

Tabela wymagań edukacyjnych dla przedmiotu ‘Projekty multimedialne’ (klasa 4)

Temat	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo Dobry	Celujący
1. Realizacja projektów multimedialnych – zasady	Zna podstawowe zasady realizacji projektów multimedialnych.	Potrafi wskazać etapy realizacji projektu.	Stosuje zasady przy realizacji prostego projektu.	Samodzielnie planuje i realizuje projekt zgodnie z zasadami.	Wdraża innowacyjne podejścia i optymalizuje proces realizacji projektu.
2. Struktura narracji filmowych (środki wyrazu)	Rozumie podstawy narracji filmowej.	Zna środki wyrazu w narracjach filmowych.	Tworzy narrację, stosując różnorodne środki wyrazu.	Projektuje spójne narracje filmowe, uwzględniając estetykę i dynamikę.	Opracowuje innowacyjne struktury narracyjne w projektach filmowych.
3. Premier Pro – montaż z efektami specjalnymi	Zna podstawowe funkcje Adobe Premiere Pro.	Potrafi użyć podstawowych narzędzi do montażu.	Tworzy projekty, korzystając z efektów specjalnych.	Stosuje zaawansowane efekty i techniki montażu.	Wprowadza unikalne rozwiązania w montażu z wykorzystaniem zaawansowanych efektów specjalnych.
4. Zasady realizacji filmu animowanego	Zna podstawowe zasady realizacji animacji.	Stosuje podstawowe zasady przy tworzeniu prostych animacji.	Tworzy animacje, uwzględniając złożoność i szczegóły techniczne.	Samodzielnie planuje i realizuje złożony film animowany.	Wdraża zaawansowane techniki animacyjne, tworząc unikalne projekty.
5. Animacja poklatkowa	Zna podstawowe techniki animacji poklatkowej.	Tworzy proste animacje poklatkowe.	Stosuje różne techniki animacji poklatkowej w projektach.	Optymalizuje techniki animacji w celu uzyskania lepszych efektów.	Eksperymentuje z nowymi technikami animacji poklatkowej.
6. Animacja klatek kluczowych	Rozumie pojęcie klatek kluczowych.	Tworzy animacje z wykorzystaniem klatek kluczowych.	Stosuje zaawansowane techniki animacji klatek kluczowych.	Tworzy złożone animacje z uwzględnieniem dynamiki i estetyki.	Eksperymentuje z unikalnymi technikami animacji klatek kluczowych.
7. Propedeutyka projektowania graficznego	Zna podstawowe pojęcia związane z projektowaniem	Rozpoznaje podstawowe zasady projektowania	Tworzy projekty graficzne, uwzględniając zasady estetyki i	Projektuje złożone kompozycje graficzne zgodnie z zasadami	Eksperymentuje z zaawansowanymi technikami projektowania

Temat	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo Dobry	Celujący
	graficznym.	graficznego i potrafi je zastosować w prostych projektach.	kompozycji.	projektowania wizualnego.	graficznego, tworząc unikalne rozwiązania.
8. Projektowanie layoutu, identyfikacji wizualnej	Rozumie podstawowe zasady projektowania layoutu i identyfikacji wizualnej.	Projektuje proste layouty i elementy identyfikacji wizualnej.	Tworzy projekty graficzne z zastosowaniem zasad identyfikacji wizualnej.	Projektuje złożone layouty, uwzględniając estetykę i spójność wizualną.	Tworzy innowacyjne projekty graficzne, wdrażając zaawansowane techniki projektowe.
9. Oprogramowanie i narzędzia do projektów multimedialnych	Zna podstawowe oprogramowanie i narzędzia do tworzenia projektów multimedialnych.	Potrafi wskazać główne funkcje oprogramowania i wybranych narzędzi.	Wybiera narzędzia zgodnie ze specyfiką projektu i oprogramowania.	Optymalizuje wybór narzędzi, dostosowując je do projektu.	Dobiera zaawansowane narzędzia i optymalizuje ustawienia programów w zależności od typu projektu.
10. Planowanie i zarządzanie projektem multimedialnym	Rozumie podstawowe zasady planowania projektów.	Planuje etapy realizacji prostego projektu multimedialnego.	Tworzy harmonogramy dostosowane do złożoności projektu.	Zarządza złożonymi projektami, uwzględniając terminy i zasoby.	Projektuje i optymalizuje kompleksowe procesy zarządzania projektami.
11. Typografia – projektowanie, zaawansowana edycja w programach do grafiki rastrowej i wektorowej	Rozumie podstawowe zasady typografii i zna podstawowe narzędzia do jej edycji.	Tworzy proste projekty typograficzne z wykorzystaniem programów graficznych.	Stosuje zaawansowane narzędzia i techniki edycji typograficznej w projektach rastrowych i wektorowych.	Projektuje estetyczne i funkcjonalne układy typograficzne, wykorzystując zaawansowane funkcje oprogramowania.	Eksperymentuje z typografią, tworząc innowacyjne projekty w oparciu o złożone techniki i zaawansowane narzędzia programowe.
12. Metody i techniki interaktywnych projektów	Zna podstawowe metody tworzenia projektów interaktywnych.	Tworzy proste interaktywne projekty multimedialne.	Stosuje różne techniki w realizacji projektów interaktywnych.	Tworzy złożone interaktywne projekty z uwzględnieniem zaawansowanych funkcji.	Eksperymentuje z nowatorskimi metodami i technologiami interaktywnymi.
13. Projektowanie prezentacji multimedialnych	Zna podstawowe zasady projektowania prezentacji w różnych	Stosuje zasady w prostych projektach. Dobiera	Tworzy prezentację multimedialną z animacjami	Optymalizuje prezentacje, dbając o odpowiednią	Tworzy złożone prezentacje z unikalnymi efektami, wzbogacając

Temat	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo Dobry	Celujący
(offline, online, mobilnych)	trybach.	materiały i animacje.	i materiałami wizualnymi dostosowaną odpowiednio do trybu offline, online lub mobilnego.	funkcjonalność w każdym trybie przy zachowaniu zasad kompozycji i estetyki.	projekt o interaktywne elementy. Eksperymentuje z różnymi trybami i metodami wyświetlania.
14. Dobieranie animacji do prezentacji multimedialnej	Rozumie podstawy doboru animacji.	Dobiera animacje do prostych prezentacji multimedialnych.	Tworzy prezentacje, uwzględniając różnorodność animacji.	Projektuje estetyczne i spójne animacje w prezentacjach.	Wykorzystuje zaawansowane animacje, dostosowując je do specyfiki projektu.
15. Tworzenie layoutu prezentacji multimedialnej	Zna podstawowe zasady tworzenia layoutów prezentacji.	Tworzy proste layouty prezentacji multimedialnych.	Projektuje zaawansowane layouty prezentacji z uwzględnieniem estetyki i funkcjonalności.	Tworzy prezentacje multimedialne o wysokiej jakości wizualnej.	Wdraża innowacyjne i unikalne layouty, dostosowane do potrzeb projektu.
16. Storyboardy	Rozumie podstawy tworzenia storyboardów.	Tworzy proste storyboardy do projektów.	Projektuje zaawansowane storyboardy, uwzględniając narrację i estetykę.	Tworzy storyboardy złożonych projektów multimedialnych.	Eksperymentuje z formą storyboardów, uwzględniając nowatorskie podejścia.
17. Eksport projektów cyfrowych	Zna podstawowe zasady eksportu projektów do różnych formatów.	Eksportuje projekty w podstawowych formatach.	Eksportuje projekty w formatach dostosowanych do potrzeb.	Optymalizuje ustawienia eksportu dla różnych platform.	Stosuje zaawansowane techniki eksportu i optymalizacji plików.
18. Postprodukcja materiału video i mastering ścieżki audio produkcji filmowej	Zna podstawowe zasady postprodukcji materiału video i edycji audio.	Edytuje podstawowe elementy materiału video i ścieżki audio.	Tworzy projekty filmowe z wykorzystaniem technik postprodukcji video i masteringiem audio.	Optymalizuje postprodukcję video i audio, uwzględniając wymagania projektu.	Tworzy profesjonalne projekty filmowe, łącząc zaawansowane techniki postprodukcji i masteringu.
19. Adobe After Effects – wprowadzenie na	Zna podstawowe funkcje programu Adobe After Effects.	Tworzy prostą animację w Adobe After Effects,	Tworzy animacje z użyciem sceny 3D, uwzględniając	Stosuje zaawansowane techniki animacji 3D w Adobe After Effects,	Projektuje złożone animacje 3D, eksperymentując

Temat	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo Dobry	Celujący
przykładzie animacji z wykorzystaniem sceny 3D		wykorzystując podstawowe narzędzia 3D.	podstawowe efekty i ruchy kamery.	tworząc spójne i estetyczne projekty.	z zaawansowanymi funkcjami programu.