

PÄRNU SAKSA TEHNOLOOGIAKOOLI 4. TASEME KUTSEÕPPE ÕPPEKAVA „KUJUNDAJA“

INTERAKTIIVSE GRAAFIKA KUJUNDAJA MOODULITE RAKENDUSKAVAD	
Sihtrühm	Vähemalt põhiharidusega õppurid
Õppevorm	töökohapõhine õpe

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht	
1	ÕPITEE JA TÖÖ MUUTUVAS KESKKONNAS	5 EKAP, sh praktika 2 EKAP	
Eesmärk: õppija kujundab omatöölalast karjääri ja arendab eneseteadlikkust tänapäevases muutuv keskkonnas, lähtudes elukestva õppe põhimõtetest			
Nõuded mooduli alustamiseks: puuduvad			
Õpetajad: Anu Mikk			
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppeülesanded ja -meetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded
<ul style="list-style-type: none"> kavandab oma õpitee arvestades isiklike, sotsiaalseid ja tööalaseid võimalusi ning piiranguid 	<ul style="list-style-type: none"> analüüsib juhendamisel oma huvisid, väärtusi, oskusi, teadmisi, kogemusi ja isikuomadusi sh õpi-, suhtlemis- ja koostööoskusi seoses õpitava erialaga sõnastab juhendamisel eneseanalüüsi tulemustest lähtuvad isiklikud õpieesmärgid ja põhjendab neid koostab juhendamisel isikliku eesmärgipärase õpitegevuste plaani, arvestades oma huvide, ressursside ja erinevate keskkonnateguritega 	<ul style="list-style-type: none"> Õppeülesanne: Eneseanalüüs Meetod: enesehinnang juhendi alusel Õpijuhis: Kutsestandardiga tutvumine ja kompetentside hindamine 	<ul style="list-style-type: none"> Hindamisülesanne: Eneseanalüüs Meetod: tööleht Hindamisülesanne: Õpitee plaan Meetod: struktureeritud kirjalik töö

		<p>Meetodid: SWOT-analüüs, arutelu rühmas õppefilmi baasil: https://oska.kutsekoda.ee/tulevikutrendid/tootamine/, loovustehnikad (kollaaž, pildiseeria, poster vms) või mõistekaart</p> <ul style="list-style-type: none"> • Õppeülesanne: Eesmärgistamine ja planeerimine Meetod: struktureeritud ülesanne juhendi alusel 	
<ul style="list-style-type: none"> • mõistab ühiskonna toimimist, tööandja ja organisatsiooni väljakutseid, probleeme ja võimalusi 	<ul style="list-style-type: none"> • selgitab meeskonnatööna turumajanduse toimimist ja selle osapoolte ülesandeid • kirjeldab meeskonnatööna piirkondlikku ettevõtluskeskkonda • selgitab regulatsioonidest lähtuvaid tööandja ja töövõtja rolle, õigusi ja kohustusi • kirjeldab organisatsioonide vorme ja tegutsemise viise, lähtudes nende eesmärkidest • valib enda karjääri eesmärkidega sobiva organisatsiooni ning kirjeldab selles enda võimalikku rolli • seostab erinevaid keskkonnategureid enda valitud organisatsiooniga ning toob välja probleemid ja võimalused 	<ul style="list-style-type: none"> • Õppeülesanne: Turumajanduse toimimine, turuosalised, põhimõisted Meetodid: praktiline meeskonnatöö, struktureeritud ülesanded • Õppeülesanne: kohalike ettevõtetega tutvumine Meetodid: 	<ul style="list-style-type: none"> • Hindamisülesanne: Majanduse alused (mõisted, majandusringluse mudel, põhiprintsiibid) Meetod: struktureeritud kirjalik töö • Hindamisülesanne: Organisatsioon ja keskkond Meetod: struktureeritud kirjalik töö meeskonnas, esitlus

		<p>õppekäik koos juhendi ja analüüsiga, struktureeritud ülesanne juhendi alusel (olemasolevad andmed), intervjuu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Õppeülesanne: organisatsioon kui avatud süsteem Meetodid: struktureeritud ülesanne juhendi alusel individuaalse või meeskonnatöona, õppekäik, esitlus (slaidid, poster vms) • Õppeülesanne: Soovitud roll organisatsioonis, võimalused ja piirangud Meetodid: eneseanalüüs • Õppeülesanne: töökeskkonna analüüs seoses õpitava erialaga: 	<ul style="list-style-type: none"> • Hindamisülesanne: Eneseanalüüs seoses õpitava erialaga ja valitud piirkonnaga ettevõtluskeskkonnaga Meetod: struktureeritud kirjalik töö juhendi alusel • Hindamisülesanne: Töökeskkonna analüüs Meetodid: struktureeritud kirjalik töö juhendi alusel
--	--	---	---

		<p>riskid, õigused, kohustused</p> <p>Meetodid: struktureeritud ülesanne, analüüs ja esitlus</p>	
<ul style="list-style-type: none"> kavandab omapoolse panuse enda ja teiste jaoks väärtuste loomisel kultuurilises, sotsiaalses ja/või rahalises tähenduses 	<ul style="list-style-type: none"> analüüsib erinevaid keskkonnategureid ning määratleb meeskonnatööna probleemi ühiskonnas kavandab meeskonnatööna uuenduslikke lahendusi, kasutades loovustehnikaid kirjeldab meeskonnatööna erinevate lahenduste kultuurilist, sotsiaalset ja/või rahalist väärtust valib meeskonnatööna sobiva jätkusuutliku lahenduse probleemile koostab meeskonnatööna tegevuskava valitud lahenduse elluviimiseks 	<p>Õppeülesanded sooritatakse juhendi abil või iseseisvalt</p> <ul style="list-style-type: none"> Õppeülesanne: Probleemide määratlemine ühiskonnas <p>Meetodid: arutelu, rühmatöö meetodid</p> <p>Õpijuhised: Probleemi kirjeldamine</p> <ul style="list-style-type: none"> Õppeülesanne: Keskkonnategurite analüüs <p>Meetodid: rühmatöö, analüüs (PEST või PESTLE) o</p> <ul style="list-style-type: none"> Õppeülesanne: Projektülesanne/probleem <p>Projektülesanded (probleemi) püstitamine, eesmärgi</p>	<p>Vastavalt valikule:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hindamisülesanne, valik 1: Projekt Plaanimine, teostamine, esitlemine meeskonnatööna Enesehinnang (enesejuhtimine, tegevuse peegeldamine, panustamine projektis ja meeskonnatöös, arenguvajadused ja -võimalused) Meeskonnatöö hinnang (meeskonnatöö peegeldamine, meeskonnakaaslaste panustamine, arenguvajadused ja -võimalused)

		<p>seadmine, lahenduse kavandamine ja väärtuse määratlemine Meetodid: meeskonnatöö, ajurünnak, debatt, rühmatöö meetodid või meetodite kombinatsioon Õppeülesanne, valik 1: Projekt Meetodid: meeskonnatöö, esitlus (slaidiesitlus, poster vms), enesehinnang, refleksioonimeetodid, struktureeritud kirjalik töö Õpjuhis: Projekti kavandamine ja rakendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Õppeülesanne, valik 2: Äriidee, ärimudel ja prototüüp 	<ul style="list-style-type: none"> • Hindamisülesanne, valik 2: Äriidee ja ärimudel Äriidee kirjeldamine, ärimudeli koostamine ja esitlemine meeskonnatöona
--	--	--	---

		<p>Meetod: meeskonnatöö, loovustehnikad, esitlus (slaidiesitlus, poster vms), enesehinnang, meeskonnatöö hinnang, refleksioonimeetodid, struktureeritud kirjalik töö</p>	
<ul style="list-style-type: none"> mõistab oma vastutust tööalase karjääri kujundamisel ning on motiveeritud ennast arendama 	<ul style="list-style-type: none"> analüüsib oma kutsealast arengut õpingute vältel, seostades seda lähemate ja kaugemate eesmärkidega ning tehes vajadusel muudatusi eesmärkides ja/või tegevustes kasutab asjakohaseid infoallikaid endale koolitus-, praktika- või töökoha leidmisel ning koostab kandideerimiseks vajalikud materjalid selgitab tegureid, mis mõjutavad tema karjäärivalikuid ja millega on vaja arvestada otsuste langetamisel, lähtudes eesmärkidest ning lühi- ja pikaajalisest karjääriplaanist selgitab enda õpitavate oskuste arendamise ja rakendamise võimalusi muutuvas keskkonnas 	<ul style="list-style-type: none"> Õppeülesanne: Eneseanalüüs Meetodid: isiklik SWOT-analüüs, isikliku õpitee eesmärkide analüüs, enesehinnang Õppeülesanne: Kandideerimismaterjalide koostamine juhendi alusel Meetodid: esitlus meeskonnatööna (persoonibrändi kuvandi kujunemine), rühmaarutelu, praktiline töö 	<ul style="list-style-type: none"> Hindamisülesanne: Eneseanalüüs juhendi alusel Meetod: digitaalne arengumapp Hindamisülesanne: Karjääriplaan Meetod: struktureeritud kirjalik töö juhendi aluse

		<ul style="list-style-type: none"> • Valikülesanne: Video-CV koostamine • Õppeülesanne: Karjääriplaani koostamine juhendi alusel Meetodid: stendiettekanne meeskonnatööna (erialaste oskuste rakendamise ja arendamise teemal), õppekäik, intervjuu, loovustehnikad (graafiline visualiseerimine, ajatelg) 	
Teemad, alateemad	Mooduli õppemaht 130 tundi jaguneb järgmiselt: <ul style="list-style-type: none"> • kontakttunnid 30 tundi • iseseisev töö 48 tundi • praktika 52 tundi <p>1. INDIVIDUAALNE ÕPE enesejuhtimine • lühi- ja pikaajalised eesmärgid • plaanimine • õpitee kujundamise võimalused • õpinguid mõjutavad isiklikud ja keskkonnategurid • eneseanalüüsi meetodid • kutsesüsteemist lähtuvad teadmised, oskused ja isikuomadused, nende arendamise ja tõendamise võimalused • enesemotivatsioon</p> <p>2. KESKKONNA MÕISTMINE</p>		

	<p>ühiskond ja majandus • jätkusuutlik majandus • analüüsimeetodid • turumajanduse alused (majandusringlus, turg, nõudlus ja pakkumine, konkurents) • ettevõtluskeskkonna olemus ja osad, regionaalne ettevõtlus ja seda mõjutavad tegurid • organisatsioonid (vormid, eesmärgid, sise- ja väliskeskond) • töölepinguseaduse üldmõisted – tööandja ja töövõtja, nende rollid, õigused ja kohustused • rühma- ja meeskonnatöö</p> <p>3. VÄÄRTUSLOOME probleemid ühiskonnas • probleemilahenduse käsitused, jätkusuutlikkus ning probleemilahendust soodustavad ja takistavad tegurid • keskkonnategurite analüüsimeetodid • väärtust loov mõtlemine, väärtusloome kultuurilises sotsiaalses ja rahalises tähenduses • tegevuste plaanimise meetodid • tulud ja kulud, nende eelarvestamine Vastavalt valikule: projekt, projektijuhtimine (sh sündmuste korraldamine), äriidee, ärimudel</p> <p>4. ENESEARENGUT VÄÄRTUSTAV HOIAK kutsealase arengu juhtimine • karjääriinfo allikad • kandideerimine • karjääri kujundamine • karjäärivalikud ja -otsuseid mõjutavad tegurid • valikuvõimalused ja otsustamine • oskuste arendamise, rakendamise ja täiendamise võimalused • lühi- ja pikaajaline karjääriplaan</p>
<p>Iseseisev töö moodulis:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tutvumine dokumendiga Kutsestandard Kujundaja, tase 4 (kutsekirjeldus, kompetentsusnõuded) • SWOT analüüsi koostamine juhendi alusel • Infootsing praktika- ja töökohtade kohta • Kandideerimisdokumentide ja ametikirjade vormistamine • Karjääriplaani koostamine juhendi alusel • Oma nädala kulutuste planeerimine, tegelike kulutuste kaardistamine ja analüüs • Infootsing Eestis kehtivate maksude kohta • Näidistuludeklaratsiooni täitmise etteantud andmete alusel • Infootsing majandusinfo saamiseks • Juhendi alusel tutvumine äriplaani koostamisega • Tutvumine töötervishoiu ja -ohutuse materjalidega Tööinspektsiooni kodulehel • Töötervishoiu ja -ohutuse alase temaatika omandamine kooli e-õppe keskkonnas esitatud mahus • Käsunduslepingu, töövõtulepingu ja töölepingu võrdlus • Töölepinguseaduse rakendamine eluliste juhtumite analüüsimisel
<p>Mooduli hinde kujunemine:</p>	<p>Moodulit hinnatakse mitteeristavalt (“arvestatud”). Õpiväljundi saavutamist lävendi tasemele vastavalt või seda ületavalt väljendatakse sõnaga „arvestatud”.</p>

	<p>Ebapiisavaks tulemuseks on õpiväljundite saavutamine lävendi tasemest madalamal tasemel ning seda väljendatakse sõnaga „mittearvestatud”.</p> <p>Mooduli hinne kujuneb kõikide kirjeldatud hindamisülesannete sooritamisel hindetele “arvestatud”.</p>
--	---

**Kasutatav õppekirjandus
/õppematerjal**

Individuaalne õpitee ja karjääri planeerimine

- Kutsekoda SA. Kutsestandardid <https://www.kutsekoda.ee/kutsestandardid/>
- Digipädevus <https://digipadevus.ee/>
- Teeviit <https://www.teeviit.ee/>
- Eesti Töötukassa <https://www.tootukassa.ee/et/karjaarikujundajale/karjaarikujundamine>
- Eesti Töötukassa <https://www.minukarjaar.ee/>
- Eesti Töötukassa Youtube is <https://www.youtube.com/channel/UCUJgk0GOx42767TRW7foLag>
- CV Keskus.ee <https://www.cvkeskus.ee/karjaarikeskus>
- Edu. ee <https://haridusportaal.edu.ee/artiklid/karj%C3%A4%C3%A4ri-kujundamine>

Majanduskeskkond

- eAkadeemia <https://eakadeemia.seb.ee/>
- Eesti Pank. Statistika alt majanduse põhinäitajad <https://www.eestipank.ee/>
- SA Innove, HARNO (2020) ÖPIK Ettevõtlus. 4. taseme kutseõpe <https://www.opiq.ee/Kit/Details/223>
- Statistikaamet <https://www.stat.ee/>
- Konjukturiinstituut <https://www.ki.ee/>
- Majandus- ja Kommunikatsiooniministeerium <https://mkm.ee/et/eesmargidtegevused/majanduse-arendamine>
- Maksu- ja Tolliamet <https://www.emta.ee/>
- SA Pärnumaa Arenduskeskus - Pärnumaa infovärv <https://parnumaa.ee/parnumaaarenduskeskus/>
- Pärnu linn <https://parnu.ee/>
- SA KredEx <https://www.kredex.ee/et>
- Riigi Tugiteenuste Keskus <https://www.rtk.ee/meede-alustava-ettevotja-starditoetus>
- Rahandusministeerium <https://www.fin.ee/finantspoliitika-valissuhted/rahatarkus/hariv-oppematerjal>

Töökeskkond ja töökorraldus

- Tööinspeksioon <http://www.ti.ee/>
- Tööelu <http://www.toelu.ee/et/avaleht>
- Sotsiaalministeerium Töösuhted Selgitused töölepingu seaduse juurde <https://www.sm.ee/et/toosuhted-1>
Riigiportaal. <https://www.eesti.ee/est>

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 kirjepilti, kultuuri- ja kunstiloo alast sõnavara – ka võõrkeeles (keele võtmepädevus). 	<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>GRAAFILISE DISAINI AJALUGU</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plakat • Raamat • Ajaleht, ajakiri <p>ALLIKAKRIITILINE INFOOTSING</p>
<ul style="list-style-type: none"> • orienteerub 20. sajandi ja tänapäeva kultuuri- ja kunstiloo, seostab kultuuri arengut ühiskonnas toimuvate arengutega, kasutab asjakohast sõnavara ka võõrkeeles; • teab erinevaid kunstistiile ja stiilile iseloomulikke võtteid ning rakendab neid 	<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, 	<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 nimede korrektset kirjepilti, kultuuri- ja kunstilooalast 	<p>20. SAJANDI KUNSTILUGU TÄNAPÄEVA KUNST</p> <ul style="list-style-type: none"> • 20.–21. sajandi kultuurilugu

oma erialases loomingulises töös, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles	põhjendades oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles		sõnavara – ka võõrkeeles (keele võtmepädevus).	
<ul style="list-style-type: none"> • omab ülevaadet Eesti rahvakunsti sümboolikast ja ornamentikast, rakendab vastavaid stiilivõtteid oma loomingulises töös; 	<ul style="list-style-type: none"> • HK 3.1. lahendab erinevaid ülesandeid, kasutades Eesti rahvakunsti sümboolikat 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 rahvakunstist 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 töödest:</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/rahvakunstist 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 • Hollis, Richard „Graafiline disain. Ülevaatlük ajalugu“, Tallinn, 2007
--	---

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
3	KUJUTAVA KUNSTI JA KUJUTAMISE ALUSED	22 EKAP sh praktika 9 EKAPit		
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 töödest. Esitlus Praktika: rakendab erialases töös erinevaid joonistustehnikaid, 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 kontaktöpe 140, iseseisev ja praktiline töö 198 ning praktika 234 tundi)</p> <p>JOONISTAMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> Joonistusvahendid/visandamise vahendid: grafiit, süsi, pastell, akvarell, marker, pastapliiats, 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 loomingulise 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 (heletumedused, kompa) • Digitaalne värvipalett õpilase valikul • Iseseisvad loomingulised 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, 	<p>ÜLDKOMPOSITSIOON</p> <ul style="list-style-type: none"> • erinevad materjalid ja tehnikad. teoreetiliste teadmiste rakendamine praktilises töös, • Kompositsiooni mõiste. • Kuldlõige ja selle kasutamine. • Paigutusskeemid ja abi joonestikud. • Ruumiline kompositsioon <p>PRAKTILISTE TÖÖDE TEEMAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Joonkompositsioon • Pinnakompositsioon • Dünaamika, staatika

			<p>kompositsiooni esitlemine ja selgitamine.</p> <ul style="list-style-type: none"> 4. HÜ: I - praktiline töö ülesande põhjal: sümmeetrilise ja asümmeetrilise kompositsiooni loomine, kompositsiooni esitlemine ja selgitamine. <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"> • Rütm, (a)sümmeetria, negatiivne pind, harmoonia, kontrast <p>PRAKTIKA</p> <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>	<p>VÄRVUSÕPETUS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Värvuste süstematiseerimine • Värvuste olemus • Seos valguse ja keskkonnaga

			<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. • 2. HÜ: I Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib erinevate värvisüsteemide kasutamist erialases töös. Esitleb aruande. 	<ul style="list-style-type: none"> • Arvutiekraan ning värvuste erisused ja seaduspärasused tehnilistes seadmetes • Värvisüsteemid, -mudelid ja -ruumid • Värvide harmoniseerimisvõtted ja kasutamine • Värviring • Teoste värvialalüüs (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 • Esitus 	<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>	<p>VORMIÕPETUS JA 3D-ALUSED</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vormi modelleerimine, abstraherimine, stiliseerimine • Vormiharmonia • Erinevate materjalide kasutamine • 3D alused <p>PRAKTIKA</p> <ul style="list-style-type: none"> • vormiõpetuse ja 3d alused erialases töös

			<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 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 • Esitus. 	<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 • kujutamisevõtted, 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Näidetega vahelduv loeng • Praktiline töö (vektorseerimine ja fotode töötlemine) • Iseseisev töö 	<p>2. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: I - praktiline töö • kompleksülesande põhjal: vektorgraafika ja pikselgraafika kasutamine kujunduses koos tekstiga. 	<p>KUJUNDUSTARKVARA ALGÕPE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arvutigraafika liigid • Ülevaade enamlevinud kujundustarkvarast 	

	<p>kasutusloogikat, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Õpimapi koostamine/täiendamine mooduli jooksul valminud töödest • Iseseisev praktiline töö • Praktika: vektoriseerib, töötleb ja küljendab. • Esitlus 	<p>Trükikõlbuliku kujundusfaili vormistamine.</p> <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: - Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib vektor- ja pikselgraafika kasutamist ja küljendamist erialases töös. Esitleb aruande. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kujundusalane tarkvaraõpe: vektor- ja pikselgraafika põhifunktsioonid, tööriistad, seaded ja tööloogika (kihid, resolutsioon, värviruumid, failiformaadid jne) • Programmide riskasutus erialases töös • Trükiettevalmistuse alused • Programmides esinevad mõisted eesti ja inglise keeles, tervistsäästev käitumine arvutiga töötamisel. <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>) • Pildikorrektsoon (retušeerimine) • Värvikorrektsoon • Filtrite kasutamine • Tekstidega töö <p>VEKTORGRAAFIKA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmi kasutajaliides • Kiirkäsud, tööriistad, • Layerite süsteem • Joonte ja pindadega töötamine
--	---	--	---	--

				<ul style="list-style-type: none"> • 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 statiivi 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 kirjatüpe 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 tervist säästvaid töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid. • 3. HÜ: - Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande - analüüsib erinevate tüpograafiliste võtete kasutamist erialases töös. Esitleb • aruande. 	<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 digitaalsetel ja füüsilistel kandjatel • Kirjatüüpide kasutamise põhimõtted
<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 	<p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: I – praktiline töö juhendi alusel: elektroonilise õpimapi koostamine Hinnatakse 	<p>ESITLUSTEHNİKAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Töö viimistlemine ja vormistamine, • Digitaalsed esitlusvahendid ja -keskkonnad

		mooduli jooksul valminud töödest <ul style="list-style-type: none"> • Praktika: täiendab õpimapi praktika jooksul valminud töödest 	lõimitult 1.ÕV – 3.ÕV hindeliste ülesannetega. <ul style="list-style-type: none"> • 2. HÜ: - Praktikaaruanne: Lisab õpimapi (struktuuris on loodud lehekülg /praktika/) praktikaaruandele 	<ul style="list-style-type: none"> • 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). Mooduli õpiväljundite saavutamise toetamiseks kasutatakse õppeprotsessi käigus kujundavat hindamist. 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 loominguline 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. Trükikõlbulik 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>
<p>Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hollis, R. Graafiline disain: ülevaatlük ajalugu, Tallinn, 2007 • Sakk, I., Aa kuni Zz. Tüpograafia ülevaatlük ajalugu, Tallinn, 2012 • https://www.cirkus.ee/typo/Digit_typo.pdf • Freeman, M. Fotograafi pilk, Tallinn, 2011 • McLeod, S. Järeltöötlus: must-valge, Tallinn, 2009 • McLeod, S. Järeltöötlus: 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 Pl • Rünk O., Paluver N., Talvik A. Kujutav geomeetria. - Tallinn: Valgus, 1986 • õpimapi koostamise õppematerjalid

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
4	KUJUNDUSE IDEE LOOMINE JA KAVANDAMINE	6 EKAP sh praktika 4 EKAPit		
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 Projektöpe 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 lehekülg /praktika/) praktikaaruandele 2. HÜ: I Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib kujundusprotsessi. Esitleb aruande 	<p>Mooduli õppemaht 156 tundi (sh kontaktöpe 20, iseseisev ja praktiline töö 32 ning praktika 104 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 põhimõtetega 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, 	<ul style="list-style-type: none"> loob ja visandab kogutud andmete põhjal ideid, selgitab ideeni jõudmise mõttekäiku koostab ideekavandi, lähtudes kogutud informatsiooni analüüsist, kujunduse 			<p>KUJUNDUSPROTSESS/ IDEE VISUALISEERIMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> Ideekavandite visualiseerimine paberil ja digitaalselt Ideekavandi esitlemine

<p>selgitades tehtud valikuid ja küsides vajadusel tagasisidet;</p>	<p>eesmärgist, oma kogemustest ja isikupärast</p> <ul style="list-style-type: none"> • esitleb ideekavandit meeskonnale, valides sobivad väljendusvahendid, põhjendab kujundusvalikuid ning küsib tagasisidet, selgitab tagasiside küsimise vajadust; 			<ul style="list-style-type: none"> • Ideekavandi täiendamine vastavalt saadud tagasisidele
<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; 			<p>KUJUNDUSPROTSESS/ KUJUNDUSKAVANDI LOOMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ideekavandi põhjal kujunduskavandi loomine • Tehnilised valikud • Kujunduskvaliteedi ja autoriõiguse põhimõtetega 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. 			
<p>Praktika</p>	<p>1.ÕV - 4. ÕV</p>			
<p>Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine:</p>	<p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. digitaalne õpimapp mooduli jooksul praktilisel teostatud töödest (seotud ÕV 1 - 4). 2. praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande - analüüsib erialaprojekte ja meeskonnatööd praktika ülesannete põhjal. 			

Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal	<ul style="list-style-type: none">• Bachmann, T. Reklamipsühholoogia, Tln, 2009• Priimägi, L. Reklamikunst, Tln, 1998• Raju, K. Reklamitrikk 1.5, Tln 2019• Heller, S., Landers, R. Infographics Designers' Sketchbooks, 2014• Karise, M. Reklam 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• 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 sh praktika 3 EKAPit		
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; kooskõlastab tellija ja meeskonnaga idee- ja kujunduskavandi ning kujunduslahenduse, koostab tellimuse ja spetsifikatsiooni õigeaegselt kokkulepitud viisil; 	<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; selgitab töö tähtaegadest, lähteülesandest ja kokkulepetest kinnipidamise ning autorijärelevalve olulisust 	<ul style="list-style-type: none"> Praktika: õpilane osaleb meeskonnatöös, analüüsib ja kavandab lähteülesande alusel tööprotsessi ning kooskõlastab selle meeskonna ja koostööpartneritega. Õpimapp 	<p>1. – 6.ÕV</p> <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. Esitleb projekti meeskonnale ja kliendile. Koostab kaaskirjad ja annab töö kliendile. 1. HÜ: I Digitaalse õpimapi koostamine. Lisab õpimapi (struktuuris on loodud 	<p>Mooduli õppemaht 104 tundi (sh kontaktöpe 10, iseseisev ja praktiline töö 16 ning praktika 78 tundi)</p> <p>LÄHEÜLESANDE ANALÜÜS JA KAARDISTAMINE: TÖÖPROTSESS</p> <ul style="list-style-type: none"> lähteülesande analüüs ja vajadusel täpsustamine olemasolevate võimaluste ja ressursside kaardistamine kujundusülesande püstitamine (kandja, koht, kanal, sõnum, atmosfäär, stiil) <p>KUJUNDUSPROJEKTI PLANEERIMINE JA HALDUS</p> <ul style="list-style-type: none"> tegevus- ja ajakava koostamine eelarve koostamine tellimuste ja arvete koostamine

<ul style="list-style-type: none"> osaleb meeskonnatöös erinevates rollides ja kaasab koostööpartnerid kujunduslahenduse teostamisse vastavalt kokkulepitule; 	<ul style="list-style-type: none"> kirjeldab enda rolli ja panust meeskonnatöös, koostööpartnerite kaasamise vajalikkust ning tulemuslikkust 		lehekülg /praktika/) praktikaaruandele <ul style="list-style-type: none"> 2. HÜ: I Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib kujundusprotsessi. Esitleb aruande. 	SUHTLEMISE, ASJAAJAMISE JA KLIENDITEENINDUSE ALUSED <ul style="list-style-type: none"> kliendisuhtlus elektrooniline suhtlus erinevad rollid meeskonnas, suhtlemine, vastutus konfliktide lahendamine kaaskirjade koostamine
<ul style="list-style-type: none"> annab teostatud töö üle kooskõlastatud tellimuses kokku lepitud vormis ning vajadusel viib läbi autorijärelevat 	<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. 			TÖÖPROTSESSI DOKUMENTEERIMINE JA ARHIVEERIMINE <ul style="list-style-type: none"> Dokumendihaldus Tööprotsessi jäädvustamine Digitaalsed kandjad Pilveteenused Analoogkandjate digitaliseerimine
Praktika	1. ÕV - 6.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: 1. digitaalne õpimapp mooduli jooksul praktikal 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">• https://99designs.com/blog/tips/graphic-design-basics/#3• https://www.shillingtoneducation.com/blog/graphic-design-process/• https://www.brafton.com/blog/graphics/graphic-design-process/• https://youtu.be/YzSooKa1PwM
--	---

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 korrektset 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. Praktika hindamissüsteemi põhimõtete ja eesmärkide tutvustamine
<ul style="list-style-type: none"> tutvub praktikaettevõtte töökorraldusega ning läbib töökohal tööohutusala juhendamise; 	<ul style="list-style-type: none"> tutvub loomemajanduse valdkonna ettevõtete tööga kohapeal, koostab ülevaate ja esitleb seda kirjeldab praktika aruandes 	<ul style="list-style-type: none"> Vaatluspraktika Demonstratsioon Iseseisev töö erinevate infoallikatega 	2. ÕV <ul style="list-style-type: none"> Praktika kavandamine ja praktika dokumentatsioon: Praktika üldise sisu 	LOOMEMAJANDUSE PRAKTIKAETTEVÕTTEGA TUTVUMINE, SELLE

	kogemuse põhjal praktikaettevõtte töökorraldust ning selgitab oma tööga seotud tööohutuslaste nõuete täitmise vajalikkust;	<ul style="list-style-type: none"> • Praktikaülesannete koostamine 	tutvustamine. Praktikajuhend. <ul style="list-style-type: none"> • Praktikaleping, selle täitmine. Üldised ja individuaalsed praktika eesmärgid. • Praktika ülesanded: Individuaalne praktikakava, selle sisu ja etteantud vormi täitmine. • Praktikapäevik, selle sisu ja vormistamine 	TÖÖKORRALDUS, TÖÖOHUTUSNÕUDED <ul style="list-style-type: none"> • Ettevõtte sisekorraeeskirjad ja töökorraldus • Tööohutusnõuded ja tööohutuslaine esmane juhendamine. • Praktikandi tööülesanded • Praktikaaruande, 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 	3.-6. ÕV <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: I – praktiline töö juhendi põhjal: korrektse eesti keeles erialast sõnavara kasutades praktikapäeviku ja analüüsi sisaldava praktikaaruande koostamine, digitaalse esitluse vormistamine, praktikaaruande suuline esitus. 	TÖÖKOHA ETTEVALMISTAMINE JA TÖÖTAMINE <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 ERGONOOMIKA JA TÖÖOHUTUS <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 		PRAKTIKAPÄEVIK, SELLE SISU JA VORMISTAMINE

		<ul style="list-style-type: none"> • Esitlus 		
<ul style="list-style-type: none"> • arendab meeskonna liikmena suhtlemis- ja koostöövalmidust; 		<ul style="list-style-type: none"> • Iseseisev töö 		<p>MEESKONNATÖÖ</p> <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 		<p>PRAKTIKAARUANNE, SELLE SISU JA VORMISTAMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ettevõtte kirjeldamine • Tööülesannete kirjeldamine • Eneseanalüüs • Juhendile vastava aruande koostamine • Tegevuste ja tulemuste analüüs <p>PRAKTIKA ARUANDE KOKKUVÕTE JA ESITLUS</p> <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:	<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> <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 sh praktika 41 EKAPit		
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, tehnoloogiad 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 	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. 	Mooduli õppemaht 1248 tundi (sh e-õpe, kontaktõpe 182, iseseisev ja praktiline töö 70 ning praktika 1066 tundi) SISSEJUHATUS INTERAKTIIVSE GRAAFIKASSE <ul style="list-style-type: none"> mis ja miks interaktiivne graafika on? erialane ajalugu TÖÖPROTSESSI PLANEERIMINE <ul style="list-style-type: none"> briif / ülesande mõistmine / tagasiside projekti seadistamine ajakava hinna-pakkumine KUTSEERGONOMIKA <ul style="list-style-type: none"> arvutitööga seonduvad kutsehaigused ning nendest hoidumine ohutud töövõtted

				<ul style="list-style-type: none"> • kehalised harjutused istuva töö tegijale <p>SKEENE</p> <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 standarditele vastavaid markeerimis- ja 	<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 infograafilise osa, selgitab oma valikuid, kasutab erialast 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktiivne loeng • Iseseisev töö erinevate infoallikatega. • Projektõpe • 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, värvuste) loomine, analüüs ja</p>	<p>2. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Õpiväljundid 2 - 3 on lõimitud erialase spetsialiseerumise mooduli kõigisse alateemadesse. Erialaste praktika/ teemaülesannete teostamisel 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> <ul style="list-style-type: none"> • 1. HÜ: I Digitaalse õpimapi koostamine. 	<p>MARKEERIMIS- JA PROGRAMMEERIMISKEELED NING FRONTEND TÖÖPROTSESS</p> <p>TÖÖVAHENDID JA ARENDUSKESKKOND</p> <ul style="list-style-type: none"> • CLI-tööriistad • IDE-d • versioonihaldus • projekti- ja ajahaldustööriistad • debugging tools <p>HTML</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajalugu ja standardid • Süntaks • DOM • Elemendid <p>CSS</p> <ul style="list-style-type: none"> • süntaks • layout • responsiveness / mobile-first • units • kujundamine css-is • transitions/animations

<p>programmeerimiskeeli, erialaspetsiifilisi töövahendeid, tehnoloogiaid, seadmeid ja tarkvara, kasutab erialast sõnavara ka vöörkeeles;</p> <ul style="list-style-type: none"> • edastab valmis töö koostöökpartneritele, korrastab, transpordib ja arhiveerib failid. 	<p>sõnavara ka vöörkeeles</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 vöörkeeles • töötab, lähtudes hea kasutajakogemuse põhimõtetest, kujunduskvaliteedist ja tehnilistest ning autoriöiguse nõuetest • planeerib tööprotsessi, koostades tegevus- ja ajaplaani • kavandab ja loob lähteülesande ning planeeritud tööprotsessi alusel interaktiivse rakenduse visandid ja prototüübid, esitleb neid koostöökpartneritele ja selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka vöörkeeles • loob lähteülesande ja prototüübi alusel kujunduselementidest ühtse kujunduslahenduse, esitleb lahendust koostöökpartneritele, selgitab oma valikuid, kasutab erialast 	<p>tervikuks. Lihtsa ülesehitusega tervikkujunduse loomine ja kohandamine eritüübilisele seadmele. Töö vormistamine, formaatimine erinevate meedialiikide nõuete kohaselt. Failide edastamine, projekti arhiveerimine.</p>	<p>Lisab õpimapi (struktuuris on loodud lehekülg /praktika/) praktikaaruande</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2. HÜ: I Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib kujundusprotsessi. Esitleb aruande. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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>KOMPOSITSIOON</p> <ul style="list-style-type: none"> • grid • whitespace <p>ANIMATSIOONIPÕHIMÕTTED</p> <ul style="list-style-type: none"> • animatsioonitüübid • animatsiooniprintsiibid
--	--	--	--	---

	<p>sõnavara ka vöörkeeles</p> <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 vöörkeeles • 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 vöörkeeles • edastab failid koostööpartnerile vastavalt lähteülesandes kokkulepitud tingimustele • korrastab ja arhiveerib failid ning lähtematerjali 			<ul style="list-style-type: none"> • easing, tweening etc <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
--	---	--	--	---

				<ul style="list-style-type: none"> • piktograafia / ikoonid INFOGRAAFIKA PÕHIMÕTTED
Praktika	Praktikal 1. ÖV - 5. ÖV			
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 ÖV 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		
V1	AUDIOVISUAALNE KUNSTIPROJEKT	13 EKAP		
Eesmärk: õpetusega taotletakse, et õpilane oskab seostada heli, pilti (video) ja valgust loomaks kunstipärast tervikut audiovisuaalse kunstiprojekti näol (muusika või helide visualiseerimine, muusikavideo, audiovisuaalne etendus või installatsioon).				
Nõuded mooduli alustamiseks: puuduvad				
Õpetajad:				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> Loob kontseptuaalse audiovisuaalse kunstiteose; omab ülevaadet tehnoloogiast, tarkvaradest, interaktsioonimeetoditest ja visuaalse programmeerimise vahenditest; omab ülevaadet uue meedia kunsti arenguloost ja selle seostest tehnika arenguga. 	<ul style="list-style-type: none"> koostab ülevaate uue meedia kunsti žanrist, autorist, teosest või tehnikast omab ülevaadet kaasaegsetest kunstivahenditest ja oskab neid rakendada kavandab ja loob lähteülesande alusel iseseisvalt või meeskonnaliikmena audiovisuaalse kunstiteose 	<ul style="list-style-type: none"> Suhtluspõhine loeng, selgitus, vestlus, analüüs; Iseseisev töö erinevate infoallikatega; Ajurünnak, ideekaart; Kavandamine, praktiline töö; Õpimapi koostamine, esitlus. 	<ul style="list-style-type: none"> Audiovisuaalse kunstiprojekti teostamine ja selle esitlemine 	<p>Mooduli õppemaht 338 tundi (sh kontaktöpe 130, iseseisev ja praktiline töö 208 tundi)</p> <p>SISSEJUHATUS UUE MEEDIA KUNSTI</p> <ul style="list-style-type: none"> Ajalugu Väljapaistvamad suunad , esindajad ja teosed Teoste kontseptuaalne ja tehniline sisuanalüüs <p>ÜLEVAADE KAASAEGSE KUNSTI VAHENDITEST</p> <ul style="list-style-type: none"> Tehnoloogiad Tarkvara Interaktsioonivahendid <p>IDEE JA TEHNILISE LAHENDUSE PLANEERIMINE JA KAVANDAMINE</p> <ul style="list-style-type: none"> Kontseptsiooni väljatöötamine Lahenduse planeerimine Kavandite loomine

				<ul style="list-style-type: none"> Jooniste või prototüüpide loomine TEHNILISTE LAHENDUSTE TEOSTAMINE <ul style="list-style-type: none"> Teostab projekti vastavalt kontseptsioonile, tehnilistele võimalustele ja keskkonna eripäradele
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"> Manovich, L. (2013). Uue meedia keel. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia. Baumgärtel, T. (2006). Net.art. Võrgukunsti materjalid. Tallinn: EKA Grau, O. (2003). Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, London: MIT Press Shanken, E. E. (2009). Art and Electronic Media. London: Phaidon Press e-õppematerjalid 			

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
V2	KOLMEMÕÖTMELINE 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 kujunemislugu, 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	<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> <p>digitaalne õpimapp mooduli jooksul teostatud hindelistest töödest (seotud ÕV 1 - 2).</p>
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		
V3	TRÜKIETTEVALMISTUS	13 EKAP		
Eesmärk: õpetusega taotletakse, et õpilane häälestab ja seadistab vastavalt trükikoja 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 trükitehnoloogiatega 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 trükitehnoloogiatega eripärast tulenevaid trükiettevalmistuse nõudeid; • 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 ajaloo • Trükkimise põhimõte • Trükitehnoloogiatega üldine tutvustus • Trükimasinate ehitus • Trükitehnoloogiatega 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

			<ul style="list-style-type: none"> • Värviõtlus, kujundamisel, küljendamisel, proovitrükiste ja trükivormide valmistamisel • Trükikõlbliku 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, PDF faili eksportimine kujundus- ja küljendusprogrammidest, Adobe Acrobat Professional programmi kasutamine, PDF faili kontrollimine
--	--	--	---

				lisatarkvara abil, PDF failide monteerimine, proovitrükk, filmiprinterid, plaadiprinterid SEADMETE HÄÄLESTAMINE JA KALIBREERIMINE <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	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 ÖV 1 - 2).			
Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal	<ul style="list-style-type: none"> • Toots, V. 108 eksliibrist. 1.-3. mapp: klišeetrükk, ofsettrükk, sügavtrükk, reljееftrükk, 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		
V4	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, püstitab 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 Esitus 	<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 värvisüsteemid Olemasoleva logo uuendamine

				VISUAALSE IDENTITEEDI TERVIKLAHENDUSE LOOMINE <ul style="list-style-type: none"> • Logo kasutamine ekraanil • Logo kasutamine füüsilisel pinnal • 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 			

LISA 1

Kujundaja eriala lõpueksam

1. Portfoolio kaitsmine

2. Test (kordamismaterjal).

1. Portfoolio kaitsmine

Portfooliosse ehk loovtööde mappi tuleb teha valik iseseisvalt tehtud töödest. Komisjoni jaoks peaks portfoolio andma ülevaate isikupärasest visuaalsest mõtlemisest ning eelistustest teemade, žanrite ja kujutamiskiiside hulgas. Portfoolio peaks koosnema valitud töödest, esitleda võib nii kooli teooria- ja praktikaõppes tehtud töid kui ka lõpueksami jaoks eraldi loodud töid või koolitööde edasiarendusi – kokku kuni 25 tööd. Erialakomisjon pöörab eelkõige tähelepanu kellele, kuidas õpilane oma portfooliot tutvustab ja oma töödest kõneleb. Komisjon hindab graafilise disaini loomise ja tööde tegemiseks kasutatud erinevate programmide kasutamise ja lõimimise oskust, et saavutada visuaalne terviklikkus.

Hindamine

Hindamiskomisjonis on 3 liiget. Iga hindamiskomisjoni liige annab õpilasele punkte vastavalt hindamismudeli kriteeriumitele. Kõikide komisjoniliikmete punktid summeeritakse ja sellest kujuneb õpilasele lõplik punktisumma.

Maksimaalne punktisumma on 45 punkti, minimaalne punktisumma 15 punkti. Vastavalt punktisummale saab õpilane hinnangu:

tulemus „väga hea“	punktisumma 40,5–45
tulemus „hea“	punktisumma 31,5–40
tulemus „rahuldav“	punktisumma 18–31
tulemus „mitterahuldav“	punktisumma 15–17,5

Hindamismudel:

TÖÖD	3 punkti	2 punkti	1 punkt
1. LOOVUS	Ideeliselt on lahendused uuenduslikud, üllatavad, originaalsed ja tabavad.	Lahendused on arusaadavad kuid tavapärased ning turvalised.	Lahendused on poolikud, läbimõttlemata ja arusaamatud.
2. ESTEETILISUS JA KORRASTATUS	Kunstiliselt terviklik kompositsioon, kus on kasutatud selleks sobivaid kunstilisi ja tehnilisi väljendus-vahendeid (rütm, värvus, kiri, foto, illustratsioon, formaat jne). Iga element töös on struktureeritud, kujunduses on süsteemsus, järjepidevus ja visuaalne rütm. Valitseb täiuslik tasakaal ruumi raiskamise ja segaduse vahel. Kõik detailid töös on lihvitud ja korrektsed. Töö on esitatud täpsetes mõõtudes.	Kujunduselemendid on valitud kooskõlas kuid üldiselt ei ole töö terviklik või kompositsioon on terviklik kuid üksikutes kujunduselementides on puudujääke. Töös on jäänud üksikud elemendid korrastamata või töö mõõdud ei vasta etteantud nõuetele.	Kujunduselementide valikus ja kompositsioonis on suuri puudujääke, mis ei anna kokku terviklikku lahendust. Töö on tasakaalustamata, kohati näeb ruumi raiskamist ning segadust. Detailidele on vähe tähelepanu pööratud.
3. MÕTESTATUS JA EESMÄRGILE SOBIVUS	Kujundus vastab lähteülesandele ehk täidab reklaamile seatud eesmärgi ning arvestab sihtgrupi eripära.	Kujundus arvestab sihtgrupi eripära kuid fokuseeritus eesmärgist on puudu või kujundus täidab eesmärgi kuid ei arvesta sihtgrupiga.	Reklaami eesmärk ei ole kujunduses selge ning sihtgruppi ei ole võimalik määratleda.

4. TEHNOLOOGILINE MITMEKESISUS	Kujundustes on oskuslikult ja otstarbekalt kasutatud ja/või kombineeritud erinevaid töövõtteid ja programme. Töövõttes mille tegemiseks on kasutatud erinevaid programme on teostatud tehniliselt laitmatult.	Kujundustes on kasutatud valdavalt ühesuguseid töövõtteid või on esitatud ühes programmis tehtud tööde osakaal valdav. Tehnilises teostuses on väikesi puudujääke.	Kujundused on töövõtete selgelt ühetüübilised ning töövõtete ja programmide kasutamise oskus on puudulik.
ESITLUS	3 punkti	2 punkti	1 punkt
5. LOOVUS ja SOBIVUS esitletud töödele, põhjenduste SELGUS ja ANALÜÜTLISUS, Tööde MITMEKESISUS	Tehtud esitlus on originaalne ning tabav, arvestab esitletud tööde eripära ning rõhutab õpilase erioskusi. Tehniline teostus laitmatu. Esitatud tööd on selgelt ja analüütiliselt põhjendatud, loogilises mõtestatud järjekorras ning õpilane oskab tuua välja reklaami/kujunduse eesmärgi ning sihtgrupi. Esitatud tööd on mitmekesised, esindatud on erinev kujundusgraafika (vektorgraafika, pikselgraafika sh infograafika, piktogramm, teksti küljendused jmt), liikuv graafika, 3D modelleerimine, joonistused jne. Esitatud töödest tuleb selgelt välja õpilase oskused.	Esitlus on korrektne ja tööd on selgelt presenteeritud kuid esitluse idee on tavapärase ning ei too välja õpilase erioskusi. Esitluses võib olla väikesi tehnilisi tõrkeid. Põhjendused on üldistavad mõnel juhul puudulikud, valdavalt oskab õpilane öelda reklaami eesmärgi ning määratleda sihtgrupi. Esitatud on mõned eritüübilised tööd, valdav osas esitlusest koosneb ühe valdkonna töödest. Õpilase oskused on esitletud kuid esitluse põhjal on selgelt näha õpilase erialane spetsialiseerumine mingile kindlale graafikale/kujundusele	Esitlus on algeline ning ei kannu ühtset ideed. Ei oska selgitada reklaami ideed ega mõista reklaami eesmärki ning sihtgruppi. Põhjendused selgelt puudulikud ja ebamäärased. Esitatud on ainult ühetüübilised tööd. Tööde arv minimaalne, esitatud tööde pealt ei saa kinnitada õpilase erinevaid oskusi.

2. Test

Test koosneb 96 küsimusest, millest iga küsimus annab maksimaalselt 1 punkti. Kokku saab koguda maksimaalselt 96 punkti.

Lõpueksami üldtulemus

Testi osakaal 30% (maksimumpunktid 96) ning portfoolio kaitsmise osakaal 70% (maksimumpunktid 45).

Vastavalt üldisele punktisummale saab õpilane hinnangu:	
tulemus „väga hea“	punktisumma 90–100
tulemus „hea“	punktisumma 70–89
tulemus „rahuldav“	punktisumma 40–69
tulemus „mitte rahuldav“	punktisumma 0–39

Lisa 2. Moodulite jaotustabel

Põhiõpingute moodul	Õppeained	EKAP kokku	Tunnid kokku	Kontakt EKAP	Tunnid	Tundide jaotus		Praktikal sooritatud EKAP	Praktika h
						Kontakt	Iseseisev		
Õpitee ja töö muutuv keskkonnas		5	130	3	78	30	48	2	52
Kultuuri- ja kunstilugu	Kunsti seosed ühiskonna, religiooni ja kultuuriga	3	78	3	78	40	38	0	0
	Graafilise disaini ajalugu				0				0
	Kaasaegne kunst				0				0
	Rahvakunsti alused				0				0
Kujutava kunsti ja kujutamise alused	Graafiline disain	22	572	13	338	140	198	9	234
	Joonistamine				0				0
	Maal								
	Kompositsioon								
	Kujundustarkvara (Photoshop, Illustrator, InDesign)					0			0
3D graafika									

	Fotograafia								
	Tüpopograafia				0				0
Kujunduse idee loomine ja kavandamine	Kujundusprotsess/visuaalne kommunikatsioon	6	156	2	52	20	32	4	104
	Kujundusprotsess/idee visualiseerimine								
	Kujundusprotsess (kujunduskavandi loomine)				0				
Kujundamise tööprotsess	Trükiettevalmistus	4	104	1	26	10	16	3	78
Interaktiivse graafika loomine		48	1248	7	182	70	112	41	1066
Valikõpingute moodulid									
Audiovisuaalne kunstiprojekt	Sissejuhatus uue meedia kunsti	13	338	13	338	130	208		0
	Ülevaade kaasaegse kunsti vahenditesse								
	Idee ja tehnilise lahenduse planeerimine ja kavandamine								
	Tehnilise lahenduse teostamine								
Visuaalse identiteedi loomine	Lähteülesande analüüs ja kavandamine	10	260	10	260	160	100		0
	Logo visandamine ja kujundamine								
	Visuaalse identiteedi terviklahenduse loomine								
Moodulite õppetöö osa koos praktikaga		111	2886	52	1352	600	752	59	1534
Praktika töökohal		39	1014						
Moodulites sisalduv ja töökohapõhine praktika		62	1612						
KOKKU		150	3900						

