

1. Technik grafiki i poligrafii cyfrowej profesja ta obecnie cieszy się ogromną popularnością tak w Polsce jak i na całym świecie. Praca grafika i poligrafa cyfrowego polega na umiejętnej obserwacji, poszukiwaniu, wykorzystywaniu trendów kulturowych. Technik grafiki i poligrafii cyfrowej to zajęcie z pogranicza twórczości artystycznej oraz branży IT. Osoba wykonująca ten zawód zajmuje się tworzeniem i realizacją projektów graficznych z wykorzystaniem komputera. Projekty te mogą mieć zarówno charakter reklamowy (i tak dzieje się najczęściej), jak i informacyjny czy też artystyczny. Do jego zadań może należeć również tworzenie grafiki wektorowej (w tym wykresów, logotypów firm itp.), formatowanie tekstów oraz skład materiałów do publikacji – DTP, czy też obróbka graficzna fotografii.

Wszystkie prace technika grafiki i poligrafii cyfrowej wykonuje się z wykorzystaniem nowoczesnych technologii komputerowych, posługując się odpowiednio dobranym oprogramowaniem, oraz wysokiej jakości urządzeniami – np. drukarkami, ploterami, skanerami, densytometrami itp.

Praca grafika komputerowego opiera się bowiem na ścisłej współpracy z klientem i kalkulacji wykonywanej usługi poligraficznej.

Zadania wykonywane przez technika grafiki i poligrafii cyfrowej są, wbrew pozorom, bardzo ważne. W realiach XXI wieku od estetyki wszelkiego typu materiałów reklamowych zależy to, czy zostaną one właściwie zrozumiane przez odbiorców. Dobra grafika ma też wyraźne przełożenie na świat reklamy i marketingu.

2. Informacje dodatkowe.

Lokalny rynek obfituje w większe drukarnie i mniejsze agencje reklamowe. Szkoła od wielu lat współpracuje z tymi firmami.

3. Kwalifikacje uzyskane w wyniku kształcenia

Kwalifikacja 1: PGF.04. Przygotowanie oraz wykonywanie prac graficznych i publikacji cyfrowych.

Kwalifikacja 2: PGF.05. Drukowanie cyfrowe i obróbka druków.

4. Sylwetka absolwenta

Absolwent kończąc szkołę w zawodzie technika grafiki i poligrafii cyfrowej będzie przygotowany do wykonywania zadań zawodowych w zakresie:

- przygotowania publikacji i prac graficznych do druku oraz publikacji elektronicznej;
- prowadzenia procesów drukowania cyfrowego;
- przygotowania materiałów cyfrowych do wykonania projektów graficznych;
- obróbki druków cyfrowych;
- prowadzenia procesów drukowania przestrzennego 3D;
- obróbki przestrzennych druków 3D.

5. Technik grafiki i poligrafii cyfrowej znajdzie zatrudnienie posiadając dyplom potwierdzający kwalifikacje zawodowe AU.54, AU.55 w:

Polsce i na obszarze Unii Europejskiej. Miejsca pracy:

- agencje reklamowe
- studio telewizyjne
- prasa
- firmy wydawnicze
- zakłady fotograficzne
- działy marketingu w przedsiębiorstwach produkcyjno-handlowych
- działy promocji w przedsiębiorstwach produkcyjno-handlowych
- drukarnie
- własna działalność gospodarcza związana z oprawą graficzną uroczystości szkolnych, rodzinnych itp.

Specyfika zawodu wymaga od grafika komputerowego przede wszystkim:

- twórczego myślenia i dużej wyobraźni przestrzennej,
- tworzenia nowych rozwiązań i nietypowych pomysłów,
- musi posiadać dużą sprawność rąk i zręczność palców,
- dobry wzrok - zdolność ostrego widzenia, rozróżniania barw i trójwymiarowości kształtów

- zdolność logicznego myślenia,
- dobra pamięć,
- zdolność koncentracji uwagi oraz podzielność uwagi.
- umiejętność nawiązywania kontaktów,
- bezkonfliktowego współżycia z ludźmi
- oraz umiejętność pracy w grupie.
- dokładność i spostrzegawczość oraz dbanie o szczegóły w swojej pracy,
- w przypadku pełnienia funkcji kierowniczych w firmie lub założenia własnej firmy niezbędne są również umiejętności menadżerskie oraz osobowość przedsiębiorcza.
- ponadto istotna jest kreatywność powiązana z motywacją do nieustannego podnoszenia kwalifikacji (poznawanie najnowszych graficznych programów komputerowych, wyszukiwanie nowinek technicznych, doskonalenie umiejętności posługiwania się językami obcymi i in.),
- otwartość na wiedzę, ciekawość zawodowa i chęć doskonalenia jest tu warunkiem sprawnego i efektywnego działania oraz osiągania satysfakcji z pracy.

6. Baza dydaktyczna i warunki kształcenia.

Szkoła posiada:

1. pracownię cyfrowych procesów poligraficznych wyposażoną w: stanowiska komputerowe dla nauczyciela i uczniów do poligraficznych procesów przygotowawczych (jedno stanowisko dla jednego ucznia), z systemem operacyjnym, dostępem do sieci lokalnej i Internetu oraz pakietem oprogramowania biurowego, oprogramowaniem do tworzenia i obróbki grafiki bitmapowej i wektorowej, oprogramowaniem do tworzenia publikacji, oprogramowaniem do tworzenia i edycji plików PDF, oprogramowaniem do wykonywania impozycji, tablet graficzny, projektor multimedialny, sieciową drukarkę drukującą w kolorze, skaner poligraficzny, przyrządy kontrolno-pomiarowe, wzorniki barw, wzorniki podłoży do druku cyfrowego, przykładowe wydruki, produkty i półprodukty poligraficzne, przykłady projektów graficznych i typograficznych, tablice z krojami pism, przykłady kompozycji tekstu i grafiki.

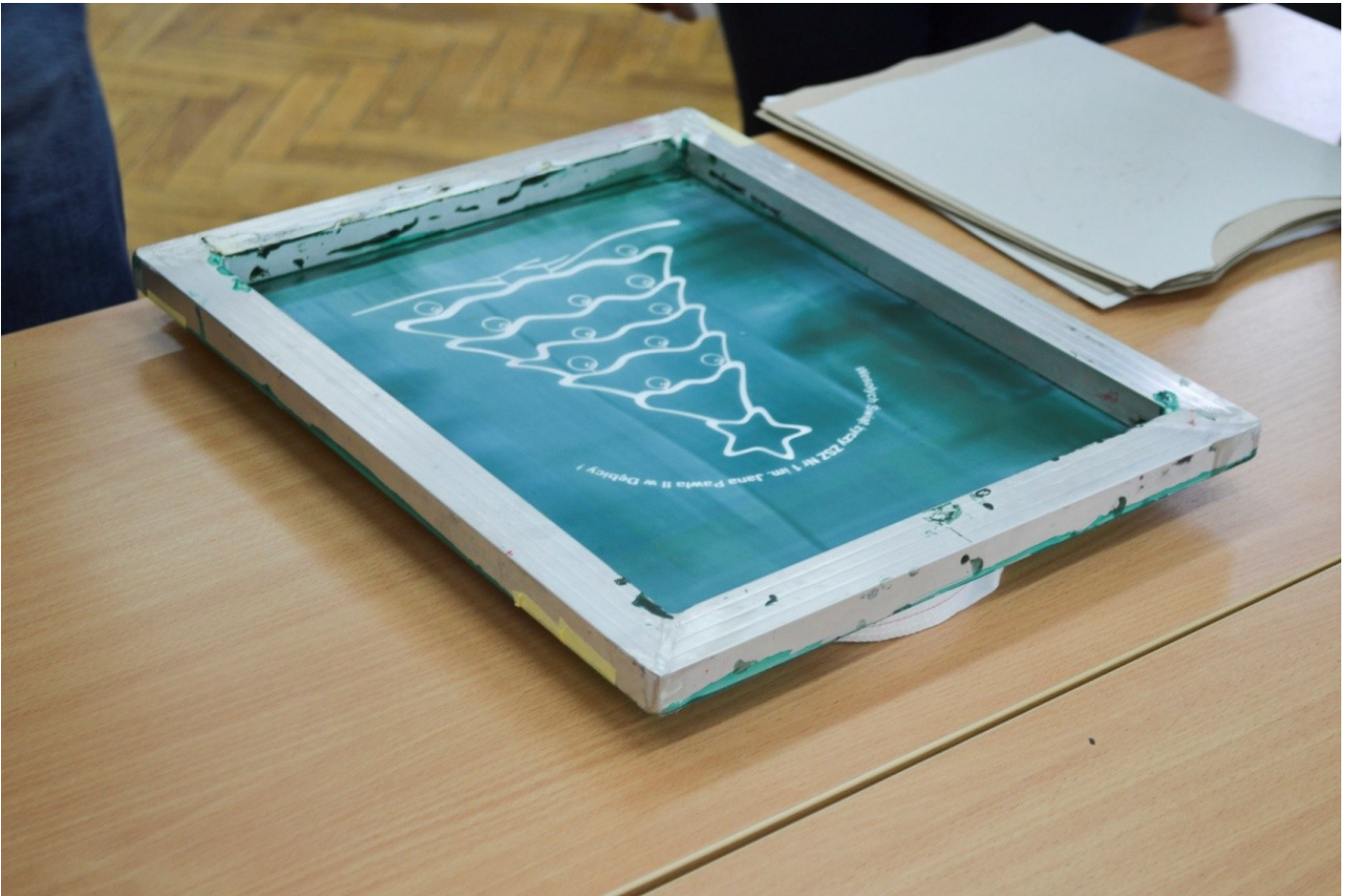
W naszym Technikum Nr 1 uczniowie z kierunku technik grafiki i poligrafii cyfrowej uczą się na legalnym, pełnym oprogramowaniu pakietu Adobe CS6 w tym: Photoshop CS6, Illustrator CS6, InDesign CS6, pakiet COREL Draw GraphicSuite X7 itp.

2. pracownię druku cyfrowego małoformatowego wyposażoną w: urządzenia do jednokolorowego drukowania cyfrowego nakładowego wraz z jednostką sterującą i oprogramowaniem, oprogramowaniem do wykonywania impozycji, małoformatowy ploter do druku cyfrowego, przyrządy kontrolno-pomiarowe, wzorniki barw, wzorniki podłoży do druku cyfrowego, przykładowe wydruki cyfrowe, produkty i półprodukty poligraficzne.

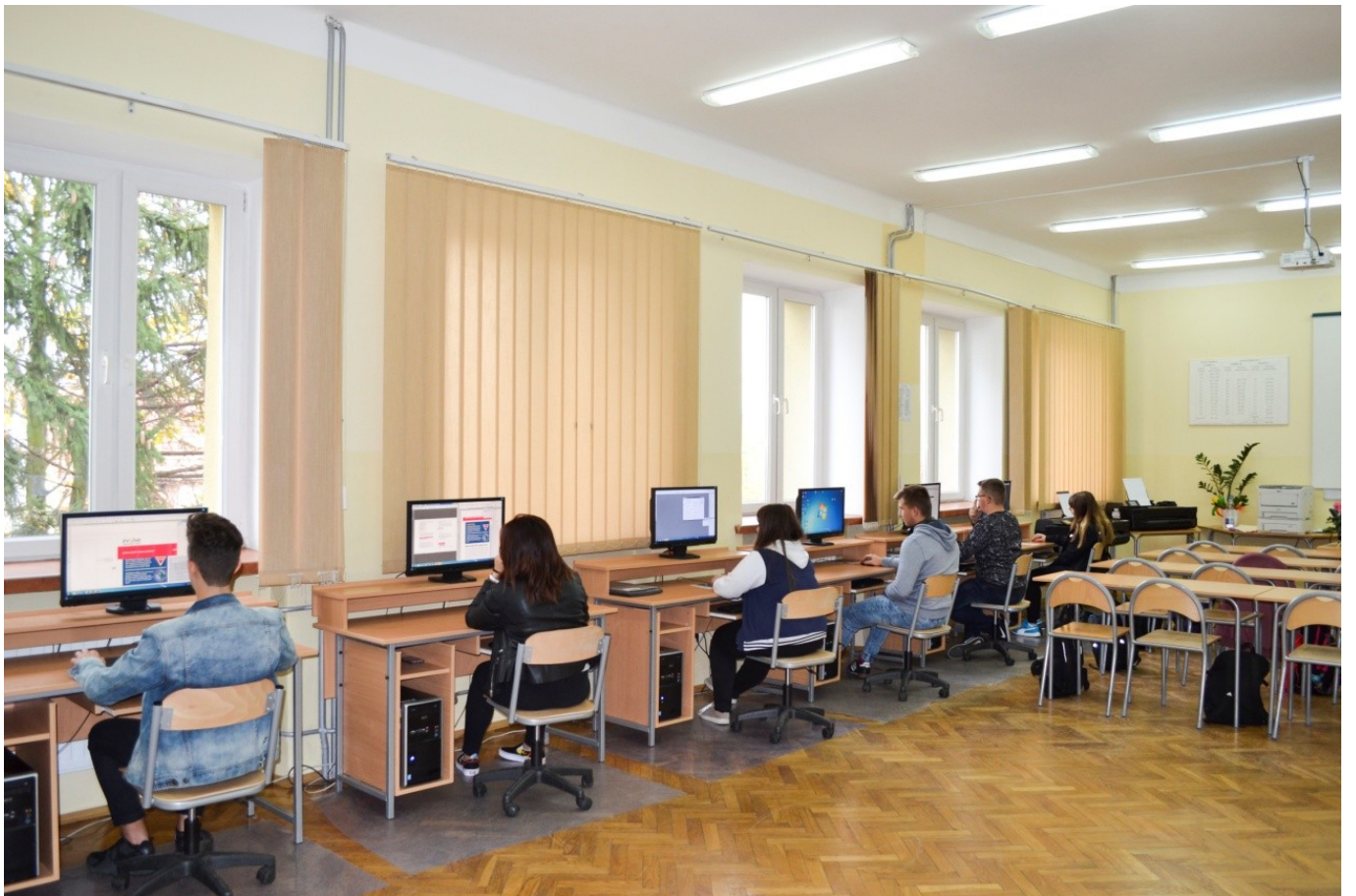
3. pracownię introligatorską wyposażoną w: urządzenie do krojenia druków ćwierć-formatowych, bigówkę, zszywarę drutem, laminarkę rolową, gilotynę ręczną.

4. pracownię rysunku technicznego: stanowiska komputerowe dla nauczyciela i uczniów wyposażone w oprogramowanie do wykonywania rysunku technicznego, z systemem operacyjnym, dostępem do sieci lokalnej i Internetu oraz pakietem oprogramowania biurowego, projektor multimedialny, pomoce dydaktyczne do kształtowania wyobraźni przestrzennej, normy dotyczące zasad wykonywania rysunku technicznego maszynowego.

5. pracownię druku przestrzennego 3D: stanowiska komputerowe dla nauczyciela i uczniów wyposażone w oprogramowanie do przygotowywania i obróbki modeli przestrzennych 3D, z systemem operacyjnym, dostępem do sieci lokalnej i Internetu oraz pakietem oprogramowania biurowego, oprogramowanie do wizualizacji i modelowania przestrzennego, drukarkę przestrzenną 3D - ploter laserowy CO₂, projektor multimedialny



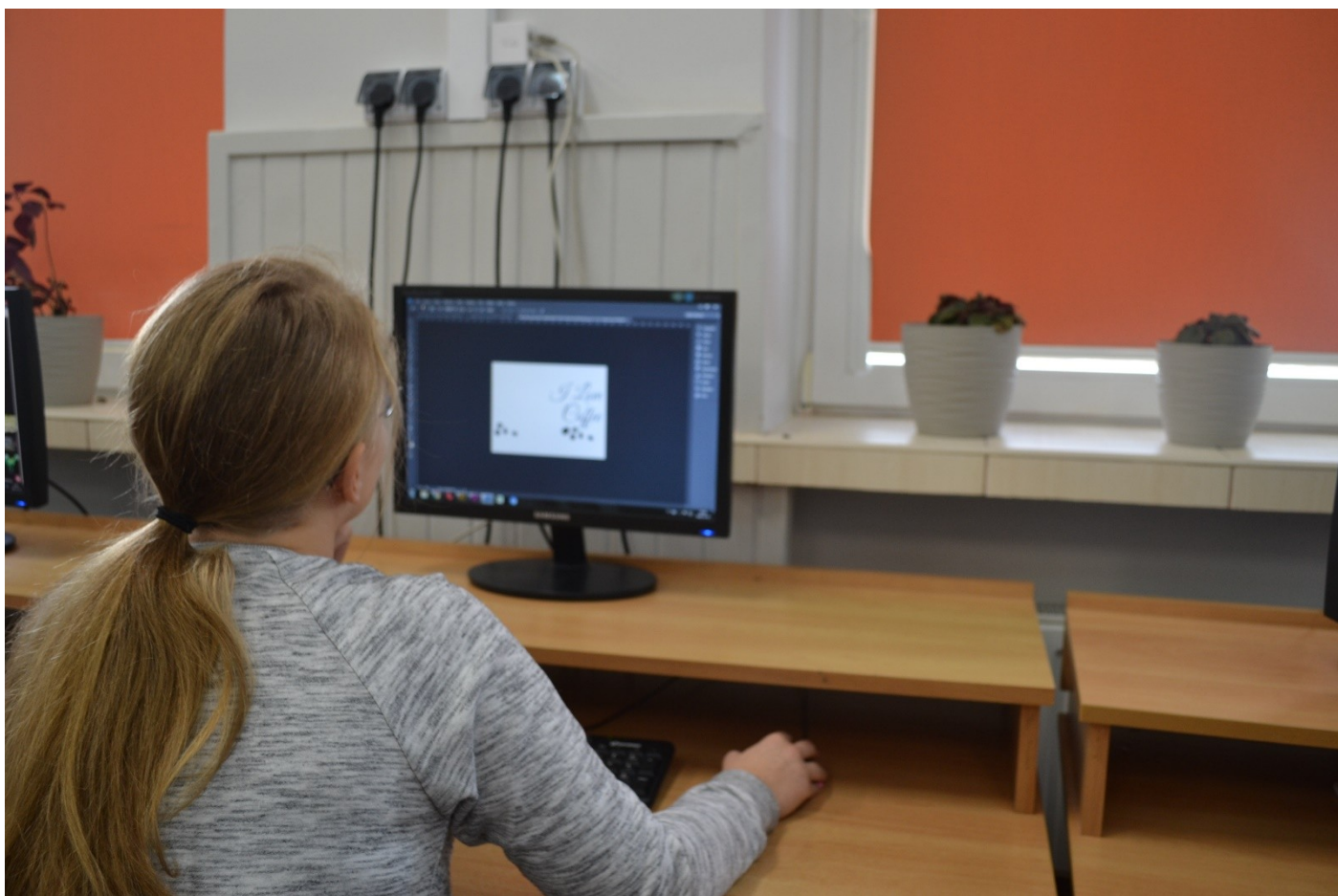












Fotografie zostały wykonane w naszych pracowniach.