

**Wymagania edukacyjne**  
**w zawodzie technik reklamy 333906**  
**na podbudowie kwalifikacji PGF 07. Wykonywanie przekazu reklamowego**

KLASA: II

PRZEDMIOT: Projektowanie techniczno-artystyczne

ROK SZKOLNY: 2020/2021

LICZBA GODZIN: 1 godzina tygodniowo 32 tygodnie

PODRĘCZNIKI: materiały własne nauczyciela

EFEKTY KSZTAŁCENIA Uczeń:	Dział programowy  Tematy jednostek metodycz- nych	Liczba godzin	WYMAGANIA EDUKACYJNE na podstawie kryteriów weryfikacji	
			Podstawowe  Uczeń potrafi:	Ponadpodstawowe  Uczeń potrafi:
07.4.1) Stosuje za- sady tworzenia tek- stów reklamowych	I. Teksty reklamowe			
	1. Funkcje tekstów reklamowych	5	– rozróżniać rodzaje i funkcje tekstu rekla- mowego (np. tytuł, body copy, slogan, Vo- iceOver, reklama audio, post na portalu społecznościowym)	- dobierać formę tekstu reklamowego do treści przekazu
	2. Wykonywanie tekstów reklamo- wych	5	- wykonywać teksty reklamowe (np. tytuł, body copy, slogan, VoiceOver, reklama au- dio, post na portalu społecznościowym, re- klama AdWords)	zamieszczać teksty reklamowe w różnych mediach
	3. skuteczność tekstów reklamo- wych	5	- dobrać krój pisma do treści przekazu rekla- mowego - dobrać parametry pisma w celu osiągnięcia określonego efektu stosować zasady tworzenia przekazu re- klamowego w tworzeniu tekstów reklamo- wych	– stosować zasady składu i łamania publikacji – prezentować ten sam tekst reklamowy w różnych formach w zależności od zasto- sowanych nośników reklamy
	II. Grafika wektorowa			

07.4.2) stosuje zasady projektowania graficznego				
	1. Grafika wektorowa	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystać zalety grafiki wektorowej</li> <li>– tworzyć obiekty wektorowe</li> <li>– zastosować zasady typograficzne</li> <li>– charakteryzować programy komputerowe do tworzenia grafiki wektorowej</li> <li>– zapisywać pliki w formatach graficznych</li> </ul> w zależności od przeznaczenia	<ul style="list-style-type: none"> <li>– stosować różne programy komputerowe do tworzenia grafiki wektorowej</li> <li>– zastosować efekty w grafice wektorowej</li> <li>– modyfikować obiekty wektorowe</li> </ul>
Łączna liczba godzin		30		