

01001
11010



010
1010



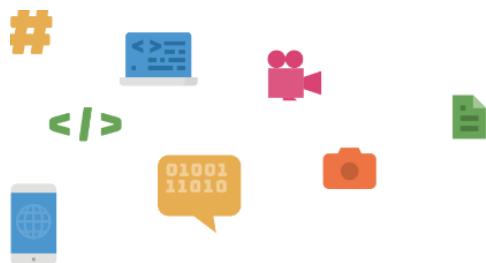
[Company name]

Οπτικός και Γραφικός Σχεδιασμός

Δομή Μαθήματος

Β ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ
[Date]





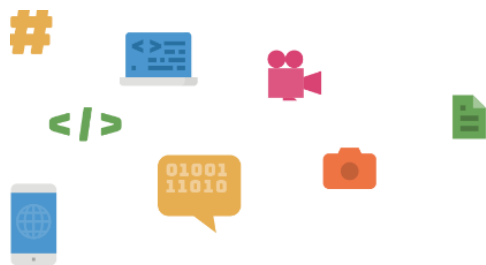
Περιεχόμενα

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	5
ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	5
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	6
ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	6
ΜΕΘΟΔΟΙ	6
ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ	6
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	6
ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	7
ΔΟΜΗ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	7
1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ (2 ώρες).....	7
1.1. Εισαγωγή στη γραφιστική και την ορολογία που χρησιμοποιείται	7
1.2. Εισαγωγή στην οπτική ταυτότητα	7
1.3. Αρχικές αρχές σχεδιασμού	7
1.4. Raster και βασισμένα σε διανυσματικά γραφικά	7
1.5. Θεωρία χρωμάτων	7
2. ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ ΒΑΣΗ ΡΑΣΤΕΡ (4 ώρες)	7
2.1. Εισαγωγή στο λογισμικό γραφιστικής βασισμένο σε ράστερ	7
2.2. Απλή επεξεργασία και επεξεργασία εικόνων.....	8
2.3. Δημιουργία διάταξης χρησιμοποιώντας κείμενο	8
3. ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ (2 ώρες)	8
3.1. Εισαγωγή στη θεωρία και την ψυχολογία των χρωμάτων, την αρμονία των χρωμάτων και τους τρόπους επιλογής χρωμάτων για ένα συγκεκριμένο σχέδιο.....	8
4. ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΓΡΑΦΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΜΕ ΒΑΣΗ VECTOR (5 ώρες)	8
4.1. Εισαγωγή στο λογισμικό γραφιστικής με βάση το φορέα.....	8
4.2. Σχήματα, τυπογραφία και άλλα εργαλεία λογισμικού γραφιστικής που βασίζονται σε διανυσματικά	8
4.3. Δημιουργία συγκεκριμένου σχεδιασμού	8
5. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ (1 ώρα).....	9
5.1. Η σημασία ενός καλού αντιγράφου	9
6. ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΑΣΚΗΣΗΣ (3 ώρες).....	9





6.1. Δημιουργία ανάρτησης / γραφικού μέσω κοινωνικής δικτύωσης.....	9
7. ΒΙΒΛΙΟ ΟΠΤΙΚΩΝ ΠΡΟΤΥΠΩΝ (2 ώρες).....	9
7.1. Ο σκοπός του βιβλίου των οπτικών προτύπων	9
7.2. Δημιουργία βιβλίου οπτικών προτύπων	9
8. ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ (1 ώρα).....	9
8.1. Ορολογία και τεχνολογία που χρησιμοποιούνται στα τυπογραφεία	9



Social Hackademy - #hackAD

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

Agreement number:

Erasmus+ KA3 Social Inclusion

www.socialhackademy.eu

Partners:

ALL DIGITAL aisbl (Belgium), European Grants International Academy (Italy), Hellenic Open University (Greece), CTC Rijeka (Croatia), SIMPLON.co (France), Public libraries 2030 (Belgium)

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.

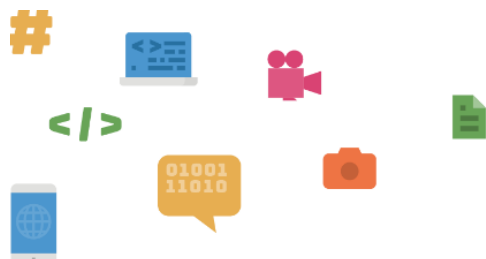


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

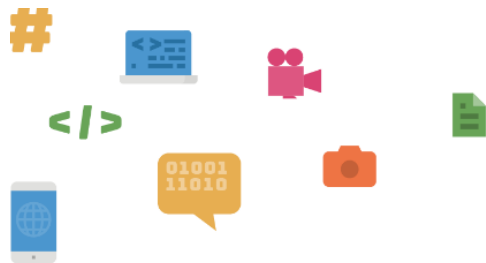


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

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



Project Acronym	#hackAD
Project Title	Social Hackademy
Work Package	WP2 Best practice adaptation
Deliverable Title	#hackAD Visual and graphic design course outline
Dissemination level	Confidential
Version	First Draft
Delivery date	29/5/2020
Abstract	Αυτό το έγγραφο παρέχει σε οργανισμούς και εκπαιδευτές το σχέδιο για το πώς διαμορφώνεται το μάθημα οπτικής και γραφιστικής, ποιες είναι οι βασικές ικανότητες και τα μαθησιακά αποτελέσματα που μπορούν να αποκτηθούν κατά τη διάρκεια αυτού του μαθήματος, γενικές οδηγίες, απαιτήσεις και σημειώσεις για το μάθημα.
Author	CTC Rijeka
Project n°	612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Agreement n°	2018 – 3186
Website	www.socialhackademy.eu



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Το μάθημα επικεντρώνεται στη διδασκαλία των συμμετεχόντων στον τρόπο δημιουργίας ενός βιβλίου οπτικών προτύπων και στον τρόπο χρήσης του για τη δημιουργία γραφικών με συγκεκριμένους σκοπούς, όπως αφίσες, πολυμεσικές δημοσιεύσεις σε κοινωνικά μέσα και φυλλάδια. Οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν βασικές ψηφιακές γνώσεις και δεξιότητες σχετικά με:

- Αρχές οπτικής ταυτότητας και γραφιστικής,
- Εργασία με ράστερ και γραφικά βασισμένα σε φορέα,
- Ψυχολογία χρωμάτων και τεχνικών για την επιλογή και το συνδυασμό χρωμάτων στο σχεδιασμό,
- Προετοιμασία γραφικών για web και εκτύπωση,
- Τεχνικές για την επίτευξη αποτελεσμάτων υψηλής ποιότητας.

Εκτός από τις ψηφιακές δεξιότητες, σε αυτό το μάθημα οι χρήστες ενθαρρύνονται να σκέφτονται κριτικά, να είναι δημιουργικοί και να χρησιμοποιούν τους πόρους που έχουν στη διάθεσή τους για τη δημιουργία λύσεων, έτσι θα έχουν την ευκαιρία να βελτιώσουν τις επιχειρηματικές τους δεξιότητες.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

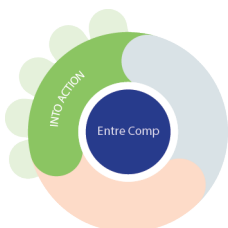
Ένας μαθητής που θα παρακολουθήσει τα περισσότερα μαθήματα, κάνει τις εργασίες και συμμετέχει ενεργά στο μάθημα θα πρέπει, μέχρι το τέλος του μαθήματος, να αποκτήσει τις ακόλουθες ικανότητες:



DigComp 2.1 -> Competence Area 3: Creation of Digital Content -> Competence 3.1 – Developing content -> Level 3 – Intermediate

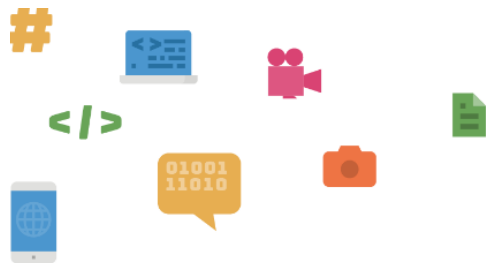


EntreComp -> Competence Area 1: Ideas & Opportunities -> Competence 1.2 – Creativity



EntreComp -> Competence Area 3: Into action -> Competence 3.5 – Learn by doing





ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Οι συμμετέχοντες πρέπει να έχουν βασικές δεξιότητες υπολογιστών σύμφωνα με το DigComp 2.1 - Πεδίο Ικανότητας 1 - Πληροφορία και Αλφαριθμητικός Δεδομένων - 1.3 Διαχείριση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου - Επίπεδο 4 ή ECDL - Ενότητα βασικών υπολογιστών.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Υπολογιστής ή φορητός υπολογιστής για κάθε συμμετέχοντα με σταθερή σύνδεση στο Διαδίκτυο και απαραίτητο λογισμικό βάσει των υποδείξεων του εκπαιδευτή (Adobe Photoshop, Illustrator ή δωρεάν ισοδύναμο), ψηφιακός προβολέας, στυλό, έγγραφο. Ένα tablet γραφικών μπορεί να είναι μια χρήσιμη προσθήκη στο μάθημα, αλλά δεν είναι απαραίτητη.

ΜΕΘΟΔΟΙ

Classwork - θεωρητική ή πρακτική εργασία που γίνεται από τους μαθητές σύμφωνα με τις οδηγίες του εκπαιδευτή κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

Αυτο-μελέτη - θεωρητική ή πρακτική εργασία που πραγματοποιείται από μαθητές ξεχωριστά σύμφωνα με τις προτάσεις του εκπαιδευτή (σεμινάρια, διαδικτυακό υλικό ανάγνωσης κ.λπ.) εκτός της τάξης.

Ασκήσεις - σύντομες εργασίες που πραγματοποιούνται από τους ίδιους τους μαθητές κατά τη διάρκεια του μαθήματος υπό την εποπτεία του εκπαιδευτή.

Αναθέσεις έργου - ολοκληρωμένες εργασίες που κάνουν οι μαθητές μόνοι τους ή σε ομάδες με την καθοδήγηση και υποστήριξη από εκπαιδευτή.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Το μάθημα έχει σχεδιαστεί με βάση την πρακτική μεθοδολογία «εκμάθηση κάνοντας» και αποτελείται κυρίως από εργασίες και ασκήσεις που οι συμμετέχοντες θα κάνουν μόνοι τους με την καθοδήγηση του εκπαιδευτή.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η πρόοδος των μαθητών θα πρέπει να παρακολουθείται από τον εκπαιδευτή κατά τη διάρκεια του μαθήματος, παρέχοντας τα απαραίτητα σχόλια για τις δυνάμεις και έμφαση στα θέματα που χρειάζονται περαιτέρω βελτίωση. Οι δεξιότητες και οι γνώσεις του μαθητή θα πρέπει να αξιολογούνται κατά τη διάρκεια του Hackathon, αξιολογώντας τη συμμετοχή του μαθητή στην εργασία Hackathon, την ποιότητα των παραγόμενων αποτελεσμάτων, τη δημιουργικότητα, την επίλυση προβλημάτων και την ομαδική εργασία.



ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Το μάθημα αποτελείται από 20 ώρες εργαστήρια πρόσωπο με πρόσωπο.

ΔΟΜΗ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ (2 ώρες)

1.1. Εισαγωγή στη γραφιστική και την ορολογία που χρησιμοποιείται

Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα γνωρίζουν γενικά τι είναι η γραφιστική και θα κατανοήσουν την ορολογία που χρησιμοποιούν οι γραφίστες.

1.2. Εισαγωγή στην οπτική ταυτότητα

Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να εξηγήσουν τις αρχές της δημιουργίας οπτικής ταυτότητας.

1.3. Αρχικές αρχές σχεδιασμού

Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα μπορούν να κατανοήσουν τις βασικές αρχές σχεδιασμού.

1.4. Raster και βασισμένα σε διανυσματικά γραφικά

Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα γνωρίζουν τον ορισμό των γραφικών με βάση το ράστερ και τα διανυσματικά, ποιες είναι οι κύριες διαφορές μεταξύ των ράστερ και των διανυσματικών γραφικών και πότε να χρησιμοποιούν γραφικά βασισμένα σε ράστερ και διανυσματικά.

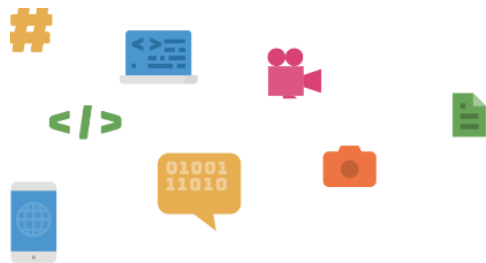
1.5. Θεωρία χρωμάτων

Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν τους τύπους χρωμάτων που χρησιμοποιούν οι σχεδιαστές γραφικών, γνωρίζουν τις κύριες διαφορές μεταξύ διαφορετικών λειτουργιών χρώματος και πότε να χρησιμοποιούν μια συγκεκριμένη λειτουργία χρώματος.

2. ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ ΒΑΣΗ ΡΑΣΤΕΡ (4 ώρες)

2.1. Εισαγωγή στο λογισμικό γραφιστικής βασισμένο σε ράστερ

Στο τέλος του σεμιναρίου οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να περιηγηθούν το περιβάλλον εργασίας χρήστη του λογισμικού γραφιστικής ράστερ, και οι ίδιοι να μάθουν περισσότερα σχετικά με το λογισμικό γραφιστικής ράστερ.



2.2. Απλή επεξεργασία και επεξεργασία εικόνων

Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα μπορούν να κάνουν απλή επεξεργασία εικόνων και ρετουσάρισμα και να εξαγάγουν γραφικά από το λογισμικό που βασίζεται σε ράστερ για χρήση σε άλλα μέσα.

2.3. Δημιουργία διάταξης χρησιμοποιώντας κείμενο

Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα μπορούν να χρησιμοποιούν εργαλείο κειμένου στο λογισμικό γραφιστικής βασισμένο σε ράστερ.

3. ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ (2 ώρες)

3.1. Εισαγωγή στη θεωρία και την ψυχολογία των χρωμάτων, την αρμονία των χρωμάτων και τους τρόπους επιλογής χρωμάτων για ένα συγκεκριμένο σχέδιο

Στο τέλος του σεμιναρίου οι συμμετέχοντες θα γνωρίσουν τι είναι η ψυχολογία των χρωμάτων, διαθέτουν βασικές γνώσεις για τη θεωρία χρώματος, να χρησιμοποιούν διαφορετικά online εργαλεία που βοηθούν να επιλέξουν το κατάλληλο χρώμα.

4. ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΓΡΑΦΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΜΕ ΒΑΣΗ VECTOR (5 ώρες)

4.1. Εισαγωγή στο λογισμικό γραφιστικής με βάση το φορέα

Στο τέλος του σεμιναρίου οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να περιηγηθούν στο περιβάλλον εργασίας χρήστη και να μάθουν περισσότερα σχετικά με το λογισμικό γραφιστικής με βάση το διάνυσμα.

4.2. Σχήματα, τυπογραφία και άλλα εργαλεία λογισμικού γραφιστικής που βασίζονται σε διανυσματικά

Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν βασικά εργαλεία λογισμικού σχεδιασμού βασισμένων σε διανυσματικά γραφικά για τη δημιουργία σχεδίων.

4.3. Δημιουργία συγκεκριμένου σχεδιασμού

Στο τέλος του σεμιναρίου οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να χρησιμοποιήσει φορέα με βάση το λογισμικό για να δημιουργήσουν ένα συγκεκριμένο σχέδιο για χρήση σε μέσα ενημέρωσης ή κοινωνικά δίκτυα.





5. ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ (1 ώρα)

5.1. Η σημασία ενός καλού αντιγράφου

Στο τέλος του σεμιναρίου οι συμμετέχοντες θα γνωρίουν τι είναι ένα αντίγραφο και ποια είναι η δουλειά του κειμενογράφου, τους βασικούς κανόνες ενός καλού αντιγράφου και γιατί ένα αντίγραφο μπορεί να βοηθήσει ένα γραφικό σχεδιαστή για να δημιουργήσει ένα σχέδιο καλύτερης ποιότητας.

6. ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΑΣΚΗΣΗΣ (3 ώρες)

6.1. Δημιουργία ανάρτησης / γραφικού μέσων κοινωνικής δικτύωσης

Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα μπορούν να δημιουργήσουν ένα γραφικό για διαφορετικά κοινωνικά μέσα και διαδικτυακές πλατφόρμες.

7. ΒΙΒΛΙΟ ΟΠΤΙΚΩΝ ΠΡΟΤΥΠΩΝ (2 ώρες)

7.1. Ο σκοπός του βιβλίου των οπτικών προτύπων

Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα γνωρίζουν ποιος είναι ο σκοπός του βιβλίου οπτικών προτύπων και πως θα το χρησιμοποιήσουν.

7.2. Δημιουργία βιβλίου οπτικών προτύπων

Στο τέλος του μαθήματος οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να δημιουργήσουν ένα βιβλίο με οπτικά πρότυπα, να εξηγήσουν και να διευκρινίσουν τις επιλογές σχεδιασμού γραφικών που έκαναν κατά τη δημιουργία του σχεδίου και να παρουσιάσουν τα σχέδιά τους στους πιθανούς πελάτες.

8. ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ (1 ώρα)

8.1. Ορολογία και τεχνολογία που χρησιμοποιούνται στα τυπογραφεία

Στο τέλος του σεμιναρίου οι συμμετέχοντες θα γνωρίζουν τη σχετική ορολογία, τις διαφορετικές τεχνολογίες, να είναι σε θέση να καθορίσουν τις σχετικές ανάγκες προκειμένου να διασφαλιστεί η υψηλή ποιότητα των αποτελεσμάτων και η προετοιμασία για εκτύπωση στο τυπογραφείο.

