

PÄRNU SAKSA TEHNOLOOGIAKOOLI 4. TASEME KUTSEÖPPE ÖPPEKAVA „KUJUNDAJA“

INTERAKTIIVSE GRAAFIKA KUJUNDAJA MOODULITE RAKENDUSKAVAD	
Sihtrühm	normintellektiga liikumispuudega isikud, kes on omandanud põhi- või keskhariduse
Õppevorm	töökohapõhine e-õpe

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht
1	ÕPITEE JA TÖÖ MUUTUVAS KESKKONNAS	5 EKAP

Eesmärk: õppija kujundab oma erialast karjääri ja arendab eneseteadlikkust tänapäevases muutuv keskkonnas, lähtudes elukestva õppe põhimõtetest.

Nõuded mooduli alustamiseks: puuduvad

Õpetajad:

Õpiväljundid Õppija ...	Hindamiskriteeriumid Õppija ...	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> kavandab oma õpitee, arvestades isiklike, sotsiaalseid ja tööalaseid võimalusi ning piiranguid; 	<ul style="list-style-type: none"> HK 1.1. analüüsib juhendamisel oma huvisid, väärtusi, oskusi, teadmisi, kogemusi ja isikuomadusi, sh õpi-, suhtlemis- ja koostööoskusi õpitava eriala kontekstis; HK 1.2. sõnastab juhendamisel eneseanalüüsi tulemustest lähtuvad isiklikud õpieesmärgid ja põhjendab neid; HK 1.3. koostab juhendamisel isikliku eesmärgipärase õpitegevuste plaani, arvestades oma huvide, ressursside ja erinevate keskkonnateguritega 	<ul style="list-style-type: none"> E-õpimappide loomise võimalused Eneseanalüüs lähtuvalt Kujundaja spetsialiseerumine interaktiivse graafika kujundaja, tase 4 kutsestandardist Praktilised ülesanded õpingute eesmärgistamisest ja planeerimisest, enese- ja ajajuhtimisest Õpioskuste kirjeldamine ja analüüs Praktilised harjutused tagasiside küsimisest ja vastuvõtmisest 	Eneseanalüüs ja õpitegevuste plaan	<p>Mooduli õppemaht 130 tundi (sh e-õpe, kontaktõpe, iseseisev ja praktiline töö ning praktika 78 tundi)</p> <p>ENESEANALÜÜS JA ENESEJUHTIMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> Eneseanalüüsi meetodid Lühi- ja pikaajalised eesmärgid Planeerimine Kutsesüsteem ja kvalifikatsiooniraamistik Õpitee kujundamise võimalused

		<ul style="list-style-type: none"> • Iseseisev töö 		<ul style="list-style-type: none"> • Õpioskuste arendamine ja teadlik rakendamine • Enesemotivatsioon • Tagasiside küsimine ja vastuvõtmine
<ul style="list-style-type: none"> • mõistab ühiskonna toimimist, tööandja ja organisatsiooni probleeme ja võimalusi; 	<ul style="list-style-type: none"> • HK 2.1. selgitab meeskonnatööna turumajanduse toimimist ja selle osapoolte ülesandeid • HK 2.2. kirjeldab meeskonnatööna piirkondlikku ettevõtluskeskkonda • HK 2.3. selgitab regulatsioonidest lähtuvaid tööandja ja töövõtja rolle, õigusi ja kohustusi • HK 2.4. kirjeldab organisatsioonide vorme ja tegutsemise viise, lähtudes nende eesmärkidest • HK 2.5. valib enda karjääri eesmärkidega sobiva organisatsiooni ning kirjeldab selles enda võimalikku rolli • HK 2.6. seostab erinevaid keskkonnategureid enda valitud organisatsiooniga ning toob välja probleemid ja võimalused 	<ul style="list-style-type: none"> • Köitev loeng turumajanduse toimimise ja turgu iseloomustavate majandusnäitajate kohta • Ajurünnak turumajanduse toimimise kohta • Praktiline ülesanne (oma nädala kulutuste planeerimine, tegelike kulutuste kaardistamine ja analüüs) • Infootsing ja rühmatöö Eestis kehtivate maksude kohta • Infootsing majandusinfo saamiseks 	<ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: - I Kompleksülesanne: kohaliku majanduse ja ettevõtluskeskkonna analüüs • 2. HÜ Praktikaaruanne: ettevõtte töökeskkonna ja töökorralduse kirjeldus: sh töökeskkonna riskide hindamine. Koostab esitluse ja esitleb selle. • 1. HÜ:I Kompleksülesanne töötamise õiguslikest alustest (lepingud, õigused ja kohustused) 	<p>MAJANDUSKESKKOND Maksud</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ühiskond ja majandus • Jätkusuutlik majandus • Turumajandus alused • Ettevõtluskeskkond ja analüüs • Organisatsioonivormid, eesmärgid ja tegevus • Rühma- ja meeskonnatöö <p>TÖÖKESKKOND JA TÖÖKORRALDUS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Töökeskkonna ohutegurid • Töötamise õiguslikud alused • Töö tasustamine ja sotsiaalsed tagatised
<ul style="list-style-type: none"> • kavandab enda ja teiste jaoks väärtuste loomisel omapoolse panuse kultuurilises, sotsiaalses ja/või rahalises tähenduses; 	<ul style="list-style-type: none"> • HK 3.1. analüüsib erinevaid keskkonnategureid ning määratleb meeskonnatööna probleemi ühiskonnas • HK 3.2. kavandab meeskonnatööna uuenduslikke lahendusi, kasutades loovustehnikaid • HK 3.3. kirjeldab meeskonnatööna erinevate lahenduste väärtust kultuurilist, sotsiaalset ja/või rahalist väärtust • HK 3.4. valib meeskonnatööna sobiva jätkusuutliku lahenduse probleemile • HK 3.5. koostab meeskonnatööna tegevuskava valitud lahenduse 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktika, • analüüs, • probleemi määratlemine, lahendamine, • meeskonnatöö, • iseseisev töö 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.HÜ: - Praktikaaruanne: loomemajanduse ettevõtte tutvustus, selle töökorraldus. Koostab esitluse ja esitleb selle. • 2. HÜ: I juhendi alusel koostatud projektiplaan ja/või äriidee koos ärimudeliga 	<p>VÄÄRTUSLOOME</p> <ul style="list-style-type: none"> • Probleemianalüüs ja lahendus • Loovus ja loovustehnikad • Väärtusloome • Panustamine ühiskonnas • Projektitöö ja –juhtimine • Äriidee loomine ja hindamine • Ärimudeli koostamine • Disainmõtlemine

	elluviimiseks			<ul style="list-style-type: none"> • Seoste loomine, põhjused ja tagajärjed analüüs • Jätkusuutlikkus ja eetika • Reklaamiseadus • Autoriõigus
<ul style="list-style-type: none"> • mõistab oma vastutust kutsealase karjääri kujundamisel ning on motiveeritud ennast arendama; 	<ul style="list-style-type: none"> • HK 4.1. analüüsib oma kutsealast arengut õpingute vältel, seostades seda lähemate ja kaugemate eesmärkidega ning tehes vajadusel muudatusi eesmärkides ja/või tegevustes • HK 4.2. kasutab asjakohaseid infoallikaid endale koostab kandidaatidele koostab kandidaatidele vajalikud materjalid • HK 4.3. selgitab tegureid, mis mõjutavad tema karjäärivalikuid ja millega on vaja arvestada otsuste langetamisel lähtudes eesmärkidest ning lühi- ja pikaajalisest karjääriplaanist • HK 4.4. selgitab enda õpitavate oskuste arendamise ja rakendamise võimalusi muutavas keskkonnas; 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktika: eesmärgistamine, planeerimine, analüüsimine, • materjali kogumine erinevaid infoallikaid kasutades ja süstematiseerimine, • iseseisev töö. 	<ul style="list-style-type: none"> • HÜ: - Praktikaaruanne: lühi- ja pikaajaline karjääriplaani, õpingute tulemuste ja analüüsiga. Koostab esitluse ja esitleb selle 	KARJÄÄRI KUJUNDAMINE <ul style="list-style-type: none"> • Karjääri kujundamine ja planeerimine • Lühi- ja pikaajaline karjääriplaani ja seda mõjutavad tegurid • Infoallikad • Töö, erinevad viisid ja vormid • Kandideerimine, värbamine, valik, dokumendid • Otsustamine • Enesejuhtimine
Praktika	<ul style="list-style-type: none"> • 2. ÕV HK 2.4. - 2.5 • 3. ÕV HK 3.1 - 3.5. • 4. ÕV HK 4.1. - 4.4 			
Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine:	Moodul hinnatakse mitteeristavalt (A/ MA). Mooduli kokkuvõtve hinne kujuneb protsessihinnete koondhindest, õpiväljundite hinnatavatest ülesannetest ja õpiväljundite omandamisel sooritatud iseseisvatest töödest: <ol style="list-style-type: none"> 1. eneseanalüüs ja õpitegevuste plaan (1. ÕV)/ ülesanne sisaldab iseseisvat tööd. 2. kohaliku majanduse ja ettevõtluskeskkonna analüüs (2.ÕV)/ ülesanne sisaldab iseseisvat tööd. 3. praktikaaruanne/ ettevõtte töökeskkonna ja töökorralduse kirjeldus: sh töökeskkonna riskide hindamine (2. ÕV)/ ülesanne sisaldab iseseisvat tööd. 4. kompleksülesanne töötamise õiguslikest alustest (lepingud, õigused ja kohustused) (2. ÕV) 5. praktikaaruanne/ loomemajanduse ettevõtte tutvustus, selle töökorraldus (3. ÕV) 6. juhendi alusel koostatud projektiplaani ja/või äriidee koos ärimudeliga (3. ÕV) iseseisev töö 7. praktikaaruanne/ ülesanne sisaldab iseseisvat tööd Ülesanded ja iseseisvad tööd on sooritatud vähemalt lävendi tasemel.			

Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal	<ul style="list-style-type: none"> • Tööinspeksioon www.ti.ee • Kutsehariduse infoportaal www.kutseharidus.ee • CVKeskus.ee www.cvkeskus.ee • Rahandusministeerium www.fin.ee • Maksu- ja tolliamet www.emta.ee • Riigi Teataja www.riigiteataja.ee • Aktiivõppemeetodid e-õppes www.sisu.ut/aktiivope • Karjäärakujundamise, eneseanalüüsi ja enesejuhtimise, õpioskuste, majanduse alused, probleemianalüüsi ja probleemilahenduste, organisatsioonid ja juhtimine (planeerimine, otsustamine), projektijuhtimise alused, äriidee ja ärimudel, töökeskkonnaohutuse, töölepingu seadus ja tööõiguse, õpimapi koostamise õppematerjalid
--	---

Mooduli nr	Mooduli nimetus			Maht
2	KULTUURI- JA KUNSTILUGU			3 EKAP
Eesmärk: õpetusega taotletakse, et õpilane mõistab kunsti seoseid ühiskonnaga ja ajaloolise kogemuse kajastumist kaasaegses kunstis ning rakendab kunstiloo teadmisi erialases töös.				
Nõuded mooduli alustamiseks: puuduvad				
Õpetajad:				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> • orienteerub kultuuri- ja kunstiloo põhietappides kuni 20. sajandi alguseni, seostab kultuuri arengut ühiskonnas toimuvate arengutega, kasutab asjakohast sõnavara ka võõrkeeles; 	<ul style="list-style-type: none"> • HK 1.1. lahendab erinevaid ülesandeid käsitledes ajavahemikku esiajast kuni 20. sajandi alguseni, toob välja kultuuri seoseid ühiskonna arenguga, kasutades nii kõnes kui kirjas korrektselt erinevate kultuuri tegelaste nimesid ja asjakohast sõnavara ka võõrkeeles (keele võtmepädevus). 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktiivne loeng • Heuristiline loeng • Materjali kogumine erinevaid infoallikaid kasutades ja süstematiseerimine, • Iseseisev töö • Õpimapp 	<ul style="list-style-type: none"> • 1. ÕV 1.HÜ: I – ajatelje koostamine ja kujundamine kompleksülesande põhjal: kunsti seoste kohta ühiskonna, religiooni ja kultuuriga. • Õpilane koostab ja kujundab nõuetekohase teemade kohase ajatelje, kasutab nimede korrektset kirja pilti, kultuuri- ja kunstiloo alast sõnavara – ka 	<p>Mooduli õppemaht 78 tundi (sh e-õpe, kontaktõpe, iseseisev ja praktiline töö)</p> <p>KUNSTI SEOSED ÜHISKONNA, RELIGIOONI JA KULTUURIGA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esi-, vana- ja keskaja kunst. • Uusaeg <p>AJASTULE OMASED STIILIELEMENID KIJUNDUSES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eksterjäär • Interjäär • Rõivastus

			võõrkeeles (keele võtmepädevus).	ALLIKAKRIITILINE INFOOTSING
<ul style="list-style-type: none"> • orienteerub 20. sajandi ja tänapäeva kultuuri- ja kunstiloos, seostab kultuuri arengut ühiskonnas toimuvate arengutega, kasutab asjakohast sõnavara ka võõrkeeles; • teab erinevaid kunstistiile ja stiilile iseloomulikke võtteid ning rakendab neid oma erialases loomingulises töös, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles 	<ul style="list-style-type: none"> • HK 2.1. lahendab erinevaid ülesandeid käsitledes ajavahemikku 20. sajandi algusest tänapäevani, toob välja kultuuri seoseid ühiskonna arenguga, kasutades nii kõnes kui kirjas korrektselt erinevate kultuuri tegelaste nimesid ja asjakohast sõnavara ka võõrkeeles • HK 2.2. lahendab erinevaid ülesandeid kasutades teadmisi kunstistiilidest ja neile iseloomulikest võtetest, põhjendades oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktiivne loeng • Iseseisev töö: materjali kogumine erinevaid infoallikaid kasutades ja süstematiseerimine. • Õpimapp 	<p>2. - 3. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: I – töö ülesande põhjal: kompleksülesanne 20. – 21. sajandi kultuuriloo kohta. • Õpilane vormistab nõuetekohase digitaalse õpimapi, kasutab nimesid korrektselt kirjutades, kultuuri- ja kunstilooalast sõnavara – ka võõrkeeles (keele võtmepädevus). 	<p>20. SAJANDI KUNSTILUGU TÄNAPÄEVA KUNST</p> <ul style="list-style-type: none"> • 20.-21. sajandi kultuurilugu
<ul style="list-style-type: none"> • omab ülevaadet Eesti rahvakunsti sümbolikat ja ornamentikat, rakendab vastavaid stiilivõtteid oma loomingulises töös; 	<ul style="list-style-type: none"> • HK 3.1. lahendab erinevaid ülesandeid, kasutades Eesti rahvakunsti sümbolikat ja ornamentikat, põhjendab tehtud valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles; 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktiivne loeng • Esitlus • Muuseumi/arhiivi külastus (ka veebis), • Praktiline töö • Iseseisev töö. 	<p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ I – praktiline töö rahvakunsti lähtuvalt kompleksülesande põhjal: muster/ ornament tootel/ piiramata pinnal 	<p>RAHVAKUNSTI ALUSED</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rahvakunsti ülevaade, • Ornamentika põhialused, • Rahvuslike mustrite stiliseerimine, uuendamine, komponeerimine, • Mustrite ja ornamentide kasutamine tänapäeval • Tootearenduse alused
Praktika	Moodulis praktika puudub			
Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine:	<p>Moodul hinnatakse mitteeristavalt (A/ MA).</p> <p>Mooduli kokkuvõttev hinne kujuneb protsessihinnete koondhindest, õpiväljundite hinnatavatest ülesannetest ja õpiväljundite omandamisel sooritatud iseseisvatest tööd:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ajatelg (1. ÕV)/ ülesanne sisaldab iseseisvat tööd 2. kompleksülesanne 20. – 21. sajandi kultuuriloo kohta, õpimapp (2. - 3. ÕV)/ ülesanne sisaldab iseseisvat tööd 3. praktiline töö/rahvakunsti lähtuv kompleksülesanne (4. - ÕV)/ ülesanne sisaldab iseseisvat tööd <p>Ülesanded ja iseseisvad tööd on sooritatud vähemalt lävendi tasemel.</p>			

Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal	<ul style="list-style-type: none"> • Kunstileksikon, Tallinn, 2000 • Burke, P. Mis on kultuuriajalugu? Tallinn, 2011 • Raud, R. Mis on kultuur? Sissejuhatus kultuuriteooriatesse. Tallinn, 2013 • Kangilaski, J. "Üldine kunstiajalugu", Tallinn, 1997 • Kodres, K. Ilus maja, kaunis ruum: kujundusstiile Vana-Egiptusest tänapäevani, Tallinn, 2001 • Vaga, V. "Üldine kunstiajalugu", Tallinn, 2007 • Honour, H., Fleming, J. World history of art, 2009 • Juske, A., Kangilaski, J., Varblane, R. XX sajandi kunst, Tln., 1994 • Lynton, N. Moodsa kunsti lugu, 2001 • Kõiv, M. Inimene, ühiskond, kultuur. I osa. Avita, 2006/ II osa 2007/ III osa 2009 • Laar, M. Eesti ajalugu gümnaasiumile. Ilo, 2004 • Laar, M., Vahtre, L. Lähiajaloo õpik gümnaasiumile I. Avita, 2006/ II osa • https://www.slideshare.net/hommik/sissejuhatus-kunstiteose-analsi • Hommik, M. Stiiliajaloo veebipõhine õppematerjal: • https://www.slideshare.net/hommik/stiiliajalugu-1-nide • https://www.slideshare.net/hommik/stiiliajalugu-2-nide • Eesti Rahva Muuseumi materjalid: • Viires, A. Vunder, E. Eesti rahvakultuur, Tln, 200 Kaarma, M., Sumera, M. Voolmaa, A. Eesti rahvarõivad, I-III, Tln, 1981
--	---

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
3	KUJUTAVA KUNSTI JA KUJUTAMISE ALUSED	22 EKAP		
Eesmärk: õpetusega taotletakse, et õpilane märkab, analüüsib ning visualiseerib ümbritsevat keskkonda ja informatsiooni professionaalsel ning isikupärasel moel, rakendab ideekavandite ja kujunduslahenduste loomisel kunstilisi ja tehnilisi oskusi.				
Nõuded mooduli alustamiseks: puuduvad				
Õpetajad:				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> teab joonte, pindade, mahtude, vormide ja värvide organiseerimise põhimõtteid tasapinnal ja ruumis ning rakendab neid teadmisi ideekavandite loomisel ja kujunduslahenduste vormistamisel, kasutab erialast sõnavara; 	<ul style="list-style-type: none"> HK 1.1 joonistab lähteülesande alusel ideid, objekte ja keskkondi, arvestades perspektiivi, proportsioonide, valguse ning varjuga, kasutades erinevaid joonistamise tehnikaid, vahendeid või võtteid, esitleb ja selgitab oma töid; 	<ul style="list-style-type: none"> Aktiivne loeng Selgitus Joonistamine Maalimine Iseseisev töö: joonistamine, maalimine, kompositsiooni loomine, töö infoallikatega, digitaalse õpimapi koostamine/täiendamine mooduli jooksul valminud hinnatavatest ülesannete tööd. Esitlus Praktika: rakendab erialases töös erinevaid joonistustehnikad, lahendab kompositsioonilisi ülesandeid, kasutab erinevaid värvisüsteeme 	<p>1. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. HÜ: I – praktiline töö ülesande põhjal: objektide ja keskkondade visandamine, esitlemine ja selgitamine. <p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> Digitaalse õpimapi koostamine (lõimitud hindelised ülesanded 1) 2. HÜ: I Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib joonistamise, teadmiste ja oskuste rakendamist erialases töös. Esitleb aruande <p>5. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> Loob juhendi alusel ergonoomilise keskkonna ja kasutab erinevaid tervist säästvaid töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid. Kirjeldab praktikaaruandes. 	<p>Mooduli õppemaht 572 tundi (sh e-õpe, kontaktõpe, iseseisev ja praktiline töö ning praktika 234 tundi)</p> <p>JOONISTAMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> Joonistusvahendid/visandamise vahendid: grafiit, süsi, pastell, akvarell, marker, pastapliats, digitaalne graafikalaud jne. Visandamine/ vahend mõtestamiseks, erinevate võimaluste uurimine, mida saab kasutada vormi, keskkonna loomisel <p>PRAKTIKA</p> <ul style="list-style-type: none"> visandamise võtete rakendamine objektide ja keskkondade kavandamisel

	<ul style="list-style-type: none"> • HK 1.2. maalib lähteülesande alusel ideid, objekte ja keskkondi arvestades koloriidi ja värvivahekordadega, kasutades erinevaid maalimise tehnikaid, vahendeid või võtteid, esitleb ja selgitab oma töid 		<p>1. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: Praktiline töö ülesande põhjal: monokromaatilise maali maalimine, maali esitlemine • 2. HÜ: I - praktiline töö ülesande põhjal: isikupärase loomingu töö maalimine, maali esitlemine ja selgitamine. <p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitaalse õpimapi koostamine (lõimitud hindelised ülesanded 1 ja 2) 	<p>DIGITAALNE MAALIMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • töövahendid • värv, valgus, vari • ruumilisuse saavutamine tasapinnal • ideede, objektide ja keskkonna kujutamine digimaalina <p>PRAKTILISTE TÖÖDE TEEMAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monokromaatiline (heletumused, kompa) • Digitaalne värvipalett õpilase valikul • Iseseisvad loomingu ülesanded
	<ul style="list-style-type: none"> • lahendab tasapinnalisi ja ruumilisi ülesandeid, rakendades kompositsiooni põhimõtteid ning kasutades erinevaid materjale ja tehnikaid, esitleb ja selgitab oma töid 		<p>1. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: I - praktiline töö ülesande põhjal: joonkompositsiooni loomine, kompositsiooni esitlemine ja selgitamine. • 2. HÜ: I - praktiline töö ülesande põhjal: pinnakompositsiooni loomine, kompositsiooni esitlemine ja selgitamine. • 3. HÜ: I - praktiline töö ülesande põhjal: dünaamiliste ja staatilise kompositsiooni loomine, kompositsiooni esitlemine ja selgitamine. • 4. HÜ: I - praktiline töö ülesande põhjal: sümmeetrilise ja asümmeetrilise 	<p>ÜLDKOMPOSITSIOON</p> <ul style="list-style-type: none"> • erinevad materjalid ja tehnikad. teoreetiliste teadmiste rakendamine praktilises töös, • Kompositsiooni mõiste. • Kuldlõige ja selle kasutamine. • Paigutuskeemid ja abi joonestikud. • Ruumiline kompositsioon <p>PRAKTILISTE TÖÖDE TEEMAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Joonkompositsioon • Pinnakompositsioon • Dünaamika, staatika • Rütm, (a)sümmeetria, negatiivne pind, harmoonia, kontrast <p>PRAKTIKA</p>

			<p>kompositsiooni loomine, kompositsiooni esitlemine ja selgitamine.</p> <p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitaalse õpimapi koostamine. (lõimitud hindelised ülesanded 1 - 4) <p>5. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loob juhendi alusel ergonoomilise keskkonna ja kasutab erinevaid tervist säästvaid töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid. • 5. HÜ: I - Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande - analüüsib üldkompositsiooni, teadmiste ja oskuste rakendamist erialases töös. Esitleb aruande. 	<ul style="list-style-type: none"> • erinevate kompositsiooniliste ülesannete lahendamine kompositsiooni võtete rakendamine.
	<ul style="list-style-type: none"> • kasutab ülesande alusel erinevaid värvisüsteeme ja -harmooniaid, analüüsib värvuse muutumist lähtuvalt taustsüsteemist 		<p>1. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: I – praktiline töö kompleksülesande põhjal, kunstiteose värvianalüüs. <p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitaalse õpimapi koostamine. (lõimitud hindelised ülesanded 1 - 4) <p>5. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loob juhendi alusel ergonoomilise keskkonna ja kasutab erinevaid tervist säästvaid 	<p>VÄRVUSÕPETUS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Värvuste süstematiseerimine • Värvuste olemus • Seos valguse ja keskkonnaga • Arvutiekraan ning värvuste erisused ja seaduspärasused tehnilistes seadmetes • Värvisüsteemid, -mudelid ja -ruumid • Värvide harmoniseerimisvõtted ja kasutamine • Värviring

			<p>töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid.</p> <ul style="list-style-type: none"> 2. HÜ: I Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib erinevate värvisüsteemide kasutamist erialases töös. Esitleb aruande. 	<ul style="list-style-type: none"> Teoste värvianalüüs (ajaloost ja tänapäevast) <p>PRAKTIKA</p> <ul style="list-style-type: none"> erinevate värvisüsteemide kasutamine.
<ul style="list-style-type: none"> teab ideede, objektide ja keskkondade kujutamise erinevaid võtteid, tarkvara ja vahendeid ning rakendab neid teadmisi oma erialases töös, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles 	<ul style="list-style-type: none"> modelleerib ülesande põhjal tõepäraste proportsioonidega ja abstraktseid kolmemõõtmelisi objekte, kasutades erinevaid materjale ja tehnikaid 	<ul style="list-style-type: none"> Aktiivne loeng Selgitus Töö infoallikatega Modelleerimine Õpimapi koostamine/täiendamine mooduli jooksul valminud töödest. Iseseisev praktiline töö Praktika: rakendab vormi kujutamise teadmisi erialases töös Esitlus 	<p>2. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. HÜ: I - praktiline töö kompleksülesande põhjal – modelleerib kolmemõõtmelisi objekte ja esitab nõuetekohase tööjoonise kavandatud eseme kohta. Teostab objektid erinevates tehnikates ja materjalides (näit paber või virtuaalruum jne). <p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> Digitaalse õpimapi koostamine. (lõimitud hindeline ülesanne 1) <p>5. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> Loob juhendi alusel ergonoomilise keskkonna ja kasutab erinevaid tervist säästvaid töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid. 2. HÜ: I - Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib vormi 	<p>VORMIÕPETUS JA 3D-ALUSED</p> <ul style="list-style-type: none"> Vormi modelleerimine, abstraheerimine, stiliseerimine Vormiharmonia Erinevate materjalide kasutamine 3D alused <p>PRAKTIKA</p> <ul style="list-style-type: none"> vormiõpetuse ja 3d alused erialases töös

			kujutamist erialases töös. Esitleb aruande.	
<ul style="list-style-type: none"> kujutab ülesande alusel kolmemõõtmelist ruumi tasapinnal, rakendades projektsioonilise joonestamise ja perspektiiviõpetuse põhimõtteid, kasutab 	<ul style="list-style-type: none"> Aktiivne loeng Joonestamine Iseseisev praktiline töö Õpimapi koostamine/täiendamine mooduli jooksul valminud töödest. Iseseisev praktiline töö Esitlus. 	<p>2. ÕV</p> <p>1. HÜ: I - praktiline töö kompleksülesande põhjal: joonestab kolmemõõtmelisi objekte ja esitab nõuetekohase joonise.</p> <p>4. ÕV</p> <p>Digitaalse õpimapi koostamine. (lõimitud hindeline ülesanne 1)</p>	<p>KUJUTAV GEOMEETRIA JA JOONESTAMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> Mõõtkava, joonte liigid, joonte vormistamise nõuded, kirjanurk. Perspektiiv - kolmemõõtmeliste objektide kujutamine tasapinnal Erinevad projektsioonitehnikad Kujutamismeetodid joonestamises Joonise vormistamine kujutamisvõtted, vaated, lõiked, ristlõiked Joonise tüübid (eskiis, detailjoonis, koostejoonis). 	
<ul style="list-style-type: none"> lahendab erinevaid kujundusülesandeid, kasutades vektor- ja pikselgraafika programme, selgitab arvutigraafika liikide olemust ja kasutusloogikat, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles 	<ul style="list-style-type: none"> Näidetega vahelduv loeng Praktiline töö (vektorseerimine ja fotode töötlemine) Iseseisev töö Õpimapi koostamine/täiendamine mooduli jooksul valminud töödest Iseseisev praktiline töö Praktika: vektorseerib, töötleb ja küljendab. Esitlus 	<p>2. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. HÜ: I - praktiline töö kompleksülesande põhjal: vektorgraafika ja pikselgraafika kasutamine kujunduses koos tekstiga. Trükikõlbuliku kujundusfaili vormistamine. <p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> Digitaalse õpimapi koostamine. (lõimitud hindeline ülesanne 1) <p>5. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> Loob juhendi alusel ergonoomilise keskkonna ja kasutab erinevaid tervist säästvaid 	<p>KUJUNDUSTARKVARA ALGÕPE</p> <ul style="list-style-type: none"> Arvutigraafika liigid Ülevaade enamlevinud kujundustarkvarast Kujundusalane tarkvaraõpe: vektor- ja pikselgraafika põhifunktsioonid, tööriistad, seaded ja tööloogika (kihid, resolutsioon, värviruumid, failiformaadid jne) Programmide ristikasutus erialases töös Trükiettevalmistuse alused Programmides esinevad mõisted eesti ja inglise keeles, tervistsäästev käitumine arvutiga töötamisel. 	

			<p>töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2. HÜ: - Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib vektor- ja pikselgraafika kasutamist ja küljendamist erialases töös. Esitleb aruande. 	<p>Integreeritud teemadega pikselgraafika, vektorgraafika ja küljendamine</p> <p>PIKSELGRAAFIKA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmi kasutajaliides • Kiirkäsud, tööriistad • Pildi suurus ja lõikamine • Erinevad selekteerimise võtted • Kihtidega töötamine (maskimine, <i>blend modes, smart objects, adjustment layers, layer effects</i>) • Pildikorreksioon (retušeerimine) • Värvikorreksioon • Filtrite kasutamine • Tekstidega töö <p>VEKTORGRAAFIKA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmi kasutajaliides • Kiirkäsud, tööriistad, • Layerite süsteem • Joonte ja pindadega töötamine • Objektidega töötamine (<i>arrange, copy, pathfinder, appearances, transforming</i>) • Tekstidega töötamine, • Bezier-joontega töötamine • Illustratori lisatöövahendid ja –funktsioonid <p>KÜLJENDAMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmi kasutajaliides • Kiirkäsud • Tööriistad • Küljendamise põhimõtted
--	--	--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • pildistab ja töötleb ülesande alusel digitaalselt fotosid, rakendades sobivaid töövõtteid, esitleb ja selgitab oma töid kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles 	<ul style="list-style-type: none"> • Näidetega vahelduv loeng • Praktiline töö: (fotografeerimine ja fotode töötlemine) • Iseseisev praktiline töö • Õpimapi koostamine/täiendamine mooduli jooksul valminud töödest 	<p>2. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.HÜ: I – praktiline kompleksülesanne juhendi alusel: kaamera seadistamine, foto komponeerimine, jäädvustamine, fotode digitöötlamine <p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitaalse õpimapi koostamine. (lõimitud hindeline ülesanne 1) <p>5. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loob juhendi alusel ergonoomilise keskkonna ja kasutab erinevaid tervist säästvaid töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid. (kirjeldab hindelise ülesande 1 juures) 	<p>FOTOGRAAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fotoaparaadi olulisemate funktsioonide tundmine • Esemete pildistamine: ava, säri, ISO, valge tasakaal, komponeerimine ja kadreerimine, • Pildistamise režiimid • Kaamera häälestamine • Välgu ja stativi kasutamine • Pildi resolutsioon. • Fotofailide töötlemine • RGB • CMYK • Fototöötlus • Pildipanga loomine
<ul style="list-style-type: none"> • omab ülevaadet kirja ajaloost, -liikidest ja -stiilidest, rakendab erinevaid tüpograafilisi võtteid oma erialases töös, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles; 	<ul style="list-style-type: none"> • selgitab ülesande alusel kirja põhirühmade, -tüüpide ja -stiilide iseloomu, erinevusi ja kasutusloogikat, klassifitseerib kirjatüüpe põhirühmadesse, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles • loob lähteülesande alusel erinevate kujunduste tekstiosa, kasutades kirja loetavalt ja eesmärgipäraselt, esitleb ja selgitab tehtud tööd 	<ul style="list-style-type: none"> • Näidetega vahelduv loeng • Praktiline töö • Õpimapi koostamine/täiendamine mooduli jooksul valminud töödest • Iseseisev töö • Praktika: rakendab erinevaid tüpograafilisi võtteid oma erialases töös 	<p>3. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.HÜ: I – praktiline ülesanne juhendi alusel: kirja konstrueerimine • 2.HÜ: I – praktiline kompleksülesanne juhendi põhjal: tekstikompositsioon digitaalsel kandjal <p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitaalse õpimapi koostamine (lõimitud hindeline ülesanne 1 ja 2) <p>5. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loob juhendi alusel ergonoomilise keskkonna ja kasutab erinevaid 	<p>KIRJAÕPETUS JA TÜPOGRAAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kirja ajalugu ja tüpograafia areng • Kirja klassifikatsioon • Kirja anatoomia • Tüpograafia mõõtühikud • Kirjatähe optika ja teksti loetavus • Kirja konstrueerimine • Tekstikompositsioon digitaalsel ja füüsilistel kandjatel • Kirjatüüpide kasutamise põhimõtted

			tervist säästvaid töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid. <ul style="list-style-type: none"> • 3. HÜ: - Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande - analüüsib • erinevate tüpograafiliste võtete kasutamist erialases töös. Esitleb • aruande. 	
<ul style="list-style-type: none"> • teab tööde esitlemise võimalusi, põhimõtteid, vorme ja lahendusi ning rakendab neid teadmisi oma erialases töös; 	<ul style="list-style-type: none"> • koostab ja esitleb oma töödest väljapaneku, selgitades tehtud valikuid ja tööprotsessi; 	<ul style="list-style-type: none"> • Juhendi järgi ülesande lahendamine • Näitlikustamine • Õpimapi koostamine/täiendamine mooduli jooksul valminud töödest • Praktika: täiendab õpimapi praktika jooksul valminud töödest 	4. ÕV <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: I – praktiline töö juhendi alusel: elektroonilise õpimapi koostamine Hinnatakse lõimitult 1.ÕV – 3.ÕV hindeliste ülesannetega. • 2. HÜ: - Praktikaaruanne: Lisab õpimapi (struktuuris on loodud lehekülg /praktika/) praktikaaruande 	ESITLUSTEHNİKAD <ul style="list-style-type: none"> • Töö viimistlemine ja vormistamine, • Digitaalsed esitlusvahendid ja -keskkonnad • Tööde esitlemine ruumis • Digitaalse õpimapi/ portfoolio koostamise alused, vahendid ja keskkonnad
<ul style="list-style-type: none"> • teab ergonoomilise keskkonna loomise vajadust ja kasutab erinevaid tervist säästvaid töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid oma erialases töös 	<ul style="list-style-type: none"> • näitab ette ülesande alusel tervist säästvaid töövõtteid ja harjutusi, selgitab nende kasutamise vajalikkust ja ergonoomilise keskkonna loomise võimalusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Iseseisev töö: juhendi alusel ergonoomilise keskkonna loomine ja erinevaid tervist säästvate töövõtete, -vahendite ning meetodite kasutamine 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.ÕV – 3.ÕV hindelised ülesanded 	
Praktika	1.ÕV - 2. ÕV			

<p>Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine:</p>	<p>Moodul hinnatakse mitmeeristavalt (A/ MA).</p> <p>Mooduli õpiväljundite saavutamise toetamiseks kasutatakse õppeprotsessi käigus kujundavat hindamist.</p> <p>Mooduli kokkuvõttev hinne kujuneb protsessihinnete koondhindest, õpiväljundite hinnatavatest ülesannetest ja õpiväljundite omandamisel sooritatud iseseisvatest töödest:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. visandid (1. ÕV teema joonistamine) 2. 2.1. monokromaatiline maal, 2.2. isikupärase loominguiline maal (1. ÕV teema maalimine) 3. 3.1 joonkompositsioon, 3.2 pinnakompositsioon, 3.3. dünaamiliste ja staatiline kompositsiooni, 3.4. sümmeetriline ja asümmeetriline kompositsioon (1. ÕV teema kompositsioon) 4. kunstiteose värvianalüüs (1. ÕV teema värvusõpetus) 5. modelleeritud kolmemõõtmeline objekt (2. ÕV teema vormiõpetus ja 3d-alused) 6. kolmemõõtmelise objekti nõuetekohane joonis (2. ÕV teema kujutav geomeetria ja joonestamine) 7. kompleksülesanne/ vektorgraafika ja pikselgraafika töö/ kujundus koos tekstiga. Trükikõlblik fail (2. ÕV teema kujundustarkvara algõpe) 8. kompleksülesanne/ foto jäädvustamine, salvestamine, digitöötlus (2. ÕV teema fotograafia) 9. 9.1 konstrueeritud kiri. 9.2. kompleksülesanne/ tekstikompositsioon (3. ÕV) 10. digitaalsel kandjal digitaalne õpimapp mooduli jooksul valminud hindeliste ülesannete ja praktiliste teostatud töödest (seotud ÕV 1 - 5 hindeliste ülesannetega). 11. praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande - analüüsib joonistamise, üldkompositsiooni, vormiõpetuse, pikselgraafika vektorgraafika, küljendamise, värvusõpetuse, kirjaõpetuse, tüpograafia teadmiste rakendamist erialases töös (seotud ÕV 1 - 4 praktikaga) <p>Ülesanded ja iseseisvad tööd on sooritatud vähemalt lävendi tasemel.</p>
--	--

**Kasutatav õppekirjandus
/õppematerjal**

- Tartu Kunstikooli üldkunstiainete veebipõhised õppematerjalid: <https://moodle.hitsa.ee/course/index.php?categoryid=359>
- Kingsepp, A. Joonistamise veebipõhised õppematerjalid: http://www.e-ope.ee/repositoorium/otsing?@=87hm#euni_repository_10895d
- Rudanovski, A. Vormiõpetuse veebipõhine õppematerjal: http://www.e-ope.ee/repositoorium/otsing?@=885r#euni_repository_10895
- Kisand, K., Nõmmela Semjonov, J., Proosa, H. Arvutigraafika veebipõhised õppematerjalid:
 - http://www.e-ope.ee/repositoorium/otsing?@=7r17#euni_repository_10895
 - http://www.e-ope.ee/repositoorium/otsing?@=85ot#euni_repository_10895
 - http://www.e-ope.ee/repositoorium/otsing?@=83aa#euni_repository_10895
 - http://www.e-ope.ee/repositoorium/otsing?@=87z8#euni_repository_10895
 - http://www.e-ope.ee/repositoorium/otsing?@=87z7#euni_repository_10895
- Hollis, R. Graafilise disain: ülevaatlik ajalugu, Tallinn, 2007
- Sakk, I., Aa kuni Zz. Tüpopograafia ülevaatlik ajalugu, Tallinn, 2012
- Kreis, K. Tüpopograafia veebipõhine õppematerjal:
 - http://www.e-ope.ee/repositoorium/otsing?@=75si#euni_repository_10895
- Uudevald, H. Kujutava geomeetria veebipõhine õppematerjal:
- Freeman, M. Fotograafi pilk, Tallinn, 2011
- McLeod, S. Järeldõttlus: must-valge, Tallinn, 2009
- McLeod, S. Järeldõttlus: värviline, Tallinn, 2009
- Simon, D. Digital Photography Bible, Indianapolis, 2004
- Dabner, D. Calvert, S. Casey, A. Graafilise disaini kool, OÜ Kirjastuskeskus, 2010
- Ambrose, G.; Harris, P. Basics Design Typography, 2017 Bloomsbury Publishing Plc
- õpimapi koostamise õppematerjalid

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
4	KUJUNDUSE IDEE LOOMINE JA KAVANDAMINE	6 EKAP		
Eesmärk: õpetusega taotletakse, et õpilane kogub ja analüüsib lähteülesandest tulenevat informatsiooni, loob ja visualiseerib sünteesi alusel ideekavandid ning vormistab need kujunduskavandiks.				
Nõuded mooduli alustamiseks: Puuduvad				
Õpetajad:				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> kogub, analüüsib ja süstematiseerib lähteülesandest tulenevat informatsiooni, loob, arendab ja tutvustab selle alusel oma ideid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles; 	<ul style="list-style-type: none"> analüüsib lähteülesandes sisalduvat informatsiooni, koostab selle põhjal andmekogu analüüsides sihtgruppi, olemasolevaid lahendusi ja konkurentsiolekorda, kasutab erinevaid infoallikaid ja erialast sõnavara ka võõrkeeles; 	<ul style="list-style-type: none"> Aktiivne loeng Iseseisev töö erinevate infoallikatega Praktiline töö Meeskonnatöö Projektööpe Esitlus Arutelu Õpimapp Praktika: kogub ja analüüsib lähteülesandest tulenevat informatsiooni, loob ja visualiseerib sünteesi alusel ideekavandid ning vormistab need kujunduskavandiks 	<p>1. – 4.ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktika: erialaprojektid meeskonnatöö praktika ülesande põhjal: inspiratsiooni- kaardi loomine selle alusel idee visualiseerimine, visandi alusel kujunduskavandi loomine, idee, visandite ja kavandite esitamine. 1. HÜ: I Digitaalse õpimapi koostamine. Lisab õpimapi (struktuuris on loodud lehekülj /praktika/) praktikaaruandele 2. HÜ: I Praktikaaruande: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib kujundusprotsessi. Esitleb aruande 	<p>Mooduli õppemaht 156 tundi (sh kontaktööpe, iseseisev ja praktiline töö ning praktika 130 tundi)</p> <p>KUJUNDUSPROTSESS/ VISUAALNE KOMMUNIKATSIOON</p> <ul style="list-style-type: none"> Visuaalse kommunikatsiooni alused Meeskonnatöö põhimõtted Kujunduse eesmärgi sõnastamine Sihtrühma määratlemine Reklaaminduses rakendatavate põhimõtete arvestamine Infootsing Kujunduse loomiseks vajaliku materjali analüüs, süstematiseerimine Inspiratsioonikaardi koostamine Ideede esitlemine
<ul style="list-style-type: none"> visualiseerib või modelleerib lähteülesande alusel ideekavandid, esitleb neid meeskonnale või koostööpartnerile, selgitades tehtud valikuid ja küsides vajadusel tagasisidet; 	<ul style="list-style-type: none"> 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 			<p>KUJUNDUSPROTSESS/ IDEE VISUALISEERIMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> Ideekavandite visualiseerimine paberil ja digitaalselt Ideekavandi esitlemine Ideekavandi täiendamine vastavalt saadud tagasisidele

	väljendusvahendid, põhjendab kujundusvalikuid ning küsib tagasisidet, selgitab tagasiside küsimise vajadust;			
<ul style="list-style-type: none"> valmistab ideekavandite alusel kujunduskavandi, kasutades selleks sobivaid kunstilisi ja tehnilisi väljendusvahendeid, arvestab kujunduskvaliteedi ja autoriõiguse nõuetega; 	<ul style="list-style-type: none"> loob ideekavandite alusel kujunduskavandi, kasutades sobivaid kunstilisi ja tehnilisi väljendusvahendeid ning töömeetodeid arvestab kujunduskvaliteedi ja autoriõiguse nõuetega; 			KUJUNDUSPROTSESS/ KUJUNDUSKAVANDI LOOMINE <ul style="list-style-type: none"> Ideekavandi põhjal kujunduskavandi loomine Tehnilised valikud Kujunduskvaliteedi ja autoriõiguse põhimõtete arvestamine Kujunduskavandi analüüs ja testimine Kujunduskavandi täiendamine vastavalt saadud tagasisidele
<ul style="list-style-type: none"> kontrollib idee- ja kujunduskavandi vastavust lähteülesandele ja kujunduskvaliteedi nõuetele ning sobivust sihtrühmale. 	<ul style="list-style-type: none"> esitleb kujunduskavandit, analüüsib meeskonnaga selle vastavust lähteülesandele, kujunduskvaliteedi nõuetele ning sobivust sihtrühmale, arendab kavandit vastavalt analüüsi tulemustele, selgitab tehtud valikuid. 			
Praktika	1.ÕV - 4. ÕV			
Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine:	Moodul hinnatakse mitteeristavalt (A/ MA). Mooduli õpiväljundite saavutamise toetamiseks kasutatakse õppeprotsessi käigus kujundavat hindamist. Mooduli kokkuvõttev hinne kujuneb protsessihinnete koondhindest, õpiväljundite hinnatavatest ülesannetest ja õpiväljundite omandamisel sooritatud iseseisvatest töödest: <ol style="list-style-type: none"> digitaalne õpimapp mooduli jooksul praktilal teostatud töödest (seotud ÕV 1 - 4). prakтикаaruanne: õpilane koostab prakтикаaruande - analüüsib erialaprojekte ja meeskonnatööd prakтика ülesannete põhjal. 			

Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal	<ul style="list-style-type: none"> • Bachmann, T. Reklaamipsühholoogia, Tln, 2009 • Priimägi, L. Reklaamikunst, Tln, 1998 • Raju, K. Reklaamitrikk 1.5, Tln 2019 • Heller, S., Landers, R. Infographics Designers' Sketchbooks, 2014 • Karise, M. Reklaam kui sotsiokultuuriline kommunikatsioon, õpiobjektid: https://dspace.utlib.ee/dspace/bitstream/handle/10062/14221/index.html?sequence=48 • https://dspace.utlib.ee/dspace/bitstream/handle/10062/14239/index.html • Moyer, D. Visual Thinking Course: https://www.youtube.com/watch?v=yrP1Q_LNqjs • Making a TED-Ed Lesson: Visualizing complex ideas: http://ed.ted.com/lessons/making-a-ted-ed-lesson-visualizing-complex-ideas
--	---

Mooduli nr	Mooduli nimetus			Maht
5	KUJUNDAMISE TÖÖPROTSESSI ALUSED			4 EKAP
Eesmärk: õpetusega taotletakse, et õpilane osaleb meeskonnatöös, analüüsib ja kavandab lähteülesande alusel tööprotsessi ning kooskõlastab selle meeskonna ja koostööpartneritega.				
Nõuded mooduli alustamiseks: puuduvad				
Õpetajad:				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> • analüüsib lähteülesannet ja sõnastab selle alusel töö eesmärgi, püstitab kujundusülesande ja määrab kujunduskvaliteedi; • kavandab ja kooskõlastab koostööpartneritega tööprotsessi, ajakava ja eelarve, lähtudes kujundusülesandest ja - kvaliteedist; 	<ul style="list-style-type: none"> • sõnastab lähteülesande alusel töö eesmärgi ja kujundusülesande taasesitatavas vormis ning selgitab selle tegevuse vajalikkust; • planeerib lähteülesande alusel töö- ja lahenduskäigu, koostab ja kooskõlastab tellimused, eelarve, tegevus- ja ajakava ning arve, vormistab need elektrooniliselt ning selgitab selle tegevuse vajalikkust; 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktika: õpilane osaleb meeskonnatöös, analüüsib ja kavandab lähteülesande alusel tööprotsessi ning kooskõlastab selle meeskonna ja koostööpartneritega. • Õpimapp 	1. – 6.ÕV <ul style="list-style-type: none"> • Praktika: erialaprojektid meeskonnatöö praktika ülesande põhjal: lähteülesande analüüsimine ja kaardistamine, kujundusprojekti planeerimine ja haldus. Kirjeldab oma panust meeskonna töös. 	Mooduli õppemaht 104 tundi (praktika 104 tundi) LÄHEÜLESANDE ANALÜÜS JA KAARDISTAMINE: TÖÖPROTSESS <ul style="list-style-type: none"> • lähteülesande analüüs ja vajadusel täpsustamine • olemasolevate võimaluste ja ressursside kaardistamine • kujundusülesande püstitamine (kandja, koht, kanal, sõnum, atmosfäär, stiil)

<ul style="list-style-type: none"> koosõlastab tellija ja meeskonnaga idee- ja kujunduskavandi ning kujunduslahenduse, koostab tellimuse ja spetsifikatsiooni õigeaegselt kokkulepitud viisil; 	<ul style="list-style-type: none"> selgitab töö tähtaegadest, lähteülesandest ja kokkulepetest kinnipidamise ning autorijärelevalve olulisust 		<p>Esitleb projekti meeskonnale ja kliendile. Koostab kaaskirjad ja annab töö kliendile.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. HÜ: I Digitaalse õpimapi koostamine. Lisab õpimapi (struktuuris on loodud lehekülg /praktika/) praktikaaruande 2. HÜ: I Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib kujundusprotsessi. Esitleb aruande. 	<p>KUJUNDUSPROJEKTI PLANEERIMINE JA HALDUS</p> <ul style="list-style-type: none"> tegevus- ja ajakava koostamine eelarve koostamine tellimuste ja arvete koostamine <p>SUHTLEMISE, ASJAAJAMISE JA KLIENDITEENINDUSE ALUSED</p> <ul style="list-style-type: none"> kliendisuhetus elektroniline suhtlus erinevad rollid meeskonnas, suhtlemine, vastutus konfliktide lahendamine kaaskirjade koostamine
<ul style="list-style-type: none"> osaleb meeskonnatöös erinevates rollides ja kaasab koostööpartnerid kujunduslahenduse teostamise vastavalt kokkulepitule; 	<ul style="list-style-type: none"> kirjeldab enda rolli ja panust meeskonnatöös, koostööpartnerite kaasamise vajalikkust ning tulemuslikkust 			
<ul style="list-style-type: none"> annab teostatud töö üle koosõlastatud tellimuses kokku lepitud vormis ning vajadusel viib läbi autorijärelevalvet 	<ul style="list-style-type: none"> koostab lähteülesande alusel esitluse oma töödest või tööprotsessist, kasutades sobivaid esitlusvahendeid ja väljendusviisi koostab ülesande alusel tellimustööle kaaskirja korrektses eesti- ja võõrkeeles, vormistab elektrooniliselt ning selgitab kaaskirja vajadust ja edastamise võimalusi. 			
<ul style="list-style-type: none"> dokumenteerib ja arhiveerib oma tööprotsessi kõik osad süsteemselt vastavalt kokkulepitud reeglitele. 	<ul style="list-style-type: none"> dokumenteerib ja arhiveerib ülesande alusel vastavalt kokkulepitud reeglitele tööprotsessi, kujundustöid ning dokumente, selgitab oma tegevust ja selle vajalikkust. 			<p>TÖÖPROTSESSI DOKUMENTEERIMINE JA ARHIVEERIMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> Dokumendihaldus Tööprotsessi jäädvustamine Digitaalsed kandjad Pilveteenused Analoogkandjate digitaliseerimine
<p>Praktika</p>	<p>1. ÕV - 6.ÕV</p>			

Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine:	Moodul hinnatakse mitmeeristavalt (A/ MA). Mooduli õpiväljundite saavutamise toetamiseks kasutatakse õppeprotsessi käigus kujundavat hindamist. Mooduli kokkuvõttev hinne kujuneb protsessihinnete koondhindest, õpiväljundite hinnatavatest ülesannetest ja õpiväljundite omandamisel sooritatud iseseisvatest töödest: 1. digitaalne õpimapp mooduli jooksul praktilal teostatud töödest (seotud ÕV 1 - 6). 2. praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande - analüüsib erialaprojekte ja meeskonnatööd praktika ülesannete põhjal.
Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal	<ul style="list-style-type: none"> Kisand, K., Kreis, K., Nõmmela Semjonov, J., Susi, K. Kujundamise aluste e-kursus: http://www.e-ope.ee/repositoorium/otsing?@=7jz#euni_repository_10895

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
6	PRAKTIKA	39 EKAP		
Eesmärk: praktikaga taotletakse, et õpilane planeerib lähteülesande alusel oma tööd loomemajanduse valdkonna ettevõttes, rakendab omandatud erialaseid teadmisi, oskusi ja hoiakuid töökeskkonnas, täidab tööülesandeid, arvestades kujundusvaldkonna head tava ja kujunduskvaliteedi nõuetega.				
Nõuded mooduli alustamiseks: puuduvad				
Õpetajad: praktikaettevõtte juhendaja, iseseisev töö: koolipoolne praktikajuhendaja				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> planeerib enda praktika eesmärgid ja tööülesanded praktikajuhendi alusel; 	<ul style="list-style-type: none"> koostab praktikajuhendi alusel praktikale asumiseks vajalikud dokumendid, vajadusel kasutab praktikajuhendaja abi koostöös praktika ettevõttepoolse juhendajaga seab praktika eesmärgi ja praktika ülesanded ning sõnastab need korrektselt praktikandi individuaalsesse praktikakavasse; 	<ul style="list-style-type: none"> Aktiivne loeng Iseseisev töö erinevate infoallikatega 	1. ÕV <ul style="list-style-type: none"> 1. HÜ. I – praktiline töö ülesande põhjal: Praktikalepingu ja selle lisa Individuaalse praktikakava täitmine. 	Mooduli õppemaht 1014 tundi praktikat PRAKTIKA KAVANDAMINE JA PRAKTIKA DOKUMENTATSIOON <ul style="list-style-type: none"> Praktika üldise sisu tutvustamine Praktikajuhend. Praktikaleping, selle täitmine Üldised ja individuaalsed praktika eesmärgid. Praktika ülesanded Individuaalne praktikakava, selle sisu ja etteantud vormi täitmine Praktikajuhendaja koolis ja ettevõttes. Praktikaaruanne, selle koostamise nõuded, sisu ja vormistamine.

				<ul style="list-style-type: none"> • Praktika hindamissüsteemi põhimõtete ja eesmärkide tutvustamine
<ul style="list-style-type: none"> • tutvub praktikaettevõtte töökorraldusega ning läbib töökohal tööohutusalase juhendamise; 	<ul style="list-style-type: none"> • tutvub loomemajanduse valdkonna ettevõtete tööga kohapeal, koostab ülevaate ja esitleb seda • kirjeldab praktika aruandes kogemuse põhjal praktikaettevõtte töökorraldust ning selgitab oma tööga seotud tööohutusalaste nõuete täitmise vajalikkust; 	<ul style="list-style-type: none"> • Vaatluspraktika • Demonstratsioon • Iseseisev töö erinevate infoallikatega • Praktikaülesannete koostamine 	<p>2. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktika kavandamine ja praktika dokumentatsioon: Praktika üldise sisu tutvustamine. Praktikajuhend. • Praktikaleping, selle täitmine. Üldised ja individuaalsed praktika eesmärgid. • Praktika ülesanded: Individuaalne praktikakava, selle sisu ja etteantud vormi täitmine. • Praktikapäevik, selle sisu ja vormistamine 	<p>LOOMEMAJANDUSE PRAKTIKAETTEVÕTTEGA TUTVUMINE, SELLE TÖÖKORRALDUS, TÖÖOHUTUSNÕUDED</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ettevõtte sisekorraeeskirjad ja töökorraldus • Tööohutusalane esmane juhendamine. • Praktikandi tööülesanded • Praktikaaruanne, selle koostamise nõuded, sisu ja vormistamine • Praktika hindamissüsteemi põhimõtete ja eesmärkide tutvustamine
<ul style="list-style-type: none"> • töötab juhendamisel praktikaettevõttes, järgib ettevõtte töökorraldusest tulenevaid nõudeid, rakendab töötamisel ergonoomilisi, ohutuid ja efektiivseid töövõtteid ning täidab kvaliteedinõudeid; 		<ul style="list-style-type: none"> • Vestlus • Demonstratsioon • Praktiline töö 	<p>3.-6. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: I – praktiline töö juhendi põhjal: korrektses eesti keeles erialast sõnavara kasutades praktikapäeviku ja analüüsi sisaldava praktikaaruande koostamine, digitaalse esitluse vormistamine, praktikaaruande suuline esitus. 	<p>TÖÖKOHA ETTEVALMISTAMINE JA TÖÖTAMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Töökoha ettevalmistamine • Töövahendite ja materjalide valik vastavalt tehnoloogiale • Materjalide ettevalmistamine ja töövahendite korrasoleku kontrollimine • Juhendamisel töötamine • Ülesanded • Töökäigu planeerimine <p>ERGONOOMIKA JA TÖÖOHUTUS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kvaliteedinõuded • Töökoha korrashoid töö ajal ja pärast lõpetamist vastavalt

				tööohutuse ja töökeskkonna nõuetele
<ul style="list-style-type: none"> täidab praktikajuhendi alusel praktikapäevikut; 		<ul style="list-style-type: none"> Vestlus Meeskonnatöö Praktiline töö Esitlus 		PRAKTIKAPÄEVIK, SELLE SISU JA VORMISTAMINE
<ul style="list-style-type: none"> arendab meeskonna liikmena suhtlemis- ja koostöövalmidust; 		<ul style="list-style-type: none"> Iseseisev töö 		MEESKONNATÖÖ <ul style="list-style-type: none"> Praktikandi roll meeskonnas, tööülesannete jagamine Suhtlemine meeskonnas Viisakas suhtlemine kaastöötajate ja klientidega Kujundajatöö hea tava järgimine töökeskkonnas
<ul style="list-style-type: none"> praktika lõppedes koostab praktika aruande ja esitleb koolis. 	<ul style="list-style-type: none"> esitab tööülesannete kirjelduse ja eneseanalüüsi tulemused aruandes, mille vormistab elektrooniliselt analüüsib enda toimetulekut erinevate tööülesannetega ja hindab juhendaja abiga arendamist vajavaid aspekte 	<ul style="list-style-type: none"> Iseseisev töö Analüüs Esitlus 		PRAKTIKAARUANNE, SELLE SISU JA VORMISTAMINE <ul style="list-style-type: none"> Ettevõtte kirjeldamine Tööülesannete kirjeldamine Eneseanalüüs Juhendile vastava aruande koostamine Tegevuste ja tulemuste analüüs PRAKTIKA ARUANDE KOKKUVÕTE JA ESITLUS <ul style="list-style-type: none"> Praktikale kokkuvõtva hinnangu andmine, kokkuvõttev eneseanalüüs. Aruande vormistamine ja köitmine. Aruande esitlemine ehk praktika kaitsmine
Praktika	1. ÕV - 2. ÕV			

Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine:	Moodul hinnatakse mitteeristavalt (A/ MA). Mooduli õpiväljundite saavutamise toetamiseks kasutatakse õppeprotsessi käigus kujundavat hindamist. Mooduli kokkuvõttev hinne kujuneb protsessihinnete koondhindest, õpiväljundite hinnatavatest ülesannetest ja õpiväljundite omandamisel sooritatud iseseisvatest töödest: <ol style="list-style-type: none"> 1. Esitatud individuaalne praktikakava ja praktikapäevik 2. Esitatud praktika aruanne, sh eneseanalüüsi sisaldav kokkuvõte 3. Praktikaaruande suuline esitus
Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal	<ul style="list-style-type: none"> • Pärnu Saksa Tehnoloogiakooli õppekorralduseeskiri • Praktikaalased näidisdokumendid ja juhendmaterjalid

SPETSIALISEERUMINE

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
7	INTERAKTIIVSE GRAAFIKA LOOMINE	48 EKAP		
Eesmärk: õpetusega taotletakse, et õpilane loob interaktiivse meedia lahendusi arvestades kujunduskvaliteedi ja tehniliste nõuetega.				
Nõuded mooduli alustamiseks: puuduvad				
Õpetajad:				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> • omab ülevaadet interaktiivse graafika kujundaja töö iseloomust ja töökeskkonna eripärast ning erialaste markeerimis- ja programmeerimiskeelte ning hea kasutajakogemuse põhimõtetest; tehnoloogiate, töövahendite, seadmete ja tarkvara kasutusvõimalustest ning ergonoomilistest ja ohututest töövõtetest, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles; 	<ul style="list-style-type: none"> • selgitab lähteülesande alusel interaktiivse graafika kujundaja töö iseloomu, markeerimis- ja programmeerimiskeelte ning hea kasutajakogemuse põhimõtteid, kasutatavaid töövahendeid, tehnoloogiaid ja tarkvara; toob näiteid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles • töötab, kasutades ergonoomilisi, ohutuid ja efektiivseid töövõtteid; 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktiivne loeng • Iseseisev töö erinevate infoallikatega • Iseseisev praktiline töö 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ÕV <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ – lähteülesande alusel: selgitab interaktiivse graafika kujundaja töö iseloomu ja kujundusvaldkonna head tava, kutsehaigusi, nendest hoidumist ja kirjeldab ohutuid töövõtteid ja kehalisi harjutusi istuva töö tegijale. 	<p>Mooduli õppemaht 1248 tundi (sh e-õpe, kontaktõpe, iseseisev ja praktiline töö ning praktika 1066 tundi)</p> <p>SISSEJUHATUS INTERAKTIIVSE GRAAFIKASSE</p> <ul style="list-style-type: none"> • mis ja miks interaktiivne graafika on? • erialane ajalugu <p>TÖÖPROTSESSI PLANEERIMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • briif / ülesande mõistmine / tagasiside • projekti seadistamine • ajakava • hinnapakkumine

				KUTSEERGONOMIKA <ul style="list-style-type: none"> • arvutitööga seonduvad kutsehaigused ning nendest hoidumine • ohutud töövõtted • kehalised harjutused istuva töö tegijale SKEENE <ul style="list-style-type: none"> • inspiratsioon / <i>know-how</i> / suhtlus • abistavad töövahendid • ressursid (pildid, ikoonid, fondid jne)
<ul style="list-style-type: none"> • valib ja loob lähteülesande alusel erinevaid interaktiivse meedia rakenduse graafilisi elemente, arvestades kujunduskvaliteedi ja hea kasutajakogemuse põhimõtete ning tehniliste ja autoriõiguse nõuetega, kasutab erialaspetsiifilisi oskusi, tarkvara ja tehnoloogiaid ning erialast sõnavara, ka võõrkeeles; • planeerib lähteülesande alusel tööprotsessi, kavandab ja loob interaktiivse meedia rakenduse kujunduse osa kasutades kujunduselemente, lähtudes hea kasutajakogemuse ja kujunduskvaliteedi põhimõtetest ning tehnilistest ja autoriõiguse nõuetest; • arendab kujunduslahenduse interaktiivseks rakenduseks, kasutades kaasaegsetele 	<ul style="list-style-type: none"> • loob lähteülesande alusel kujunduse kirjaosa, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles • loob lähteülesande alusel kujunduse vektor- ja pikselgraafilise osa, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles • loob ja töötleb lähteülesande alusel kujunduse fotograafilise osa, pildistades ise või valides sobiva fotomaterjali teiste autorite loomingu, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles • loob ja valib lähteülesande alusel kujundusse sobiva illustratiivse osa, kasutades enda või teiste autorite loomingu, selgitab oma valikuid • loob juhiste ja algandmete alusel kujunduse 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktiivne loeng • Iseseisev töö erinevate infoallikatega. • Projektöpe • Meeskonnatöö • Esitlus • Vaatlus • Analüüs • Harjutus • Juhendamine grupis • Individuaalne juhendamine • Praktilised harjutused fontide installeerimiseks. • Lähteülesande püstamine, ülesehituse ja kujunduse analüüs, täpsustamine tehniliste võimaluste alusel. <p>Praktika: IG projektprojekti teostamise tegevus- ja ajakava koostamine, tööviisi valik. Kujunduse eesmärgistamine, kujundusvalikud. Üksikelementide (sh piltide, teksti, graafika, heli, liikumise,</p>	2. ÕV <ul style="list-style-type: none"> • Õpiväljundid 2 - 3 on loimitud erialase spetsialiseerumise mooduli kõigisse alateemadesse. Erialaste praktika/teemaülesannete teostamisel rakendatakse moodulite Kultuuri- ja kunstilugu, kujutava kunsti ja kujutamise alused, kujunduse idee loomine ja kavandamine, kujundamise tööprotsessi alused läbimisel omandatud teadmisi ja oskusi. <p>Praktika: Interaktiivse graafika loomine praktika ülesande/te põhjal:</p>	MARKEERIMIS- JA PROGRAMMEERIMISKEELED NING FRONTEND TÖÖPROTSESS TÖÖVAHENDID JA ARENDUSKESKKOND <ul style="list-style-type: none"> • CLI-tööriistad • IDE-d • versioonihaldus • projekti- ja ajahaldustööriistad • debugging tools HTML <ul style="list-style-type: none"> • Ajalugu ja standardid • Süntaks • DOM • Elemendid CSS <ul style="list-style-type: none"> • süntaks • layout • responsiveness / mobile-first • units • kujundamine css-is

<p>standarditele vastavaid markeerimis- ja programmeerimiskeeli, eriaspetsiifilisi töövahendeid, tehnoloogiad, seadmeid ja tarkvara, kasutab erialast sõnavara ka vöörikeeles;</p> <ul style="list-style-type: none"> • edastab valmis töö koostööpartneritele, korrastab, transpordib ja arhiveerib failid. 	<p>infograafilise osa, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka vöörikeeles</p> <ul style="list-style-type: none"> • loob lähteülesande ja kujunduslahenduse alusel interaktiivse rakenduse animatsiooni osa, kasutab markeerimis- ja programmeerimiskeeli ja animatsioonitarkvara; selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka vöörikeeles • töötab, lähtudes hea kasutajakogemuse põhimõtetest, kujunduskvaliteedist ja tehnilistest ning autoriõiguse nõuetest • planeerib tööprotsessi, koostades tegevus- ja ajaplaani • kavandab ja loob lähteülesande ning planeeritud tööprotsessi alusel interaktiivse rakenduse visandid ja prototüübid, esitleb neid koostööpartneritele ja selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka vöörikeeles • loob lähteülesande ja prototüübi alusel kujunduselementidest ühtse kujunduslahenduse, esitleb lahendust koostööpartneritele, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka vöörikeeles 	<p>värvuste) loomine, analüüs ja tervikuks. Lihtsa ülesehitusega tervikkujunduse loomine ja kohandamine eritüübilisele seadmele. Töö vormistamine, formaatimine erinevate meedialiikide nõuete kohaselt. Failide edastamine, projekti arhiveerimine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: I Digitaalse õpimapi koostamine. Lisab õpimapi (struktuuris on loodud lehekülg /praktika/) praktikaaruandele • 2. HÜ: I Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib kujundusprotsessi. Esitleb aruande. 	<ul style="list-style-type: none"> • transitions/animations • frameworks <p>JAVASCRIPTI ALUSED</p> <ul style="list-style-type: none"> • süntaks (muutuja, tingimuslause, korduslause, funktsioon, andmetüübid) • DOM-manipulatsioonid • sündmused (events) • Frameworks (Vue, AlpineJS, React etc) <p>ERIALASE PORTFOOLIO KODEERIMINE</p> <p>INTERAKTIIVSE MEEDIA LAHENDUSE INTERAKTSIOONIOSA (KASUTAJALIIDES (UI), KASUTAJAKOGEMUS (UX)) JA KUJUNDUSE KAVANDAMINE JA PROTOTÜÜPIMINE UI/UX JA INTERAKTSIOONI PÕHIMÕTTED</p> <p>ACCESSIBILITY</p> <ul style="list-style-type: none"> • värv/kontrast • tüpograafia <p>KOMPOSITSIION</p> <ul style="list-style-type: none"> • grid • whitespace <p>ANIMATSIOONIPÕHIMÕTTED</p> <ul style="list-style-type: none"> • animatsioonitüübid • animatsiooniprintsiibid • easing, tweening etc
---	---	--	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • kirjutab tänapäevaste veebitehnoloogiate ja -standarditega arvestades lähteülesande ja kujunduslahenduse alusel rakenduse HTML ja CSS koodi, testib rakendust erinevatel seadmetel, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles • kirjutab tänapäevaste veebitehnoloogiate ja standarditega, arvestades lähteülesande ja kujunduslahenduse alusel lihtsama rakenduse Javascripti koodi, testib rakendust erinevates keskkondades, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles • edastab failid koostööpartnerile vastavalt lähteülesandes kokkulepitud tingimustele • korrastab ja arhiveerib failid ning lähtematerjali 			<p>KAVANDAMINE JA PROTOTÜÜPIMINE PABERIL</p> <ul style="list-style-type: none"> • lo-fi prototüüp • sketšimine / template • mindmap • wireframe • interaktiivsed paberprototüübid (Marvel Pop) <p>PROTOTÜÜPIMISTARKVARA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figma / InVision / Xd / Marvel etc • interaktiivsus / navigatsioon • hi-fi prototüüp <p>TÖÖ ÜLEANDMINE, DOKUMENTEERIMINE JA ARHIVEERIMINE</p> <p>ERIALASE PORTFOOLIO PROTOTÜÜP</p> <p>INTERAKTIIVSE GRAAFIKA LAHENDUSE GRAAFIKA LOOMINE JA KOHANDAMINE</p> <p>ERIALANE VEKTOR- JA PIKSELGRAAFIKA</p> <ul style="list-style-type: none"> • failiformaadid (SVG/PNG/JPG/GIF) • failide optimeerimine <p>ILLUSTRATSIOON</p> <ul style="list-style-type: none"> • veebiillustratsioon • piktograafia / ikoonid <p>INFOGRAAFIKA PÕHIMÕTTED</p>
--	---	--	--	--

Praktika	Praktikal 1. ÕV - 5. ÕV
Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine	<p>Moodul hinnatakse mitteeristavalt (A/ MA).</p> <p>Mooduli õpiväljundite saavutamise toetamiseks kasutatakse õppeprotsessi käigus kujundavat hindamist.</p> <p>Mooduli kokkuvõttev hinne kujuneb protsessihinnete koondhindest, õpiväljundite hinnatavatest ülesannetest ja õpiväljundite omandamisel sooritatud iseseisvatest töödest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • digitaalne õpimapp mooduli jooksul praktikal teostatud töödest (seotud ÕV 1 - 6). • praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande - analüüsib erialaprojekte ja meeskonnatööd praktika ülesannete põhjal.
Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal	<ul style="list-style-type: none"> • Adobe üldised videokursused: http://tv.adobe.com/ • Adobe After Effects: https://helpx.adobe.com/after-effects.html • Adobe Premiere Pro: https://helpx.adobe.com/premiere-pro.html • Final Cut Pro X: https://www.apple.com/support/finalcutpro/ • 3D- ja liikuva graafika õppematerjalid: http://cgi.tutsplus.com/ • Filmitiitrite näited ja analüüs: http://www.artofthetitle.com/ • 12 basic principles of animation: https://en.wikipedia.org/wiki/12_basic_principles_of_animation • Animation Principles for the Web: https://cssanimation.rocks/principles/

VALIKÕPINGUTE MOODULID

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
8	DISAINIPROJEKT	23 EKAP		
Eesmärk: õpetusega taotletakse, et õpilasel on teadmised ja praktiline kogemus disainiprojektiga seotud ülesannete lahendamiseks.				
Nõuded mooduli alustamiseks: puuduvad				
Õpetajad:				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> seostab teadmisi disaini teooriast, disaini ajaloost ja disainiprotsessidest konkurentsivõimeliste toodete ja teenuste arendamiseks; 	<ul style="list-style-type: none"> selgitab ülesande alusel disaini teooria, disaini ajaloo ja disainiprotsesside seoseid konkurentsivõimeliste toodete ja teenuste arendamiseks, toob näiteid; 	<ul style="list-style-type: none"> Aktiivne loeng Iseseisev töö infoallikatega Vestlus 	1. ÕV <ul style="list-style-type: none"> 1. HÜ: I – kirjalik töö juhendi alusel: disaini ajaloost valitud disainitoote analüüs 	Mooduli õppemaht 598 tundi (sh e-õpe, kontaktõpe, iseseisev ja praktiline töö) DISAINI AJALUGU DISAINI PROTSESSID
<ul style="list-style-type: none"> analüüsib turgu, juhivad loovprotsessi ja tootearenduse projekti idee kujunemisest kuni praktilise tulemini; 	<ul style="list-style-type: none"> selgitab ülesande alusel turu analüüsi ja sihtgrupi määramise etappe ja tulemust, kirjeldab sihtgrupi vajadustele vastava toote ja/või teenuse kujundamise põhimõtteid, toob näiteid juhivad loovprotsessi ja tootearenduse/ disaini projekti valib idee teostamiseks sobivaid tehnoloogilisi võtteid, materjale ja kasutab vajalikke tööriistu valmistab/loob ülesandest lähtuvalt toote ja/või teenuse kirjeldab enda tööprotsessi 	<ul style="list-style-type: none"> Suhtluspõhine loeng Selgitus Vestlus Analüüs Iseseisev töö erinevate infoallikatega Ajurünnak Ideekaart Kavandamine Praktiline töö Projekt 	2., 3. ja 4. ÕV: <ul style="list-style-type: none"> 1. HÜ: iseseisva individuaalse disainiprojekti teostamine juhendi põhjal: Projekti eesmärgi ja tegevuskava koostamine <ul style="list-style-type: none"> disainitoote ja/või teenuse idee visandamine ja kavandamine disainitoote ja/või teenuse 	TURUNDUS PROJEKTI JUHTIMINE DISAINITOOTE KUJUNDAMINE DISAINITOOTE JA/VÕI TEENUSE TEOSTUSVIIS
<ul style="list-style-type: none"> mõistab disainitoote ja/või teenuse hinna kujundamise põhimõtteid, leiab sobivad müügikanalid ja korraldab toote ja/või teenuse müügi, esitleb 	<ul style="list-style-type: none"> koostab ülesande alusel disainitoote ja/või teenuse tutvustuse ja esitluse, nimetab toote ja/või teenuse tutvustamise ja müügi võimalusi koostab juhendi põhjal tootele ja/või teenusele hinnapakkumise, 	<ul style="list-style-type: none"> Suhtluspõhine loeng Praktiline töö Projekt 	<ul style="list-style-type: none"> kujundamine ja teostamine vastavalt valitud sihtgrupile disainitootele ja /või teenusele 	HINNAPAKKUMINE DISAINITOOTE JA/VÕI TEENUSE TUTVUSTUS, ESITLUS JA MÜÜK

toodet ja/või teenust;	arvestab sihtgrupi vajadusega, sobivaima valmistusviisiga, materjali- ja ajakuluga ning logistikaga		<ul style="list-style-type: none"> • hinna kujundamine, • hinnakujundusprotses si selgitamine ning vähemalt kahe erineva müügikanali valimine, valiku põhjendus. 	
<ul style="list-style-type: none"> • mõistab disaintoote toote ohutu ja esteetilise pakendamise ning toote kasutusjuhendi olemasolu vajalikkust, kujundab pakendi ja pakendab toote. 	<ul style="list-style-type: none"> • selgitab ülesande põhjal disaintoote ohutult ja esteetiliselt pakendamise võimalusi, koostab toote kasutusjuhendi, kujundab pakendi ja pakendab toote • vormistab nõuetekohase esitlusmapi 	<ul style="list-style-type: none"> • Vestlus • Aktiivne loeng • Praktiline töö • Iseseisev töö erinevate infoallikatega • Projekt • Õpimapp • Esitlus ja seminar 	<ul style="list-style-type: none"> • disaintootele sobiva pakendi kujundamine ja valmistamine, • hooldusjuhendi ja toote info väljatöötamine • projekti esitlus ja tulemuste analüüsimine ning arenguvõimaluste arutelu seminari vormis • digitaalse õpimapi vormistamine 	PAKENDI KUJUNDAMINE DISAINTOOTE PAKENDAMINE KASUTUSJUHEND ESITLUSMAPP/ ÕPIMAPP
Praktika	Moodulis praktika puudub.			
Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine	Moodul hinnatakse mitteeristavalt (A/ MA). Mooduli õpiväljundite saavutamise toetamiseks kasutatakse õppeprotsessi käigus kujundavat hindamist. Mooduli kokkuvõttev hinne kujuneb protsessihinnete koondhindest, õpiväljundite hinnatavatest ülesannetest ja õpiväljundite omandamisel sooritatud iseseisvatest töödest: digitaalne õpimapp mooduli jooksul teostatud hindelistest töödest (seotud ÕV 1 - 4).			
Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal	<ul style="list-style-type: none"> • Bayley, S. Disain. Kuju saanud mõte / Stephen Bayley & Terence Conran ; [tõlge: Kalle Klein, Kai Vaarandi; toimetanud Krista Leppikson], Varrak, Hongkong, 2008 • e-õppematerjalid 			

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
9	KOLMEMÕÕTMELINE GRAAFIKA	10 EKAP		
Eesmärk: õpetusega taotletakse, et õpilane loob 3D-graafika lahendusi, arvestades kujunduskvaliteedi ja tehniliste nõuetega.				
Nõuded mooduli alustamiseks: puuduvad				
Õpetajad:				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> • omab ülevaadet 3D-graafika kujunemisloost, tarkvarast ja erialastest töövõtetest ja – vahenditest; • loob lähteülesande alusel 3D-graafilise kujunduslahenduse, arvestades kujunduskvaliteedi ja tehniliste nõuetega, kasutab erialaspetsiifilisi oskusi, tarkvara ja tehnoloogiaid ning erialast sõnavara ka võõrkeeles. 	<ul style="list-style-type: none"> • selgitab lähteülesande alusel 3D-graafika kujunemisloogu, tarkvara, erialaseid töövõtteid ja -vahendeid, toob näiteid; • loob lähteülesande alusel 3D- graafilisi pilte ja animatsioone, kasutab erinevaid erialaspetsiifilisi töövõtteid, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Suhtluspõhine loeng • Selgitus • Vestlus • Analüüs • Iseseisev töö erinevate infoallikatega • Ajurünnak. • Ideekaart • Kavandamine • Praktiline töö • Õpimapi koostamine ja esitlus 	<p>1. – 2.ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: praktilised ja iseseisvad tööd mooduli alateemadel. • Arvestuse saamise eelduseks on ettenähtud ülesannete nõuetekohane esitamine. • 2. HÜ: I digitaalse õpimapi koostamine 	<p>Mooduli õppemaht 260 tundi (sh e-õpe, kontaktõpe, iseseisev ja praktiline töö)</p> <p>SISSEJUHATUS 3D-GRAAFIKASSE</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3D-graafika ajalugu ja hetkeseis • Vabavaraline 3D-graafika tarkvara Blender <p>3D-GRAAFIKA ELEMENDID JA TÖÖVÕTTED</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3D-modelleerimise alused • Virtuaalsed materjalid ja tekstuurid • 3D-stseeni valgustamine • Virtuaalse kaamera käsitlemine 3D-stseenis • 3D-animatsioon • Füüsikasimulatsioonid • 3D-graafika renderdamine pildiks või videoks
Praktika	Moodulis praktika puudub.			
Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine	Moodul hinnatakse mitmeeristavalt (A/ MA). Mooduli õpiväljundite saavutamise toetamiseks kasutatakse õppeprotsessi käigus kujundavat hindamist. Mooduli kokkuvõttev hinne kujuneb protsessihinnete koondhindest, õpiväljundite hinnatavatest ülesannetest ja õpiväljundite omandamisel sooritatud iseseisvatest töödest: digitaalne õpimapp mooduli jooksul teostatud hindelistest töödest (seotud ÕV 1 - 2).			

Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal	<ul style="list-style-type: none"> • Van Gumster, J. Blender for Dummies, 3rd Edition. Wiley 2015, 500 lk • https://www.blender.org/ • https://www.blender.org/manual/ • http://www.blenderguru.com/ • https://cgcookie.com/learn-blender/ • https://moodle.hitsa.ee/course/index.php?categoryid=350
--	---

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
10	TRÜKIETTEVALMISTUS	13 EKAP		
Eesmärk: õpetusega taotletakse, et õpilane häälestab ja seadistab vastavalt trükikojas nõuetele vajalikul määral tark- ja riistvara; loob ja valmistab trükiks ette digitaalseid kujundusi, arvestades trükitehnoloogiaid ja nende võimalusi; teeb koostööd trükikoja ja tellijaga.				
Nõuded mooduli alustamiseks: puuduvad				
Õpetajad:				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> • omab ülevaadet trükitehnoloogiate kujunemisloost, tarkvarast ja erialastest töövõtetest ja – vahenditest; • loob lähteülesande alusel trükikõlbliku kujundusfaili, arvestades kujunduskvaliteedi ja trükitehniliste nõuetega, kasutab erialaspetsiifilisi oskusi, tarkvara ja tehnoloogiaid ning erialast sõnavara ka võõrkeeles. 	<ul style="list-style-type: none"> • selgitab lähteülesande alusel ofset-, flekso- ja digitaaltrüki tehnoloogia ajalugu; • selgitab lähteülesande alusel trükitehnoloogiate eripärast tulenevad trükiettevalmistuse nõuded; • loob lähteülesande alusel trükikõlblikke kujundusfaile arvestades kujunduskvaliteedi ja erinevaid trükitehnilisi nõudeid ja kasutab erinevaid erialaspetsiifilisi töövõtteid, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Suhtluspõhine loeng • Selgitus • Vestlus • Analüüs • Iseseisev töö erinevate infoallikatega • Ajurünnak • Ideekaart • Kavandamine • Praktiline töö • Õpimapi koostamine ja esitlus 	<p>1. – 2.ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: praktilised ja iseseisvad tööd mooduli alateemadel. • Arvestuse saamise eelduseks on ettenähtud ülesannete nõuetekohane esitamine. • 2. HÜ: I digitaalse õpimapi koostamine 	<p>Mooduli õppemaht 338 tundi (sh e-õpe, kontaktõpe, iseseisev ja praktiline töö)</p> <p>ÜLEVAADE TRÜKITEHNOLOOGIADEST</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trükitehnoloogia eripärast tulenevad trükiettevalmistuse nõuded • Ülevaade ofset-, flekso- ja digitaaltrüki tehnoloogia ajaloost • Trükkimise põhimõte • Trükitehnoloogiate üldine tutvustus • Trükimasinate ehitus • Trükitehnoloogiates valmistatav toodang • Trükitehnoloogilise protsessi olemus • Trüki eriliigid ja nende klassifikatsioon • Trüki eriviisid ja nende kasutamine.

				<p>VÄRVIMUDELID JA VÄRVIHALDUS RGB JA CMYK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Värvihalduse põhimõtted ja roll trükiprotsessis värvilahutus • Spot ja protsessvärvid, rastrid • Värvihaldus fototötluses, kujundamisel, küljendamisel, proovitrükiste ja trükivormide valmistamisel • Trükikõlbuliku faili ettevalmistamine erinevate kasutusvõimaluste jaoks ja ICC profiilide kasutamine. <p>TÖÖ PLANEERIMINE JA ANALÜÜS</p> <p>PRAKTILINE TRÜKIETTEVALMISTUS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kujunduskavandi loomisel trükitehniliste nõuetega arvestamine ja kujunduskavandi loomine • Ofsettrükk, raster, rastritüübid, paber ja raster, trükiparameetrid, punktikasv • Erinevate formaatide kasutamine. Image-failide formaadid (TIFF, EPS, DCSEPS). • Värvitrüki arvestamine graafikafailide tegemisel (knockout, overprint, trapping, bleed) • Digitaalsete originaalide valmistamine, koostöö trükikoja ja kliendiga. • PostScript leheküljekirjeldamise keel, avatud ja suletud originaalid, PDF formaat, PDF standardid, PDF/X.PS failimuutmine PDF failiks,
--	--	--	--	--

				<p>PDF faili eksportimine kujundus- ja küljendusprogrammidest, Adobe Acrobat Professional programmi kasutamine, PDF faili kontrollimine lisatarkvara abil, PDF failide monteerimine, proovitrükk, filmiprinterid, plaadiprinterid</p> <p>SEADMETE HÄÄLESTAMINE JA KALIBREERIMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Densitomeetri ja spektrofotomeetri tööpõhimõtteid ning ja nende kasutamine • Trükipoogna mõõtribade kasutamine, proovitõmmiste hindamine ja seadmete kalibreerimine
Praktika	Moodulis praktika puudub.			
Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine	<p>Moodul hinnatakse mitteeristavalt (A/ MA).</p> <p>Mooduli õpiväljundite saavutamise toetamiseks kasutatakse õppeprotsessi käigus kujundavat hindamist.</p> <p>Mooduli kokkuvõttev hinne kujuneb protsessihinnete koondhindest, õpiväljundite hinnatavatest ülesannetest ja õpiväljundite omandamisel sooritatud iseseisvatest töödest:</p> <p>digitaalne õpimapp mooduli jooksul teostatud hindelistest töödest (seotud ÕV 1 - 2).</p>			
Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal	<ul style="list-style-type: none"> • Toots, V. 108 eksliibrist. 1.-3. mapp: klišeetrükk, ofsettrükk, sügavtrükk, reljeftrükk, siiditrükk, käsitsi koloreeritud. • Fraser, B. Real World Color Management: Industrial–Strength Production Techniques Peachpit Press, 2003; • Simmons, J. Graafilise disaini käsiraamat. Tallinn: Digipraktik, 2008; • https://www.digar.ee/arhiiv/et/raamatud/22800 			

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
11	VISUAALSE IDENTITEEDI LOOMINE	10 EKAP		
Eesmärk: õpetusega taotletakse, et õpilane on teadlik visuaalse identiteedi loomise eri etappidest ja oskab luua logo ning sellega seonduvaid graafilise disaini materjale arvestades kujunduskvaliteeti ja tehnilisi nõudeid.				
Nõuded mooduli alustamiseks: puuduvad				
Õpetajad:				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> analüüsib lähteülesannet ja selle alusel sõnastab töö eesmärgid, püstatab kujundusülesanded ja määrab kujunduskvaliteedi; kavandab ja kujundab logolahenduse lähtudes püstitatud eesmärkidest; loob logolahenduse põhjal visuaalse identiteedi terviklahenduse pidades silmas kujunduskvaliteeti ja töö eesmäärke. 	<ul style="list-style-type: none"> sõnastab lähteülesande alusel töö eesmärgi ja kujundusülesande taasesitatavas vormis ning selgitab selle tegevuse vajalikkust; planeerib lähteülesande alusel töö- ja lahenduskäigu ning loob selle põhjal ideekavandid; loob ideekavandi põhjal logo kujunduslahenduse ja esitleb seda; loob visuaalse identiteedi terviklahenduse järgides logo ja selle elementide kompleksust ning püstitatud töö eesmäärke. 	<ul style="list-style-type: none"> Aktiivne loeng Arutelu Praktiline töö Iseseisev töö Esitlus 	<p>1. – 3.ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. HÜ: planeerib, kavandab ja loob visuaalse identiteedi tervikkomplekti. Praktilised ja iseseisvad tööd mooduli teemadel ja alateemadel. Loob digitaalse õpimapi. 	<p>Mooduli õppemaht 260 tundi (sh e-õpe, kontaktõpe, iseseisev ja praktiline töö)</p> <p>LÄHTEÜLESANDE ANALÜÜS JA KAVANDAMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> Lähteülesande analüüs ja vajadusel täpsustamine Olemasolevate võimaluste ja ressursside kaardistamine Kujundusülesande ja kvaliteedi püstitamine, märksõnad <p>LOGO VISANDAMINE JA KUJUNDAMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> Visandamise stiilinäited ja üldised põhitõed Logo visandamine lähtudes ülesande püstitusest Logo visualiseerimise võtted Logotüüp ja logo sümbol Kirjatüübi valiku kriteeriumid Logo värvid ja värvüsteemid Olemasoleva logo uuendamine <p>VISUAALSE IDENTITEEDI TERVIKLAHENDUSE LOOMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> Logo kasutamine ekraanil Logo kasutamine füüsilisel pinnal

				<ul style="list-style-type: none"> • Logo kasutamine visuaalse terviklahenduse osana • Stiiliraamatu koostamine • Logo failiformaadid
Praktika	Moodulis praktika puudub.			
Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine	Moodul hinnatakse mitteeristavalt (A/ MA). Mooduli õpiväljundite saavutamise toetamiseks kasutatakse õppeprotsessi käigus kujundavat hindamist. Mooduli kokkuvõttev hinne kujuneb protsessihinnete koondhindest, õpiväljundite hinnatavatest ülesannetest ja õpiväljundite omandamisel sooritatud iseseisvatest töödest: digitaalne õpimapp mooduli jooksul teostatud hindelistest töödest (seotud ÕV 1 - 3).			
Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal	<ul style="list-style-type: none"> • Kisand, K., Kreis, K., Nõmmela Semjonov, J., Susi, K. Kujundamise aluste e-kursus: https://moodle.hitsa.ee/course/view.php?id=5117 • Rehepapp, M. Disainispikker, 2012 Eesti Kunstiakadeemia • Klein, N. No Logo, 2003 Tallinn 			