

Bosna i Hercegovina
Federacija Bosne i Hercegovine
KANTON SARAJEVO
Ministarstvo za odgoj i
obrazovanje



Босна и Херцеговина
Федерација Босне и Херцеговине
КАНТОН САРАЈЕВО
Министарство за одгој и
образовање

Bosnia and Herzegovina
Federation of Bosnia and Herzegovina
CANTON SARAJEVO
Ministry for Education

INSTITUT ZA RAZVOJ
PREDUNIVERZITETSKOG
OBRAZOVANJA

KANTON SARAJEVO, BOSNA I HERCEGOVINA



ИНСТИТУТ ЗА РАЗВОЈ
ПРЕДУНИВЕРЗИТЕТСКОГ
ОБРАЗОВАЊА

КАНТОН САРАЈЕВО, БОСНА И ХЕРЦЕГОВИНА

PRE-UNIVERSITY EDUCATION
INSTITUTE OF SARAJEVO CANTON
BOSNIA AND HERZEGOVINA

GRRAFIČKI DIZAJN

Nastavni plan i program/ predmetni
kurikulum zasnovan na ishodima učenja

SADRŽAJ

PK1 – Opis predmeta	2
PK2 – Ciljevi učenja i podučavanja	3
PK3 – Oblasna struktura predmetnog kurikulumu	4
PK4 – Odgojno-obrazovni ishodi	5
Godine učenja i podučavanja predmeta: 1 Tehničar multimedije	5
Godine učenja i podučavanja predmeta: 1 Operater štampe igrafičke dorade.....	8
Godine učenja i podučavanja predmeta: 2 Operater štampe i grafičke dorade dorade	11
Godine učenja i podučavanja predmeta: 1 Tehničar web dizajna i Grafički tehničar	13
Godine učenja i podučavanja predmeta: 2 Tehničar web dizajna i Grafički tehničar.....	15
Godine učenja i podučavanja predmeta: 3 Tehničar web dizajna i Grafički tehničar	17
Godine učenja i podučavanja predmeta: 4 Tehničar web dizajna i Grafički tehničar	19
PK5 – Učenje i podučavanje	21
PK6 – Vrednovanje u predmetnom kurikulumu.....	22

Riječi i pojmovi koji imaju rodno značenje korišteni u ovom dokumentu odnose se jednako na muški i ženski rod, bez obzira jesu li korišteni u muškom ili ženskom rodu

PK1 – Opis predmeta

Temeljna svrha podučavanja i učenja nastavnog predmeta Grafičkog dizajna ogleda se kroz razvijanje potencijala i kreativnosti učenika, te njihovo opažanje okoline čime podstiče učenika na praktičan rad, u kojem će istraživati, eksperimentirati, oblikovati i artikulirati idejna rješenja nastavnog predmeta Grafičkog dizajna. Nastava nastavnog predmeta Grafičkog dizajna omogućava učenicima da iskažu, razviju i njeguju svoju kreativnost, izraze vlastitu maštu, doživljaj sebe i svijeta koji ih okružuje kroz standarde i normative dizajna, te kod njih oblikuje sistem vrijednosti, divergentno mišljenje i kritički stav prema vizuelnim, zvučnim, verbalnim, kinestetičkim osjetima i taktilnim podražajima iz okoline. Kroz nastavu grafičkog dizajna učenici stiču dizajnersku i vizuelnu pismenost, ohrabruju se da se pored upotrebe tradicionalnih pristupa, iskažu kroz savremene grafičke/vizuelne medije i koncepte, te njeguju individualne karakteristike, steknu temeljna i napredna znanja o vizualnom identitetu, tipografiji, kompoziciji, boji te korištenju savremenih alata i tehnologija za dizajn u različitim medijima – od tiskanih materijala do digitalnih platformi.

Poznavanje različitih dizajnerskih formi, tehnika i medija tokom rada na računaru u grupama, kod učenika će razvijati kognitivne sposobnosti i psihomotoričke vještine, dok će znanje vezano za nacionalnu, evropsku i svjetsku kulturu i umjetnost doprinijeti razumijevanju i uvažavanju različitih društvenih i kulturalnih konteksta. Učenje i podučavanje nastavnog predmeta doprinosi cjelovitom razvoju učenika, te njegovanju i poticanju razvoja tri osnovna područja ljudske osobnosti i aktivnosti: psihomotoričkog (djelatnog), afektivnog (osjećajnog) i kognitivnog (spoznajnog) u područjima dizajna. Nastavni predmet Grafički dizajn ima široku primjenu u savremenom društvu i privredi, te se učenici kroz nastavu osposobljavaju za rad u oblastima vizualnih komunikacija, oglašavanja, izdavaštva i multimedije. Cilj je da učenici razviju sposobnost razumijevanja i analize potreba tržišta, prepoznavanja ključnih elemenata u kreiranju vizualnih rješenja i stvaranja dizajna koji komunicira jasnu poruku ciljanoj publici.

Pored kreativnog izraza, naglasak se stavlja i na tehničku izvedbu – od poznavanja različitih grafičkih softvera (kao što su Adobe Photoshop, Illustrator i InDesign) do razumijevanja procesa pripreme za štampu i digitalnu distribuciju. Podsticanjem na kontinuirano aktivno opažanje i analiziranje vizuelnih djela, te korištenje različitih oblika analitičke i kritičke refleksije na vlastito i tuđe u domenu grafike, odgaja se budući gledatelj koji je osposobljen da izrazi argumentovane stavove o savremenom dizajnu.

Korelacije sa drugim nastavnim predmetima kao što su: Računarska grafika, Informatika, Medijske tehnologije, Praktična nastava, Vizuelne komunikacije itd, temelje se na zajedničkim tehničkim principima grafike, i tematskim cjelinama, čime se omogućava učenicima razumijevanje grafičke struke.

Poseban naglasak stavlja se na razvoj profesionalnih kompetencija učenika, uključujući odgovornost u radu, preciznost, poštivanje rokova i rad u timskom okruženju tokom rada na računaru. Učenici se osposobljavaju za prepoznavanje i primjenu principa vizuelne hijerarhije, kontrasta, ravnoteže i jedinstva u dizajnu kako bi kreirali efektne, funkcionalne grafičke proizvode na računaru.

Izučavanjem nastavnog predmeta se također razvija estetska osjetljivost učenika, njihova kreativnost, inovativnost i sposobnost izražavanja kroz vizualne medije. Učenici će naučiti kako kritički analizirati postojeće dizajnerske radove, razumjeti ciljeve i svrhu grafičke komunikacije te koristiti stečena znanja u stvarnim projektima, kroz školske zadatke, rad na projektima u zajednici ili kroz praktične vježbe u saradnji s privrednim subjektima. Nastavni predmet također ima za cilj razvijanje svijesti o važnosti autorskih prava i etičkih aspekata u nastavnom predmetu grafičkom dizajnu, što uključuje poštovanje intelektualnog vlasništva, izbjegavanje plagijata i primjenu profesionalnih standarda u radu.

Nastavni predmet Grafički dizajn se izučava na zanimanjima multimedija I godinu, operater štampe i dorade II godine, web dizajn i grafički tehničar IV godine.

PK2 – Ciljevi učenja i podučavanja

Učenici će:

- Razvijati sposobnost opažanja, analize i interpretacije vizuelnih elemenata u različitim medijima (print, digitalni) te koriste principe dizajna, tipografije, kompozicije i boje.
- Oblikovati dvodimenzionalne i trodimenzionalne primjere grafičkog dizajna kroz praktičan rad.
- Eksperimentisati i istraživati, te razvijati kreativnost, inovativnost i sposobnost rješavanja dizajnerskih problema.
- Povezivati grafički dizajn s drugim umjetnostima i naukama, te primjenjivati stečena znanja u raznim kontekstima.

PK3 – Oblasna struktura predmetnog kurikuluma

Podučavanje i učenje nastavnog predmeta Grafički dizajn realizuje se kroz tri relevantne oblasti potrebne za razvoj vještina i znanja kod učenika koje uključuju teorijske, praktične i tehničke aspekte dizajna.

A. Funkcija, Estetika i Konstrukcija u Grafičkom Dizajnu

B. Područja Grafičkog Dizajna

C. Grafički Dizajn u Savremenim Medijima

A. Funkcija, Estetika i Konstrukcija u Grafičkom Dizajnu

Ova oblast pruža razumijevanje principa funkcionalnosti, estetike i konstrukcije u grafičkom dizajnu, te njihovog međusobnog uticaja na uspješnost dizajnerskog rješenja. Istražuju se načini efikasne komunikacije vizuelnih informacija, razvoj estetske osjetljivosti i tehničke izvedbe, doprinoseći razvoju kritičkog mišljenja i kreativnosti kod učenika. Očekuje se da će učenici razviti sposobnost analize i kritičke procjene dizajna, te samostalno primjenjivati naučene principe u stvaranju originalnih i funkcionalnih rješenja.

B. Područja Grafičkog dizajna

Ova oblast omogućava praktičnu primjenu teorijskih znanja kroz rad na različitim tipovima grafičkih proizvoda (tipografija, vizuelni identitet, 2D i 3D dizajn). Razvija se kreativnost, rješavanje problema i timski rad, a fokus je na razvoju individualnog dizajnerskog stila i inovativnosti. Kroz ovu oblast učenici će razviti samopouzdanje u kreiranju profesionalnih grafičkih rješenja. Očekivani napredak uključuje prelazak od jednostavnijih ka složenijim zadacima, demonstrirajući razumijevanje ciljne publike i funkcionalnih zahtjeva.

C. Grafički Dizajn u Savremenim Medijima

Ova oblast se bavi primjenom grafičkog dizajna u digitalnim medijima, uključujući digitalnu fotografiju, video produkciju i druge savremene tehnologije. Naglasak je na digitalnim alatima i tehnikama, pripremi sadržaja za distribuciju i razvoju sposobnosti kreiranja visokokvalitetnih digitalnih grafičkih proizvoda. Kroz ovaj kurs učenici će steći praktična znanja i vještine neophodne za profesionalnu karijeru u grafičkoj industriji. Očekuje se da će učenici postepeno usavršavati svoje vještine u korištenju profesionalnih softvera i kreiranju složenih digitalnih grafičkih projekata, demonstrirajući razumijevanje estetskih i tehničkih zahtjeva digitalnih platformi.

PK4 – Odgojno-obrazovni ishodi

► Srednje ► I.

Godine učenja i podučavanja predmeta: 1 Tehničar multimedije

A

Funkcija, Estetika i Konstrukcija u Grafičkom Dizajnu

Ishod učenja

A.I.1 Primjenjuje osnovne likovne elemente u grafičkom dizajnu.

A.I.2 Primjenjuje estetske principe u grafičkom dizajnu.

A.I.3 Primjenjuje tehničke i strukturne aspekte grafičkog dizajna.

A.I.4 Primjenjuje princip jedinstva elemenata u grafičkom dizajnu.

Indikatori

A.I.1.a. Identifikuje osnovne likovne elemente (tačka, linija, ploha, boja).

A. I.1.b. Demonstrira pravilnu upotrebu likovnih elemenata u jednostavnim grafičkim kompozicijama.

A. I.1.c. Analizira upotrebu likovnih elemenata u postojećim grafičkim rješenjima.

A. I.2.a. Objašnjava osnovne estetske principe u grafičkom dizajnu.

A. I.2.b. Primjenjuje estetske principe pri kreiranju jednostavnih grafičkih rješenja.

A. I.2.c. Procjenjuje estetsku vrijednost sopstvenih i tuđih radova.

A. I.3.a. Opisuje osnovne tehničke i strukturne aspekte grafičkog dizajna.

A. I.3.b. Organizuje vizuelne elemente vodeći računa o funkcionalnosti i estetici.

A. I.3.c. Analizira tehničku i strukturnu organizaciju u postojećim grafičkim rješenjima.

A.I.4.a. Objašnjava koncept jedinstva elemenata u grafičkom dizajnu.

A.I.4.b. Kreira grafičke cijeline primjenjujući princip jedinstva elemenata.

KLJUČNI SADRŽAJI:

Osnovni likovni elementi, Kreiranje idejnih rješenja, Estetski principi, Prepoznavanje tehničkih i strukturnih aspekata, Razumjevanje jedinstva elemenata.

PREPORUKE ZA OSTVARENJE ISHODA

Mogućnosti efikasnog učenja i podučavanja – metodičke smjernice

Planirati redovne kratke vježbe koje će pratiti teorijske lekcije, omogućavajući učenicima da odmah primjene naučeno. Na primjer, nakon lekcije o osnovnim likovnim elementima, zadati učenicima da kreiraju jednostavne kompozicije koristeći samo linije ili samo boje. Koristiti kombinaciju digitalnih prezentacija, štampanih materijala i uživo demonstracija. Na primjer, pri objašnjavanju principa kompozicije, prikazati seriju dizajnerskih rješenja i uživo demonstrirati kako se mijenja efekat pomjeranjem elemenata. Redovno uključivati aktivnosti analize postojećih grafičkih rješenja. Prikazivati učenicima primjere plakata, logotipa, web dizajna i drugih grafičkih proizvoda, i voditi strukturiranu diskusiju o njihovim karakteristikama. Kreirati prilike za učenike da uče jedni od drugih. Organizovati grupne projekte gde će učenici raditi u timovima, podeljeni po različitim ulogama.

Mogućnost ostvarivanja međupredmetne povezanosti – međupredmetne korelacije

Postavljeni ishodi omogućavaju korelaciju sa drugim nastavnim predmetima i njihovim sadržajima, te doprinose dubljem razumijevanju određenih sadržaja i pojmova. Međupredmetne korelacije su ostvarive sa: Praktičnom nastavom, Informatikom, grafičkom tehnologijom, računarskom grafikom, medijskim tehnologijama, likovnom kulturom i web dizajnom.

Mogućnosti odgojnog djelovanja i razvoja ključnih kompetencija – kompetencijski pristup

Kompetencijski pristup omogućava sveobuhvatno usvajanje vještina kroz integraciju digitalnih tehnologija, kreativnog izražavanja mišljenja. Učenici se potiču na eksperimentisanje s likovnim elementima i estetskim principima, koristeći profesionalne softverske alate, dok istovremeno razvijaju sposobnost analize i evaluacije postojećih grafičkih rješenja. Kroz praktične projekte i simulacije realnih dizajnerskih izazova, učenici unapređuju vještine rješavanja problema i komunikacije, prezentirajući i argumentirajući svoje radove.

B

Područja grafičkog dizajna

Ishod učenja

B.I.1: Primjenjuje znanja i vještine u različitim područjima grafičkog dizajna.

B.1.2 Razvija kreativnost kroz originalna i funkcionalna rješenja dizajnerskih problema.

B.I.3 Individualni dizajnerski stil i inovativnost.

Indikatori

B.I.1.a Kreira funkcionalna rješenja u oblasti tipografije, vizuelnog identiteta, 2D i 3D dizajna.

B. I.1.b Demonstrira razumijevanje specifičnosti različitih područja grafičkog dizajna .

B. I.1.c Prilagođava dizajnerski pristup zahtjevima različitih medija i formata.

B.I.2.a Kreira inovativne ideje za zadane dizajnerske projekte.

B.I.2.b Eksperimentiše sa različitim elementima dizajna na originalan način.

B.I.2.c Kreira rješenja koja balansiraju estetsku privlačnost i funkcionalnost.

B.I.3.a Kreira radove koji odražavaju lični kreativni izraz .

B. I.3.b Eksperimentiše sa različitim tehnikama i stilovima u cilju pronalaženja ličnog izraza.

B. I.3.c Pokazuje napredak u razvoju jedinstvenog pristupa dizajnu kroz vrijeme.

KLJUČNI SADRŽAJI

Percepcija i komunikacija kroz vizuelne elemente, Tipografija, Vizuelni identitet, 2D dizajn, 3D dizajn, Digitalni alati i tehnologije u grafičkom dizajnu, Presentacija i vizuelna komunikacija kroz dizajnerska rješenja. Korištenje pravih fontova i veličina slova za jasno i čitljivo prikazivanje informacija. Dizajn koji omogućuje lako skladištenje, transport i upotrebu proizvoda. Integracija brenda kroz logotipe, boje i dizajn kako bi se stvorila prepoznatljivost proizvoda.

PREPORUKE ZA OSTVARENJE ISHODA

Mogućnosti efikasnog učenja i podučavanja – metodičke smjernice

Organizovati praktične radionice za svako područje grafičkog dizajna (tipografija, vizuelni identitet, 2D i 3D dizajn), gdje će učenici odmah primjenjivati teorijska znanja. Na primjer, nakon lekcije o tipografiji, zadati učenicima da kreiraju logo koristeći samo slova. Koristiti kombinaciju digitalnih alata i tradicionalnih tehnika. Na primjer, pri učenju o vizuelnom identitetu, početi sa skiciranjem ideja na papiru, a zatim preći na digitalno oblikovanje u profesionalnim softverima. Redovno organizovati analize postojećih dizajnerskih rješenja. Prikazivati učenicima primjere uspješnih brendova i voditi strukturiranu diskusiju o elementima koji čine njihov vizuelni identitet prepoznatljivim. Podsticati eksperimentisanje i inovativnost kroz "izazove dizajna".

Mogućnost ostvarivanja međupredmetne povezanosti – međupredmetna korelacija

- Bosanski jezik i književost, hrvatski jezik i književnost, srpski jezik i književnost - Ključan za razvijanje sposobnosti preciznog izražavanja i pravilnog korištenja jezika u dizajnu, bilo da se radi o tekstualnim elementima plakata, brošura, logotipa ili drugih dizajnerskih materijala. Jezičke vještine pomažu u oblikovanju sadržaja koji je gramatički ispravan i komunikativan.
- Engleski jezik - S obzirom na globalni karakter dizajnerske industrije, poznavanje engleskog jezika omogućava pristup stranoj literaturi, digitalnim alatima i trendovima te lakšu komunikaciju u međunarodnim projektima. Mnogi alati i termini u grafičkom dizajnu su na engleskom jeziku.
- Informatika - Informatika pruža tehničke vještine potrebne za rad u različitim softverskim programima za grafički dizajn, kao što su Adobe Illustrator, Photoshop ili CorelDRAW. Također, doprinosi razumijevanju programskih jezika i alati koje mogu biti primijenjene u dizajnu.
- Grafički materijali - Spoznavanje materijala na kojima se dizajn realizira, poput papira, platna ili digitalnih. Grafički dizajn se oslanja na kombinaciju kreativnosti, tehničkih znanja i razumijevanja jezika i materijala, čineći povezivanje ovih predmeta neophodnim za uspješnu implementaciju dizajnerskih rješenja.

Mogućnosti odgojnog djelovanja i razvoja ključnih kompetencija – kompetencijski pristup

Učenici koriste profesionalne softverske alate za grafički dizajn, unapređujući svoje digitalne vještine. Kroz zadatke koji zahtijevaju originalna rješenja, učenici razvijaju svoju kreativnost i inovativno razmišljanje. Analizirajući postojeća dizajnerska rješenja i evaluirajući vlastite radove, učenici unapređuju vještine kritičkog mišljenja. Prezentiranjem svojih ideja i rješenja, te učestvovanjem u grupnim diskusijama, učenici razvijaju komunikacijske vještine.

► Srednje ► I.

Godine učenja i podučavanja predmeta: 1 Operater štampe igrafičke dorade

A Funkcija, Estetika i Konstrukcija u Grafičkom Dizajnu

Ishodi

A.I.1 Primjenjuje osnovne likovne elemente u grafičkom dizajnu.

A.I.2 Primjenjuje estetske principe u grafičkom dizajnu

A.I.3 Primjenjuje tehničke i strukturne aspekte grafičkog dizajna

A.I.4 Primjenjuje princip jedinstva elemenata u grafičkom dizajnu.

Indikatori

A.I.1.a. Identifikuje osnovne likovne elemente (tačka, linija, ploha, boja).
A. I.1.b. Demonstrira pravilnu upotrebu likovnih elemenata u jednostavnim grafičkim kompozicijama.
A. I.1.c. Analizira upotrebu likovnih elemenata u postojećim grafičkim rješenjima.

A. I.2.a. Objašnjava osnovne estetske principe u grafičkom dizajnu.
A. I.2.b. Primjenjuje estetske principe pri kreiranju jednostavnih grafičkih rješenja.
A. I.2.c. Procjenjuje estetsku vrijednost sopstvenih i tuđih radova.

A. I.3.a. Opisuje osnovne tehničke i strukturne aspekte grafičkog dizajna.
A. I.3.b. Organizuje vizuelne elemente vodeći računa o funkcionalnosti i estetici.
A. I.3.c. Analizira tehničku i strukturnu organizaciju u postojećim grafičkim rešenjima.

A.I.4.a. Objašnjava koncept jedinstva elemenata u grafičkom dizajnu.
A.I.4.b. Kreira grafičke cijeline primjenjujući princip jedinstva elemenata.

KLJUČNI SADRŽAJI

Osnovni likovni elementi, Kreiranje idejnih rešenja, Estetski principi, Prepoznavanje tehničkih i strukturnih aspekata, Razumjevanje jedinstva elemenata.

PREPORUKE ZA OSTVARENJE ISHODA

Mogućnosti efikasnog učenja i podučavanja – metodičke smjernice

Planirati redovne kratke vježbe koje će pratiti teorijske lekcije, omogućavajući učenicima da odmah primjene naučeno. Na primer, nakon lekcije o osnovnim likovnim elementima, zadati učenicima da kreiraju jednostavne kompozicije koristeći samo linije ili samo boje. Koristiti kombinaciju digitalnih prezentacija, štampanih materijala i uživo demonstracija. Na primjer, pri objašnjavanju principa kompozicije, prikazati seriju dizajnerskih rješenja i uživo demonstrirati kako se mijenja efekat pomjeranjem elemenata. Redovno uključivati aktivnosti analize postojećih grafičkih rješenja. Prikazivati učenicima primjere plakata, logotipa, web dizajna i drugih grafičkih proizvoda, i voditi strukturiranu diskusiju o njihovim karakteristikama. Kreirati prilike za učenike da uče jedni od drugih. Organizovati grupne projekte gde će učenici raditi u timovima, podeljeni po različitim ulogama.

Mogućnost ostvarivanja međupredmetne povezanosti – međupredmetne korelacije

- Bosanski jezik i književost, hrvatski jezik i književnost, srpski jezik i književnost - Razvija sposobnost jasnog i preciznog izražavanja kroz tekstualne elemente grafičkog dizajna. Važno je razumjeti lingvističke i gramatičke aspekte kako bi poruke bile efektivne i estetski prilagođene ciljnoj publici.
- Engleski jezik - S obzirom na to da se mnogi alati i resursi za grafički dizajn baziraju na engleskom jeziku, njegovo poznavanje omogućava pristup globalnim trendovima, terminologiji i softverskim alatima.

- Grafička tehnologija - Direktno podržava grafički dizajn kroz tehničke procese proizvodnje, uključujući pripremu i optimizaciju dizajna za štampu i digitalne medije. Pruža praktično znanje o materijalima i tehnologijama koji se koriste u grafičkoj produkciji.
- Informatika - Osigurava tehničku osnovu za rad s računarima i softverima za dizajn. Poznavanje informatike je ključ za korištenje programa poput Adobe Photoshop, Illustrator i drugih alata za digitalni dizajn.
- Grafički materijali - Pomaže dizajnerima da razumiju fizičke karakteristike materijala (papir, plastika, tkanina) kako bi njihove kreacije bile funkcionalne i estetski prilagođene krajnjoj upotrebi.
- Štamparske tehnike - Doprinosi tehničkom razumijevanju različitih metoda štampe (ofset, digitalna, sitoštampa) i njihovoj primjeni u dizajnu, čime se osigurava visok kvalitet konačnih proizvoda.
- Završna grafička dorada - Usmjerava na završne faze grafičke produkcije, poput plastificiranja, savijanja, uvezivanja i drugih procesa koji unapređuju finalni izgled proizvoda.
- Digitalno izdavaštvo - Ovaj predmet povezuje grafički dizajn s digitalnim formatima i distribucijom. Uključuje kreiranje i pripremu sadržaja za e-knjige, web stranice, mobilne aplikacije i druge digitalne platforme.

Mogućnosti odgojnog djelovanja i razvoja ključnih kompetencija – kompetencijski pristup

Kompetencijski pristup omogućava sveobuhvatno usvajanje vještina kroz integraciju digitalnih tehnologija, kreativnog izražavanja mišljenja. Učenici se potiču na eksperimentisanje s likovnim elementima i estetskim principima, koristeći profesionalne softverske alate, dok istovremeno razvijaju sposobnost analize i evaluacije postojećih grafičkih rješenja. Kroz praktične projekte i simulacije realnih dizajnerskih izazova, učenici unapređuju vještine rješavanja problema i komunikacije, prezentirajući i argumentirajući svoje radove.

B Područja grafičkog dizajna

Ishod učenja

B.I.1: primjenjuje znanja i vještine u različitim područjima grafičkog dizajna.

B.1.2 razvija kreativnost kroz originalna i funkcionalna rješenja dizajnerskih problema.

B.II.3 Učenik razvija individualni dizajnerski stil i inovativnost.

Indikatori

B.I.1.a Kreira funkcionalna rješenja u oblasti tipografije, vizuelnog identiteta, 2D i 3D dizajna.

B. I.1.b Demonstrira razumijevanje specifičnosti različitih područja grafičkog dizajna.

B. I.1.c Prilagođava dizajnerski pristup zahtjevima različitih medija i formata.

B.I.2.a Predlaže inovativne ideje za zadane dizajnerske projekte.

B.I.2.b Kombinuje različite elemente dizajna na originalan način.

B.I.2.c Kreira rješenja koja balansiraju estetsku privlačnost i funkcionalnost.

B.II.3.a Kreira radove koji odražavaju lični kreativni izraz.

B. II.3.b Eksperimentiše sa različitim tehnikama i stilovima u cilju pronalaženja ličnog izraza.

B. II.3.c Pokazuje napredak u razvoju jedinstvenog pristupa dizajnu kroz vrijeme.

KLJUČNI SADRŽAJI

Percepcija i komunikacija kroz vizuelne elemente, Tipografija, Vizuelni identitet, 2D dizajn, 3D dizajn, Digitalni alati i tehnologije u grafičkom dizajnu, Presentacija i vizuelna komunikacija kroz dizajnerska rješenja. Primjena boja i kontrasta kako bi se istaknula ambalaža i privukla pažnju potrošača. Korištenje pravih fontova i veličina slova za jasno i čitljivo prikazivanje informacija. Dizajn koji omogućuje lako skladištenje, transport i upotrebu proizvoda. Integracija brenda kroz logotipe, boje i dizajn kako bi se stvorila prepoznatljivost proizvoda. Učenik treba da harmonično koristi elemente dizajna kako bi se postigla estetska ravnoteža i vizualna privlačnost.

PREPORUKE ZA OSTVARENJE ISHODA

Mogućnosti efikasnog učenja i podučavanja – metodičke smjernice

Organizovati praktične radionice za svako područje grafičkog dizajna (tipografija, vizuelni identitet, 2D i 3D dizajn), gdje će učenici odmah primjenjivati teorijska znanja. Na primjer, nakon lekcije o tipografiji, zadati učenicima da kreiraju logo koristeći samo slova. Koristiti kombinaciju digitalnih alata i tradicionalnih tehnika. Na primjer, pri učenju o vizuelnom identitetu, početi sa skiciranjem ideja na papiru, a zatim preći na digitalno oblikovanje u profesionalnim softverima. Redovno organizovati analize postojećih dizajnerskih rješenja. Prikazivati učenicima primjere uspješnih brendova i voditi strukturiranu diskusiju o elementima koji čine njihov vizuelni identitet prepoznatljivim. Podsticati eksperimentisanje i inovativnost kroz "izazove dizajna".

Mogućnost ostvarivanja međupredmetne povezanosti – međupredmetna korelacija

- Bosanski jezik i književost, hrvatski jezik i književnost, srpski jezik i književnost - Ključan za razvijanje sposobnosti preciznog izražavanja i pravilnog korištenja jezika u dizajnu, bilo da se radi o tekstualnim elementima plakata, brošura, logotipa ili drugih dizajnerskih materijala. Jezičke vještine pomažu u oblikovanju sadržaja koji je gramatički ispravan i komunikativan.
 - Engleski jezik - S obzirom na globalni karakter dizajnerske industrije, poznavanje engleskog jezika omogućava pristup stranoj literaturi, digitalnim alatima i trendovima te lakšu komunikaciju u međunarodnim projektima. Mnogi alati i termini u grafičkom dizajnu su na engleskom jeziku.
 - Grafička tehnologija - Obuhvata tehničke procese i metode koji su neophodni za realizaciju grafičkog dizajna. Zajedno s ovim predmetom, učenici uče kako svoje kreativne ideje pretvoriti u praktične proizvode putem štampe, digitalnih medija i sličnih tehnologija.
 - Informatika - Informatika pruža tehničke vještine potrebne za rad u različitim softverskim programima za grafički dizajn, kao što su Adobe Illustrator, Photoshop ili CorelDRAW. Također, doprinosi razumijevanju programskih jezika i alati koje mogu biti primijenjene u dizajnu.
 - Grafički materijali - Spoznavanje materijala na kojima se dizajn realizira, poput papira, platna ili digitalnih medija, omogućava bolji odabir materijala za određene projekte. Kroz ovaj predmet se također uči kako karakteristike materijala utiču na finalni proizvod.
- Grafički dizajn se oslanja na kombinaciju kreativnosti, tehničkih znanja i razumijevanja jezika i materijala, čineći povezivanje ovih predmeta neophodnim za uspješnu implementaciju dizajnerskih rješenja.

Mogućnosti odgojnog djelovanja i razvoja ključnih kompetencija – kompetencijski pristup

Učenici koriste profesionalne softverske alate za grafički dizajn, unapređujući svoje digitalne vještine. Kroz zadatke koji zahtijevaju originalna rješenja, učenici razvijaju svoju kreativnost i inovativno razmišljanje. Analizirajući postojeća dizajnerska rješenja i evaluirajući vlastite radove, učenici unapređuju vještine kritičkog mišljenja. Prezentiranjem svojih ideja i rješenja, te učestvovanjem u grupnim diskusijama, učenici razvijaju komunikacijske vještine.

C Grafički Dizajn u Savremenim Medijima

Ishod učenja

C.II.1: Koristi osnovne digitalne alate za izradu grafičkih proizvoda.

C.II.2: Demonstrira kreativnost u digitalnom grafičkom dizajnu.

C.II.3 Priprema digitalne grafičke sadržaje za različite medije.

Indikatori:

C.II.1.a Prepoznaje osnovne funkcije profesionalnih softverskih alata (npr. Adobe Photoshop, Illustrator).

C. II.1.b Primjenjuje jednostavne tehnike digitalne obrade slika i vektorizacije.

C. II.1.c Kreira osnovne digitalne grafičke elemente (logotip, ikone, ilustracije).

C.II.2.a Predlaže rješenja za jednostavne grafičke zadatke poštujući osnovna načela dizajna.

C. II.2.b Eksperimentiše s različitim digitalnim alatima i tehnikama.

C. II.2.c Primjenjuje osnovne digitalne efekte i filtre na grafičke elemente.

C.II.3.a Poznae osnovne formate datoteka za digitalne medije (jpeg, png, gif).

C. II.3.b Prilagođava veličinu i rezoluciju grafičkih elemenata za web i mobilne uređaje.

C. II.3.c Objavljuje digitalne grafičke proizvode na jednostavnim platformama (blog, društvene mreže).

KLJUČNI SADRŽAJI

Relevantni primjeri savremenih tendencija u dizajnu u modernoj umjetnosti, značajni predstavnici i njihova djela; savremena rješenja iz područja dizajna, savremeni grafički tokovi i tendencije. Djela dizajnera bosanskohercegovačkih dizajnera, razvijanje kritičkog mišljenja prema djelima. Reprezentativni primjeri svjetske i nacionalne kulturno-umjetničke baštine, te dizajnerska djela koja su oblikovana u odnosu na historijski, društveni, geografski i umjetnički kontekst.

PREPORUKE ZA OSTVARENJE ISHODA

Mogućnosti efikasnog učenja i podučavanja – metodičke smjernice

Organizirati radionice i praktične vježbe za upoznavanje i uvježbavanje osnovnih funkcija profesionalnih softverskih alata kao što su Adobe Photoshop i Illustrator. Zadavati konkretne zadatke i projekte (izrada logotipa, ikona, ilustracija) gdje će učenici primjenjivati naučene tehnike digitalne obrade slika i vektorizacije. Poticati učenike na eksperimentiranje s različitim digitalnim alatima i tehnikama kroz "izazove dizajna" - kreativne zadatke koji zahtijevaju inovativna rješenja. Organizirati analize i diskusije o primjerima uspješnih digitalnih grafičkih proizvoda, kako bi učenici uočavali primjenu osnovnih principa dizajna. Uvesti digitalne efekte i filtre postepeno, kroz konkretne primjere njihove kreativne primjene.

Mogućnost ostvarivanja međupredmetne povezanosti – međupredmetna korelacija

- Bosanski jezik i književost, hrvatski jezik i književnost, srpski jezik i književnost - Ključan za razvijanje sposobnosti preciznog izražavanja i pravilnog korištenja jezika u dizajnu, bilo da se radi o tekstualnim elementima plakata, brošura, logotipa ili drugih dizajnerskih materijala. Jezičke vještine pomažu u oblikovanju sadržaja koji je gramatički ispravan i komunikativan.

- Engleski jezik - S obzirom na globalni karakter dizajnerske industrije, poznavanje engleskog jezika omogućava pristup stranoj literaturi, digitalnim alatima i trendovima te lakšu komunikaciju u međunarodnim projektima. Mnogi alati i termini u grafičkom dizajnu su na engleskom jeziku.
 - Grafička tehnologija - Obuhvata tehničke procese i metode koji su neophodni za realizaciju grafičkog dizajna. Zajedno s ovim predmetom, učenici uče kako svoje kreativne ideje pretvoriti u praktične proizvode putem štampe, digitalnih medija i sličnih tehnologija.
 - Informatika - Informatika pruža tehničke vještine potrebne za rad u različitim softverskim programima za grafički dizajn, kao što su Adobe Illustrator, Photoshop ili CorelDRAW. Također, doprinosi razumijevanju programskih jezika i alati koje mogu biti primijenjene u dizajnu.
 - Grafički materijali - Spoznavanje materijala na kojima se dizajn realizira, poput papira, platna ili digitalnih medija, omogućava bolji odabir materijala za određene projekte. Kroz ovaj predmet se također uči kako karakteristike materijala utiču na finalni proizvod.
- Grafički dizajn se oslanja na kombinaciju kreativnosti, tehničkih znanja i razumijevanja jezika i materijala, čineći povezivanje ovih predmeta neophodnim za uspješnu implementaciju dizajnerskih rješenja

Mogućnosti odgojnog djelovanja i razvoja ključnih kompetencija – kompetencijski pristup

Razvijanje digitalnih kompetencija kroz korištenje profesionalnih alata za grafički dizajn. Poticanje kreativnosti i inovativnosti u primjeni digitalnih tehnika i rješavanju grafičkih problema. Unapređenje vještina kritičkog mišljenja kroz analize i evaluaciju digitalnih grafičkih proizvoda. Razvijanje komunikacijskih vještina prezentiranjem i obrazlaganjem vlastitih dizajnerskih rješenja.

► Srednje ► I

Godine učenja i podučavanja predmeta: 1 Tehničar web dizajna i Grafički tehničar

A Grafički Dizajn u Savremenim Medijima

Ishod učenja

A.I.1 Primjenjuje osnovne likovne elemente u grafičkom dizajnu.

A.I.2 Primjenjuje estetske principe u grafičkom dizajnu.

A.I.3 Primjenjuje tehničke i strukturne aspekte grafičkog dizajna.

A.I.4 Primjenjuje znanje o razvoju i porijeklu grafičkog dizajna.

A.I.5 Analizira aspekte modernog i savremenog grafičkog dizajna.

Indikatori:

A.I.1.a. Identifikuje osnovne likovne elemente (tačka, linija, ploha, boja).

A. I.1.b. Demonstrira pravilnu upotrebu likovnih elemenata u jednostavnim grafičkim kompozicijama.

A. I.1.c. Analizira upotrebu likovnih elemenata u postojećim grafičkim rješenjima.

A. I.2.a. Objašnjava osnovne estetske principe u grafičkom dizajnu.

A. I.2.b. Primjenjuje estetske principe pri kreiranju jednostavnih grafičkih rješenja.

A. I.2.c. Procjenjuje estetsku vrijednost sopstvenih i tuđih radova.

A. I.3.a. Opisuje osnovne tehničke i strukturne aspekte grafičkog dizajna

A. I.3.b. Organizuje vizuelne elemente vodeći računa o funkcionalnosti i estetici

A. I.3.c. Analizira tehničku i strukturnu organizaciju u postojećim grafičkim rješenjima

A.I.4.a Opisuje historijske aspekte grafičkog dizajna.

A.I.4.b Daje kritički osvrt na djela savremenih grafičkih dizajnera.

A.I.4.c Obrazlaže međuođnos grafičkih principa kroz primjere.

A.I.5.a Opisuje moderni i savremeni grafički dizajn.

A.I.5.b Obrazlaže krucijalne razlike među savremenim tendencijama u dizajnu.

A.I.5.c Daje kritički osvrt na različite stilove i pravce dizajna (Minimalizam, Bauhaus, Konstruktivizam itd...).

KLJUČNI SADRŽAJI

Osnovni likovni elementi, Kreiranje idejnih rešenja, Estetski principi, Prepoznavanje tehničkih i strukturnih aspekata, Razumjevanje jedinstva elemenata, Savremeni grafički dizajn, minimalizam, konstruktivizam, generativni dizajn.

PREPORUKE ZA OSTVARENJE ISHODA

Mogućnosti efikasnog učenja i podučavanja – metodičke smjernice

Planirati redovne kratke vježbe koje će pratiti teorijske lekcije, omogućavajući učenicima da odmah primjene naučeno. Na primer, nakon lekcije o osnovnim likovnim elementima, zadati učenicima da kreiraju jednostavne kompozicije koristeći samo linije ili samo boje. Koristiti kombinaciju digitalnih prezentacija, štampanih materijala i uživo demonstracija. Na primjer, pri objašnjavanju principa kompozicije, prikazati

seriju dizajnerskih rješenja i uživo demonstrirati kako se mijenja efekat pomjeranjem elemenata. Redovno uključivati aktivnosti analize postojećih grafičkih rješenja. Prikazivati učenicima primjere plakata, logotipa, web dizajna i drugih grafičkih proizvoda, i voditi strukturiranu diskusiju o njihovim karakteristikama. Kreirati prilike za učenike da uče jedni od drugih. Organizovati grupne projekte gdje će učenici raditi u timovima, podeljeni po različitim ulogama.

Mogućnost ostvarivanja međupredmetne povezanosti – međupredmetne korelacije

U ovom razredu, moguće je ostvariti povezanost sa sljedećim predmetima:

- Bosanski jezik i književost, hrvatski jezik i književnost, srpski jezik i književnost - Pomaže u razvijanju vještina pisanja, komunikacije i izražavanja, što je ključno za kreiranje tekstualnih elemenata u grafičkom dizajnu. Također doprinosi razumijevanju semantičkog aspekta vizualnih poruka kako bi one bile precizne i efektivne.
- Engleski jezik - S obzirom na to da je engleski dominantan u globalnoj dizajnerskoj industriji, njegovo poznavanje omogućava korištenje međunarodnih resursa, komunikaciju s klijentima, te upotrebu softverskih alata čiji su interfejsi i dokumentacija često na engleskom.
- Web dizajn - Ima direktnu povezanost s grafičkim dizajnom jer se dizajnerski principi često primjenjuju prilikom kreiranja web stranica. Grafički dizajn daje osnovu za vizualnu prezentaciju, dok web dizajn integrira tehničke aspekte funkcionalnosti.
- Informatika - Pruža tehničku podršku grafičkom dizajnu, omogućavajući korištenje softvera i alata za digitalno kreiranje vizualnih sadržaja. Informatika također obuhvata osnovna znanja o radu na računarima, što je neophodno za svaki aspekt grafičkog dizajna.
- Računarska grafika - Direktno se povezuje s grafičkim dizajnom jer obuhvata tehničke metode za kreiranje i manipulaciju grafičkim elementima. Računarska grafika pruža znanja o alatima i tehnologijama koje grafički dizajneri koriste za realizaciju svojih ideja.
- Grafička tehnologija - Direktno povezana s tehničkom stranom grafičkog dizajna, grafička tehnologija pruža uvid u procese reprodukcije, štampe i finalne obrade dizajnerskih rješenja, što omogućava realizaciju kreativnih ideja u praktičnom obliku.
- Grafički materijali - Pruža znanja o vrstama i karakteristikama materijala na kojima se grafički dizajn realizira, poput papira, kartona ili digitalnih medija. Ove informacije su važne za odabir pravog materijala za svaki projekt i razumijevanje utjecaja materijala na kvalitet i izgled finalnog proizvoda.

► Srednje ► II

Godine učenja i podučavanja predmeta: 2 Tehničar web dizajna i Grafički tehničar

B Područja grafičkog dizajna

Ishod učenja

B.II.1: Primjenjuje znanja i vještine u različitim područjima grafičkog dizajna.

B.II.2 Razvija kreativnost kroz originalna i funkcionalna rješenja dizajnerskih problema.

B.II.3 Učenik razvija individualni dizajnerski stil i inovativnost.

B.II.4 Primjenjuje napredne likovne elemente u grafičkom dizajnu.

Indikatori:

B.II.1.a Kreira funkcionalna rješenja u oblasti tipografije, vizuelnog identiteta, 2D i 3D dizajna.

B. II.1.b Demonstrira razumijevanje specifičnosti različitih područja grafičkog dizajna.

B. II.1.c Prilagođava dizajnerski pristup zahtjevima različitih medija i formata.

B.II.2.a Predlaže inovativne ideje za zadane dizajnerske projekte.

B.II.2.b Kombinuje različite elemente dizajna na originalan način.

B.II.2.c Kreira rješenja koja balansiraju estetsku privlačnost i funkcionalnost.

B.II.3.a Kreira radove koji odražavaju lični kreativni izraz.

B. II.3.b Eksperimentiše sa različitim tehnikama i stilovima u cilju pronalaženja ličnog izraza.

B. II.3.c Pokazuje napredak u razvoju jedinstvenog pristupa dizajnu kroz vrijeme.

B.II.3.a Kreira vizuelnu hierarhiju pomoću kontrasta, boja i rasporeda likovnih elemenata.

B.II.3.b Kreira realistične i trodimenzionalne elemente u dizajnu.

B.II.3.c Konstruiše naprednu tipografiju sa varijabilnim elementima i dekorativnim dodatcima.

KLJUČNI SADRŽAJI

Percepcija i komunikacija kroz vizuelne elemente, Tipografija, Vizuelni identitet, 2D dizajn, 3D dizajn, Digitalni alati i tehnologije u grafičkom dizajnu, Prezentacija i vizuelna komunikacija kroz dizajnerska rješenja. Primjena boja i kontrasta. Korištenje pravih fontova i veličina slova za jasno i čitljivo prikazivanje informacija. Dizajn koji omogućuje lako skladištenje, transport i upotrebu proizvoda. Integracija brenda kroz logotipe, boje i dizajn, elementi dizajna.

PREPORUKE ZA OSTVARENJE ISHODA

Mogućnosti efikasnog učenja i podučavanja – metodičke smjernice

Organizirati radionice i praktične vježbe za upoznavanje i uvježbavanje osnovnih funkcija profesionalnih softverskih alata kao što su Adobe Photoshop i Illustrator. Zadavati konkretne zadatke i projekte (izrada logotipa, ikona, ilustracija) gdje će učenici primjenjivati naučene tehnike digitalne obrade slika i vektorizacije. Poticati učenike na eksperimentiranje s različitim digitalnim alatima i tehnikama kroz "izazove dizajna" - kreativne zadatke koji zahtijevaju inovativna rješenja. Organizirati analize i diskusije o primjerima uspješnih digitalnih grafičkih proizvoda, kako bi učenici uočavali primjenu osnovnih principa dizajna. Uvesti digitalne efekte i filtre postepeno, kroz konkretne primjere njihove kreativne primjene.

Mogućnost ostvarivanja međupredmetne povezanosti – međupredmetna korelacija:

- Bosanski jezik i književost, hrvatski jezik i književnost, srpski jezik i književnost - Ključan za razvijanje sposobnosti preciznog izražavanja i pravilnog korištenja jezika u dizajnu, bilo da se radi o tekstualnim elementima plakata, brošura, logotipa ili drugih dizajnerskih materijala. Jezičke vještine pomažu u oblikovanju sadržaja koji je gramatički ispravan i komunikativan.
- Engleski jezik - S obzirom na globalni karakter dizajnerske industrije, poznavanje engleskog jezika omogućava pristup stranoj literaturi, digitalnim alatima i trendovima te lakšu komunikaciju u međunarodnim projektima. Mnogi alati i termini u grafičkom dizajnu su na engleskom jeziku.
- Grafička tehnologija - Obuhvata tehničke procese i metode koji su neophodni za realizaciju grafičkog dizajna. Zajedno s ovim predmetom, učenici uče kako svoje kreativne ideje pretvoriti u praktične proizvode putem štampe, digitalnih medija i sličnih tehnologija.
- Informatika - Informatika pruža tehničke vještine potrebne za rad u različitim softverskim programima za grafički dizajn, kao što su Adobe Illustrator, Photoshop ili CorelDRAW. Također, doprinosi razumijevanju programskih jezika i alati koje mogu biti primijenjene u dizajnu.
- Grafički materijali - Spoznavanje materijala na kojima se dizajn realizira, poput papira, platna ili digitalnih medija, omogućava bolji odabir materijala za određene projekte. Kroz ovaj predmet se također uči kako karakteristike materijala utiču na finalni proizvod.
- Softverski alati u grafičkim tehnologijama - Ovaj predmet pruža praktično znanje o korištenju različitih softverskih alata koji su ključni za realizaciju grafičkog dizajna. Programi poput Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i drugi omogućavaju dizajnerima da svoje kreativne ideje pretoče u vizualne forme. Razumijevanje ovih alata je neophodno za tehnički preciznu, kvalitetnu i efikasnu produkciju grafičkih rješenja.
- Poduzetništvo - Poduzetničke vještine doprinose sposobnosti grafičkih dizajnera da se profesionalno etabliraju na tržištu. Kroz ovaj predmet, uče se osnove vođenja vlastitog posla, upravljanja projektima, finansijama, marketingom i komunikacijom s klijentima. U kombinaciji s grafičkim dizajnom, poduzetništvo omogućava dizajnerima da bolje razumiju tržišne trendove i prilagode svoje usluge potrebama klijenata.

Mogućnosti odgojnog djelovanja i razvoja ključnih kompetencija – kompetencijski pristup

Razvijanje digitalnih kompetencija kroz korištenje profesionalnih alata za grafički dizajn. Poticanje kreativnosti i inovativnosti u primjeni digitalnih tehnika i rješavanju grafičkih problema. Unapređenje vještina kritičkog mišljenja kroz analize i evaluaciju digitalnih grafičkih proizvoda. Razvijanje komunikacijskih vještina prezentiranjem i obrazlaganjem vlastitih dizajnerskih rješenja.

C Grafički Dizajn u Savremenim Medijima

Ishod učenja

C.III.1: Koristi osnovne digitalne alate za izradu grafičkih proizvoda.

C.III.2: Demonstrira kreativnost u digitalnom grafičkom dizajnu.

C.III.3 Priprema digitalne grafičke sadržaje za različite medije.

C.III.4: Demonstrira stečeno znanje iz oblasti grafičkog dizajna .

C.III.5: Kreira naprednu tipografiju za digitalnu upotrebu .

Indikatori:

C.III.1.a Prepoznaje osnovne funkcije profesionalnih softverskih alata (npr. Adobe Photoshop, Illustrator).

C. III.1.b Primjenjuje jednostavne tehnike digitalne obrade slika i vektorizacije.

C. III.1.c Kreira osnovne digitalne grafičke elemente (logotip, ikone, ilustracije).

C.III.2.a Predlaže rješenja za jednostavne grafičke zadatke poštujući osnovna načela dizajna.

C. III.2.b Eksperimentiše s različitim digitalnim alatima i tehnikama.

C. III.2.c Primjenjuje osnovne digitalne efekte i filtre na grafičke elemente.

C.III.3.a Poznae osnovne formate datoteka za digitalne medije (jpeg, png, gif).

C. III.3.b Prilagođava veličinu i rezoluciju grafičkih elemenata za web i mobilne uređaje.

C. III.3.c Objavljuje digitalne grafičke proizvode na jednostavnim platformama (blog, društvene mreže).

C.III.4.a Predlaže rješenja redizajna ili osvježanja vizuelnog identiteta svjetskih kompanija.

C.III.4.b Konstruiše alternativni vizuelni identitet nekog od svjetskih brendova.

C.III.4.c Dizajnira vizuelni identitet naslobodnu temu.

C.III.5.a: Konstruiše digitalno varijabilni dinamički font sa prilagođavanjem širine, težine, nagiba i drugih parametara.

C.III.5.b Dizajnira parametarsku tipografiju sa mogućnosti promjene prema matematičkim i programskim funkcijama.

C.III.5.c Eksperimentiše sa funkcijama otvorenog tipa u kreiranju tipšografije kao što su ligature, kontekstualne varijacije i grid sistemima.

KLJUČNI SADRŽAJI

Relevantni primjeri savremenih tendencija u dizajnu u modernoj umjetnosti, značajni predstavnici i njihova djela; savremena rješenja iz područja dizajna, savremeni grafički tokovi i tendencije. Djela dizajnera bosanskohercegovačkih dizajnera, razvijanje kritičkog mišljenja prema djelima. Reprezentativni primjeri svjetske i nacionalne kulturno-umjetničke baštine, te dizajnerska djela koja su oblikovana u odnosu na historijski, društveni, geografski i umjetnički kontekst.

PREPORUKE ZA OSTVARENJE ISHODA

Mogućnosti efikasnog učenja i podučavanja – metodičke smjernice

Organizirati radionice i praktične vježbe za upoznavanje i uvježbavanje osnovnih funkcija profesionalnih softverskih alata kao što su Adobe Photoshop i Illustrator. Zadavati konkretne zadatke i projekte (izrada logotipa, ikona, ilustracija) gdje će učenici primjenjivati naučene tehnike digitalne obrade slika i

vektORIZACIJE. Poticati učenike na eksperimentiranje s različitim digitalnim alatima i tehnikama kroz "izazove dizajna" - kreativne zadatke koji zahtijevaju inovativna rješenja. Organizirati analize i diskusije o primjerima uspješnih digitalnih grafičkih proizvoda, kako bi učenici uočavali primjenu osnovnih principa dizajna. Uvesti digitalne efekte i filtre postepeno, kroz konkretne primjere njihove kreativne primjene.

Mogućnost ostvarivanja međupredmetne povezanosti – međupredmetna korelacija:

- Bosanski jezik i književost, hrvatski jezik i književnost, srpski jezik i književnost - Ključan za razvijanje sposobnosti preciznog izražavanja i pravilnog korištenja jezika u dizajnu, bilo da se radi o tekstualnim elementima plakata, brošura, logotipa ili drugih dizajnerskih materijala. Jezičke vještine pomažu u oblikovanju sadržaja koji je gramatički ispravan i komunikativan.
- Engleski jezik - S obzirom na globalni karakter dizajnerske industrije, poznavanje engleskog jezika omogućava pristup stranoj literaturi, digitalnim alatima i trendovima te lakšu komunikaciju u međunarodnim projektima. Mnogi alati i termini u grafičkom dizajnu su na engleskom jeziku.
- Grafička tehnologija - Obuhvata tehničke procese i metode koji su neophodni za realizaciju grafičkog dizajna. Zajedno s ovim predmetom, učenici uče kako svoje kreativne ideje pretvoriti u praktične proizvode putem štampe, digitalnih medija i sličnih tehnologija.
- Informatika - Informatika pruža tehničke vještine potrebne za rad u različitim softverskim programima za grafički dizajn, kao što su Adobe Illustrator, Photoshop ili CorelDRAW. Također, doprinosi razumijevanju programskih jezika i alati koje mogu biti primijenjene u dizajnu.
- Grafički materijali - Spoznavanje materijala na kojima se dizajn realizira, poput papira, platna ili digitalnih medija, omogućava bolji odabir materijala za određene projekte. Kroz ovaj predmet se također uči kako karakteristike materijala utiču na finalni proizvod.
- Softverski alati u grafičkim tehnologijama - Ovaj predmet pruža praktično znanje o korištenju različitih softverskih alata koji su ključni za realizaciju grafičkog dizajna. Programi poput Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i drugi omogućavaju dizajnerima da svoje kreativne ideje pretoče u vizualne forme. Razumijevanje ovih alata je neophodno za tehnički preciznu, kvalitetnu i efikasnu produkciju grafičkih rješenja.
- Poduzetništvo - Poduzetničke vještine doprinose sposobnosti grafičkih dizajnera da se profesionalno etabliraju na tržištu. Kroz ovaj predmet, uče se osnove vođenja vlastitog posla, upravljanja projektima, finansijama, marketingom i komunikacijom s klijentima. U kombinaciji s grafičkim dizajnom, poduzetništvo omogućava dizajnerima da bolje razumiju tržišne trendove i prilagode svoje usluge potrebama klijenata.

Mogućnosti odgojnog djelovanja i razvoja ključnih kompetencija – kompetencijski pristup

Razvijanje digitalnih kompetencija kroz korištenje profesionalnih alata za grafički dizajn. Poticanje kreativnosti i inovativnosti u primjeni digitalnih tehnika i rješavanju grafičkih problema. Unapređenje vještina kritičkog mišljenja kroz analize i evaluaciju digitalnih grafičkih proizvoda. Razvijanje komunikacijskih vještina prezentiranjem i obrazlaganjem vlastitih dizajnerskih rješenja.

► Srednje ► IV

Godine učenja i podučavanja predmeta: 4 Tehničar web dizajna i Grafički tehničar

C Grafički Dizajn u Savremenim Medijima

Ishod učenja

C.IV.1: Koristi napredne funkcije digitalnih alata za izradu grafičkih proizvoda.

C.IV.2 Priprema digitalne grafičke sadržaje za različite medije.

C.IV.3: Demonstrira kreativnost u digitalnom grafičkom dizajnu na naprednijem novou.

C.IV.4 Upoznaje Digitalnu fotografiju u savremenim medijima.

C.IV.5 Upoznaje savremene tendencije filma, videa i tv reklame kroz nastavni predmet grafički dizajn.

Indikatori:

C.IV.1.a Prepoznaje naprednih funkcije profesionalnih softverskih alata (npr. Adobe Photoshop, Illustrator).

C. IV.1.b Primjenjuje napredne tehnike digitalne obrade slika i vektorizacije.

C. IV.1.c Kreira napredne i sofisticirane digitalne grafičke elemente (logotip, ikone, ilustracije).

C. IV.2.a Poznae osnovne formate datoteka za digitalne medije (jpeg, png, gif).

C. IV.2.b Prilagođava veličinu i rezoluciju grafičkih elemenata za web i mobilne uređaje.

C. IV.2.c Objavljuje digitalne grafičke proizvode na jednostavnim platformama (blog, društvene mreže).

C.IV.3.a Predlaže rješenja za napredne grafičke zadatke poštujući osnovna načela dizajna.

C. IV.3.b Eksperimentiše s različitim digitalnim alatima i tehnikama.

C. IV.3.c Primjenjuje napredne digitalne efekte i filtre na grafičke elemente.

C.IV.4.a Objašnjava pojmove o alatima, načinima i mogućnostima upotrebe.

C.IV.4.b Evaulira upotrebu digitalne fotografije u savremenom dizajnu.

C.IV.4.c Kreira digitalne sadržaje iz oblasti.

C.IV.5.a Koristi različite video materijale.

C. IV. 5.b Samostalno kreira film, video reklame i reportaže.

CIV.IV.5.c Evaulira i analizira iskustva koja je stekao kroz kreativni rad.

KLJUČNI SADRŽAJI

Relevantni primjeri savremenih tendencija u dizajnu u modernoj umjetnosti, značajni predstavnici i njihova djela; savremena rješenja iz područja dizajna, savremeni grafički tokovi i tendencije. Djela dizajnera bosanskohercegovačkih dizajnera, razvijanje kritičkog mišljenja prema djelima. Reprezentativni primjeri svjetske i nacionalne kulturno-umjetničke baštine.

PREPORUKE ZA OSTVARENJE ISHODA

Mogućnosti efikasnog učenja i podučavanja – metodičke smjernice

Organizirati radionice i praktične vježbe za upoznavanje i uvježbavanje osnovnih funkcija profesionalnih softverskih alata kao što su Adobe Photoshop i Illustrator. Zadavati konkretne zadatke i projekte (izrada logotipa, ikona, ilustracija) gdje će učenici primjenjivati naučene tehnike digitalne obrade slika i vektorizacije. Poticati učenike na eksperimentiranje s različitim digitalnim alatima i tehnikama kroz "izazove dizajna" - kreativne zadatke koji zahtijevaju inovativna rješenja. Organizirati analize i diskusije o primjerima uspješnih digitalnih grafičkih proizvoda, kako bi učenici uočavali primjenu osnovnih principa dizajna. Uvesti digitalne efekte i filtre postepeno, kroz konkretne primjere njihove kreativne primjene.

Mogućnost ostvarivanja međupredmetne povezanosti – međupredmetna korelacija:

- Bosanski jezik i književost, hrvatski jezik i književnost, srpski jezik i književnost - Ključan za razvijanje sposobnosti preciznog izražavanja i pravilnog korištenja jezika u dizajnu, bilo da se radi o tekstualnim elementima plakata, brošura, logotipa ili drugih dizajnerskih materijala. Jezičke vještine pomažu u oblikovanju sadržaja koji je gramatički ispravan i komunikativan.
- Engleski jezik - S obzirom na globalni karakter dizajnerske industrije, poznavanje engleskog jezika omogućava pristup stranoj literaturi, digitalnim alatima i trendovima te lakšu komunikaciju u međunarodnim projektima. Mnogi alati i termini u grafičkom dizajnu su na engleskom jeziku.
- Grafička tehnologija - Obuhvata tehničke procese i metode koji su neophodni za realizaciju grafičkog dizajna. Zajedno s ovim predmetom, učenici uče kako svoje kreativne ideje pretvoriti u praktične proizvode putem štampe, digitalnih medija i sličnih tehnologija.
- Informatika - Informatika pruža tehničke vještine potrebne za rad u različitim softverskim programima za grafički dizajn, kao što su Adobe Illustrator, Photoshop ili CorelDRAW. Također, doprinosi razumijevanju programskih jezika i alati koje mogu biti primijenjene u dizajnu.
- Grafički materijali - Spoznavanje materijala na kojima se dizajn realizira, poput papira, platna ili digitalnih medija, omogućava bolji odabir materijala za određene projekte. Kroz ovaj predmet se također uči kako karakteristike materijala utiču na finalni proizvod.
- Softverski alati u grafičkim tehnologijama - Ovaj predmet pruža praktično znanje o korištenju različitih softverskih alata koji su ključni za realizaciju grafičkog dizajna. Programi poput Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i drugi omogućavaju dizajnerima da svoje kreativne ideje pretoče u vizualne forme. Razumijevanje ovih alata je neophodno za tehnički preciznu, kvalitetnu i efikasnu produkciju grafičkih rješenja.
- Poduzetništvo - Poduzetničke vještine doprinose sposobnosti grafičkih dizajnera da se profesionalno etabliraju na tržištu. Kroz ovaj predmet, uče se osnove vođenja vlastitog posla, upravljanja projektima, finansijama, marketingom i komunikacijom s klijentima. U kombinaciji s grafičkim dizajnom, poduzetništvo omogućava dizajnerima da bolje razumiju tržišne trendove i prilagode svoje usluge potrebama klijenata.

Mogućnosti odgojnog djelovanja i razvoja ključnih kompetencija – kompetencijski pristup

Razvijanje digitalnih kompetencija kroz korištenje profesionalnih alata za grafički dizajn. Poticanje kreativnosti i inovativnosti u primjeni digitalnih tehnika i rješavanju grafičkih problema. Unapređenje vještina kritičkog mišljenja kroz analize i evaluaciju digitalnih grafičkih proizvoda. Razvijanje komunikacijskih vještina prezentiranjem i obrazlaganjem vlastitih dizajnerskih rješenja.

PK5 – Učenje i podučavanje

Proces podučavanja i učenja podstiče učenika na samostalno i individualno grafičko izražavanje radom na računaru, doprinosi razvijanju učeničke kreativnosti, te stvara preduslove za kritičko posmatranje dizajna i kreativno promišljanje. Vlastito stvaralačko i istraživačko iskustvo učenicima omogućava razumijevanje i upoznavanje dizajna, te različitih autorskih intencija i interpretacija stvarnosti. Praktično i teorijsko upoznavanje različitih medija i tehnika i osnovnih izražajnih sredstava i principa vizuelnih komunikacija, razvija vizuelnu pismenost i omogućava učenicima fluentnost prilikom izražavanja ideja, misli, osjećaja, vrijednosti i stavova.

Ključne komponente uključuju kreativnost i inovativnost, gdje se učenici potiču na razvijanje individualnog stila kroz projekte i praktične zadatke koji zahtijevaju kreativno rješavanje problema.

Dodatno, teorija učenja uključuje i kolaborativno učenje, gdje učenici rade zajedno na projektima i uče jedni od drugih. Poticaj na samostalno učenje je također bitan, jer učenici razvijaju sposobnost autonomnog rada i istraživanja kako bi postali neovisni kreatori. Sam proces učenja bazira se na samostalnom djelovanju na računaru uz konstantne konsultacije sa nastavnikom u cilju razvijanja učenikove kreativnosti i slobode izražavanja u kontekstu dizajna. Praktični rad mora biti popraćen teoretskim elementim u cilju razvijanja što veće pisenosti iz domena diazajna ali i grafičke struke. Poticanjem na kontinuirano aktivno opažanje i analiziranje dizajnerskih djela, te korištenje različitih oblika analitičke i kritičke refleksije na vlastito i tuđe grafičko djelovanje, odgaja se budućeg gledatelja koji je osposobljen da izrazi argumentovane stavove o vizuelnom okruženju i dizajnu.

Uloga nastavnika u procesu edukacije je dinamična i multifunkcionalna. Oni ne služe samo kao predavači, već i kao mentori, facilitatori, evaluatori i uzori učenicima. Pružajući podršku kroz individualizirano mentorstvo, nastavnici pomažu učenicima da razviju svoje kreativne ideje, pruže savjete i usmjere ih kroz proces dizajna. Kao facilitatori učenja, nastavnici stvaraju okruženje koje potiče aktivno učenje i kolaboraciju, potičući učenike na istraživanje, razmišljanje i primjenu stečenog znanja kroz razne projekte i zadatke. Redovita evaluacija rada učenika i pružanje konstruktivne povratne informacije ključni su za njihov razvoj, a nastavnici koriste različite metode evaluacije kako bi pratili napredak i identificirali područja za unapređenje.

Uloga nastavnika također uključuje podučavanje etičkih i profesionalnih standarda u dizajnu, kao što su poštovanje autorskih prava, odgovorno korištenje resursa i društvena odgovornost. Oni potiču učenike na samostalno istraživanje i razvoj, osposobljavajući ih za neovisno rješavanje problema i donošenje odluka, te kroz vlastito ponašanje i profesionalni pristup služe kao uzori koji inspiriraju učenike i motiviraju ih da teže visokoj razini kvalitete u svom radu. Uloga nastavnika je ključna za stvaranje podržavajućeg i stimulativnog okruženja koje omogućava učenicima da razviju sve potrebne kompetencije za uspjeh u svijetu grafičkog dizajna.

Poticaj učenicima da kreiraju i održavaju svoje internetske portfolije gdje mogu prikazati svoj rad i napredak korisno je za buduće profesionalne prilike. Uključivanje učenika u volonterske projekte gdje mogu koristiti svoje vještine grafičkog dizajna za društveno korisne svrhe, kao što je rad na kampanjama za podizanje svijesti o društvenim pitanjima, dodatno obogaćuje njihovo iskustvo. Organiziranje posjeta dizajnerskim studijima, agencijama ili štamparijama omogućuje učenicima da dobiju uvid u stvarno radno okruženje i upoznaju se s praksom u industriji.

Sve ove dodatne aktivnosti i projekti pomažu učenicima da primijene svoje vještine u stvarnim situacijama, prošire svoje znanje i mrežu kontakata te steknu dragocjeno iskustvo koje će im biti korisno u daljem obrazovanju ili u karijeri freelancera.

Preduslov za kvalitetno izvođenje nastave iz predmeta grafički dizajn pored svih spomenutih stavki je individualan pristup računaru, pristup grafičkom tabletu za crtanje, mutlimedijalnoj učionici sa projektorom i mogućnosti adekvatnog prikazivanja video klipova, dokumentranih filmova itd.

PK6 – Vrednovanje u predmetnom kurikulumu

Vrednovanje u okviru nastavnog predmeta Grafički dizajn osigurava stalno praćenje ostvarivanja postavljenih ciljeva učenja i podučavanja i odgojno-obrazovnih ishoda. Vrednovanje ne obuhvata samo konačno ocjenjivanje učenikog postignuća, već se prilikom vrednovanja učenja i podučavanja pristupa praćenju, prikupljanju i analiziranju podataka o učenju i aktivnostima učenika tokom cjelokupnog odgojno-obrazovnog procesa.

Ova vrsta podataka, odnosno povratne informacije služi učeniku da izvrši uvid u sadržaj sa kojim je imao poteškoće i popravi način vlastitog rada, te nastavniku da korigira i unaprijedi način podučavanja u svrhu njegove efikasnosti. Cjelokupan proces učenja i podučavanja se temelji na jasnim povratnim informacijama i obrazloženjima.

Vrednovanje se provodi putem formativnog i summativnog pristupa, koji omogućavaju kontinuirano praćenje napretka i završno ocjenjivanje na kraju razdoblja ili projekta. Formativno vrednovanje uključuje kontinuirano praćenje i povratne informacije tijekom procesa učenja, dok summativno vrednovanje služi za mjerenje postignutih ishoda učenja na kraju određenog perioda. Osim toga, učenici su potaknuti na samovrednovanje i vršnjačko vrednovanje kako bi razvili kritičko mišljenje i refleksiju na vlastiti rad i rad svojih kolega.

Ocjenjivanje se temelji na jasnim i transparentnim kriterijima koji obuhvaćaju kreativnost i originalnost rješenja, tehničku izvedbu, estetiku i kompoziciju te sposobnost jasnog prenošenja ideja kroz vizualne medije. Učenici se vrednuju prema sposobnosti da razviju jedinstvena i kreativna rješenja, preciznosti i kvaliteti tehničke izvedbe, te primjeni estetskih principa kako bi stvorili vizualno privlačne radove. Komunikacija i prezentacija također su važni kriteriji, gdje se ocjenjuje sposobnost jasnog i učinkovito prenošenja ideja i koncepata.

Preporuke za praćenje: grafički ili vizuelni rad, grafičke zabilješke - skice - razrada izvedbenog procesa, motivacija, odgovoran pristup radu, samostalnost i samoinicijativnost u grafičkom izražavanju, aktivno učestvovanje u svim etapama učenja i podučavanja, komunikacija i saradničko učenje, uvažavanje i vrednovanje tuđega mišljenja, aktivnost u radu grupe i/ili u radu u paru, doprinos radu grupe, razgovor i diskusija.

Prema preporukama za elemente ocjenjivanja i vrednovanja, u prvoj godini srednje škole učenici se fokusiraju na razumijevanje osnovnih principa i elemenata dizajna te osnovne tehničke vještine rada s grafičkim alatima. U drugoj godini, učenici razvijaju naprednije tehničke vještine i rješavaju složenije kreativne zadatke, dok se potiče primjena estetskih principa i sudjelovanje u vršnjačkom vrednovanju. Treća godina donosi rad na složenijim projektima koji zahtijevaju kombinaciju tehničkih i kreativnih vještina, samostalnost u radu, kritičko mišljenje i učinkovitiju komunikaciju. U četvrtoj godini, učenici se bave profesionalnim projektima koji simuliraju stvarne zadatke u grafičkom dizajnu, stvaranjem portfelja radova, te se ocjenjuju kompetencije potrebne za tržište rada.

Ovi elementi omogućuju sveobuhvatno vrednovanje učenika kroz sve četiri godine školovanja, osiguravajući da razviju sve potrebne kompetencije za uspjeh u području grafičkog dizajna.