



01001
11010



010
1010



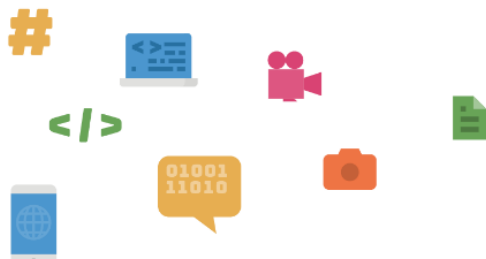
Vizualni i grafički dizajn

Pregled tečaja



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

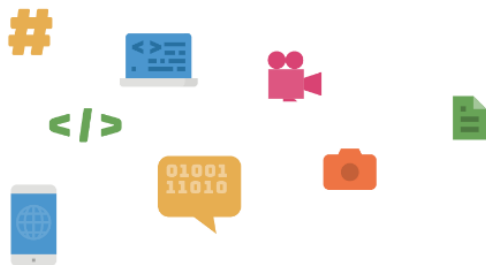
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD



Sadržaj

ISHODI UČENJA	4
KOMPETENCIJE	4
ZAHTJEVI TEČAJA	5
OPREMA	5
METODE POUČAVANJA	5
NAPOMENA	5
PROCJENA I EVALUACIJA	5
TRAJANJE TEČAJA	5
NASTAVNI PLAN I ISHODI UČENJA	6
1. UVOD (2 sata)	6
2. RAD NA SOFTVERU S RASTERSKOM GRAFIKOM (4 sata)	7
3. PSIHOLOGIJA BOJA (2 sata)	7
4. RAD SA SOFTVEROM ZA VEKTORSKI GRAFIČKI DIZAJN (5 sati)	7
5. TEKSTOPISANJE (COPYWRITING) (1 sat)	8
6. ZADAK ZA VJEŽBU (3 sata)	8
7. KNJIGA VIZUALNIH STANDARDA (2 sata)	8
8. SURADNJA S TISKARAMA (1 sat)	8





Social Hackademy - #hackAD

612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Broj ugovora: 2018 – 3186

Erasmus+ KA3 Social Inclusion

www.socialhackademy.eu

Partneri:

ALL DIGITAL aisbl (Belgija), European Grants International Academy (Italija), Hellenic Open University (Grčka), CTK Rijeka (Hrvatska), SIMPLON.co (Francuska), Public libraries 2030 (Belgija)

Podrška Europske komisije za proizvodnju ove publikacije ne predstavlja slaganje sa sadržajem unutar nje koji odražava isključivo stavove autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu uporabu informacija koje se u njima nalaze.

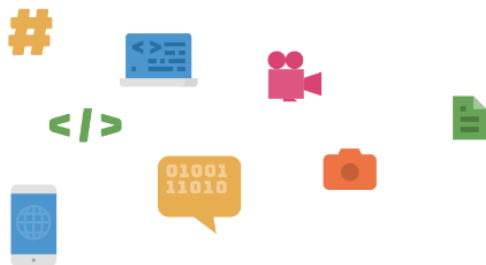


Sufinancirano sredstvima
programa Europske unije
Erasmus+



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD



Akronim projekta	#hackAD
Naziv projekta	Social Hackademy
Radni paket	RP2 Prilagodba primjera dobre prakse
Naziv isporuĉevine	#hackAD Pregled teĉaja – Vizualni i grafiĉki dizajn
Razina diseminacije	Javno
Inaĉica	Finalna verzija
Datum izrade	31/05/2020
Saĉetak	Ovaj dokument pruĉa organizacijama i trenerima strukturu teĉaja <i>Vizualni i grafiĉki dizajn</i> , kljuĉne kompetencije i ishode uĉenja koji mogu biti usvojeni tijekom uĉenja, općenite smjernice, zahtjeve i napomene o teĉaju.
Autor	CTK Rijeka
Projekt br.	612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Ugovor br.	2018 – 3186
Internetska stranica	www.socialhackademy.eu

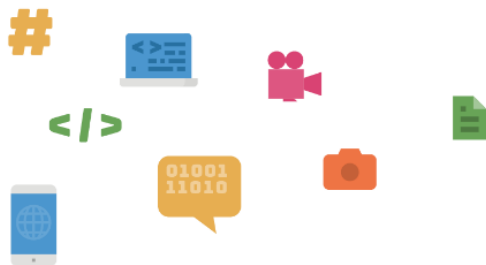
Ova publikacija je dostupna pod



Imenovanje-Nekomercijalno-Bez prerada 4.0 meĉunarodnom

(CC BY-NC-ND 4.0)

licencom



ISHODI UČENJA

Tečaj se fokusira na poučavanje polaznika o načinima kreiranja knjige vizualnih standarda i njenog korištenja u kreiranju grafika za specifične namjene, poput postera, objava na društvenim mrežama i brošura. Polaznici će steći osnovno znanje i vještine o:

- Vizualnom identitetu i principima grafičkog dizajna,
- Radu s rasterskim i vektorskim grafikama,
- Psihologiji boja i tehnikama odabira i kombiniranja boja,
- Pripremi grafika za internet i tisak,
- Suradnji s tiskarama i postizanju kvalitetnih rezultata.

Osim digitalnih vještina, polaznici će u sklopu ovog tečaja biti poticani na kritičko mišljenje, kreativnost, rad u timu i korištenje resursa koji su im na raspolaganju kako bi kreirali nova rješenja. Time će polaznici unaprijediti svoje poduzetničke vještine i vještine 21. stoljeća.

KOMPETENCIJE

Polaznik koji prisustvuje većini lekcija, odradi zadatke i aktivno sudjeluje u tečaju će, po završetku tečaja, moći steći sljedeće kompetencije:



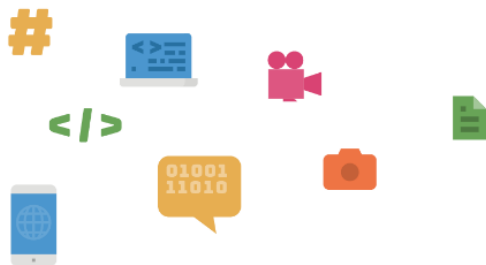
DigComp 2.1 -> Područje kompetencija 3: Kreiranje digitalnog sadržaja -> Kompetencija 3.1 – Razvijanje digitalnog sadržaja -> Razina 3 – Srednja



EntreComp -> Područje kompetencija 1: Ideje i mogućnosti -> Kompetencija 1.2 – Kreativnost



EntreComp -> Područje kompetencija 3: Djelovanje -> Kompetencija 3.5 – Učenje kroz rad



ZAHTJEVI TEČAJA

Od polaznika se zahtijeva posjedovanje osnovnih računalnih vještina u skladu s DigComp 2.1 – Područje kompetencija 1 – Informacijska i podatkovna pismenost – 1.3 Upravljanje podacima, informacijama i digitalnim sadržajem - Razina 4 ili ECDL – modul Osnove računala.

OPREMA

Stolno ili prijenosno računalo za svakog polaznika sa stabilnim pristupom internetu i potrebnim softverom prema sklonosti trenera (Adobe Photoshop, Illustrator ili besplatni ekvivalent), projektor, kemijske olovke, papiri. Grafički tablet može biti koristan dodatak tečaju, ali nije obavezan.

METODE POUČAVANJA

Učionički rad – teorijski ili praktični rad polaznika prema trenerovim uputama tijekom lekcija.

Samostalan rad – individualni teorijski ili praktični rad polaznika prema prijedlozima trenera (tutorijali, *online* materijali za čitanje, itd.) izvan učioničkih lekcija.

Vježbe – kratki zadaci koje polaznici rješavaju tijekom lekcija uz moderiranje trenera.

Projektni zadaci – složeniji zadaci koje polaznici rade samostalno ili u grupama uz vodstvo i podršku trenera.

NAPOMENA

Tečaj je osmišljen na temelju praktične metodologije „učenje kroz rad“ (*learning by doing*) te se uglavnom sastoji od zadataka i vježbi koje polaznici samostalno odrađuju uz vodstvo mentora.

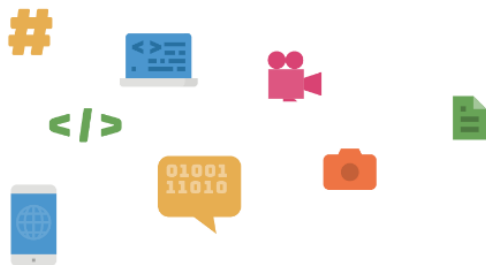
PROCJENA I EVALUACIJA

Treneri će pratiti napredak polaznika tijekom tečaja te im pružiti povratne informacije o onome u čemu su dobri te o temama koje trebaju dodatno vježbati. Vještine i znanje polaznika bit će evaluirano tijekom Hackathon-a, a procjenjivat će se uključenost polaznika u projekte na Hackthon-u, kvaliteta rezultata, kreativnost, rješavanje problema i timski rad.

TRAJANJE TEČAJA

Tečaj se sastoji od 20 sati radionica uživo.





NASTAVNI PLAN I ISHODI UČENJA

1. UVOD (2 sata)

1.1. Uvod u grafički dizajn i terminologiju koja se koristi u području grafičkog dizajna

Na kraju tečaja polaznici će znati što je grafički dizajn općenito i razumjeti terminologiju koju koriste grafički dizajneri.

1.2. Uvod u vizualni identitet

Na kraju tečaja polaznici će moći objasniti principe kreiranja vizualnog identiteta.

1.3. Osnovni principi dizajna

Na kraju tečaja polaznici će moći razumjeti osnovne principe dizajna.

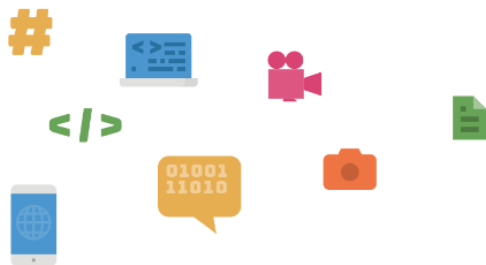
1.4. Rasterska i vektorska grafika

Na kraju tečaja polaznici će znati definiciju rasterske i vektorske grafike, glavne razlike između rasterske i vektorske grafike te kada koristiti rastersku, a kada vektorsku grafiku.

1.5. Teorija boja

Na kraju tečaja polaznici će razumjeti tipove modela boja koje koriste grafički dizajneri, znati osnovne razlike između različitih modela boja i kada koristiti pojedini model.





2. RAD NA SOFTVERU S RASTERSKOM GRAFIKOM (4 sata)

2.1. Uvod u softver za rasterski grafički dizajn

Na kraju tečaja polaznici će moći navigirati kroz korisničko sučelje softvera za rasterski grafički dizajn te se samostalno dodatno educirati o softverima za rasterski grafički dizajn.

2.2. Jednostavna obrada slika i retuširanje

Na kraju tečaja polaznici će moći izvoditi jednostavno uređivanje slika i retuširanje te napraviti izvoz grafike iz softvera za rasterski dizajn kako bi se ona mogla koristiti u drugim medijima.

2.3. Kreiranje plana pomoću teksta

Na kraju tečaja polaznici će moći koristiti tekstualne alate u softveru za rasterski grafički dizajna.

3. PSIHOLOGIJA BOJA (2 sata)

3.1. Uvod u teoriju boja i psihologiju boja, harmoniju boja i načine odabira boja za određeni dizajn

Na kraju tečaja polaznici će znati što je psihologija boja, usvojiti osnovno znanje o teoriji boja, znati kako funkcionira harmonija boja te koristiti različite online alate za pomoć pri odabiru paleta boja.

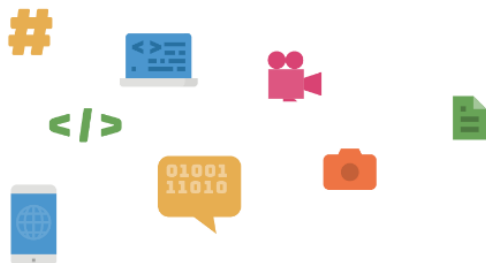
4. RAD SA SOFTVEROM ZA VEKTORSKI GRAFIČKI DIZAJN (5 sati)

4.1. Uvod u softver za vektorski grafički dizajn

Na kraju tečaja polaznici će moći navigirati korisničkim sučeljem softvera za vektorski grafički dizajn te se samostalno dodatno educirati o softverima za vektorski grafički dizajn.

4.2. Putanje, oblici, tipografija i ostali alati softvera za vektorski dizajn

Na kraju tečaja polaznici će moći koristiti osnovne alate softvera za vektorski grafički dizajna za kreiranje vlastitog dizajna.



4.3. Kreiranje specifičnog dizajna

Na kraju tečaja polaznici će moći koristiti softver za vektorski grafički dizajn pri kreiranju specifičnog dizajna te napraviti izvoz vektorske grafike kako bi ona mogla biti korištena u drugim medijima.

5. TEKSTOPISANJE (*COPYWRITING*) (1 sat)

5.1. Važnost dobrog teksta (*copy*) i kako ga napisati

Na kraju tečaja polaznici će znati što čini tekst dobrim i što uključuje raspon posla tekstopisca, osnovna pravila pisanja dobrog teksta te zašto tekst može pomoći grafičkom dizajneru u kreiranju boljih grafičkih rješenja.

6. ZADAK ZA VJEŽBU (3 sata)

6.1. Stvaranje objave/grafike za društvene mreže

Na kraju tečaja polaznici će moći kreirati grafiku za različite društvene medije i internetske platforme.

7. KNJIGA VIZUALNIH STANDARDNA (2 sata)

7.1. Svrha knjige vizualnih standarda

Na kraju tečaja polaznici će znati što je svrha knjige vizualnih standarda i kako je koristiti.

7.2. Stvaranje knjige vizualnih standarda

Na kraju tečaja polaznici će moći kreirati knjigu vizualnih standarda, objasniti i razjasniti grafička rješenja koja su odabrali tijekom kreiranja dizajna te prezentirati dizajne potencijalnih klijentima.

8. SURADNJA S TISKARAMA (1 sat)

8.1. Terminologija i tehnologija koju koriste tiskare

Na kraju tečaja polaznici će znati terminologiju koju koriste tiskare, znati različite tehnologije koje tiskare koriste pri tiskanju dizajna, moći specificirati svoje potrebe tiskarama kako bi osigurali kvalitetne rezultate i pripremiti grafička rješenja za tiskanje.