

TECHNIK ANIMACJI FILMOWEJ**343920****KWALIFIKACJA WYODRĘBNIONA W ZAWODZIE**

AUD.11. Realizacja produkcji filmowej techniką animacji

CELE KSZTAŁCENIA

Absolwent szkoły prowadzącej kształcenie w zawodzie technik animacji filmowej powinien być przygotowany do wykonywania zadań zawodowych w zakresie kwalifikacji AUD.11. Realizacja produkcji filmowej techniką animacji:

- 1) realizacji obrazu technikami animacji;
- 2) realizacja obrazu techniką animacji 2D;
- 3) realizacja obrazu techniką animacji 3D;
- 4) realizacja obrazu techniką animacji poklatkowej.

EFEKTY KSZTAŁCENIA I KRYTERIA WERYFIKACJI TYCH EFEKTÓW

Do wykonywania zadań zawodowych w zakresie kwalifikacji AUD.11. Realizacja produkcji filmowej techniką animacji jest niezbędne osiągnięcie niżej wymienionych efektów kształcenia:

AUD.11. Realizacja produkcji filmowej techniką animacji	
AUD.11.1. Bezpieczeństwo i higiena pracy	
Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
Uczeń:	Uczeń:
1) rozróżnia pojęcia związane z bezpieczeństwem i higieną pracy, ochroną przeciwpożarową, ochroną środowiska i ergonomią	1) wymienia przepisy prawa i odpowiednie dokumenty określające wymagania w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy, ochrony przeciwpożarowej i ochrony środowiska 2) wyjaśnia znaczenie pojęć: bezpieczeństwo pracy, higiena pracy, ochrona pracy, ergonomia 3) definiuje pojęcia związane z wypadkami przy pracy i chorobami zawodowymi
2) rozróżnia zadania i uprawnienia instytucji oraz służb działających w zakresie ochrony pracy i ochrony środowiska	1) wymienia instytucje oraz służby działające w zakresie ochrony pracy i ochrony środowiska 2) wymienia zadania i uprawnienia instytucji oraz służb sprawujących nadzór nad ochroną pracy i ochroną środowiska
3) opisuje prawa i obowiązki pracownika oraz pracodawcy w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy	1) wymienia prawa i obowiązki pracodawcy w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy 2) opisuje system opracowywania zasad bezpieczeństwa i higieny pracy dla planu filmowego 3) wymienia prawa i obowiązki producenta, kierownika produkcji, dyżurnego elektryka i koordynatora do

	spraw bezpieczeństwa i higieny pracy na planie filmowym w kontekście bezpieczeństwa i higieny pracy 4) opisuje, czym jest plan zabezpieczeń dla wszelkich prac zdjęciowych 5) wymienia osoby odpowiedzialne za przygotowanie planu zabezpieczeń i za jego wdrożenie oraz przestrzeganie 6) opisuje prawa i obowiązki pracownika na stanowisku technika animacji filmowej w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy 7) wskazuje konsekwencje nieprzestrzegania obowiązków pracownika i pracodawcy w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy 8) wymienia podstawowe zasady zabezpieczenia planu filmowego, w tym technicznego wyposażenia tego planu
4) opisuje skutki oddziaływania czynników szkodliwych na organizm człowieka	1) wskazuje czynniki szkodliwe działające na organizm człowieka na stanowisku pracy 2) opisuje zagrożenia dla zdrowia i życia człowieka związane z wykonywaniem zadań zawodowych 3) określa sposoby przeciwdziałania czynnikom szkodliwym
5) przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy oraz przepisów prawa dotyczących ochrony przeciwpożarowej i ochrony środowiska oraz ergonomii podczas wykonywania zadań zawodowych	1) określa stosowanie zasad bezpieczeństwa i higieny pracy oraz przepisów ochrony przeciwpożarowej na stanowisku pracy 2) organizuje stanowisko pracy zgodnie z zasadami ergonomii, przepisami bezpieczeństwa i higieny pracy, ochrony przeciwpożarowej i ochrony środowiska 3) określa zasady prawidłowej pracy przy komputerze
6) stosuje środki ochrony indywidualnej i zbiorowej podczas wykonywania zadań zawodowych	1) określa środki ochrony indywidualnej i zbiorowej stosowane podczas wykonywania zadań zawodowych, takie jak: ubranie ochronne, worki z piaskiem, obuwie i kombinezony 2) rozróżnia rodzaje znaków bezpieczeństwa i alarmów 3) rozróżnia znaki zakazu, nakazu, ostrzegawcze, ewakuacyjne i ochrony przeciwpożarowej oraz sygnały alarmowe 4) rozróżnia elementy planu ewakuacji hali zdjęciowej
7) udziela pierwszej pomocy w stanach nagłego zagrożenia zdrowotnego	1) opisuje podstawowe symptomy wskazujące na stany nagłego zagrożenia zdrowotnego

	2) ocenia sytuację poszkodowanego na podstawie analizy objawów obserwowanych u poszkodowanego 3) zabezpiecza siebie, poszkodowanego i miejsce wypadku 4) układa poszkodowanego w pozycji bezpiecznej 5) powiadamia odpowiednie służby 6) prezentuje udzielanie pierwszej pomocy w urazowych stanach nagłego zagrożenia zdrowotnego, np. krwotok, zmiążdżenie, amputacja, złamanie, oparzenie 7) prezentuje udzielanie pierwszej pomocy w nieurazowych stanach nagłego zagrożenia zdrowotnego, np. omdlenie, zawał, udar 8) wykonuje resuscytację krążeniowo-oddechową na fantomie zgodnie z wytycznymi Polskiej Rady Resuscytacji i Europejskiej Rady Resuscytacji
AUD.11.2. Podstawy wiedzy o rynku animacji filmowej	
Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
Uczeń:	Uczeń:
1) opisuje proces kreacji artystycznej w animacji filmowej	1) stosuje terminologię stosowaną w twórczości i produkcji animacji filmowej, w projektowaniu multimedialnym oraz w plastyce, w tym z zakresu realizacji obrazu filmu animowanego, kopiowania i obróbki filmu animowanego, grafiki komputerowej, publikacji i emisji obrazu, teorii barwy 2) określa poszczególne etapy procesu kreacji artystycznej w animacji filmowej 3) wskazuje kolejność realizacji poszczególnych etapów procesu kreacji artystycznej w animacji filmowej 4) opisuje nowoczesne technologie stosowane w procesie kreacji artystycznej w animacji filmowej 5) identyfikuje kompetencje poszczególnych osób zaangażowanych w produkcję animacji filmowej
2) charakteryzuje polski i światowy rynek animacji filmowej	1) opisuje parametry rynku audiowizualnego, w tym rynku animacji filmowej pod względem podstawowych pojęć ekonomicznych (np. popyt, podaż, produkcja, dystrybucja i promocja, wolumen produkcji, największe rynki produkcji, wymiana międzynarodowa, koprodukcja, podmioty zamawiające produkcję animacji filmowej, produkcja wykonawcza, <i>merchandising</i>) 2) opisuje podstawowe trendy rozwoju rynku animacji filmowej

	3) wymienia rodzaje i zakres działalności publicznych i prywatnych podmiotów funkcjonujących na polskim i światowym rynku animacji filmowej 4) opisuje powiązania między podmiotami funkcjonującymi na rynku animacji filmowej 5) rozróżnia polskie, europejskie i światowe źródła finansowania animacji filmowej w podziale na publiczne i prywatne 6) stosuje podstawowe parametry wyceny usług na rynku animacji filmowej 7) omawia podstawowe zasady prezentacji projektów filmowych na wydarzeniach branżowych (<i>pitching</i>)
3) charakteryzuje zasady związane z ochroną własności intelektualnej, w tym prawem autorskim	1) rozróżnia środki ochrony własności intelektualnej: znaki towarowe, patenty, prawo autorskie 2) opisuje znaczenie pojęć: a) utwór b) autorskie prawa osobiste i majątkowe c) prawa pokrewne d) prawa zależne e) przeniesienie praw i licencja f) pole eksploatacji g) czas trwania ochrony przewidzianej w prawie autorskim i jej zakres 3) rozróżnia rodzaje naruszeń prawa autorskiego 4) opisuje zasady korzystania z praw autorskich i pokrewnych 5) opisuje zasady ochrony plastyki w animacji filmowej 6) identyfikuje ryzyka związane z prawem autorskim występujące przy produkcji filmowej
4) przestrzega zasad kopiowania treści audiowizualnych	1) wymienia zasady kopiowania i przegrywania materiałów audiowizualnych 2) stosuje przepisy prawa dotyczące kopiowania i przegrywania materiałów audiowizualnych 3) stosuje zasady korzystania z audiowizualnych materiałów archiwalnych
5) stosuje zasady zawierania umów na rynku animacji filmowej	1) wymienia zasady dotyczące zawierania umów z twórcami i artystami filmowymi 2) rozróżnia umowę o pracę, umowę zlecenia, umowę o dzieło

	3) rozróżnia klauzule umowne dotyczące przeniesienia i licencji autorskich praw majątkowych oraz praw pokrewnych (prawo do serii, sequeli, merchandisingu) 4) rozróżnia klauzule umowne dotyczące plastyki filmowej 5) stosuje zasady ochrony danych osobowych
6) zakłada i prowadzi działalność gospodarczą	1) stosuje procedury związane z zakładaniem działalności gospodarczej 2) rozróżnia prawne formy działania przedsiębiorstw w branży filmowej (np. jednoosobowa działalność gospodarcza, spółki osobowe i spółki kapitałowe) 3) sporządza biznes-plan działalności gospodarczej 4) sporządza kosztorys realizacji zamówienia 5) opisuje podstawy prawa podatkowego i prawa ubezpieczeń społecznych
7) współpracuje z reżyserem i kierownikiem produkcji oraz zespołem realizującym obraz na planie	1) posługuje się tzw. językiem filmowym 2) wykonuje zadania reżysera 3) komunikuje się z kierownikiem produkcji 4) komunikuje się ze scenografem, pionem oświetlającym, wykonawcami lalek – w przypadku animacji poklatkowej
8) stosuje aplikacje, technologie i narzędzia wspomagające wykonywanie zadań zawodowych	1) stosuje programy komputerowe służące tworzeniu dokumentacji produkcji i sporządzaniu kosztorysu 2) wykorzystuje oprogramowanie komputerowe i aplikacje do tworzenia dokumentacji produkcji animacji filmowej 3) wykorzystuje oprogramowanie komputerowe i aplikacje do archiwizacji dokumentacji produkcji animacji filmowej 4) wykorzystuje narzędzia do monitorowania procesów produkcji animacji filmowej, w tym realizacji zadań zgodnie z harmonogramem
9) tworzy portfolio własnych prac	1) stosuje podstawowe zasady budowania marki osobistej 2) udostępnia portfolio w internecie 3) dokonuje wyboru własnych prac, projektów, nagród, certyfikatów i rekomendacji pod kątem oczekiwań potencjalnego pracodawcy lub kontrahenta 4) przygotowuje CV 5) stosuje różne formy prezentacji portfolio

10) stosuje techniki autoprezentacji	1) przygotowuje wystąpienie prezentujące własny dorobek, kwalifikacje i umiejętności 2) stosuje zasady komunikacji werbalnej i niewerbalnej 3) ocenia swoje zawodowe mocne i słabe strony 4) okazuje szacunek dla wyrażanych opinii 5) dobiera ubiór stosownie do okoliczności
11) rozpoznaje właściwe normy i procedury oceny zgodności podczas realizacji zadań zawodowych	1) wymienia cele normalizacji krajowej 2) wyjaśnia, czym jest norma i wymienia cechy normy 3) rozróżnia oznaczenie normy międzynarodowej, europejskiej i krajowej 4) korzysta ze źródeł informacji dotyczących norm i procedur oceny zgodności
AUD.11.3. Realizacja animacji filmowej	
Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
Uczeń:	Uczeń:
1) charakteryzuje strukturę produkcji filmu i serialu animowanego w Polsce i na świecie	1) rozróżnia poszczególne etapy produkcji filmu i serialu animowanego (development, preprodukcja, produkcja, postprodukcja) 2) opisuje czynności składające się na poszczególne etapy produkcji filmu i serialu animowanego 3) wymienia elementy struktury organizacyjnej i pionów wchodzących w skład ekipy produkcyjnej filmu i serialu animowanego w Polsce i na świecie 4) opisuje role, kompetencje i zakres obowiązków członków ekipy produkcyjnej filmu i serialu animowanego w Polsce i na świecie
2) charakteryzuje elementy infrastruktury służącej produkcji animacji filmowej	1) opisuje elementy wyposażenia studia animacji filmowej 2) rozróżnia oprogramowanie służące poszczególnym technikom i rodzajom produkcji animacji filmowej 3) określa parametry sprzętu służącego poszczególnym procesom w produkcji animacji filmowej 4) wymienia elementy planu filmowego oraz hali zdjęciowej służące produkcji animacji poklatkowej, w tym lalkowej 5) opisuje podstawowy sprzęt techniczny niezbędny do produkcji filmu animowanego, także w produkcji animacji poklatkowej, w tym lalkowej 6) określa przeznaczenie sprzętu technicznego niezbędnego do produkcji animacji filmowej

3) realizuje materiał audiowizualny w technice animacji filmowej	1) rozróżnia etapy opracowywania warstwy wizualnej i dźwiękowej materiałów audiowizualnych na potrzeby animacji filmowej 2) opisuje warstwę wizualną i dźwiękową materiałów audiowizualnych powstających w procesie animacji filmowej 3) rozróżnia rodzaje sprzętu: zdjęciowego, dźwiękowego i oświetleniowego służącego produkcji animacji poklatkowej, w tym lalkowej 4) opisuje rodzaje i formaty nośników stosowanych do zapisywania materiałów audiowizualnych w procesie produkcji animacji poklatkowej, w tym lalkowej 5) obsługuje tablet graficzny 6) identyfikuje i stosuje obrazy referencyjne 7) gromadzi materiał inspiracyjny 8) obsługuje program do grafiki rastrowej (np. Photoshop) 9) obsługuje program do grafiki wektorowej (np. Illustrator) 10) obsługuje program do animacji poklatkowej (np. Dragonframe) w zakresie animowania, rozróżnia grafikę rastrową i wektorową 11) stosuje formaty wideo (np. AVI, MOV) 12) animuje lalki i obiekty animacyjne 13) przygotowuje pliki do postprodukcji
AUD.11.4. Stosowanie technik animacji rysunkowej	
Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
Uczeń:	Uczeń:
1) stosuje techniki manualne animacji filmowej	1) wykonuje rysunki w technice manualnej na papierze dla animacji filmowej 2) posługuje się technikami kompozycji ruchu w kadrze na potrzeby animacji rysunkowej 3) rozróżnia sposoby komponowania obrazu w kadrze w animacji rysunkowej 4) tworzy kluczowe fazy ruchu w kadrze na potrzeby animacji rysunkowej 5) tworzy uzupełniające fazy ruchu w kadrze na potrzeby animacji rysunkowej 6) rozrysowuje poszczególne kadry filmu animowanego (fazowanie) na potrzeby animacji rysunkowej

2) animuje postaci w technice rysunkowej manualnej	1) tworzy w rysunku projekty animacyjne postaci 2) rozróżnia elementy konstrukcji postaci w rysunkowej animacji filmowej 3) stosuje techniki gry aktorskiej, wyrażania stanów emocjonalnych i mimiki na potrzeby konstrukcji postaci w rysunkowej animacji filmowej 4) tworzy kluczowe fazy ruchu postaci w kadrze na potrzeby animacji rysunkowej 5) tworzy uzupełniające fazy ruchu postaci w kadrze na potrzeby animacji rysunkowej 6) tworzy ruch ust postaci rysunkowych (lip sync) w animacji rysunkowej
3) stosuje procedury animacji właściwe dla manualnej animacji rysunkowej	1) przygotowuje recepty animacyjne: a) liczy klatki dla danego rysunku na sekundę animacji b) tworzy matematyczny zapis ruchu w animacji rysunkowej 2) przygotowuje klatki filmu animowanego do dalszych procesów po zakończeniu animowania w animacji rysunkowej

AUD.11.5. Stosowanie technik animacji 2D

Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
Uczeń:	Uczeń:
1) stosuje techniki animacji 2D: rysunkowej wycinankowej (cut-out)	1) wykonuje rysunki przy użyciu sprzętu i oprogramowania służącego tworzeniu animacji 2D (Photoshop) 2) korzysta z oprogramowania do animacji rysunkowej w technikach 2D (Photoshop) 3) opracowuje layout projektu animowanego 2D 4) posługuje się technikami kompozycji ruchu w kadrze na potrzeby animacji 2D 5) tworzy kluczowe fazy ruchu w kadrze na potrzeby animacji 2D 6) tworzy uzupełniające fazy ruchu na potrzeby animacji 2D
2) projektuje postaci w technice animacji 2D	1) stosuje elementy konstrukcji postaci w animacji filmowej 2D 2) wykonuje projekty animacyjne postaci 2D 3) stosuje techniki gry aktorskiej, wyrażania stanów emocjonalnych i mimiki na potrzeby konstrukcji postaci w animacji filmowej 2D

	4) tworzy kluczowe fazy ruchu postaci w kadrze na potrzeby animacji 2D 5) tworzy uzupełniające fazy ruchu postaci w kadrze na potrzeby animacji 2D 6) tworzy ruch ust postaci rysunkowych (lip sync) w animacji 2D
3) stosuje procedury właściwe dla animacji 2D	1) przygotowuje recepty animacyjne: a) liczy klatki dla danego rysunku na sekundę animacji 2D b) tworzy matematyczny zapis ruchu w animacji 2D 2) przygotowuje klatki filmu animowanego do dalszych procesów po zakończeniu animacji 2D 3) stosuje system zarządzania barwą w procesie realizacji i publikacji animacji 2D
AUD.11.6. Stosowanie technik animacji 3D	
Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
Uczeń:	Uczeń:
1) stosuje techniki animacji 3D	1) wykonuje rysunki przy użyciu sprzętu i oprogramowania służącego tworzeniu animacji 3D (np. Blender) 2) korzysta z oprogramowania do animacji rysunkowej w technikach 3D (np. Blender) 3) posługuje się technikami kompozycji ruchu w kadrze na potrzeby animacji 3D 4) tworzy kluczowe fazy ruchu w kadrze na potrzeby animacji 3D 5) tworzy uzupełniające fazy ruchu na potrzeby animacji 3D
2) projektuje postaci w technice animacji 3D	1) stosuje elementy konstrukcji postaci w animacji filmowej 3D 2) przygotowuje projekty animacyjne postaci 3D 3) stosuje techniki gry aktorskiej, wyrażania stanów emocjonalnych i mimiki na potrzeby konstrukcji postaci w animacji filmowej 3D 4) tworzy kluczowe fazy ruchu postaci w animacji 3D 5) tworzy uzupełniające fazy ruchu postaci w animacji 3D 6) tworzy ruch ust postaci rysunkowych (lip sync) w animacji 3D

3) stosuje procedury właściwe dla animacji 3D	1) przygotowuje recepty animacyjne: a) liczy ilość klatek dla danego rysunku na sekundę animacji b) tworzy matematyczny zapis ruchu w animacji 3D 2) pozyskuje obiekty do modelowania 3D 3) modeluje obiekty 3D 4) stosuje techniki teksturowania 5) stosuje techniki riggowania 6) stosuje techniki oświetlania obiektów 3D 7) stosuje system zarządzania barwą w procesie realizacji i publikacji animacji 3D 8) przygotowuje klatki filmu animowanego 3D do kompozycji i montażu
---	--

AUD.11.7. Stosowanie technik animacji poklatkowej

Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
Uczeń:	Uczeń:
1) stosuje techniki animacji poklatkowej	1) określa indywidualne zastosowanie elementów takich jak: postać, obiekt animowany (w tym lalka), scenografia, rekwizyt, oświetlenie planu, aparat fotograficzny, komputer wraz z oprzyrządowaniem, oraz ich specyfikę na planie filmowym 2) korzysta z oprogramowania do kontroli animacji poklatkowej (np. Dragonframe) 3) posługuje się technikami kompozycji ruchu w kadrze na potrzeby animacji poklatkowej
2) animuje postaci i obiekty w technice animacji poklatkowej	1) tworzy ruch postaci na planie filmowym z zachowaniem zasad planu filmowego 2) opisuje poszczególne elementy lalki animacyjnej i innych obiektów animacyjnych 3) wskazuje elementy konstrukcyjne lalki animacyjnej lub obiektów animacyjnych, dzięki którym mogą one być animowane 4) wymienia i opisuje sposoby mocowania lalki na planie filmowym 5) posługuje się elementami konstrukcji zewnętrznej lalki (rig) 6) stosuje techniki gry aktorskiej, wyrażania stanów emocjonalnych i mimiki na potrzeby konstrukcji postaci w animacji lalkowej

	7) posługuje się technikami kompozycji ruchu lalki w kadrze na potrzeby animacji lalkowej 8) tworzy ruch postaci i obiektu w technice animacji poklatkowej, w tym w technice plastelinowej, wycinankowej, lalkowej, przedmiotowej 9) tworzy ruch ust i oczu, a także mimikę postaci w technice animacji poklatkowej (lips & eyes sync) 10) tworzy ruch postaci i obiektów, które wchodzi z sobą w interakcje, na potrzeby animacji poklatkowej 11) tworzy ruch postaci i obiektów w scenach zbiorowych na potrzeby animacji poklatkowej 12) tworzy kluczowe fazy ruchu postaci i obiektu oraz za ich pomocą animuje postaci i obiekt, posługując się techniką blokowania
3) stosuje procedury właściwe dla animacji poklatkowej	1) określa liczbę klatek między poszczególnymi pozami postaci i obiektu, odpowiednio do rodzaju ruchu (np. szybki, gwałtowny, powolny, płynny), stosując zasadę timingu w animacji poklatkowej 2) określa liczbę klatek na sekundę animacji w technice poklatkowej 3) określa różnice w użytkowaniu lalek i obiektów wykonanych z różnych materiałów
AUD.11.8. Zarządzanie technikami animacji filmowej	
Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
Uczeń:	Uczeń:
1) rozróżnia techniki i procesy stosowane w animacji filmowej	1) rozróżnia techniki animacji filmowej 2) rozróżnia metody rejestracji animowanego obrazu filmowego 3) rozróżnia procesy cyfrowej obróbki obrazu filmowego 4) rozróżnia metody publikacji i emisji obrazu filmowego
2) stosuje rozwiązania animacji filmowej adekwatne do wymogów i oczekiwań rynkowych	1) dobiera narzędzia, technikę animacji filmowej, środki techniczne i formalne, adekwatne do charakteru zadania, przy wykorzystaniu odpowiednich materiałów i technologii 2) transformuje oczekiwania podmiotu zamawiającego, reżysera i producenta na język plastyczny

	3) dobiera technikę i styl animacji do charakteru przekazu, w tym informacyjnego, dydaktycznego lub reklamowego
3) wykorzystuje techniczne rozwiązania właściwe dla animacji filmowej	1) prezentuje prace wykonane z wykorzystaniem technik cyfrowych 2) dokumentuje prace wykonane z wykorzystaniem technik cyfrowych 3) określa zapotrzebowanie na sprzęt, oprogramowanie i materiały do produkcji animacji filmowej
AUD.11.9. Język obcy zawodowy	
Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
Uczeń:	Uczeń:
1) posługuje się podstawowym zasobem środków językowych w języku obcym nowożytnym (ze szczególnym uwzględnieniem środków leksykalnych) umożliwiającym realizację czynności zawodowych w zakresie tematów związanych: - ze stanowiskiem pracy i jego wyposażeniem - z głównymi technologiami stosowanymi w danym zawodzie - z dokumentacją związaną z danym zawodem - z usługami świadczonymi w danym zawodzie	1) rozpoznaje oraz stosuje środki językowe umożliwiające realizację czynności zawodowych w zakresie: - czynności wykonywanych na stanowisku pracy, w tym związanych z zapewnieniem bezpieczeństwa i higieny pracy - narzędzi, maszyn, urządzeń i materiałów koniecznych do realizacji czynności zawodowych - procesów i procedur związanych z realizacją zadań zawodowych - formularzy, specyfikacji oraz innych dokumentów związanych z wykonywaniem czynności zawodowych - świadczonych usług, w tym obsługi klienta
2) rozumie proste wypowiedzi ustne artykułowane wyrażnie, w standardowej odmianie języka obcego nowożytnego, a także proste wypowiedzi pisemne w języku obcym nowożytnym w zakresie umożliwiającym realizację zadań zawodowych: rozumie proste wypowiedzi ustne dotyczące czynności zawodowych (np. rozmowy, wiadomości, komunikaty, instrukcje lub filmy instruktażowe, prezentacje), artykułowane wyrażnie, w standardowej odmianie języka	1) określa główną myśl wypowiedzi lub tekstu ewentualnie fragmentu wypowiedzi lub tekstu 2) znajduje w wypowiedzi lub tekście określone informacje 3) rozpoznaje związki między poszczególnymi częściami tekstu 4) układa informacje w określonym porządku

b) rozumie proste wypowiedzi pisemne dotyczące czynności zawodowych (np. napisy, broszury, instrukcje obsługi, przewodniki, dokumentację zawodową)	
3) samodzielnie tworzy krótkie, proste, spójne i logiczne wypowiedzi ustne i pisemne w języku obcym nowożytnym w zakresie umożliwiającym realizację zadań zawodowych: a) tworzy krótkie, proste, spójne i logiczne wypowiedzi ustne dotyczące czynności zawodowych (np. polecenie, komunikat, instrukcję) b) tworzy krótkie, proste, spójne i logiczne wypowiedzi pisemne dotyczące czynności zawodowych (np. komunikat, e-mail, instrukcję, wiadomość, CV, list motywacyjny, dokument związany z wykonywanym zawodem – według wzoru)	1) nazywa przedmioty, działania i zjawiska związane z czynnościami zawodowymi 2) przedstawia sposób postępowania w różnych sytuacjach zawodowych (np. udziela instrukcji, wskazówek, określa zasady) 3) wyraża i uzasadnia swoje stanowisko 4) stosuje zasady konstruowania tekstów o różnym charakterze 5) stosuje formalny lub nieformalny styl wypowiedzi adekwatnie do sytuacji
4) uczestniczy w rozmowie w typowych sytuacjach związanych z realizacją zadań zawodowych – reaguje w języku obcym nowożytnym w sposób zrozumiały, adekwatnie do sytuacji komunikacyjnej, ustnie lub w formie prostego tekstu: a) reaguje ustnie (np. podczas rozmowy z innym pracownikiem, klientem, kontrahentem, w tym rozmowy telefonicznej) w typowych sytuacjach związanych z wykonywaniem czynności zawodowych b) reaguje w formie prostego tekstu pisanego (np. wiadomość, formularz, e-mail, dokument związany z wykonywanym zawodem) w typowych sytuacjach związanych z wykonywaniem czynności zawodowych	1) rozpoczyna, prowadzi i kończy rozmowę 2) uzyskuje i przekazuje informacje i wyjaśnienia 3) wyraża swoje opinie i uzasadnia je, pyta o opinie, zgadza się lub nie zgadza z opiniami innych osób 4) prowadzi proste negocjacje związane z czynnościami zawodowymi 5) pyta o upodobania i intencje innych osób 6) proponuje, zachęca 7) stosuje zwroty i formy grzecznościowe 8) dostosowuje styl wypowiedzi do sytuacji

5) zmienia formę przekazu ustnego lub pisemnego w języku obcym nowożytnym w typowych sytuacjach związanych z wykonywaniem czynności zawodowych	1) przekazuje w języku obcym nowożytnym informacje zawarte w materiałach wizualnych (np. wykresach, symbolach, piktogramach, schematach) oraz audiowizualnych (np. filmach instruktażowych) 2) przekazuje w języku polskim informacje sformułowane w języku obcym nowożytnym 3) przekazuje w języku obcym nowożytnym informacje sformułowane w języku polskim lub tym języku obcym nowożytnym 4) przedstawia publicznie w języku obcym nowożytnym wcześniej opracowany materiał, np. prezentację
6) wykorzystuje strategie służące doskonaleniu własnych umiejętności językowych oraz podnoszące świadomość językową: a) wykorzystuje techniki samodzielnej pracy nad językiem b) współdziała w grupie c) korzysta ze źródeł informacji w języku obcym nowożytnym d) stosuje strategie komunikacyjne i kompensacyjne	1) korzysta ze słownika dwujęzycznego i jednojęzycznego 2) współdziała z innymi osobami, realizując zadania językowe 3) korzysta z tekstów w języku obcym nowożytnym, również za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych 4) identyfikuje słowa kluczowe, internacjonalizmy 5) wykorzystuje kontekst (tam, gdzie to możliwe), aby w przybliżeniu określić znaczenie słowa 6) upraszcza (jeżeli to konieczne) wypowiedź, zastępuje nieznanne słowa innymi, wykorzystuje opis, środki niewerbalne

AUD.11.10. Kompetencje personalne i społeczne

Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
Uczeń:	Uczeń:
1) przestrzega zasad kultury i etyki zawodowej	1) stosuje zasady etykiety w komunikacji z przełożonym i ze współpracownikami w codziennych kontaktach 2) rozróżnia zasady etyczne związane z ochroną efektów pracy własnej, swoich współpracowników oraz osób trzecich
2) planuje wykonanie zadania i zarządza czasem	1) ocenia czas i budżet potrzebny do wykonania zadania 2) planuje działania zgodnie z możliwościami ich realizacji 3) realizuje zadania w wyznaczonym czasie 4) dokonuje analizy i oceny podejmowanych działań
3) ponosi odpowiedzialność za podejmowane działania	1) analizuje zasady i procedury wykonania zadania 2) ocenia przypadki naruszania norm i procedur postępowania 3) wskazuje obszary odpowiedzialności prawnej za podejmowane działania

4) stosuje techniki radzenia sobie ze stresem	1) przewiduje konsekwencje swoich działań dla innych członków zespołu 2) wskazuje najczęstsze przyczyny sytuacji stresowych w pracy zawodowej
5) doskonali wiedzę i umiejętności zawodowe	1) opisuje działania przedsiębiorstw funkcjonujących w branży 2) analizuje zapotrzebowanie rynku na dane usługi 3) określa zestaw umiejętności i kompetencji niezbędnych w zawodzie 4) analizuje własne kompetencje 5) wyznacza sobie cele rozwojowe 6) rozwija sprawności i umiejętności przez stosowanie metod posługiwania się środkami artystycznymi i technologicznymi
6) stosuje zasady komunikacji interpersonalnej	1) opisuje ogólne zasady komunikacji interpersonalnej 2) interpretuje mowę ciała w komunikacji 3) stosuje aktywne metody słuchania 4) komunikuje innym własne intencje i przekonania, aby osiągać określone cele 5) stosuje zasady etykiety językowej 6) stosuje formy grzecznościowe w piśmie i w mowie
AUD.11.11. Organizacja pracy małych zespołów	
Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
Uczeń:	Uczeń:
1) organizuje pracę zespołu w celu wykonania przydzielonych zadań	1) planuje działania zespołu 2) określa czas realizacji zadania 3) weryfikuje postępy pracy zespołu 4) komunikuje się ze współpracownikami
2) dobiera osoby do wykonania przydzielonych zadań	1) rozpoznaje, jakie role w grupie pełnią poszczególni członkowie zespołu 2) omawia skutki niewłaściwego doboru osób do zadań
3) monitoruje wykonanie przydzielonych zadań	1) stosuje zasady współżycia społecznego 2) współpracuje w zespole 3) rozpoznaje procesy grupowe 4) proponuje działania zapobiegawcze i korygujące w procesach grupowych 5) koordynuje pracę zespołu, z uwzględnieniem indywidualności jednostek i grupy

4) ocenia jakość wykonania przydzielonych zadań	1) określa kryteria oceny jakości wykonania przydzielonych zadań 2) ewaluuje wyniki pracy zgodnie z podanymi kryteriami 3) stosuje wybrane metody i techniki pracy grupowej 4) diagnozuje podstawowe bariery w osiągnięciu pożądanej efektywności pracy zespołu
5) proponuje rozwiązania techniczne i organizacyjne wpływające na poprawę warunków i jakości pracy	1) stosuje rozwiązania techniczne i organizacyjne wpływające na poprawę warunków i jakości pracy 2) wskazuje rozwiązania techniczne i organizacyjne wpływające na poprawę warunków i jakości pracy 3) dokonuje prostych usprawnień stanowiska pracy

WARUNKI REALIZACJI KSZTAŁCENIA W ZAWODZIE TECHNIK ANIMACJI FILMOWEJ

Szkoła prowadząca kształcenie w zawodzie zapewnia pomieszczenia dydaktyczne z wyposażeniem odpowiadającym technologii i technice stosowanej w zawodzie, aby zapewnić osiągnięcie wszystkich efektów kształcenia określonych w podstawie programowej kształcenia w zawodzie szkolnictwa branżowego oraz umożliwić przygotowanie absolwenta do wykonywania zadań zawodowych.

Wyposażenie szkoły niezbędne do realizacji kształcenia w kwalifikacji AUD.11. Realizacja produkcji filmowej techniką animacji

Pracownia animacji 2D i 3D wyposażona w:

- stanowisko komputerowe dla nauczyciela podłączone do sieci lokalnej z dostępem do internetu, do urządzenia wielofunkcyjnego, z pakietem programów do animacji filmowej (np. Photoshop, Blender), programów biurowych, tablet graficzny, urządzenie do prezentacji,
- stanowiska komputerowe dla uczniów (jedno stanowisko dla jednego ucznia) podłączone do sieci lokalnej z dostępem do internetu, do urządzenia wielofunkcyjnego, z pakietem programów do animacji filmowej (np. Photoshop, Blender), programów biurowych, tablety graficzne,
- składane stanowiska z pulpitemi do animacji rysunkowej oraz materiały kreślarskie (papier, kalki, ołówki o różnej twardości, węgiel kreślarski) (jedno stanowisko dla jednego ucznia),
- urządzenie wielofunkcyjne (drukarka sieciowa, skaner, kserograf).

Pracownia animacji poklatkowej wyposażona w:

- żaluzje lub rolety zaciemniające światło zewnętrzne,
- urządzenie wielofunkcyjne (drukarka sieciowa, skaner, kserograf),
- stanowisko do animacji poklatkowej dla nauczyciela wyposażone w:
 - stół,
 - komputer podłączony do sieci lokalnej z dostępem do internetu, do urządzenia wielofunkcyjnego, z pakietem programów do poklatkowej animacji filmowej (np. Dragonframe) i programów biurowych, urządzenie do prezentacji,
 - zestaw fotograficzny: aparat fotograficzny z obiektywem lub kamera internetowa kompatybilne z programem do poklatkowej animacji filmowej, statyw do aparatu lub kamery, światło punktowe,
 - konstrukcję animacyjną z wymienną głową i stopami (uwzględniając zróżnicowane sposoby mocowania lalki do podłoża),
 - obiekt animacyjny,

- stanowiska komputerowe dla uczniów (jedno stanowisko dla jednego ucznia) wyposażone w: stół, komputer podłączony do sieci lokalnej z dostępem do internetu, do urządzenia wielofunkcyjnego, z pakietem programów do animacji filmowej (np. Dragonframe) i programów biurowych,
- zestaw fotograficzny: aparat fotograficzny z obiektywem lub kamera internetowa kompatybilne z programem (np. Dragonframe), statyw do aparatu lub kamery, światło punktowe,
- konstrukcję animacyjną z wymienną głową i stopami (uwzględniającą zróżnicowane sposoby mocowania lalki do podłoża),
- obiekt animacyjny.

Szkoła zapewnia dostęp do studia animacji poklatkowej wyposażonego w:

- co najmniej dwie stacje robocze do animacji; każda stacja składa się z:
 - aparatu cyfrowego (body) min. 24MP,
 - zasilacza do aparatu cyfrowego (według modelu),
 - stacji komputerowej (spełniającej co najmniej następujące wymagania techniczne: procesor, który umożliwi wydajną, wielowątkową pracę (na wielu oknach jednocześnie) na programach dla grafików i programach do animacji oraz obsługuje korekcję błędów ECC, płyta główna z 6 portami w standardzie USB3.0, Wi-Fi, Bluetooth, zintegrowana karta dźwiękowa, zintegrowany układ graficzny, co najmniej 16GB RAM, dysk systemowy SSD 500GB, dysk HDD 4TB, karta grafiki z co najmniej 4GB z certyfikatem ISV),
 - klawiatury,
 - myszki bezprzewodowej,
 - wózka stacji komputerowej,
 - monitora do stacji komputerowej,
 - obiektywu podstawowego,
 - obiektywu szerokokątnego,
 - obiektywu długiego,
 - adaptera montażu obiektywu (według modelu),
 - statywu fotograficznego (tripod) z głowicą,
 - oświetlenia,
 - akcesoriów do lamp (statyw oświetleniowy) i modyfikatorów światła,
 - kontrolera USB oraz ze stołu do animacji wraz ze scenografią i obiektami do animacji.

Miejsce realizacji praktyk zawodowych: przedsiębiorstwa produkujące filmy i seriale animowane, agencje reklamowe, przedsiębiorstwa postprodukcyjne, redakcje oprawy telewizyjnej i inne podmioty stanowiące potencjalne miejsce zatrudnienia absolwentów szkół prowadzących kształcenie w zawodzie.

Liczba tygodni przeznaczonych na realizację praktyk zawodowych: 8 tygodni (280 godzin).

MINIMALNA LICZBA GODZIN KSZTAŁCENIA ZAWODOWEGO DLA KWALIFIKACJI WYODRĘBNIENEJ W ZAWODZIE¹⁾

AUD.11. Realizacja produkcji filmowej techniką animacji	
Nazwa jednostki efektów kształcenia	Liczba godzin
AUD.11.1. Bezpieczeństwo i higiena pracy	16
AUD.11.2. Podstawy wiedzy o rynku animacji filmowej	128
AUD.11.3. Realizacja animacji filmowej	96

AUD.11.4. Stosowanie technik animacji rysunkowej	160
AUD.11.5. Stosowanie technik animacji 2D	256
AUD.11.6. Stosowanie technik animacji 3D	256
AUD.11.7. Stosowanie technik animacji poklatkowej	256
AUD.11.8. Zarządzanie technikami animacji filmowej	64
AUD.11.9. Język obcy zawodowy	128
Razem	1360
AUD.11.10. Kompetencje personalne i społeczne ²⁾	
AUD.11.11. Organizacja pracy małych zespołów ²⁾	

¹⁾ 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, z wyjątkiem szkoły policealnej kształcącej w formie stacjonarnej lub zaocznej, minimalną liczbę godzin wskazanych w tabeli dla efektów kształcenia właściwych dla kwalifikacji wyodrębnionej w zawodzie.

²⁾ Nauczyciele wszystkich obowiązkowych zajęć edukacyjnych z zakresu kształcenia zawodowego powinni stwarzać uczniom warunki do nabywania kompetencji personalnych i społecznych oraz umiejętności w zakresie organizacji pracy małych zespołów.