Samodzielnie wykonuje korektę techniczną tekstów, usuwa błędy zgodnie z wytycznymi i prawidłowo stosuje znaki korektorskie oraz adiustacyjne.	Dokonuje kompleksowej korekty technicznej, eliminuje błędy, sprawdza poprawność materiałów i stosuje znaki korektorskie zgodnie ze standardami edytorskimi.	Samodzielnie wprowadza wszystkie korekty techniczne, weryfikuje zgodność materiałów z normami drukarskimi, usuwa błędy i zapewnia ich poprawność przed publikacją.

Przygotowanie materiałów graficznych – klasa 2

Poniżej przedstawiono wymagania edukacyjne dla przedmiotu Przygotowanie materiałów graficznych w klasie 2, opracowane na podstawie rozkładu materiału i podstawy programowej.

	dopuszczający (2)	ostateczny (3)	dobry (4)	bardzo dobry (5)	celujący (6)
Projektowanie elementów tekstowych	Zna narzędzia do tworzenia i edycji tekstów, lecz wymaga pełnego wsparcia przy ich użyciu.	Potrafi pod nadzorem używać narzędzi do tworzenia, edycji i formatowania tekstów, przekształca elementy tekstowe.	Samodzielnie tworzy i edytuje elementy tekstowe, stosuje tekst w ramce, na ścieżce i w obiekcie, stosuje zasady kompozycji.	Projektuje elementy tekstowe zgodnie z zasadami typografii i kompozycji, przekształca teksty i korzysta z zaawansowanych narzędzi edycji.	Samodzielnie projektuje i edytuje zaawansowane elementy tekstowe, dostosowuje je zgodnie z zasadami kompozycji, dokonuje pełnej obróbki i formatowania tekstów.
Składanie tekstów	Zna podstawy łamania tekstu i dobór narzędzi, lecz wymaga pełnego wsparcia przy jego stosowaniu.	Pod nadzorem stosuje narzędzia do łamania tekstu, opracowuje teksty gładkie i utrudnione zgodnie z wytycznymi nauczyciela.	Samodzielnie dobiera narzędzia do łamania tekstu, opracowuje teksty gładkie i utrudnione, modyfikuje pliki tekstowe do publikacji.	Wykonuje skład tekstu z uwzględnieniem zasad łamania i edycji, opracowuje stylistycznie teksty, kataloguje materiały do publikacji.	Samodzielnie opracowuje teksty merytorycznie i stylistycznie, wykonuje pełną adiustację i modyfikację, przygotowuje teksty do drukowania zgodnie ze standardem technologicznym.
Korekta techniczna tekstów	Zna podstawy korekty technicznej, wymaga pomocy przy usuwaniu błędów i adiustacji.	Pod nadzorem wykonuje adiustację i usuwa podstawowe błędy, zna znaki korektorskie i stosuje je przy prostych poprawkach.	Samodzielnie wykonuje korektę techniczną, usuwa błędy zgodnie z naniesionymi znakami korektorskimi, dokonuje weryfikacji materiałów.	Wykonuje zaawansowaną korektę techniczną, usuwa błędy zgodnie z zasadami korektorskimi, samodzielnie ocenia poprawność materiałów tekstowych.	Przeprowadza pełną korektę techniczną, usuwa wszystkie błędy w składzie tekstu, sprawdza i weryfikuje zgodność materiałów z normami drukarskimi.
Projektowanie akcydensów	Rozpoznaje parametry technologiczne i kompozycję akcydensu, lecz wymaga pełnego wsparcia przy projektowaniu.	Zna zasady layoutu i kompozycji, wykonuje prosty szkic projektu akcydensu, zna podstawy impozycji i stosuje wybrane barwy.	Samodzielnie projektuje akcydens zgodnie z zasadami kompozycji, dobiera barwy, tworzy plik zamknięty zgodny ze standardem drukarskim.	Projektuje pełny layout i kompozycję graficzno-tekstową akcydensu, dodaje znaczniki drukarskie, kataloguje projekt i przygotowuje go do naświetlania.	Samodzielnie projektuje akcydens na zaawansowanym poziomie, kontroluje jakość projektu i poprawność parametrów technologicznych, przygotowuje go do naświetlania i drukowania.

Projektowanie prac graficznych – klasa 1

Poniżej przedstawiono wymagania edukacyjne dla przedmiotu Projektowanie prac graficznych w klasie 1, opracowane na podstawie rozkładu materiału i podstawy programowej.

	dopuszczający (2)	ostateczny (3)	dobry (4)	bardzo dobry (5)	celujący (6)
Pozyskiwanie cyfrowych materiałów graficznych	Potrafi pozyskiwać podstawowe cyfrowe materiały graficzne bitmapowe i wektorowe oraz fonty, ale wymaga wsparcia w ich konwersji i katalogowaniu.	Samodzielnie pozyskuje i kataloguje materiały cyfrowe (bitmapowe i wektorowe) oraz potrafi dobrać podstawowy format zapisu.	Samodzielnie pozyskuje, skanuje i kataloguje cyfrowe materiały graficzne, zna formaty i parametry zapisu oraz potrafi konwertować je zgodnie z wymaganiami projektu.	Pozyskuje, kataloguje i konwertuje materiały cyfrowe (bitmapowe, wektorowe, fonty) oraz dostosowuje parametry skanowania zgodnie z wymaganiami projektowymi.	Samodzielnie organizuje pozyskiwanie, katalogowanie, konwersję i obróbkę materiałów graficznych oraz dostosowuje wszystkie parametry techniczne (skanowanie, przestrzenie barwne, rozdzielczość) do zaawansowanych wymogów projektu
Przygotowanie bitmap do prac graficznych oraz projektowanie obiektów wektorowych	Samodzielnie pozyskuje i kataloguje materiały cyfrowe (bitmapowe i wektorowe) oraz potrafi dobrać podstawowy format zapisu.	Stosuje podstawowe narzędzia do tworzenia i edycji bitmap oraz obiektów wektorowych, wykonując przekształcenia (np. kadrowanie, obrót) i zapisuje je w odpowiednich formatach, choć czasami wymaga wsparcia przy zaawansowanych ustawieniach (np. przestrzeń barwna). Dokonyuje prostego retuszu i fotomontażu w bitmapach oraz rysuje i edytuje podstawowe obiekty wektorowe z pomocą programów graficznych.	Swobodnie wykorzystuje narzędzia do edycji bitmap i obiektów wektorowych, stosując zasady kompozycji oraz wykonując przekształcenia (skalowanie, kadrowanie, wektoryzacja). Dokonyuje retuszu, fotomontażu i korekcji barwnej oraz walorowej w bitmapach, a także tworzy obiekty wektorowe z uwzględnieniem przestrzeni barwnych i zapisuje je w odpowiednim formacie.	Zaawansowanie operuje narzędziami programów graficznych do obróbki bitmap i obiektów wektorowych, stosując zasady typografii, kompozycji oraz techniki edycji, takie jak korekcja barwna, retusz, przekształcenia i wektoryzacja. Poprawnie formatuje i zapisuje materiały graficzne w odpowiednich formatach, uwzględniając ich specyfikę i wymogi projektowe.	Projektuje złożone elementy graficzne (bitmapy i obiekty wektorowe) zgodnie z zasadami kompozycji i typografii, wykorzystując zaawansowane narzędzia i techniki edycji, takie jak retusz, fotomontaż, korekcja barwna oraz przekształcenia. Przygotowuje profesjonalne materiały graficzne, samodzielnie optymalizując ich format i parametry zapisu, aby były zgodne z wytycznymi projektu

Produkcja reklamy – klasa 3

Poniżej przedstawiono wymagania edukacyjne dla przedmiotu Produkcja reklamy w klasie 3, opracowane na podstawie rozkładu materiału i podstawy programowej.

	dopuszczający (2)	ostateczny (3)	dobry (4)	bardzo dobry (5)	celujący (6)
Wykonanie projektów reklamy zewnętrznej zgodnie z wytycznymi	Wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu rastrowego i opisuje działanie warstw w programie graficznym. Wykonuje prosty projekt, korzystając z warstw. Zna formaty zapisu plików graficznych i ich zastosowania, potrafi wymienić rodzaje reklamy zewnętrznej oraz materiały POS i wykonuje podstawowy projekt dla wybranej reklamy lub materiału POS.	ROzróżnia rodzaje reklamy zewnętrznej, potrafi dobrać odpowiednie formy reklamy do briefu oraz wykonuje reklamę zewnętrzną. Tworzy wybrane materiały POS, wymienia technologie oraz materiały stosowane zarówno w reklamie zewnętrznej, jak i w produkcji materiałów POS.	Tworzy materiały POS zgodnie z briefem, realizuje reklamę zewnętrzną zgodną z wytycznymi i dobiera odpowiednie materiały reklamowe do jej wykonania. Umie również dobrać właściwe materiały do produkcji POS.	Projektuje oryginalne materiały POS na podstawie briefu, tworzy reklamę zewnętrzną, uwzględniając specyficzne potrzeby klienta, i dobiera odpowiednie techniki oraz materiały do wykonania reklamy zewnętrznej i POS.	Organizuje pracę zespołu projektowego w zakresie realizacji projektu i produkcji, potrafi uzasadnić wybór określonej formy reklamy audio, dostosowując ją do rodzaju przekazu reklamowego oraz założeń strategicznych projektu.
Wykonanie projektów reklamy do umieszczenia w mediach cyfrowych	Wykonuje podstawowe elementy przekazu reklamowego do zamieszczenia na witrynie internetowej, mediach społecznościowych oraz na portalach internetowych, ale wymaga nadzoru.	Wykonuje reklamę zewnętrzną zgodnie z briefem, odczytuje dokumentację technologiczną oraz przygotowuje kalkulację wykonania reklamy. Wykonuje elementy przekazu reklamowego do zamieszczenia na witrynie internetowej, mediach społecznościowych oraz na portalach internetowych. Wykonuje podstawowe elementy przekazu reklamowego, uwzględniając specyfikę kanałów komunikacji reklamowej w internecie (np. e-mailing, urządzenie mobilne). Wykonuje podstawowe elementy przekazu reklamowego do zamieszczenia na platformach sprzedażowych (np. sklep internetowy, platforma aukcyjna).	Odczytuje informacje z briefu niezbędne do wykonania projektów reklamy oraz przygotowuje kalkulację wykonania reklamy według założeń projektowych. Wykonuje elementy identyfikacji wizualnej firmy według briefu. Wykonuje elementy przekazu reklamowego do zamieszczenia na witrynie internetowej, mediach społecznościowych oraz na portalach internetowych zgodnie z briefem. Wykonuje elementy przekazu reklamowego, uwzględniając specyfikę kanałów komunikacji reklamowej w internecie (np. e-mailing, urządzenie mobilne). Wykonuje elementy przekazu reklamowego do zamieszczenia na platformach sprzedażowych (np. sklep internetowy, platforma aukcyjna).	Wykonuje oryginalne elementy przekazu reklamowego do zamieszczenia na witrynie internetowej, mediach społecznościowych oraz na portalach internetowych zgodnie z zasadami. Wykonuje oryginalne elementy przekazu reklamowego do zamieszczenia na platformach sprzedażowych (np. sklep internetowy, platforma aukcyjna) zgodnie z zasadami.	Organizuje pracę zespołu projektowego realizującego reklamy przeznaczone do mediów cyfrowych.

Przygotowanie projektów do druku i publikacji – klasa 1

Poniżej przedstawiono wymagania edukacyjne dla przedmiotu Przygotowanie projektów do druku i publikacji w klasie 1, opracowane na podstawie rozkładu materiału i podstawy programowej.

	dopuszczający (2)	ostateczny (3)	dobry (4)	bardzo dobry (5)	celujący (6)
Przygotowanie bitmap do prac graficznych	<p>Potrafi otworzyć bitmapowy program graficzny, korzysta z podstawowych elementów interfejsu (okienka, paski, narzędzia), jednak wymaga pełnego wsparcia przy ich użyciu.</p> <p>Wykonuje proste operacje na obiektach bitmapowych, takie jak podstawowe kadrowanie i zapis w odpowiednim formacie, ale potrzebuje wskazówek dotyczących rozdzielczości i przestrzeni barw.</p>	<p>Posługuje się podstawowymi narzędziami do tworzenia, edycji i formatowania bitmap oraz wykonuje operacje obrotu, skalowania i kadrowania z ograniczonym wsparciem, ale czasem wymaga wskazówek przy stosowaniu rozdzielczości i przestrzeni barw.</p> <p>Zapisuje bitmapy w odpowiednim formacie oraz przeprowadza podstawowe obróbki, tak jak korekcja barwna lub prosty retusz.</p>	<p>Samodzielnie stosuje narzędzia do zaawansowanej edycji i obróbki bitmap (kadrowanie z uwzględnieniem rozdzielczości, korekcja barw, retusz, fotomontaż), zachowując zasady kompozycji.</p> <p>Dokonuje poprawnych wyborów przestrzeni barwnej oraz rozdzielczości w zależności od projektu i zapisuje bitmapy w odpowiednich formatach zgodnie ze standardami.</p>	<p>Samodzielnie i sprawnie korzysta z narzędzi do tworzenia i obróbki bitmap, stosując zaawansowane techniki retuszu, korekcji barwnej, walorowej oraz fotomontażu zgodnie z zasadami kompozycji.</p> <p>Potrafi precyzyjnie dopasować parametry rozdzielczości, przestrzeni barw oraz zapisuje bitmapy w odpowiednich formatach, dostosowanych do potrzeb projektu.</p>	<p>Ze zbieżnością posługuje się zaawansowanymi technikami tworzenia i obróbki bitmap, przeprowadzając kompleksowy retusz, fotomontaż oraz korekcje barwne i walorowe. Tworzy projekty zgodne z zasadami estetyki i kompozycji.</p> <p>Dokonuje pełnej optymalizacji parametrów bitmap (rozdzielczość, przestrzeń barw, format zapisu), przygotowując profesjonalne pliki gotowe do wykorzystania w różnych mediach.</p>
Projektowanie obiektów wektorowych	<p>Potrafi korzystać z podstawowych narzędzi do tworzenia, edycji i formatowania obiektów wektorowych, ale wymaga pełnego wsparcia przy ich użyciu.</p> <p>Rysuje proste obiekty wektorowe z pomocą oprogramowania, jednak ma trudności z ich przekształcaniami oraz doborem odpowiednich przestrzeni barwnych.</p> <p>Zapisuje obiekty wektorowe w podstawowym formacie, ale potrzebuje wskazówek w zakresie technik obróbki i wektoryzacji bitmap.</p>	<p>Potrafi samodzielnie tworzyć i edytować obiekty wektorowe, wykonując podstawowe przekształcenia (np. przesunięcia, skalowanie, obrót) i stosując przestrzenie barwne podczas obróbki obiektów.</p> <p>Zapisuje przygotowane obiekty wektorowe w odpowiednim formacie, ale może wymagać wsparcia przy zaawansowanych technikach tworzenia i obróbki.</p> <p>Wykonuje wektoryzację prostych bitmap, ale ma trudności z pełnym dostosowaniem obiektów do zasad kompozycji.</p>	<p>Samodzielnie tworzy i edytuje obiekty wektorowe, stosując różne techniki ich obróbki, takie jak przekształcenia, wektoryzacja bitmap oraz dobór przestrzeni barwnej odpowiedniej do projektu.</p> <p>Zapisuje obiekty wektorowe w odpowiednich formatach, stosując zasady kompozycji, i wykonuje projekty zgodne z estetyką i wymaganiami technicznymi.</p>	<p>Sprawnie korzysta z narzędzi do zaawansowanej edycji obiektów wektorowych, przeprowadzając skomplikowane przekształcenia, perfekcyjnie dobiera przestrzenie barwne i zapisuje obiekty w odpowiednich formatach, zgodnie z wymaganiami projektu.</p> <p>Wykonuje zaawansowaną wektoryzację bitmap, tworząc obiekty wektorowe zgodne z zasadami kompozycji i estetyki.</p>	<p>Profesjonalnie i kreatywnie projektuje obiekty wektorowe, stosując zaawansowane techniki obróbki, w tym wektoryzację bitmap, i perfekcyjnie dobiera przestrzenie barwne.</p> <p>Tworzy i zapisuje obiekty wektorowe w optymalnych formatach, zgodnych ze wszystkimi wymaganiami technologicznymi, a projekty są doskonale dopasowane do zasad kompozycji i estetyki.</p>

<p>Projektowanie elementów tekstowych</p>	<p>Potrafi zainstalować pozyskane fonty na komputerze, ale wymaga pełnego wsparcia przy korzystaniu z narzędzi do tworzenia i edycji tekstów.</p> <p>Wykonuje proste zadania związane z edycją tekstów, takie jak wprowadzanie tekstu punktowego i akapitowego, ale ma trudności z bardziej zaawansowanymi przekształceniami i stosowaniem tekstów w ramach czy obiektach.</p> <p>Wymaga pomocy w dostosowywaniu elementów tekstowych zgodnie z zasadami kompozycji.</p>	<p>Samodzielnie korzysta z podstawowych narzędzi do tworzenia, edycji i formatowania tekstów, w tym wprowadzania tekstów punktowych i akapitowych, oraz tekstów w ramach, na ścieżce i w obiekcie.</p> <p>Dokonuje podstawowych przekształceń elementów tekstowych i potrafi wykorzystać elementy tekstowe zgodnie z zasadami kompozycji, chociaż wymaga czasami wskazówek przy ich bardziej zaawansowanej obróbce.</p>	<p>Swobodnie używa narzędzi do tworzenia, edycji i formatowania tekstów, wprowadzając i przekształcając teksty punktowe, akapitowe oraz teksty w ramach, na ścieżce i w obiekcie.</p> <p>Stosuje techniki tworzenia i obróbki elementów tekstowych zgodnie z zasadami kompozycji i estetyki, tworząc czytelne i estetyczne projekty tekstowe.</p>	<p>Samodzielnie i sprawnie korzysta z zaawansowanych narzędzi do tworzenia, edycji i formatowania tekstów, skutecznie wykorzystując wszystkie dostępne opcje programu do przekształcania i obróbki elementów tekstowych.</p> <p>Tworzy projekty tekstowe, które w pełni odpowiadają zasadom kompozycji i estetyki, wykorzystując teksty w ramach, na ścieżkach i obiektach zgodnie z wymaganiami projektu.</p>	<p>Perfekcyjnie wykorzystuje narzędzia do tworzenia, edycji i formatowania tekstów, tworząc skomplikowane kompozycje tekstowe, które w pełni odpowiadają zasadom typografii, kompozycji i estetyki.</p> <p>Potrafi tworzyć i edytować teksty w sposób kreatywny i profesjonalny, dostosowując je do wymagań projektów graficznych i zachowując doskonałą jakość wykonania.</p>
---	--	---	---	--	--

Przygotowanie projektów do druku i publikacji – klasa 2

Poniżej przedstawiono wymagania edukacyjne dla przedmiotu Przygotowanie projektów do druku i publikacji w klasie 2, opracowane na podstawie rozkładu materiału i podstawy programowej. U

	dopuszczający (2)	ostateczny (3)	dobry (4)	bardzo dobry (5)	celujący (6)
Projektowanie akcydensów / broszur	<p>potrafi przygotować podstawowy szkic projektu akcydensu i broszury, ale wymaga pełnego wsparcia przy projektowaniu layoutu oraz doborze parametrów technologicznych</p> <p>umieszcza znaczniki drukarskie na impozycji oraz zapisuje pliki projektów, lecz potrzebuje nadzoru przy ich formatowaniu i katalogowaniu.</p>	<p>Uczeń tworzy proste kompozycje graficzno-tekstowe dla akcydensu i broszury na podstawie szkicu, wykonuje layout z zachowaniem podstawowych zasad kompozycji oraz dobiera kolory według wymagań poligraficznych, choć wymaga wsparcia przy precyzyjnym dostosowywaniu parametrów.</p>	<p>Samodzielnie przygotowuje i zapisuje projekty akcydensów i broszur jako pliki otwarte oraz zamknięte w standardzie drukarskim, zachowując zasady kompozycji i typografii.</p> <p>Wprowadza odpowiednie znaczniki drukarskie (cięcia, skalę barwną, znaki grzbietowe) oraz dokonuje impozycji prac graficznych z uwzględnieniem ilości cięć.</p> <p>Pozyskuje materiały graficzne do projektowania broszur i akcydensów, sprawdza broszury i kontroluje jakość przygotowanych materiałów oraz plików produkcyjnych (PDF).</p>	<p>Projektuje akcydensy i broszury zgodnie z założeniami technologicznymi, stosując zasady kompozycji i typografii oraz dobierając parametry poligraficzne (np. 4+1). Samodzielnie wprowadza znaczniki drukarskie i dokonuje impozycji z uwzględnieniem ilości cięć.</p> <p>Weryfikuje poprawność przygotowania projektów akcydensów i broszur do drukowania, kataloguje materiały i projekty oraz przygotowuje kompletne pliki PDF zgodne z normami drukarskimi.</p>	<p>Samodzielnie projektuje i ocenia zaawansowane projekty akcydensów i broszur, dostosowując wszystkie elementy graficzno-tekstowe do wymagań estetycznych i technologicznych. Organizuje proces od pozyskania materiałów po zapis i katalogowanie plików w pełnym standardzie drukarskim.</p> <p>Przeprowadza szczegółową weryfikację jakości i poprawności technicznej broszur i akcydensów, przygotowując kompleksowe pliki produkcyjne (PDF) gotowe do naświetlania i drukowania.</p>

Przygotowanie projektów do druku i publikacji – klasa 3

Poniżej przedstawiono wymagania edukacyjne dla przedmiotu Przygotowanie projektów do druku i publikacji w klasie 3, opracowane na podstawie rozkładu materiału i podstawy programowej.

	dopuszczający (2)	ostateczny (3)	dobry (4)	bardzo dobry (5)	celujący (6)
Projektowanie opakowań	Rozpoznaje rodzaje opakowań, wymienia podstawowe elementy konstrukcyjne, lecz wymaga pomocy przy ich projektowaniu.	Zna podstawy konstrukcji opakowań, rozróżnia elementy i potrafi pod nadzorem zwy- miarować siatkę oraz stworzyć szkic projektu.	Tworzy szkic i siatkę opako- wania, rozróżnia wykrojniki od grafiki druku stosuje elementy konstrukcyjne oraz kataloguje projekty prac graficznych zgod- nie z wytycznymi.	Samodzielnie tworzy szkic i wy- krojniki opakowania, projektuje kompozycje graficzno-teksto- we, zachowuje tzw. bezpiecz- ny margines, ocenia projekt graficzny pod kątem popraw- ności naświetlania i drukowa- nia- rozdzielczości i przestrzeni barwnych.	Samodzielnie projektuje różne rodzaje opakowań, wykonuje pełną konstrukcję z wykrojni- kiem, ocenia projekt pod kątem naświetlania, zgodnie z wymo- gami technologicznymi.
Przygotowanie wielkoformatowych prac graficz- nych	Zna parametry technologiczne projektów wielkoformatowych, lecz wymaga pomocy przy za- pisaniu projektu w odpowied- nich formatach.	Zna zasady layoutu i kompozy- cji projektu wielkoformatowe- go, tworzy podstawowy szkic projektu zgodnie z wytycznymi nauczyciela.	Przygotowuje projekt wielko- formatowy zgodnie z zasadami kompozycji, zapisuje pliki w for- macie otwartym i zamkniętym, kataloguje projekty. Zna i sto- suje prawidłową obróbkę bit- map.	Samodzielnie projektuje kom- pozycje graficzno-tekstowe, zachowuje tzw. bezpieczny margines, wykonuje i zapisuje plik zamknięty w standardzie drukarskim, ocenia projekt gra- ficzny do druku- - rozdzielczo- ści i przestrzeni barwnych.	Samodzielnie projektuje pro- jekt wielkoformatowy, zapisuje w standardzie drukarskim, oce- nia projekt pod kątem zgodno- ści z wymogami druku, organi- zuje katalog projektów.
Projektowanie publikacji elektronicznych	Wymienia elementy layoutu i składu e-publikacji, lecz potrzebuje pełnego wsparcia przy ich tworzeniu.	Zna podstawy składu e-publi- kacji, potrafi pod nadzorem stworzyć layout oraz przepro- wadzić podstawową weryfika- cję materiałów.	Samodzielnie wykonuje layout e-publikacji, składa materiały zgodnie z wytycznymi, zapisuje projekt w odpowiednich forma- tach.	Tworzy layout i kompozycje graficzno-tekstowe, stosuje za- sady łamania tekstu, kataloguje materiały do e-publikacji i we- ryfikuje ich kompletność. Zna i stosuje różnice w rozdzielczo- ści i przestrzeni barwnej mię- dzy publikacją online a drukiem na papierze.	Projektuje pełną e-publikację, zapisuje zgodnie z wymogami technologicznymi, dokonuje sa- modzielnej weryfikacji jakości i kompletności, kataloguje pra- ce do archiwizacji.