



KOOLITUSMAJAKAS
KURESSAARE AMETIKOOL

KURESSAARE AMETIKOOLI TÄIENDUSÕPPE
ÕPPEKAVA
Graafiline disain

1. ÕPPEKAVA NIMETUS GRAAFILINE DISAIN

2. ÕPPEKAVARÜHM

Audiovisuaalne ja muu meedia

3. ÕPPEKAVA KOOSTAMISE ALUS

Õppekava koostamise aluseks on Kuressaare Ametikooli kujundaja (kujundusgraafik) õppekava.

Moodul 2.3. Väärtusloome

Moodul 4.2. Kujundustarkvara algõpe, pikselgraafika (Adobe Photoshop'i baasil), vektorgraafika (Adobe Illustratori baasil)

Moodul 5.2. Kujundusprotsess/ idee visualiseerimine

Moodul 5.3. Kujundusprotsess/ kujunduskavandi loomine

Moodul 8.1. Kujundusgraafika loomine

Moodul 8.2. Väikestrukture kujundamine, firmagraafika

4. KOOLITUSE MAHT JA ÕPPEVORMID

Maht: 156 akadeemilist tundi, millest 24 tundi on loengu vormis ja 132 tundi praktiliste osakuste rakendamise õppekeskkonnas.

5. ÕPIKESKKOND

Kuressaare Ametikoolil on 20 õppekohaga arvutiklass koolisisese arvutivõrgu ja kiire internetiga. Õpetamisel kasutatavad arvutiprogrammid.

6. SIHTGRUPP JA ÕPPE ALUSTAMISE TINGIMUSED

Kursuse sihtrühmaks on ettevõtete töötajad, kel on vajadus kujundada toodete, teenuste ja ürituste avalik pilku ja meeli köitev tutvustamine (kuulutus, kiri, plakat, lihtsam reklaam jms).

7. EESMÄRK

Kursusel õpitakse kasutama sihtotstarbelisi vabavaralisi kujundusprogramme ja kujundusloogikat, et lihtsamad kujundustööd ja reklaamid saaks võimalikult heal tulemusel sooritatud.

8. ÕPIVÄLJUNDID

Koolituse läbinu:

- 1) kavandab enda ja teiste jaoks väärtuste loomisel omapoolse panuse kultuurilises, sotsiaalses ja/või rahalises tähenduses;
- 2) teab ideede, objektide ja keskkondade kujutamise erinevaid võtteid, tarkvara ja vahendeid ning rakendab neid teadmisi oma erialases töös, kasutab erialast sõnavara;
- 3) visualiseerib või modelleerib lähteülesande alusel ideekavandid, esitleb neid meeskonnale või koostööpartnerile, selgitades tehtud valikuid ja küsides vajadusel tagasisidet;
- 4) valmistab ideekavandite alusel kujunduskavandi, kasutades selleks sobivaid kunstilisi ja tehnilisi väljendusvahendeid, arvestab kujunduskvaliteedi ja autoriõiguse nõuetega;
- 5) omab ülevaadet kujundusgraafiku töö iseloomust, töökeskkonna eripärast ning vajalike töövahendite, tehnoloogiate, seadmete ja tarkvara kasutusvõimalustest;
- 6) planeerib tööprotsessi, kavandab ja loob kujunduse, kasutades kujunduselemente, lähtub kujunduskvaliteedi nõuetest, informatsiooni selge loetavuse ja mõistetavuse ning autoriõiguse põhimõtetest;
- 7) valmistab lähteülesande alusel kujunduse ette teostamiseks, tootmiseks või avaldamiseks, modifitseerides kujundust vastavalt formaadile ja meediumile, kasutab erialast sõnavara.

9. ÕPPE SISU (156 tundi)

Auditoorne töö

1. Väärtusloome 8 tundi

Probleemianalüüs ja lahendus.

Loovus ja loovustehnikad.

Väärtusloome.
Panustamine ühiskonnas.
Projektitöö ja -juhtimine.
Äriidee loomine ja hindamine.
Disainmõtlemine.
Seoste loomine, põhjused ja tagajärjed, analüüs.
Jätkusuutlikkus ja eetika.
Reklaamiseadus.
Autoriõigus.

Praktiline töö (iga praktilise töö alguses on 2 tundi teooriat)

1. Kujundustarkvara algõpe 16 tundi

Arvutigraafika liigid, ülevaade enamlevinud kujundustarkvarast.
Kujundusalane tarkvaraõpe: vektor- ja pikselgraafika põhifunktsioonid, tööriistad, seaded ja tööloogika (kihid, resolutsioon, värviruumid, failiformaadid jne).
Programmide riskasutus erialases töös.
Trükiettevalmistuse alused.
Programmides esinevad mõisted eesti ja inglise keeles.
Tervist säästev käitumine arvutiga töötamisel.

2. Pikselgraafika (Adobe Photoshop'i baasil) 16 tundi

Programmi kasutajaliides, kiirkäsud, tööriistad, pildi suurus ja lõikamine, erinevad selekteerimise võtted, kihtidega töötamine (maskimine, blend modes, smart objects, adjustment layers, layer effects).

3. Vektorgraafika (Adobe Illustratori baasil) 16 tundi

Programmi kasutajaliides, kiirkäsud, tööriistad, layerite süsteem.
Joonte ja pindadega töötamine.
Objektidega töötamine (arrange, copy, pathfinder, appearances, transforming).
Tekstidega töötamine, bezier-joontega töötamine.

4. Kujundusprotsess/ idee visualiseerimine 32 tundi

Ideekavandite visualiseerimine paberil ja digitaalselt.
Ideekavandi esitlemine.
Ideekavandi täiendamine vastavalt saadud tagasisidele.

5. Kujundusprotsess/ kujunduskavandi loomine 20 tundi

Ideekavandi põhjal kujunduskavandi loomine, tehnilised valikud, kujunduskvaliteedi ja autorõiguse põhimõtete arvestamine, kujunduskavandi analüüs ja testimine, kujunduskavandi täiendamine vastavalt saadud tagasisidele.

6. Kujundusgraafika loomine 10 tundi

Materjali- ja tööriista õpetus.
Töövahendid, tehnoloogia, tarkvara.
Kujundusgraafiku põhilised töövahendid ja materjalid.
Kujundus- ja reklaamivaldkonnas teostuseks kasutatavate materjalide liigid, omadused ja kasutusvõimalused, saadavus, hinnastus, valiku põhimõtted (paberid, kile-, kleebis-, plast-, klaas-, metallmaterjalid).
Materjalide valik ja arvestus kujundusprojektis.
Välireklaamide kujunduse loomine, materjalide valik ja kuluarvestus, tootmisjooniste ja pinnalaotuste ettevalmistamine.

7. Väikestrukise kujundamine 18 tundi

Plakat, voldik, flaier, visiitkaart, kalender jne.

8. Firmagraafika 20 tundi

Töötamine briifiga, alginfo väljaselgitamine, lähteülesande täpsustamine.
Veebipõhise erialase töövahenduskeskkonna kasutamine.
Terviklik lähenemine ja firmastiili kontseptsiooni vormistamine stiiliraamatu näol. Logo ja logotüübi graafilised põhimõtted, kasutamine erinevas kontekstis (mustvalge ja erivärviline trükk, erinevatel taustadel ja pindadel jne). Logo põhivärvid, kirjatüüpide kasutamine, visiitkaartide, siltide, blankettide jpm kujundused vastavalt vajadusele.

10. ÕPPEMEETODID

Aktiivne loeng, arutelu, praktiliste oskuste rakendamine õppekeskkonnas.

11. ÕPPEMATERJALID

Konspekt, näidisõppematerjalid veebis.

12. NÕUDED ÕPINGUTE LÕPETAMISEKS, HINDAMISMEETODID JA –KRITEERIUMID

Osavõtt kontakttundidest 70%.

Hindamiskriteeriumid:

- analüüsib erinevaid keskkonnategureid ning määratleb meeskonnatöona probleemi ühiskonnas;
- kavandab meeskonnatöona uuenduslikke lahendusi, kasutades loovustehnikaid;
- kirjeldab meeskonnatöona erinevate lahenduste väärtust kultuurilist, sotsiaalset ja/või rahalist väärtust;
- lahendab erinevaid kujundusülesandeid, kasutades vektor- ja pikselgraafika programme, selgitab arvutigraafika liikide olemust ja kasutusloogikat, kasutab erialast sõnavara;
- loob ja visandab kogutud andmete põhjal ideid, selgitab ideeni jõudmise mõttekäiku;
- koostab ideekavandi, lähtudes kogutud informatsiooni analüüsist, kujunduse eesmärgist, oma kogemustest ja isikupärast;
- esitleb ideekavandit meeskonnale, valides sobivad väljendusvahendid, põhjendab kujundusvalikuid ning küsib tagasisidet;
- loob ideekavandite alusel kujunduskavandi, kasutades sobivaid kunstilisi ja tehnilisi väljendusvahendeid ning töömeetodeid arvestab kujunduskvaliteedi ja autoriõiguse nõuetega;
- selgitab lähteülesande alusel kujundusgraafiku töö iseloomu, kujundusvaldkonna head tava, kasutatavaid töövahendeid, tehnoloogiaid, tarkvara ja töökeskkonna eripära, toob näiteid;
- loob juhiste ja algandmete alusel kujunduse infograafilise osa, lähtudes informatsiooni selge loetavuse ja arusaadavuse põhimõtetest, selgitab oma valikuid;
- kavandab ja loob lähteülesande alusel kujunduselemente, kasutades ühtse kujunduslahenduse, selgitab oma valikuid

13. KOOLITUSE LÄBIMISEL VÄLJASTATAV DOKUMENT

Tunnistus – õpiväljundid on saavutatud.

Tõend – õpiväljundid on saavutamata või ei täitnud hindamiskriteeriume.

14. KOOLITAJA KOMPETENTSUST TAGAVA KVALIFIKATSIOONI VÕI ÕPI- VÕI TÖÖKOGEMUSE KIRJELDUS

Maila Juns-Veldre, disainivaldkonna kutseõpetaja/juhtõpetaja alates 2000

Tallinna Ülikool, kunstiõpetuse bakalaureuseõpe

Kristjan Keskküla, disainivaldkonna koolitaja alates 2021

Eesti Kunstiakadeemia 2017 Graafilise disaini bakalaureuseõpe

Alates 2015 KRI Meedia OÜ vabakutseline reklaamikujundaja.