

1. KATALOGI ZNANJA

1.1. Ime strokovnega modula: Grafično oblikovanje

1.1.1. Usmerjevalni cilji

Pri strokovnem modulu dijak:

- usposobi se v reševanju osnovnih oblikovalskih nalog na temelju opredeljenih strokovnih kompetenc,
- spozna celovitost reševanja vseh vrst oblikotvornih problemov: izbiro metod in strategij, tehnološke in izvedbe danosti, organizacijo dela in smotrno ravnanje z delovnimi sredstvi ter materiali,
- spozna zakonitosti likovnega jezika in vlogo različnih medijev kot platformo izrazne ustvarjalnosti in produkcije,
- usposobi se v kulturi dela in učenja ter se zaveda svoje vloge in položaja v strokovnem in širšem družbenem okolju,
- razvija lastno strokovnost in odgovornost v različnih organizacijskih oblikah dela,
- usposobi se v iskanju, presojanju in ravnanju z viri podprto sodobno informacijsko tehnologijo,
- kritično vrednoti lastno in tujo oblikotvornost,
- strokovno zagovarja, predstavlja in posreduje svoje izdelke,
- oblikuje samopodobo na temeljih strokovne odličnosti in priznanih načel strokovne etike,
- prepozna različne tipe oblikovalske prakse (atelje, delavnica, produkcija, distribucija, naročila in stik s strankami), kjer se smiselno odziva,
- usposobi se v natančnosti, doslednosti, sistematičnosti in v sinhronosti reševanja oblikovnih nalog,
- razvija osebno izrazno ideologijo in angažiranost,
- razlikuje avtorsko delo od citata, ponaredka, kiča... ,
- razvije komunikacijske spretnosti v predstavljanju in podajanju ter vodenju oblikovalskega projekta,
- preudarno ravna z elementi oblikovalske produkcije (čas, orodja, človeški viri, materiali, energija, narava),
- usposobi se v načrtovanju in izvajanju vizualnih sporočil na način, ki zagotavlja osebno socialno varnost in strokovnost.

1.1.2. Poklicne kompetence

OZNAKA	GRAFIČNO OBLIKOVANJE	NIVO OSVAJANJA KOMPETENCE		
		OSNOVNI NIVO	RUTINSKI NIVO	NAPREDNI NIVO
<i>POKLICNE KOMPETENCE</i>				
GOB1	Dijak načrtuje metodološke in izvedbene komponente oblikovanja.		RUTINSKI NIVO	
GOB2	Oblikuje vizualna sporočila za različne medije.			NAPREDNI NIVO
GOB3	Uporablja in določa različno programsko opremo pri oblikovanju – načrtovanju in realizaciji za različne medije oz. produkcijo.	OSNOVNI NIVO		
GOB4	Prakticira temeljne zakonitosti v oblikovanju in pripravi slikovnega gradiva.		RUTINSKI NIVO	
GOB5	Načrtuje in oblikuje funkcijske in estetske vidike izdelka.		RUTINSKI NIVO	
GOB6	Načrtuje sistem označevanja in aplikacij ter pripravi tehnično dokumentacijo.			NAPREDNI NIVO
GOB7	Oblikuje enostavne sisteme kompleksnih oblikovalskih rešitev in sodeluje v strokovnih timih.		RUTINSKI NIVO	

1.1.3. Operativni cilji

GOB1 Dijak načrtuje metodološke in izvedbene komponente oblikovanja.	
Informativni cilji	Formativni cilji
Premet dela, metode dela, delovna sredstva, materiali in standardi	
Dijak:	Dijak:

<ul style="list-style-type: none"> - spozna metode dela; - spozna zakonitosti percepcije in likovnega mišljenja; - spozna strategije, načrtovanje in izvajanje sporočil z likovnimi izraznimi sredstvi; - razume oblikovanje vizualnih sporočil in medijev; - spozna oblikovanje in tehnologijo; - spozna zvrsti in teme / prakse vizualnega oblikovanja; - spozna organizacijo dela (procesiranje) in oblikovanje; - spozna zgodovino in perspektive vizualnega oblikovanja; - spozna oblikovanje kot del materialne kulturne dediščine; - spozna strokovno terminologijo. 	<ul style="list-style-type: none"> - analizira in vrednoti pomen in vlogo zgodovine oblikovanja in umetnostne zgodovine v načrtovanju vizualnih sporočil; - pojasni in oblikuje mnenje o vlogi komunikacij, informacij in vizualni kulturi; - vrednoti obseg in potrebo multidisciplinarnega delovanja v snovanju vizualnih podob; - razvija in simulira strategijo elementov in procesov oblikovanja za različne medije.
<p>Osnovne tehnologije in standardi oblikovanja vizualij</p> <p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - razume tehnologijo shranjevanja, distribucije in priprave za reprodukcijo-predvajanje v različnih AV medijih in materialih; - pozna merske sisteme v grafičnem oblikovanju; - pozna procesne standarde v računalniško podprtem oblikovanju; - pozna osnovne materiale in sodobna orodja v oblikovanju. 	<p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opredeli temeljne lastnosti likovnih elementov in oblik v procesu oblikovanja vizualnih sporočil za različne medije; - načrtuje oblikovalsko izvedbo in se usposobi v ravnanju z delovnimi sredstvi in orodji za oblikovanje za različne zvrsti AV produkcije; - z vajami in s praktičnim delom osmisli pomen materialov, postopkov in tehnološko-komunikacijskih posebnosti različnih medijev kot sestavinami izrazne volje in izrazne pogojenosti; - pripravi poročilo o značilnostih in pomenu AV produkcije v Sloveniji in tujini.

GOB2 Oblikuje vizualna sporočila za različne medije.

Informativni cilji	Formativni cilji
<p>Kaligrafija, tipografija, ornament</p> <p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none">- pozna oblikovanje tipografij in posebnih tipografskih znakov;- spozna zgodovinski pregled pisav in tipografskih znakov;- pozna osnove kaligrafije;- pozna načrtovanje in tehnologijo oblikovanja tipografije;- pozna oblikovanje neskončnih vzorcev, ornamentov, faset, bordur, okvirjev...;- pozna osnovna korekturna znamenja.	<p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none">- eksperimentira z zakonitostmi oblikovanja tipografskih znakov;- oblikuje lastno tipografijo in jo poimenuje;- testira različne tipografske družine;- primerja tipografski slog in tipografski merilni sistem;- procesira in sistematično načrtuje delovne postopke in osnovne standarde digitalnega zapisa besedila za različne medije in namene;- pripravi korekturo teksta s korekturnimi znamenji;- uporabi temeljne pojme v teoriji jezika: signal, znak, vizualni kod, ikona, komunikacijski model;- pojasni pomen večplastnosti v oblikovanju znaka.

GOB3 Uporablja in določa različno programsko opremo pri oblikovanju – načrtovanju in realizaciji za različne medije oz. produkcijo.

Informativni cilji	Formativni cilji
<p>Oblikovanje za tisk</p> <p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none">- pozna zgodovinski presek oblikovanja v tiskarskem mediju;- pozna in razume oblikovanje in temeljne tiskarske tehnike (ploski, propustni, globoki, visoki in digitalni tisk);	<p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none">- projektno dela na razumevanju procesiranja multidisciplinarnega načina dela (tehnični in vizualno sporočilni vidik);

<ul style="list-style-type: none"> - pozna oblikovanje v odvisnosti izdelave in organizacije tiskovne forme; - pozna oblikovanje in osnovne tiskarske materiale (tiskarski papirji, tiskarske barve in ostali grafični materiali in orodja); - pozna tehnično oblikovne standarde za pripravo, izvedbo in dodelavo tiskovin; - pozna tehnično oblikovne standarde za pripravo, izvedbo in postprodukcijo v AV medijih (video, gibljiva slika, spletna stran, TV...). 	<ul style="list-style-type: none"> - predstavi osnovna znanja in veščine oblikovanja za posamezne medije; - usposablja se v postopnosti dela različnih oblikovalskih tem in tehnoloških izvedb; - simulira napake, eksperimentira z različnimi modeli procesiranja v oblikovanju; - ekonomizira in minimalizira delovne procese oblikovanja z različnimi mediji in orodji.
<p>Oblikovanje preloma za različne medije</p> <p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pozna oblikovne in tehnične standarde postavitve besedila za različne medije; - pozna tematska področja oblikovanja besedil; - pozna načrtovanje tipične zasnove strani za različne medije in tematska področja oblikovanja; - pozna oblikovanje naslovnice; - pozna oblikovanje oglasov, letakov, plakatov in transparentov; - pozna oblikovanje koledarja; - pozna oblikovanje časopisov, revij in tabloidov; - pozna oblikovanje vrednostnih papirjev in znamk; - pozna oblikovanje elektronske knjige oz. predstavivene zgoščenke; - pozna oblikovanje preloma in organizacijo listanja spletnih strani. 	<p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ugotavlja funkcijske razlike med posameznim tipom preloma; - načrtuje različne tipične strani (mreža in grafični režim elementov preloma - izbor tipografske združbe, format slikovnega gradiva, grafične konstante, ravnanja, posebnosti, odnos med besedilom in fotografijo, sistem listanja in vodila-usmerjevala...) za različne medije in oblikovalske teme; - preverja uspešnost načrtovanja tipične zasnove strani skozi variacije oblik prelomov; - organizira izvedbo različnih tipov preloma.

GOB4 Prakticira temeljne zakonitosti v oblikovanju in pripravi slikovnega gradiva.

Informativni cilji	Formativni cilji
<p>Risba, slika, ilustracija, dekoracija, fotografija, montaža slike, korektura slike, 2D/3D slikovno gradivo, izvedbene tehnike slike</p> <p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pozna slogovne in tematske zvrsti slikovnega gradiva; - pozna načrtovanje in izvedbo ilustracije; - razume 3D slikovno gradivo; - pozna načrtovanje in izvedbo stripa; - pozna oblikovanje panoramskih kart, shem in tematskih kart; - pozna načrtovanje foto scenarijev: vsebinsko-oblikovni koncept fotografije; - pozna digitalno korekturo, pripravo in montažo slikovnih virov za različne medije; - pozna dekoracijo, vzorce, bordure, friz... 	<p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - na različne načine ustvari (riše, kopira, slika, kolažira, konstruira, ilustrira...) funkcionalne tipe slikovnega gradiva in jih pripravi za nadaljnjo tehnološko procesiranje za potrebe oblikovanja; - uporablja temeljne oblikovno-tehnološke standarde vnosa in produkcije analognih in digitalnih zapisov slike za različne potrebe AV produkcije; - ustvarjalno uporabi različne svetlobno-barvne modele in digitalne filtre-rastre; - uporabi oblikovni izraz mask, retuše, reciklaže, montaže, morfinga in transformacij; - prakticira temeljne zakonitosti oblikovanja klasične in digitalne fotografije; - predstavi elemente načrtovanja fotografskega posnetka v ateljeju in v naravi za potrebe oblikovanja; - načrtuje funkcijske in estetske sisteme vrednotenja slikovnega gradiva za potrebe oblikovanja; - obišče atelje ilustratorja in pripravi intervju z njim.

GOB5 Načrtuje in oblikuje funkcijske in estetske vidike izdelka.

Informativni cilji	Formativni cilji
<p>Embalaža in izvedbena predpriprava</p> <p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pozna funkcionalno-tehnološko-oblikovne vidike embalaže; - pozna oblikovanje različnih zvrsti embalaže. 	<p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pripravi preglednico različnih tipov embalaže v vsakdanji uporabi; - analizira pomen konstrukcije plašča in materialov za embalažo; - eksperimentira s funkcijami embalaže; - z modeli razvija sisteme embalaže; - pripravi tehnični načrt, navodila in razporeditev izsekancev ali 3D modelov v materialu; - ekonomizira z viri (delo, material, energija, potrošnja, ekologija...) ob izdelavi embalaže; - prenovi obliko najljubše embalaže...

<p>GOB6 Načrtuje sistem označevanja in aplikacij ter pripravi tehnično dokumentacijo.</p>	
Informativni cilji	Formativni cilji
<p>Znak, simbol, ikona, grb, pomen in aplikacije</p> <p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pozna semiotične in semantične vidike v oblikovanju; - pozna kulturološki vidik znaka, simbolov, ikon; - pozna oblikovanje piktogramov orodnih vrstic; - pozna osnove oblikovanja heraldike; - pozna osnove oblikovanja in načrtovanja znaka; - pozna preoblikovanje znaka; - pozna tehno-funkcijske aplikacije znaka, simbolov za različne medije; - pozna izdelavo projektne dokumentacije. 	<p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pripravi poročilo o svoji oblikovalski izkušnji s tipografskimi znaki; - z raziskovalno nalogo predstavi označevalne sisteme v svojem kraju (planinska pot, znaki v prometu, znaki na smučišču...); - analizira pomen različnih materialnih nosilcev in oblik znaka; - s primerjalno analizo različnih umetnostnozgodovinskih virov (književnost, slikarstvo, arhitektura, oblikovanje...) predstavi

	<p>razliko med različnimi semiotičnimi izrazi (simbol, znak, grb.);</p> <ul style="list-style-type: none"> - interpretira pomenske in oblikovne značilnosti znaka; - preverja komunikacijsko in kulturološko determiniranost znaka, simbola; - dokumentira in pripravi poročilo o grbu, zastavi...; - načrtuje priložnostni znak in aplikacije z vso potrebno dokumentacijo.
--	--

GOB7 Oblikuje enostavne sisteme kompleksnih oblikovalskih rešitev in sodeluje v strokovnih timih.	
Informativni cilji	Formativni cilji
<p>Celostna podoba in mediji</p> <p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pozna metodologijo načrtovanja različnih tipov celostnih podob; - pozna osnove oblikovanja in načrtovanja korporativnih celostnih podob; - pozna osnove oblikovanja blagovnih in trgovskih znamk; - pozna oblikovanje sejmskih in razstavnih prostorov. 	<p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pripravi akcijski načrt oblikovanja celostnih oblikovalskih rešitev (kreativna zasnova, strategija, taktika, koledar dela, uporaba virov, materialno-tehnična osnova oblikovanja, kontrola, kadrovska organizacija, oblikovalski izdelek, postprodukcija, distribucija, ocena...).
<p>Animacija, gibljiva slika in multimedije</p> <p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pozna osnove oblikovanja in organizacija spletnih sporočil in zgoščenk; - pozna oblikovanje in pripravo AV gradiv in besedil za spletne strani; - pozna tehnične osnove spletne strani in orodja; 	<p>Dijak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samostojno izbere, analizira in interpretira zahtevnejše AV izdelke; - preverja lastno metodično in strokovno usposobljenost v vlogi vrednotenja in razumevanja kompleksnih AV sporočil; - izdelava idejno-tehnično-organizacijsko pripravo in standarde v izdelavi spletne strani; - načrtno ekperimentira z oblikotvornimi tehnikami in sporočili;

- pozna likovno-dramaturško-zvočno oblikovanje (ideja, sinopsis, scenarij, snemalna knjiga, grafika likov in scene, snemanje govora in zvoka);
- pozna organizacijo animacije in gibljive slike (sekvenca, kader, snemalna knjiga, fonogram);
- pozna animacijo in predstavitvene tehnike;
- pozna osnovne pojme in teorijo animiranih podob in gibljive slike (kompozicija rezov in planov, čas, krivulja gibanja, ekstrem, faza, cikel, prirez-prekrivanje, predmaketa, ekspozicija, maska, rit, mizanscena);
- pozna animacijo osnovnih gibanj telesa, predmetov in posebnih efektov;
- pozna animacijo govora;
- pozna osnovne tehnike snemanja in ekspresivnost izraza (dinamična kamera, vzvratno snemanje, pospešeno gibanje, upočasnjeno gibanje, statični posnetek, preliv, dvojna ekspozicija, ostrina slike, zrcaljenje slike, koti snemanja - gledišče);
- pozna osnovna kreativna načela montaže animacije (primarna montaža, zaporedje časa, odnosi prostorov, vsebinska razmerja, kontrasti oblik in form);
- pozna tehnične osnove animacije in gibljive slike.

- prakticira z elementi kreativne postopnosti: ideja, scenarij in snemalna knjiga, tehnologija, poizkusno snemanje, predmontaža, montaža...;
- kreativno izbira temeljna konvencionalna in sodobna programska orodja v pripravi, izdelavi in montaži gibljive slike, videa, animacije in zvoka;
- samostojno načrtuje elemente celostnega oblikovanja multimedijskega projekta in zanj pripravi potrebno dokumentacijo;
- pripravi poročilo oz. prospekt svojega dela, znanja, veščin in vrednot;
- ekonomizira z elementi oblikovalske produkcije;
- predstavi promocijske aktivnosti in zanjo potrebne oblikovalske rešitve.