

AU.23.	Rejestracja, obróbka i publikacja obrazu	343101	Fotograf	PKZ(AU.I)
		343105	Technik fotografii i multimedialnych	
AU.28.	Realizacja projektów multimedialnych	343105	Technik fotografii i multimedialnych	OMZ PKZ (AU.I) PKZ (AU.ah)

## **TECHNIK FOTOGRAFII I MULTIMEDIÓW**

**343105**

Klasyfikacja zawodów szkolnictwa zawodowego przewiduje możliwość kształcenia w tym zawodzie również w branżowej szkole II stopnia.

### **1. CELE KSZTAŁCENIA W ZAWODZIE**

Absolwent szkoły kształcącej w zawodzie technik fotografii i multimedialnych powinien być przygotowany do wykonywania następujących zadań zawodowych:

- 1) przygotowania planu zdjęciowego;
- 2) rejestrowania obrazu;
- 3) obróbki i publikowania obrazu;
- 4) przygotowania materiałów cyfrowych do wykonywania projektów graficznych;
- 5) wykonywania i publikowania projektów multimedialnych.

### **2. EFEKTY KSZTAŁCENIA**

Do wykonywania wyżej wymienionych zadań zawodowych jest niezbędne osiągnięcie zakładanych efektów kształcenia, na które składają się:

- 1) efekty kształcenia wspólne dla wszystkich zawodów;
- 2) efekty kształcenia wspólne dla zawodów w ramach obszaru administracyjno-usługowego, stanowiące podbudowę do kształcenia w zawodzie lub grupie zawodów PKZ(AU.I) i PKZ(AU.ah);

### **PKZ(AU.I) Umiejętności stanowiące podbudowę do kształcenia w zawodach: fotograf, technik fotografii i multimedialnych**

Uczeń:

- 1) posługuje się terminologią w zakresie fotografii i grafiki komputerowej;
- 2) stosuje modele barw w wykonywaniu zadań zawodowych;
- 3) charakteryzuje techniki zapisu obrazu;
- 4) dobiera metody i materiały do specyfiki rejestrowanego obrazu;
- 5) rozpoznaje urządzenia do rejestracji, obróbki i publikacji obrazu;
- 6) charakteryzuje procesy obróbki materiałów światłoczułych;
- 7) stosuje sprzęt i oprogramowanie wspomagające wykonywanie zadań.

3) efekty kształcenia właściwe dla kwalifikacji wyodrębnionych w zawodzie technik fotografii i multimedialnych:

**AU.23. Rejestracja, obróbka i publikacja obrazu;**

**AU.28. Realizacja projektów multimedialnych.**

### **PKZ(AU.ah) Umiejętności stanowiące podbudowę do kształcenia w zawodzie**

## technik fotografii i multimedialnych

Uczeń:

- 1) posługuje się terminologią z zakresu grafiki i fotografii cyfrowej;
- 2) posługuje się terminologią z zakresu edycji filmu i dźwięku;
- 3) rozpoznaje formaty oraz typy materiałów tradycyjnych i cyfrowych;
- 4) dokonuje konwersji między formatami graficznymi;
- 5) stosuje system zarządzania barwą;
- 6) określa źródła pozyskiwania materiałów cyfrowych;
- 7) posługuje się technikami tworzenia i obróbki obiektów graficznych;
- 8) dobiera narzędzia do tworzenia i edycji obiektów graficznych;
- 9) określa zasady składania i łamania tekstu;
- 10) określa zasady kompozycji obrazu oraz symbolikę barw;
- 11) dobiera parametry zapisu pliku graficznego do sposobu publikacji;
- 12) określa sposoby i zasady archiwizacji prac cyfrowych;
- 13) rozróżnia systemy wystawiennicze;
- 14) stosuje sprzęt i oprogramowanie wspomagające wykonywanie zadań.

### AU.23. Rejestracja, obróbka i publikacja obrazu

#### 1. Organizacja prac fotograficznych

Uczeń:

- 1) przestrzega zasad kompozycji i estetyki obrazu;
- 2) organizuje miejsca na potrzeby planu zdjęciowego;
- 3) określa metody rejestracji obrazu;
- 4) dobiera sprzęt i materiały do realizacji prac fotograficznych;
- 5) przestrzega zasad techniki świetlnej w realizacji oświetlenia planu zdjęciowego;
- 6) wykonuje konserwację sprzętu zdjęciowego i oświetleniowego;
- 7) sporządza plan wykonywania prac fotograficznych.

#### 2. Rejestracja obrazu

Uczeń:

- 1) przestrzega zasad rejestracji obrazu;
- 2) posługuje się sprzętem fotograficznym;
- 3) stosuje sprzęt oświetleniowy podczas rejestracji obrazu;
- 4) rejestruje obrazy z wykorzystaniem różnych technik fotograficznych;
- 5) wykonuje zdjęcia plenerowe;
- 6) wykonuje zdjęcia studyjne;
- 7) wykonuje zdjęcia techniczne.

#### 3. Obróbka i publikacja obrazu

Uczeń:

- 1) dobiera sprzęt i urządzenia do obróbki i publikacji obrazu;
- 2) wykonuje kopie obrazów z wykorzystaniem różnych technik;
- 3) wykorzystuje oprogramowanie graficzne do obróbki obrazu;
- 4) dokonuje obróbki obrazu;
- 5) przygotowuje obrazy do publikacji;
- 6) drukuje obrazy;
- 7) publikuje obrazy zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa;
- 8) archiwizuje obrazy;
- 9) wykonuje konserwację wykorzystywanego sprzętu.

### AU.28. Realizacja projektów multimedialnych

## 1. Przygotowywanie materiałów cyfrowych do wykonania projektów multimedialnych

Uczeń:

- 1) posługuje się oprogramowaniem do przygotowania materiałów cyfrowych;
- 2) pozyskuje i edytuje materiały graficzne;
- 3) tworzy obiekty grafiki rastrowej;
- 4) projektuje obiekty grafiki wektorowej;
- 5) tworzy obiekty animowane;
- 6) pozyskuje i edytuje materiały wideo;
- 7) pozyskuje i edytuje materiały dźwiękowe;
- 8) pozyskuje i przetwarza obiekty na potrzeby druku 3D;
- 9) obsługuje skanery i drukarki 3D;
- 10) kataloguje materiały cyfrowe.

## 2. Wykonywanie i publikacja projektów multimedialnych

Uczeń:

- 1) dobiera narzędzia do tworzenia projektów multimedialnych;
- 2) przestrzega zasad tworzenia projektu multimedialnego;
- 3) tworzy kompozycję graficzną projektu multimedialnego;
- 4) projektuje prezentacje multimedialne;
- 5) dokonuje montażu plików graficznych, filmowych i dźwiękowych;
- 6) stosuje efekty specjalne w projektach multimedialnych;
- 7) projektuje fotokasty i galerie internetowe;
- 8) publikuje projekty multimedialne w oparciu o system zarządzania treścią;
- 9) publikuje projekty multimedialne w mediach cyfrowych.

## 3. WARUNKI REALIZACJI KSZTAŁCENIA W ZAWODZIE

Szkoła podejmująca kształcenie w zawodzie technik fotografii i multimedii powinna posiadać następujące pomieszczenia dydaktyczne:

- 1) pracownię do rejestracji obrazu lub studio fotograficzne (jedno studio dla sześciu uczniów) posiadające odpowiednią przestrzeń, w której będzie możliwe fotografowanie osób i przedmiotów w różnych planach zdjęciowych, wyposażone w: sprzęt fotograficzny (aparaty fotograficzne z wymienną optyką, małoobrazkowe z możliwością zapisu obrazu wideo, średnioformatowe lub wielkoformatowe, karty pamięci), obiektywy fotograficzne o różnych ogniskowych, statywy i akcesoria do statywów, głowice mocujące aparaty fotograficzne, sprzęt oświetleniowy (studyjne lampy błyskowe i lampy światła ciągłego, statywy do lamp lub system sufitowego mocowania oświetlenia, akcesoria modyfikujące światło, reporterskie lampy błyskowe), jedno stanowisko komputerowe z oprogramowaniem do komunikacji z aparatem fotograficznym, czytniki kart pamięci; zestawy rozwijanych teł fotograficznych, stoły bezcieniowe, namioty lub komory bezcieniowe, płaszczyzny odbijające, rozpraszające i pochłaniające, stoliki reprodukcyjne, światłomierze, wyzwalacze lamp, wzorniki, szare karty, mieszki i pierścienie pośrednie, filtry zdjęciowe;
- 2) ciemnię fotograficzną, wyposażoną w: powiększalniki z głowicą filtracyjną lub zestawem filtrów korekcyjnych, zegar wyłącznikowy, obiektyw i maskownicę, stół mokry z kuwetami i szczypcami do prowadzenia negatywowej i pozytywowej obróbki materiałów fotograficznych, koreksy, menzurki, termometry, suszarkę, lampy ciemniowe, naczynia miarowe;



- 3) pracownię obróbki obrazu, wyposażoną w: stanowisko komputerowe dla nauczyciela, stanowiska komputerowe dla uczniów (jedno stanowisko dla jednego ucznia), projektor multimedialny lub duży wyświetlacz naścienny, każde stanowisko z monitorem graficznym, tabletem graficznym, skanerem (po jednym urządzeniu na osiem stanowisk komputerowych), drukarkę zapewniającą fotograficzną jakość wydruku, drukarkę wielkoformatową, zestaw do kalibracji i profilowania, wzorniki do kalibracji, profesjonalne oprogramowanie do obróbki obrazu, oprogramowanie wspomagające tworzenie prezentacji, pakiet programów biurowych, oprogramowanie do katalogowania i archiwizacji zdjęć;
- 4) pracownię plastyczną wyposażoną w: stanowisko komputerowe dla nauczyciela z nagłośnieniem, projektor multimedialny, ekran projekcyjny, odtwarzacz nośników multimedialnych, stanowiska rysunkowe z kompletem przyborów rysunkowych i malarskich, sztalugi i podkłady do papieru rysunkowego, materiały dydaktyczne (filmy, prezentacje, modele, albumy);
- 5) pracownię technik multimedialnych, wyposażoną w: stanowiska komputerowe dla nauczyciela i stanowiska komputerowe dla uczniów (jedno stanowisko dla jednego ucznia), wyposażone w słuchawki z mikrofonem oraz tablet graficzny, każde stanowisko z pakietem programów biurowych, oprogramowaniem do tworzenia i obróbki grafiki rastrowej i wektorowej, oprogramowaniem do tworzenia animacji i efektów specjalnych, oprogramowaniem do montażu filmu i dźwięku, projektowania układów kompozycyjnych publikacji oraz zarządzania plikami multimedialnymi, oprogramowaniem do obsługi urządzeń 3D, kamerę cyfrową lub aparat cyfrowy z funkcją rejestracji wideo, statyw fotograficzny, mikrofon studyjny z rejestratorem dźwięku, projektor multimedialny, sieciową drukarkę drukującą w kolorze (jedna dla piętnastu uczniów), skanery płaskie (jeden dla ośmiu uczniów), skaner i drukarkę 3D (jeden zestaw dla piętnastu uczniów), dostęp do usług hostingowych, przykłady projektów graficznych i typograficznych, tablice z krojami pism, przykłady kompozycji tekstu i grafiki.

Każda pracownia powinna posiadać komputery połączone w sieć lokalną z dostępem do Internetu oraz pojemniki do selektywnej zbiórki odpadów.

Kształcenie praktyczne może odbywać się w: pracowniach szkolnych, placówkach kształcenia praktycznego, zakładach fotograficznych, fotograficznych punktach usługowych, przemysłowych laboratoriach fotograficznych, redakcjach gazet, agencjach reklamowych, studiach graficznych i filmowych, archiwach i bibliotekach państwowych, laboratoriach policyjnych, przedsiębiorstwach, w których dokonuje się rejestracji fotograficznej, obróbki obrazu oraz postprodukcji fotograficznej i filmowej oraz innych podmiotach stanowiących potencjalne miejsce zatrudnienia absolwentów szkół kształcących w zawodzie.

Szkoła organizuje praktyki zawodowe w podmiocie zapewniającym rzeczywiste warunki pracy właściwe dla nauczanego zawodu w wymiarze 4 tygodni (160 godzin).

#### 4. MINIMALNA LICZBA GODZIN KSZTAŁCENIA ZAWODOWEGO<sup>1)</sup>

Efekty kształcenia wspólne dla wszystkich zawodów oraz efekty kształcenia wspólne dla zawodów w ramach obszaru administracyjno-usługowego, stanowiące podbudowę do kształcenia w zawodzie lub grupie zawodów	300 godz.
AU.23. Rejestracja, obróbka i publikacja obrazu	750 godz.



<b>AU.28. Realizacja projektów multimedialnych</b>
--

<b>300 godz.</b>
------------------

- <sup>1)</sup> W szkole liczbę godzin kształcenia zawodowego należy dostosować do wymiaru godzin określonego w przepisach w sprawie ramowych planów nauczania dla publicznych szkół, przewidzianego dla kształcenia zawodowego w danym typie szkoły, zachowując minimalną liczbę godzin wskazanych w tabeli odpowiednio dla efektów kształcenia: wspólnych dla wszystkich zawodów i wspólnych dla zawodów w ramach obszaru kształcenia, stanowiących podbudowę do kształcenia w zawodzie lub grupie zawodów oraz właściwych dla kwalifikacji wyodrębnionych w zawodzie.