

FORMY DOSKONALENIA NAUCZYCIELI KSZTAŁCENIA ZAWODOWEGO W ZAWODZIE

TECHNIK ORGANIZACJI REKLAMY
SYMBOL CYFROWY ZAWODU: 333907



OPRACOWANY W RAMACH PROJEKTU
„MODEL WSPÓŁPRACY SZKÓŁ ZAWODOWYCH ZE SZKOŁAMI WYŻSZYMI W ZAKRESIE KSZTAŁCENIA W ZAWODACH
Z GRUPY BRANŻOWEJ POLIGRAFICZNO-FOTOGRAFICZNO-REKLAMOWEJ DLA ZAWODU TECHNIK REKLAMY”

Politechnika Łódzka | CKZiU | Łódź – Sosnowiec 2019



STRUKTURA PROGRAMU

1. PROGRAM SZKOLENIA	3
1.1. ĆWICZENIA WARSZTATOWE	3
1.2. ĆWICZENIA FORMATOWE.....	3
1.3. ĆWICZENIA TWÓRCZE	3
2. ZAKRES ĆWICZEŃ	4
3. HARMONOGRAM ZAJĘĆ	5
4. SCENARIUSZE ZAJĘĆ	7

1. PROGRAM SZKOLENIA

Program ukierunkowany jest na zapoznanie z podstawowymi narzędziami projektowania cyfrowego. Realizowane zadania oswajają uczestników z najpopularniejszym cyfrowym środowiskiem pracy projektantów obrazów statycznych i ruchomych.

Realizowane zajęcia mają przygotować uczestników do sprawnego poruszania się w materii audiowizualnej oraz operowania współczesnymi, elektronicznymi narzędziami kreacji artystycznej.

Ćwiczenia mają na celu efektywne wykorzystywanie zdobywanych umiejętności warsztatowych oraz projektowych dla właściwego konstruowania wypowiedzi artystycznej przy użyciu nowych mediów.

Proces podzielony jest na trzy etapy.

1.1. Ćwiczenia warsztatowe

Zapoznają uczestników z narzędziami kreacji multimedialnych.

Przeznaczone są przede wszystkim dla osób, które zapoznały się z pierwszymi narzędziami wypowiedzi artystycznej (np. rysunek, kompozycja, grafika etc.) i potrafią wykorzystać zdobyte umiejętności do konstruowania komunikatu multimedialnego.

Ćwiczenia nie wymagają skomplikowanego konstruktów twórczego (np. formowania indywidualnej stylistyki), dlatego są skierowane do osób początkujących, niezaznajomionych z rzeczywistością elektroniczną.

1.2. Ćwiczenia formatowe

Kolejny etap zajęć, w którym od uczestnika wymagana jest podstawowa znajomość narzędzi kreacji multimedialnych.

W ramach ćwiczeń uczestnicy poznają zasady i specyfikę formatów funkcjonujących w dziedzinie nowych mediów (np. ich określoną formułę, konstrukcję, czas, sposób narracji, mechanizmy realizacyjne etc.).

1.3. Ćwiczenia twórcze

Mają charakter otwarty, dający uczestnikom możliwość realizowania autorskich wizji z wykorzystaniem narzędzi nowych mediów.

Przeznaczone są dla osób, które już zapoznały się z warsztatem i popularnymi formatami tej dziedziny.

2. ZAKRES ĆWICZEŃ

CZŁOWIEK PRZED KAMERĄ – 5h – ćwiczenia polegające na nagrywaniu krótkich wywiadów (tzw. setek). Ćwiczenia są realizowane w studiu foto na Politechnice. Uczestnicy uczą się, jak przeprowadzić krótki wywiad, wcielając się kolejno w rolę operatora, dźwiękowca oraz dziennikarza. Wykorzystywane są najprostsze urządzenia (lustrzanka w trybie „auto” lub telefon komórkowy), tak jak pracuje wiele brandów i redakcji w ramach organizowanych kampanii social mediowych. Efektem pracy każdego uczestnika będzie zarejestrowany materiał z przeprowadzonego wywiadu, który posłuży do kolejnych zajęć.

ADOBE – WPROWADZENIE – 3h – zajęcia wprowadzające w środowisko pracy związanej z cyfrową obróbką obrazu. Prezentacja popularnych programów pakietu Adobe – zapoznanie z zasadami ich działania, obsługi oraz zakresu wykorzystania.

PHOTOSHOP – 24h – zakres ćwiczeń dostosowany do tego, czego dotychczas uczyli się uczestnicy. – Rozpoczyna się od podstaw, a następnie przybliża kolejno wszystkie najważniejsze działy. Zajęcia odbywają się w formie webinarów: nauczyciele w Sosnowcu obserwują prowadzącego podczas wideokonferencji i na swoich ekranach powtarzają za nim zadania wykonywane w Photoshopie. Omawiane są wszystkie najważniejsze zagadnienia niezbędne do obsługi programu.

PREMIERE – 24h – zajęcia z zakresu obróbki wideo i dźwięku. W ćwiczeniach tych wykorzystane są materiały nagrane podczas pierwszych zajęć, czyli CZŁOWIEK PRZED KAMERĄ. Ćwiczenia obejmują montaż materiałów z tych zajęć, a następnie ich udźwiękowanie oraz przygotowanie do emisji.



3. HARMONOGRAM ZAJĘĆ

I TERMIN – 28.01.2019

CZŁOWIEK PRZED KAMERĄ – 5h – ŁÓDŹ

12:00-13:45 – wykład/prezentacja wprowadzająca w zasady pracy w czasie nagrań oraz pracy z człowiekiem; zasady nagrania, sposoby kadrowania, plany etc.

14:00-16:00 – nagrania w studiu fotograficznym, zgranie materiałów, przebranie surówki

II TERMIN – 6.02.2020

ADOBE – WPROWADZENIE – 3h – SOSNOWIEC

12:00-14:15

III TERMIN – 30.03.2020 (webinarium)

PHOTOSHOP – ćwiczenia poziomujące – 2h

17:00-18:30

IV TERMIN – 31.03.2020 (webinarium)

PHOTOSHOP – laboratorium, zadania w programie – 4h

12:00-15:00

V TERMIN – 1.04.2020 (webinarium)

PHOTOSHOP – laboratorium, zadania w programie – 4h

10:00-11:30

VI TERMIN - 2.04.2020 (webinarium)

PHOTOSHOP – laboratorium, zadania w programie – 4h

15:00-18:00

VII TERMIN – 3.04.2020 (webinarium)

PHOTOSHOP – laboratorium, zadania w programie – 4h

11:00-14:00



VIII TERMIN – 6.04.2020 (webinarium)

PHOTOSHOP – laboratorium, zadania w programie – 4h

11:00-15:00

IX TERMIN – 7.04.2020 (webinarium)

PHOTOSHOP – laboratorium, zadania w programie – 4h

11:00-14:00

X TERMIN – 8.04.2020 (webinarium)

PREMIERE – laboratorium, zadania w programie – 3h

12:00-14:15

XI TERMIN – 9.04.2020 (webinarium)

PREMIERE – laboratorium, zadania w programie – 3h

12:00-14:15

4. SCENARIUSZE ZAJĘĆ

CZŁOWIEK PRZED KAMERĄ

Tabela 1. CZŁOWIEK PRZED KAMERĄ

L.P.	Scenariusz zajęć stworzonych dla kadry Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Sosnowcu w ramach projektu unijnego
1.	Przedmiot: Warsztaty rozszerzające wiedzę i umiejętności nauczycieli prowadzących zajęcia z młodzieżą w zakresie specjalizacji: technik fotografii i multimedków
2.	Temat zajęć: CZŁOWIEK PRZED KAMERĄ
3.	Autor i prowadzący: dr Marta Miaskowska, nauczyciel akademicki, adiunkt, Politechnika Łódzka
4.	Odbiorcy: Nauczyciele Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Sosnowcu
5.	Cel ogólny zajęć: – rozszerzenie wiedzy i umiejętności z zakresu posługiwania się formami multimedialnymi, nauka sposobów realizacji podstawowych form wideo.
6.	Cele szczegółowe zajęć: – zapoznanie się z zasadami pracy dziennikarskiej podczas nagrania; – poznanie narzędzi pracy realizatorów wideo; – umiejętność samodzielnej pracy na każdym etapie realizacji materiału wideo (przygotowanie wywiadu, przygotowanie studia, rejestracja obrazu, rejestracja dźwięku, pozyskanie materiałów wizualnych).
7.	Metody nauczania: – wykład wprowadzający do pracy nad realizacją wideo oraz ćwiczenia praktyczne w studiu nagrań, podczas których każdy uczestnik wcieli się kolejno w rolę technika realizacji, operatora, dźwiękowca i dziennikarza.

8.	Miejsce pracy: – sala wykładowa oraz studio nagrań.		
9.	Środki dydaktyczne: – sala wykładowa z rzutnikiem; – wyposażone studio foto-wideo; – sprzęt do rejestracji i archiwizacji materiałów.		
10.	Minimalny zakres wiedzy, umiejętności i kompetencji uczestników niezbędny do zrozumienia podawanych treści i opanowania ćwiczonych umiejętności: – podstawowa, niespecjalistyczna wiedza z obsługi narzędzi multimedialnych; – orientacja w małych formach wizualnych popularnych w mediach społecznościowych i telewizji.		
11.	Zakładany przyrost wiedzy, umiejętności i kompetencji uczestników: – zrozumienie zasad niezbędnych przy realizacji wideo; – poznanie popularnych form wideo; – praktyczna wiedza z zakresu realizacji wideo; – pobudzenie kreatywności w poszukiwaniu odpowiednich formatów realizacji wideo w zależności od zagadnienia.		
12.	Przebieg lekcji z podziałem na czynności prowadzącego i uczestnika		
	Czynności prowadzącego:	Czynności uczestnika:	Przydział czasu:
	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia zasady realizacji wideo; – zapoznaje grupę z dostępnym sprzętem i zasadami pracy w studio; – omawia harmonogram pracy i podział ról; – pomaga na każdym etapie realizacji; – pokazuje wszystkie zadania, a następnie nadzoruje ich właściwe wykonywanie; – pomaga technicznie i merytorycznie w czasie realizacji zadań. 	<ul style="list-style-type: none"> – dokonuje podziału na role w porozumieniu z resztą uczestników; – przygotowuje schemat scenariusza realizacji; – ustawia studio do pracy według poznanych zasad; – realizuje zadania związane z różnymi zakresami obowiązków pracy w studio; – aktywnie współpracuje z pozostałymi uczestnikami; 	<p>(5 jednostek lekcyjnych)</p> <ul style="list-style-type: none"> – wyposażone studio nagrań; – sprzęt do rejestracji i archiwizacji materiałów.

		<ul style="list-style-type: none">– po wykonaniu nagrań archiwizuje zrealizowane materiały oraz porządkuje studio i wykorzystywany sprzęt;– przygotowuje efekty warsztatów do etapu obróbki.	
13.	Ewaluacja wstępna, bieżąca i końcowa osiągnięć uczestników: <ul style="list-style-type: none">– po przygotowaniu schematycznego scenariusza realizacji, uczestnicy przygotowują studio, następnie realizują określone nagrania według podziału na role, a na koniec efekty realizacji archiwizują oraz przygotowują do etapu obróbki.		

MONTAŻ I POSTPRODUKCJA

Tabela 2. MONTAŻ I POSTPRODUKCJA

L.P.	Scenariusz zajęć stworzonych dla kadry Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Sosnowcu w ramach projektu unijnego
1.	Przedmiot: Warsztaty rozszerzające wiedzę i umiejętności nauczycieli prowadzących zajęcia z młodzieżą w zakresie specjalizacji: technik fotografii i multimedków
2.	Temat zajęć: MONTAŻ I POSTPRODUKCJA
3.	Autor i prowadzący: dr Marta Miaskowska, nauczyciel akademicki, adiunkt, Politechnika Łódzka
4.	Odbiorcy: Nauczyciele Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Sosnowcu
5.	Cel ogólny zajęć: – nabycie praktycznej umiejętności z zakresu postprodukcji materiału wideo.
6.	Cele szczegółowe zajęć: – zapoznanie z zasadami montażu materiałów wideo; – poznanie technicznej oraz kreatywnej specyfiki pracy montażysty; – poznanie narzędzia Adobe Premiere; – umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów, montażu i masteringu materiału do emisji.
7.	Metody nauczania: – wykład wprowadzający do programu Adobe Premiere oraz ćwiczenia praktyczne w pracowni komputerowej wyposażonej w oprogramowanie Adobe.
8.	Miejsce pracy: – sala wykładowa oraz pracownia komputerowa.

9.	Środki dydaktyczne: <ul style="list-style-type: none"> – sala wykładowa z rzutnikiem; – komputery wyposażone w Adobe Premiere. 		
10.	Minimalny zakres wiedzy, umiejętności i kompetencji uczestników niezbędny do zrozumienia podawanych treści i opanowania ćwiczonych umiejętności: <ul style="list-style-type: none"> – wiedza na temat realizacji wideo. 		
11.	Zakładany przyrost wiedzy, umiejętności i kompetencji uczestników: <ul style="list-style-type: none"> – poznanie warsztatu pracy montażysty; – nabycie umiejętności elastycznego poruszania się między różnymi programami z pakietu Adobe; – pobudzenie kreatywnego podejścia do formułowania komunikatu multimedialnego; – zrozumienie roli montażu i jego wpływu na rzetelne komunikowanie informacji za pomocą technik wideo. 		
12.	Przebieg lekcji z podziałem na czynności prowadzącego i uczestnika		
	Czynności prowadzącego:	Czynności uczestnika:	Przydział czasu:
	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia zasady montażu wideo; – zapoznaje grupę z dostępnym oprogramowaniem i zasadami pracy w tym środowisku; – omawia harmonogram pracy; – pomaga każdemu uczestnikowi; – pokazuje wszystkie rozwiązania, z którymi uczestnicy się spotykają; – nadzoruje indywidualne projekty w taki sposób, aby zajęcia zakończyły się przygotowaniem materiałów do emisji. 	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje projekt i materiały do montażu; – selekcjonuje materiał i układa według pierwotnego zamysłu realizacji; – koryguje materiał w taki sposób, aby zniwelować wszelkie niedoskonałości wynikłe podczas realizacji; – nagrane wcześniej materiały zestawia w atrakcyjną kompozycję obrazu oraz dźwięku; – wykorzystuje odpowiednie formy uzupełniające wideo (np. napisy i grafikę); – przygotowuje zmontowany materiał do emisji, w odpowiedni sposób go masterując oraz eksportując. 	<p>(3 jednostki lekcyjne)</p> <ul style="list-style-type: none"> – rzutnik; – pracownia komputerowa; – Adobe Premiere, Adobe Encoder.

- | | |
|-----|---|
| 13. | <p>Ewaluacja wstępna, bieżąca i końcowa osiągnięć uczestników:</p> <ul style="list-style-type: none">– uczestnicy tworzą projekt na bazie uprzednio przygotowanych materiałów audiowizualnych, następnie wybierają i modyfikują posiadane materiały w taki sposób, aby stworzyły spójną formę wideo, na koniec przygotowują opracowane materiały, aby można było je wyemitować poprzez odtworzenie pliku na komputerze lub też użyć do publikacji w Internecie. |
|-----|---|

PHOTOSHOP

Tabela 3. PHOTOSHOP

L.P.	Scenariusz zajęć stworzonych dla kadry Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Sosnowcu w ramach projektu unijnego
1.	Przedmiot: Warsztaty rozszerzające wiedzę i umiejętności nauczycieli prowadzących zajęcia z młodzieżą w zakresie specjalizacji: technik fotografii i multimedków
2.	Temat zajęć: PHOTOSHOP
3.	Autor i prowadzący: dr Marta Miaskowska nauczyciel akademicki, adiunkt Politechniki Łódzka
4.	Odbiorcy: Nauczyciele Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Sosnowcu
5.	Cel ogólny zajęć: – zdobycie wiedzy na temat oprogramowania Photoshop.
6.	Cele szczegółowe zajęć: – poznanie zasad pracy na obrazie cyfrowym; – poznanie organizacji pracy w środowisku Photoshop; – zdobycie wiedzy z zakresu tworzenia obrazów wektorowych; – zdobycie wiedzy z zakresu obróbki obrazów rastrowych; – umiejętność samodzielnego opracowania materiałów graficznych.
7.	Metody nauczania: – wykłady (seria webinarów) poświęcone programowi Photoshop, w czasie których uczestnicy jednocześnie powtarzają wszystkie prezentowane sposoby pracy indywidualnie na własnych komputerach.

8.	Miejsce pracy: – pracownie komputerowe.		
9.	Środki dydaktyczne: – komputery; – oprogramowanie: Adobe Photoshop, Zoom.		
10.	Minimalny zakres wiedzy, umiejętności i kompetencji uczestników niezbędny do zrozumienia podawanych treści i opanowania ćwiczonych umiejętności: – wiedza ogólna na temat formatów graficznych.		
11.	Zakładany przyrost wiedzy, umiejętności i kompetencji uczestników: – poznanie środowiska pracy grafika; – zrozumienie zasad obróbki graficznej materiałów rastrowych i wektorowych; – umiejętność organizacji pracy graficznej w podziale na wybrane zagadnienia i zakres pracy (np. korekcje, selekcje, maskowanie, filtry i efekty, retusz); – poznanie dobrych praktyk podczas pracy twórczej i projektowej.		
12.	Przebieg lekcji z podziałem na czynności prowadzącego i uczestnika		
	Czynności prowadzącego:	Czynności uczestnika:	Przydział czasu:
	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia zasady pracy z grafiką; – prezentuje program Photoshop (ogólne zasady pracy oraz tworzenia i zapisywania projektów); – omawia kolejno różne zagadnienia pracy graficznej; – pokazuje, w jaki sposób zrealizować konkretne zadania oraz przy użyciu jakich narzędzi; – nadzoruje poprawne powtarzanie czynności i wykonywanie zadań przez uczestników. 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy materiały, które pomogą mu samodzielnie pracować po zajęciach; – powtarza po prowadzącym wszystkie czynności na własnym komputerze; – realizuje zadania w ramach każdego z poruszanych zagadnień; – koryguje popełnione błędy w taki sposób, aby na koniec zajęć mieć zrealizowane wszystkie ćwiczenia; – przygotowuje realizowane podczas zajęć zadania w przewidzianej wcześniej formie. 	<p>(12 jednostek lekcyjnych; trzy spotkania po 4 godziny)</p> <ul style="list-style-type: none"> – pracownie komputerowe; – Adobe Photoshop, Zoom.

- | | |
|-----|---|
| 13. | <p>Ewaluacja wstępna, bieżąca i końcowa osiągnięć uczestników:</p> <p>Wykłady poparte natychmiastową realizacją zadań, dzięki którym uczestnicy po każdym spotkaniu osiągają umiejętności z następującego zakresu:</p> <ul style="list-style-type: none">– organizacja pracy, tworzenie i zapisywanie projektów, proste formy korekcji, narzędzia do pracy z grafiką wektorową;– praca na warstwach, zaawansowane selekcje, maski;– retusz fotograficzny, filtry i efekty. <p>Po odbytej serii zajęć uczestnicy potrafią korzystać z większości narzędzi.</p> |
|-----|---|

PHOTOSHOP/PREMIERE W PROJEKCIE

Tabela 4. PHOTOSHOP/PREMIERE W PROJEKCIE

L.P.	Scenariusz zajęć stworzonych dla kadry Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Sosnowcu w ramach projektu unijnego
1.	Przedmiot: Warsztaty rozszerzające wiedzę i umiejętności nauczycieli prowadzących zajęcia z młodzieżą w zakresie specjalizacji: technik fotografii i multimedków
2.	Temat zajęć: PHOTOSHOP/PREMIERE W PROJEKCIE
3.	Autor i prowadzący: dr Marta Miaskowska nauczyciel akademicki, adiunkt Politechnika Łódzka
4.	Odbiorcy: Nauczyciele Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Sosnowcu
5.	Cel ogólny zajęć: – zdobycie umiejętności pracy w wybranym projekcie w środowisku Adobe Photoshop oraz Premiere.
6.	Cele szczegółowe zajęć: – zrozumienie specyfiki pracy nad indywidualnym projektem graficznym i wideo; – umiejętność dopasowywania poznanych wcześniej narzędzi do sytuacji projektowych; – rozwinięcie kreatywnego podejścia do pracy materiałami graficznymi i audiowizualnymi; – umiejętność samodzielnego kreowania materiałów graficznych i audiowizualnych.
7.	Metody nauczania: – seria spotkań laboratoryjnych, podczas których każdy uczestnik pracuje nad samodzielnymi projektami w programach Adobe Photoshop oraz Premiere, natomiast prowadzący udziela indywidualnych korekt oraz pomaga rozwiązywać autorom bieżące problemy oraz trudności, jakie pojawiają się podczas pracy nad projektem.

8.	Miejsce pracy: – pracownie komputerowe.		
9.	Środki dydaktyczne: – komputery; – oprogramowanie: Adobe Photoshop, Zoom.		
10.	Minimalny zakres wiedzy, umiejętności i kompetencji uczestników niezbędny do zrozumienia podawanych treści i opanowania ćwiczonych umiejętności: – wiedza na temat pracy w środowisku Adobe Photoshop; – podstawowe, niespecjalistyczne informacje z zakresu projektowania; – podstawowa umiejętność montażu w środowisku Adobe Premiere.		
11.	Zakładany przyrost wiedzy, umiejętności i kompetencji uczestników: – umiejętność wykorzystywania właściwych narzędzi względem zadania podczas pracy w środowisku Adobe Photoshop oraz Premiere; – umiejętność kreatywnego poszukiwania rozwiązań w sytuacjach nieszablonowych, w których użycie standardowych narzędzi nie daje oczekiwanych rezultatów, co wymaga opracowania indywidualnego sposobu realizacji; – poznanie realiów pracy grafików i montażystów.		
12.	Przebieg lekcji z podziałem na czynności prowadzącego i uczestnika		
	Czynności prowadzącego:	Czynności uczestnika:	Przydział czasu:
	<ul style="list-style-type: none"> – ustala z każdym uczestnikiem tematykę realizowanych projektów; – omawia z każdym z osobna zasady realizacji względem umówionych projektów; – koryguje prace uczestników, wskazując właściwe narzędzia i sposoby realizacji; – wskazuje pokrewne projekty, których poznanie wspomogę właściwą 	<ul style="list-style-type: none"> – proponuje kilka sposobów realizacji projektu; – konsultuje i ustala z prowadzącym ostateczne pomysły na realizację projektów; – realizuje swoje projekty zgodnie z zamierzonymi założeniami; – koryguje popełnione błędy, aby z końcem zajęć mieć zrealizowane wszystkie ćwiczenia; 	<p>(20 jednostek lekcyjnych; 3 spotkania, podczas których uczestnicy pracują nad indywidualnymi projektami, kolejno: 4, 8 oraz 8 godzin)</p> <ul style="list-style-type: none"> – pracownie komputerowe; – Adobe Photoshop, Zoom.

	<p>realizację projektów uczestników;</p> <ul style="list-style-type: none">– nadzoruje postępy i czas realizacji, aby zaplanowane projekty zostały sfinalizowane w zamierzonym terminie.	<ul style="list-style-type: none">– przygotowuje zrealizowane w czasie zajęć zadania w przewidzianej wcześniej formie;	
13.	<p>Ewaluacja wstępna, bieżąca i końcowa osiągnięć uczestników:</p> <ul style="list-style-type: none">– seria spotkań nad projektami pozwoli uczestnikom zdobyć wiedzę i umiejętności na temat właściwego przygotowania materiałów do realizacji, następnie na poprawne ich opracowanie w zależności od środowiska pracy zarówno w obszarze grafiki, jak i pracy z materiałami audiowizualnymi, co ostatecznie pozwoli im na tworzenie autorskich materiałów graficznych oraz wideo.		