

Przedmiot: **Grafika reklamowa**

Nauczyciel: Anna Krosny-Dudkiewicz

Klasy: 1,2,3,4 Technikum reklamy

Dział programowy	Klasa	dopuszczający	dostateczny	dobry	Bardzo dobry	celujący
1. Grafika cyfrowa	1	- Uczeń rozróżnia rodzaje grafiki cyfrowej, odczytuje parametry obrazu, wymienia formaty plików graficznych. - Uczeń wymienia możliwości zastosowania grafiki cyfrowej.	- Uczeń rozróżnia rodzaje grafiki cyfrowej, wskazuje ich zalety i wady, określa parametry obrazu cyfrowego, dokonuje zapisu grafiki w różnych formatach, rozróżnia formaty plików graficznych. - Zna modele barwne, potrafi wskazać ich zastosowanie. - Zna zasady kompozycji.	- Uczeń charakteryzuje rodzaje grafiki cyfrowej, stosuje odpowiednią rozdzielczość obrazu. - Uczeń dokonuje konwersji pomiędzy formatami graficznymi. - Sprawnie posługuje się pojęciami z dziedziny typografii.	- Uczeń posługuje się pojęciami z zakresu grafiki cyfrowej, dokonuje zapisu w różnych formatach. - Uczeń charakteryzuje formaty plików graficznych, stosuje odpowiednie formaty.	- Uczeń biegle posługuje się pojęciami z zakresu grafiki cyfrowej, dokonuje klasyfikacji grafiki z uwzględnieniem różnych kryteriów, analizuje pliki graficzne. - Uczeń potrafi zoptymalizować plik graficzny pod kątem rozmiaru, jakości i przeznaczenia.
2. Grafika wektorowa	1	- Uczeń zna programy do grafiki wektorowej. - Obsługuje program Corel Draw - Obsługuje program Adobe Illustrator - Stosuje system zarządzania barwą - Uczeń tworzy projekty wektorowe zgodnie z wytycznymi. - Rozróżnia grafikę rastrową i wektorową.	- Uczeń rozróżnia narzędzia programów do grafiki wektorowej. - Uczeń dobiera właściwe oprogramowanie do tworzenia i edycji grafiki wektorowej. - Zapisuje pliki w odpowiednich formatach, dokonuje konwersji plików. - Zna podstawowe zasady projektowania	- Uczeń stosuje różne rozwiązania narzędziowe do zadania - Określa właściwości graficznych obiektów wektorowych. - Sprawnie posługuje się programami do grafiki wektorowej. - Tworzy projekty zgodne z zasadami kompozycji, typografii i estetyki.	- Uczeń zna i stosuje skróty klawiaturowe - Uczeń pracuje samodzielnie i efektywnie, wykazuje dużą swobodę w posługiwaniu się narzędziami grafiki wektorowej. - Potrafi analizować i interpretować założenia projektowe, dostosowując	- Uczeń wykazuje się kreatywnością, proponuje niekonwencjonalne rozwiązania narzędziowe, projektowe. - Projektuje zgodnie z obowiązującymi trendami, proponuje nowatorskie rozwiązania. - Regularnie rozwija swoje umiejętności,

		- Zna podstawowe formaty plików wektorowych (np. SVG, AI, CDR). - Wykonuje proste operacje edycyjne (np. rysowanie kształtów, dodanie tekstu).	graficznego i kompozycji. - Dobiera narzędzia do wykonania prostych projektów wektorowych. - Tworzy projekty zgodne z wytycznymi, stosując podstawowe zasady layoutu. - Stosuje podstawowe skróty klawiaturowe i funkcje programu.	- Dobiera narzędzia i techniki zgodnie z wymaganiami technicznymi i artystycznymi. - Projektuje elementy identyfikacji wizualnej zgodnie z briefem. - Uwzględnia specyfikę kanałów komunikacji wizualnej.	rozwiązania do potrzeb odbiorcy. - W swoich pracach uwzględnia aspekty estetyczne i funkcjonalne, zachowując wysoką jakość techniczną. - Biegle wykorzystuje zaawansowane funkcje programów graficznych. - Tworzy profesjonalne projekty zgodne z zasadami kompozycji, layoutu i typografii. - Dobiera narzędzia i techniki projektowe do charakteru przekazu reklamowego. - Projektuje oryginalne elementy identyfikacji wizualnej firmy.	śledząc nowinki branżowe i wdrażając je w praktyce.
3. Przygotowanie do druku materiałów poligraficznych	2	- Uczeń rozróżnia narzędzia programów Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe Indesign. - Dobiera oprogramowanie zgodnie z przeznaczeniem (publikacje drukowane, cyfrowe). - Zna podstawowe zasady DTP.	- Uczeń stosuje podstawowe założenia DTP. - Określa parametry zapisu pliku dla publikacji elektronicznych. - Potrafi przygotować pliki do publikacji elektronicznych i drukowanych. - Uwzględnia ergonomię pracy i zasady bezpieczeństwa przy	- Uczeń określa zasady składu i łamania tekstu. - Posługuje się terminologią z zakresu typografii i projektowania publikacji. - Rozróżnia formaty plików i dokonuje ich konwersji zgodnie z wymaganiami technologicznymi.	- Uczeń funkcjonalnie dobiera czcionki, sprawnie posługuje się słownictwem z zakresu typografii. - Stosuje zasady składu i łamania tekstu w swoich projektach. - Samodzielnie rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne związane z przygotowaniem materiałów do druku.	- Uczeń biegle wykorzystuje narzędzia programów DTP, projektuje zgodnie z zasadami typografii i aktualnymi trendami. - Tworzy profesjonalne publikacje wielostronicowe, dobiera czcionki funkcjonalnie i estetycznie. - Samodzielnie określa parametry techniczne

		- Tworzy projekty wielostronnicowe, przeznaczone do druku.	przygotowaniu materiałów do druku.		- Uwzględni specyfikę kanałów komunikacji (druk, media cyfrowe). - Wykazuje się kreatywnością i estetyką w projektach.	plików, uwzględniając ich przeznaczenie. Wykazuje się kreatywnością i wysoką jakością wykonania.
4. Grafika rastrowa	2,3	- Uczeń rozróżnia grafikę rastrową i wektorową. - Zna podstawowe formaty plików rastrowych (np. JPG, PNG, BMP). - Potrafi otworzyć i zapisać plik graficzny w programie do edycji grafiki rastrowej. - Wykonuje proste operacje edycyjne (np. kadrowanie, zmiana rozmiaru, podstawowa korekcja kolorów). - Zna podstawowe narzędzia programu graficznego (np. Adobe Photoshop, GIMP). - Potrafi wstawić tekst i proste elementy graficzne do projektu.	- Uczeń zna podstawowe pojęcia związane z grafiką rastrową. - Rozróżnia formaty plików rastrowych. - Potrafi wykonać proste operacje edycyjne (kadrowanie, zmiana rozmiaru, korekcja jasności/kontrastu). - Używa podstawowych narzędzi programu graficznego (Adobe Photoshop). - Wstawia tekst i elementy graficzne do projektu. - Zapisuje pliki w odpowiednich formatach.	- Uczeń sprawnie posługuje się programami do edycji grafiki rastrowej. - Dobiera narzędzia i techniki edycji odpowiednio do zadania. - Tworzy projekty zgodne z zasadami kompozycji i estetyki. - Wykonuje korekcję kolorów, retusz i podstawowe fotomontaże. - Dobiera formaty plików do przeznaczenia projektu (druk, publikacja cyfrowa). - Uwzględnia zasady ergonomii pracy i bezpieczeństwa.	- Uczeń biegle wykorzystuje zaawansowane funkcje programów graficznych. - Tworzy projekty zgodne z zasadami kompozycji, typografii i estetyki. - Wykonuje zaawansowany retusz, korekcję barw, fotomontaże i efekty graficzne. - Dobiera narzędzia i techniki zgodnie z wymaganiami technicznymi i artystycznymi. - Przygotowuje pliki do druku i publikacji cyfrowej zgodnie z wymaganiami branżowymi. - Uwzględnia aktualne trendy w projektowaniu graficznym.	- Uczeń tworzy projekty graficzne na poziomie profesjonalnym, samodzielnie i kreatywnie. Wykazuje się innowacyjnością i wysoką estetyką w projektach. Integruje grafikę rastrową z innymi formami przekazu (np. multimedia, identyfikacja wizualna). Potrafi uzasadnić wybór narzędzi, technik i rozwiązań projektowych. Optymalizuje parametry techniczne i estetyczne projektów. Prace ucznia spełniają wysokie standardy jakościowe i są gotowe do wdrożenia w kampaniach reklamowych.
5. Realizacja kampanii reklamowej	4	- Uczeń zna podstawowe pojęcia związane z kampanią	- Uczeń dobiera formę tekstu reklamowego do treści przekazu.	- Uczeń tworzy teksty reklamowe zgodne z	- Uczeń tworzy oryginalne elementy identyfikacji wizualnej	- Uczeń tworzy kompleksowe projekty graficzne kampanii

		reklamową (np. brief, media plan, grupa docelowa). - Rozróżnia elementy identyfikacji wizualnej. - Rozpoznaje rodzaje fontów i formy reklamy cyfrowej. - Wymienia zasady kompozycji w projektach graficznych. - Potrafi wykonać podstawowe elementy przekazu reklamowego do publikacji w internecie (np. media społecznościowe, witryna firmowa).	- Wykonuje teksty reklamowe i elementy identyfikacji wizualnej różnymi technikami. - Stosuje zasady kompozycji i typografii w projektach graficznych. - Dobiera kolorystykę w projektach graficznych i tekstowych. - Wykonuje reklamę zewnętrzną zgodnie z briefem. - Przygotowuje elementy przekazu reklamowego do publikacji w internecie i na platformach sprzedażowych. - Dobiera formy reklamy cyfrowej do treści przekazu. - Uczeń zna teorię archetypów w reklamie. - Uczeń projektuje reklamy zgodnie z założeniami teorii psychologii koloru i kształtu. - Uczeń zna regulacje prawne dot. Projektowania.	zasadami komunikacji marki. - Projektuje elementy identyfikacji wizualnej zgodnie z briefem. - Dobiera formę reklamy multimedialnej do przekazu reklamowego. - Tworzy scenariusze reklam audio i wideo. - Dobiera formy reklamy cyfrowej do celu kampanii. - Stosuje zasady kompozycji i typografii w projektach graficznych (w tym fotografia). - Dobiera programy i narzędzia do wykonania fotografii reklamowej. - Wykonuje retusz cyfrowy fotografii zgodnie z zasadami kompozycji.	firmy zgodnie z zasadami kompozycji i layoutu. - Projektuje przekaz reklamowy do publikacji w różnych kanałach komunikacji (internet, media społecznościowe, druk). - Dobiera styl zdjęcia do charakteru kampanii reklamowej. - Wykonuje fotografie reklamowe zgodnie z wytycznymi i zasadami kompozycji. - Tworzy reklamy audio i wideo zgodnie z zasadami layoutu i scenariusza. - Dobiera formy reklamy cyfrowej do treści i celu kampanii. - Uwzględnia perswazyjność, atrakcyjność i oryginalność przekazu reklamowego. - Optymalizuje parametry kampanii medialnej (budżet, zasięg, częstotliwość kontaktu).	reklamowej na poziomie profesjonalnym. - Integruje elementy identyfikacji wizualnej z przekazem reklamowym w różnych mediach. - Samodzielnie projektuje reklamy multimedialne, cyfrowe i drukowane zgodnie z zasadami kompozycji, typografii i layoutu. - Wykonuje reklamy audio i wideo z pełnym uwzględnieniem strategii komunikacji marki. - Potrafi uzasadnić wybór formy graficznej i technik projektowych. - Prace ucznia są gotowe do wdrożenia w realnych kampaniach reklamowych.
--	--	---	--	--	---	--