

A.25 WYKONYWANIE I REALIZACJA PROJEKTÓW MULTIMEDIALNYCH



OPIS KWALIFIKACJI

W toku kształcenia uzyskuje się wiedzę i umiejętności z zakresu:

- rodzajów formatów i typów materiałów analogowych i cyfrowych
- prawidłowego określania źródeł pozyskiwania materiałów cyfrowych
- zasad, metod i technik rejestrowania materiałów w formie cyfrowej
- wyboru odpowiednich programów w celu tworzenia grafiki, animacji oraz efektów specjalnych
- zastosowania specjalistycznych programów i urządzeń w celu przygotowania animacji oraz grafiki rastrowej czy wektorowej
- systemu zarządzania barwą
- metod i technik przygotowywania prezentacji

CZYNNOŚCI ZAWODOWE

Zdobycie kwalifikacji uprawnia do:

- gromadzenia i katalogowania materiałów cyfrowych
- opracowywania materiałów cyfrowych do przygotowywanych projektów multimedialnych
- rejestrowania opracowywanych materiałów w formie cyfrowej
- stosowania poznanych technik w celu wytworzenia grafik, animacji oraz efektów specjalnych
- przygotowywania prezentacji z zastosowaniem odpowiedniego oprogramowania
- tworzenia internetowych projektów multimedialnych
- publikacji w Internecie gotowych projektów multimedialnych



WARUNKI PRACY

- czas pracy: nienormowany czas pracy w zależności od miejsca zatrudnienia, zazwyczaj 8 godzin dziennie
- strój roboczy/służbowy: niewymagany
- środowisko pracy: praca z ludźmi i maszynami
- charakter pracy: praca umysłowa
- miejsce wykonywania pracy: pomieszczenia zamknięte np. biura, studia graficzne, drukarnie
- czynniki szkodliwe: długotrwała praca w jednej pozycji, praca przy komputerze
- narzędzia, urządzenia wykorzystywane w pracy: sprzęt fotograficzny, sprzęt oświetleniowy, oprogramowanie do tworzenia i obróbki grafiki bitmapowej i wektorowej, oprogramowanie do tworzenia animacji komputerowej, narzędzia do projektowania i tworzenia stron WWW, projektor multimedialny, drukarka laserowa, skanery płaskie, tablety graficzne, tablice z krojami pism

MOŻLIWE MIEJSCA ZATRUDNIENIA

agencje reklamy, studia graficzne, przedsiębiorstwa zajmujące się wykonywaniem cyfrowych procesów graficznych, studia fotografii studyjnej, firmy marketingowe, zakłady poligraficzne



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



CECHY DOBREGO PRACOWNIKA:

- pracowitość, sumienność, punktualność
- odpowiedzialność za powierzone obowiązki
- samodzielność, umiejętność organizacji pracy
- umiejętność pracy w zespole, komunikatywność
- zaangażowanie, konsekwencja, zdecydowanie
- spostrzegawczość, koncentracja
- podporządkowanie się regułom i normom
- odporność na stres
- ambicja, chęć zdobywania wiedzy

DODATKOWE PRZYDATNE UMIEJĘTNOŚCI:

- zdolności plastyczne
- poczucie piękna i estetyki
- umiejętności negocjatorskie
- umiejętność syntetycznego myślenia
- łatwość nawiązywania kontaktów

WYMAGANIA ZDROWOTNE:

- prawidłowa koordynacja wzrokowo-ruchowa
- sprawność kończyn dolnych i górnych
- prawidłowa ostrość wzroku, szczególnie rozróżnianie barw

PRZECIWSKAZANIA ZDROWOTNE:

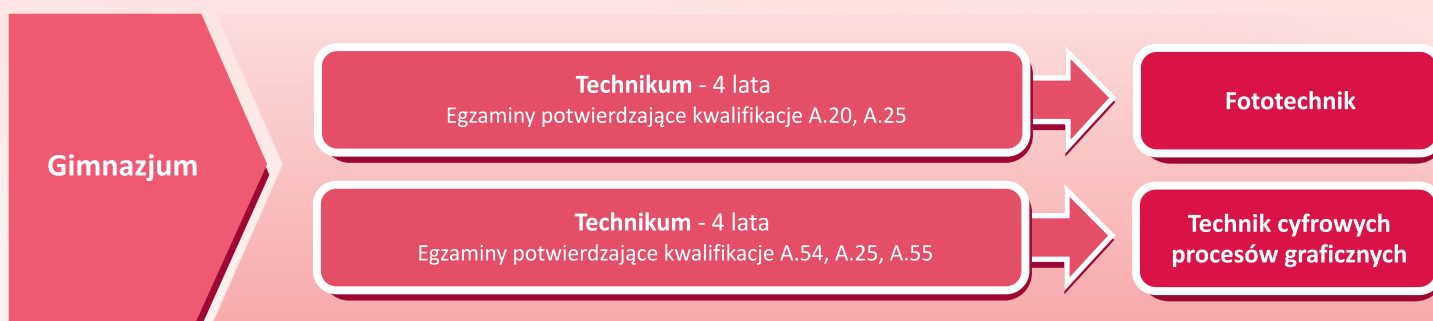
- zaburzenia równowagi
- zaburzenia psychiczne
- zaburzenia dużego stopnia układu: nerwowego, kostno-stawowego, krążenia
- poważne choroby oczu, daltonizm, zaburzenia widzenia stereoskopowego i percepcji kształtów

„W praktyce praca fototechnika polega na umiejętności posługiwania się narzędziami, metodami, technologiami, prowadzeniem obróbki chemicznej i obróbki cyfrowej obrazów. W uzyskiwaniu obrazu wykorzystuje się metodę srebrną fotografii czarno-białej, fotografii barwnej klasycznej oraz obróbkę cyfrową w fotografii cyfrowej. Dlatego taka osoba powinna interesować się fotografią oraz znać podstawowe procesy chemiczne jak i fizyczne.”

Andrzej, fototechnik



ŚCIEŻKI UZYSKANIA I POTWIERDZANIA KWALIFIKACJI ORAZ MOŻLIWOŚCI DALSZEGO KSZTAŁCENIA



Kwalifikację A.25 można uzyskać na Kwalifikacyjnym Kursie Zawodowym (300 h)

PO ZDANIU EGZAMINU MATURALNEGO ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ KONTYNUOWANIA NAUKI MIĘDZY INNYMI NA STUDIACH WYŻSZYCH. PRZYKŁADOWE KIERUNKI ZWIĄZANE Z KWALIFIKACJĄ:

Architektura wnętrz, Digital Design, Grafika, Malarstwo, Rzeźba, Sztuka i wzornictwo ceramiki, Sztuka i wzornictwo szkła, Wzornictwo, Wzornictwo przemysłowe, Gry i grafika interaktywna, Projektowanie graficzne, Techniczne zastosowania Internetu, Technologie komputerowe