

Tabela wymagań edukacyjnych dla przedmiotu ‘Projekty multimedialne’ (klasa 5)

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. 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.
3. Publikacja projektu multimedialnego	Rozumie podstawowe zasady dostosowywania parametrów projektu do publikacji.	Dostosowuje parametry projektu do podstawowych wymagań publikacyjnych.	Optymalizuje projekt pod kątem wybranej platformy publikacji.	Tworzy projekt w pełni dostosowany do specyfikacji publikacyjnych.	Eksperymentuje z nowymi formatami i metodami publikacji.
4. Konwertowanie materiałów cyfrowych	Zna podstawowe formaty cyfrowe.	Potrafi konwertować materiały cyfrowe do podstawowych formatów.	Konwertuje materiały z uwzględnieniem wymagań projektu.	Dostosowuje parametry konwersji dla różnych zastosowań.	Stosuje zaawansowane techniki konwersji i optymalizacji materiałów cyfrowych.
5. Wyszukiwanie i praca z zasobami internetowymi	Zna podstawowe źródła zasobów internetowych.	Potrafi wyszukiwać podstawowe zasoby potrzebne do realizacji projektu.	Korzysta z różnorodnych zasobów internetowych w realizacji projektów.	Analizuje i selekcjonuje zasoby internetowe zgodnie z wymaganiami projektu.	Tworzy unikalne projekty, efektywnie wykorzystując zasoby online.
6. Konfiguracja oprogramowania (GUI)	Zna podstawy konfiguracji oprogramowania na potrzeby projektów multimedialnych.	Potrafi skonfigurować podstawowe funkcje oprogramowania.	Dostosowuje ustawienia GUI do specyfiki projektu.	Optymalizuje konfigurację oprogramowania, aby usprawnić realizację projektu.	Eksperymentuje z zaawansowanymi ustawieniami GUI w celu zwiększenia efektywności pracy.

7. Praca z wykorzystaniem szablonów i motywów (Mockup)	Rozumie, czym są szablony i motywy w projektach multimedialnych.	Potrafi korzystać z gotowych szablonów w realizacji projektu.	Tworzy projekty z wykorzystaniem różnorodnych motywów i szablonów.	Projektuje własne szablony i motywy dostosowane do potrzeb projektu.	Eksperymentuje z tworzeniem zaawansowanych szablonów i motywów.
8. Fotomontaż (korekcja punktowa i geometryczna obrazu cyfrowego)	Zna podstawowe narzędzia do korekcji obrazu cyfrowego.	Potrafi stosować podstawowe techniki korekcji punktowej i geometrycznej.	Wykorzystuje zaawansowane techniki korekcji w realizacji projektów.	Tworzy spójne fotomontaże, uwzględniając estetykę i zaawansowane techniki korekcji.	Eksperymentuje z unikalnymi technikami fotomontażu, tworząc innowacyjne projekty.
9. Parametry techniczne fotokastów i galerii internetowych	Zna podstawowe parametry techniczne fotokastów i galerii.	Potrafi dostosować podstawowe ustawienia fotokastów i galerii internetowych.	Projektuje fotokasty i galerie z uwzględnieniem zaawansowanych ustawień.	Optymalizuje parametry techniczne projektów zgodnie z ich zastosowaniem.	Tworzy nowatorskie rozwiązania w zakresie fotokastów i galerii internetowych.
10. Struktura narracji filmowych	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.
11. Wstępna edycja filmu	Zna podstawowe narzędzia do tworzenia znaczników, etykiet i subclipów.	Potrafi stosować podstawowe narzędzia w edycji filmu.	Tworzy projekty z zastosowaniem znaczników, etykiet i subclipów.	Projektuje złożone sekwencje wideo z precyzyjną edycją wstępną.	Eksperymentuje z nowymi technikami wstępnej edycji wideo.
12. Praca z efektami specjalnymi (green box)	Rozumie podstawowe zasady pracy z efektami green box.	Potrafi stosować technikę green box w podstawowych projektach.	Tworzy projekty filmowe z zastosowaniem efektów specjalnych green box.	Projektuje zaawansowane efekty green box, uwzględniając ich integrację w projekcie.	Wdraża unikalne techniki efektów green box, tworząc innowacyjne projekty filmowe.
13. Postprodukcja materiału video i mastering audio	Zna podstawowe zasady postprodukcji materiałów wideo i audio.	Edytuje podstawowe elementy materiału wideo i audio.	Tworzy projekty filmowe z wykorzystaniem technik postprodukcji i masteringu audio.	Optymalizuje postprodukcję wideo i audio, uwzględniając wymagania projektu.	Tworzy profesjonalne projekty, łącząc zaawansowane techniki postprodukcji i masteringu.

14. Oprogramowanie do tworzenia efektów specjalnych (After Effects)	Zna podstawowe funkcje programu Adobe After Effects.	Tworzy prostą animację w Adobe After Effects, wykorzystując podstawowe narzędzia.	Tworzy animacje uwzględniając podstawowe efekty i ruchy kamery.	Stosuje zaawansowane techniki animacji w Adobe After Effects, tworząc spójne i estetyczne projekty.	Projektuje złożone animacje 3D, eksperymentując z zaawansowanymi funkcjami programu.
15. Konfiguracja prezentacji multimedialnej	Rozumie podstawy konfiguracji prezentacji multimedialnej.	Tworzy proste prezentacje multimedialne z odpowiednim chronometrażem.	Projektuje zaawansowane prezentacje, uwzględniając różnorodne animacje i materiały wizualne.	Optymalizuje prezentacje multimedialne pod kątem różnych platform.	Tworzy unikalne prezentacje, wzbogacone o interaktywne elementy i innowacyjne animacje.
16. Tworzenie zaawansowanych animacji	Zna podstawowe zasady kluczowania klatek.	Tworzy animacje z wykorzystaniem klatek kluczowych.	Projektuje zaawansowane animacje z uwzględnieniem dynamiki i estetyki.	Optymalizuje animacje pod kątem specyficznych zastosowań i platform.	Tworzy innowacyjne animacje, eksperymentując z zaawansowanymi technikami kluczowania.
17. Konwertowanie animacji w zależności od wybranego oprogramowania	Rozumie podstawy konwertowania animacji w wybranym programie.	Potrafi skonwertować animację do prostego formatu zgodnego z oprogramowaniem.	Samodzielnie konwertuje animacje, uwzględniając różne formaty i wymagania techniczne.	Optymalizuje proces konwersji animacji, uwzględniając specyfikę projektu.	Eksperymentuje z zaawansowanymi technikami konwersji, tworząc unikalne efekty.
18. Oprogramowanie do tworzenia efektów specjalnych (Adobe After Effects)	Zna podstawowe funkcje programu Adobe After Effects.	Tworzy prostą animację lub efekt specjalny w Adobe After Effects.	Samodzielnie projektuje efekty specjalne, wykorzystując zaawansowane funkcje programu.	Tworzy kompleksowe projekty z efektami specjalnymi, uwzględniając estetykę i dynamikę.	Eksperymentuje z unikalnymi efektami i integruje je w projektach multimedialnych.
19. Propedeutyka projektowania graficznego	Rozumie podstawowe pojęcia związane z projektowaniem graficznym.	Potrafi zastosować podstawowe zasady projektowania graficznego w prostych projektach.	Tworzy projekty graficzne, uwzględniając zasady estetyki i kompozycji.	Projektuje złożone kompozycje graficzne zgodnie z zasadami projektowania wizualnego.	Eksperymentuje z zaawansowanymi technikami projektowania graficznego, tworząc unikalne rozwiązania.

20. 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.
21. 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.
22. Praca na warstwach i maskach w programach do edycji obrazu cyfrowego	Rozumie podstawowe zasady pracy na warstwach i maskach.	Tworzy proste projekty z użyciem warstw i masek.	Stosuje zaawansowane techniki pracy na warstwach i maskach w projektach.	Projektuje złożone kompozycje z wykorzystaniem zaawansowanych funkcji warstw i masek.	Eksperymentuje z innowacyjnymi technikami pracy na warstwach i maskach, tworząc unikalne projekty.
23. Filtry, style warstw i ich tryby mieszania w programach graficznych	Zna podstawowe funkcje filtrów, stylów warstw i trybów mieszania.	Stosuje podstawowe filtry i style warstw w projektach.	Tworzy projekty graficzne z zastosowaniem zaawansowanych trybów mieszania i stylów warstw.	Projektuje złożone efekty graficzne, uwzględniając estetykę i funkcjonalność.	Eksperymentuje z filtrami, stylami i trybami mieszania, tworząc unikalne efekty wizualne.
24. Tworzenie panoram i obrazów HDR (Photoshop)	Rozumie podstawowe zasady tworzenia panoram i obrazów HDR.	Tworzy proste panoramy i obrazy HDR z użyciem podstawowych narzędzi w Photoshopie.	Tworzy zaawansowane panoramy i obrazy HDR, uwzględniając szczegóły techniczne.	Projektuje złożone kompozycje HDR i panoramy, optymalizując jakość obrazu.	Eksperymentuje z technikami HDR i panoram, tworząc unikalne i estetyczne projekty.