

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	
<b>Eesmärk:</b> õppija kujundab omatöölasi karjääri ja arendab eneseteadlikkust tänapäevases muutuv keskkonnas, lähtudes elukestva õppe põhimõtetest			
<b>Nõuded mooduli alustamiseks:</b> puuduvad			
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppeülesanded ja -meetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded
<ul style="list-style-type: none"> <li>kavandab oma õpitee arvestades isiklikke, sotsiaalseid ja tööalaseid võimalusi ning piiranguid</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>analüüsib juhendamisel oma huvisid, väärtusi, oskusi, teadmisi, kogemusi ja isikuomadusi sh õpi-, suhtlemis- ja koostööoskusi seoses õpitava erialaga</li> <li>sõnastab juhendamisel eneseanalüüsi tulemustest lähtuvad isiklikud õpieesmärgid ja põhjendab neid</li> <li>koostab juhendamisel isikliku eesmärgipärase õpitegevuste plaani, arvestades oma huvide, ressursside ja erinevate keskkonnateguritega</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Õppeülesanne: Eneseanalüüs Meetod: enesehinnang juhendi alusel</li> <li>Õpijuhised: Kutsestandardiga tutvumine ja kompetentside hindamine Meetodid: SWOT-analüüs, arutelu rühmas õppefilmi baasil: <a href="https://oska.kutsekoda">https://oska.kutsekoda</a>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hindamisülesanne: Eneseanalüüs Meetod: tööleht</li> <li>Hindamisülesanne: Õpitee plaan Meetod: struktureeritud kirjalik töö</li> </ul>

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

		<p>andmed), intervjuu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Õppeülesanne: organisatsioon kui avatud süsteem Meetodid: struktureeritud ülesanne juhendi alusel individuaalse või meeskonnatööna, õppekäik, esitlus (slaidid, poster vms)</li> <li>• Õppeülesanne: Soovitud roll organisatsioonis, võimalused ja piirangud Meetodid: eneseanalüüs</li> <li>• Õppeülesanne: töökeskkonna analüüs seoses õpitava erialaga: riskid, õigused, kohustused Meetodid: struktureeritud ülesanne, analüüs ja esitlus</li> </ul>	<p>Meetod: struktureeritud kirjalik töö juhendi alusel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hindamisülesanne: Töökeskkonna analüüs Meetodid: struktureeritud kirjalik töö juhendi alusel</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• kavandab omapoolse panuse enda ja teiste jaoks väärtuste</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analüüsib erinevaid keskkonnategureid ning määratleb meeskonnatööna probleemi ühiskonnas</li> </ul>	Õppeülesanded sooritatakse juhendi abil või iseseisvalt	Vastavalt valikule:

<p>loomisel kultuurilises, sotsiaalses ja/või rahalises tähenduses</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kavandab meeskonnatööna uuenduslikke lahendusi, kasutades loovustehnikaid</li> <li>• kirjeldab meeskonnatööna erinevate lahenduste kultuurilist, sotsiaalset ja/või rahalist väärtust</li> <li>• valib meeskonnatööna sobiva jätkusuutliku lahenduse probleemile</li> <li>• koostab meeskonnatööna tegevuskava valitud lahenduse elluviimiseks</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Õppeülesanne: Probleemide määratlemine ühiskonnas Meetodid: arutelu, rühmatöö meetodid</li> </ul> <p>Õpjuhhis: Probleemi kirjeldamine</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Õppeülesanne: Keskkonnategurite analüüs Meetodid: rühmatöö, analüüs (PEST või PESTLE) o</li> <li>• Õppeülesanne: Projektülesanne/probleem Projektülesande (probleemi) püstitamine, eesmärgi seadmine, lahenduse kavandamine ja väärtuse määratlemine Meetodid: meeskonnatöö, ajurünnak, debatt, rühmatöö meetodid või</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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)</li> <li>• Hindamisülesanne, valik 2: Äriidee ja ärimudel Äriidee kirjeldamine, ärimudeli koostamine ja esitlemine meeskonnatööna</li> </ul>
--	--	--	--

		<p>meetodite kombinatsioon          Õppeülesanne, valik 1: Projekt          Meetodid: meeskonnatöö, esitlus (slaidiesitlus, poster vms), enesehinnang, refleksioonimeetodid, struktureeritud kirjalik töö          Õpjuhised: Projekti kavandamine ja rakendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Õppeülesanne, valik 2: Äriidee, ärimudel ja prototüüp</li> </ul> <p>Meetod: meeskonnatöö, loovustehnikad, esitlus (slaidiesitlus, poster vms), enesehinnang, meeskonnatöö hinnang, refleksioonimeetodid, struktureeritud kirjalik töö</p>	
--	--	--	--

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

		intervjuu, loovustehnikad (graafiline visualiseerimine, ajatelg)	
<b>Teemad, alateemad</b>	<p><b>Mooduli õppemaht 130 tundi jaguneb järgmiselt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kontakttunnid 30 tundi</li> <li>• iseseisev töö 48 tundi</li> <li>• praktika 52 tundi</li> </ul> <p><b>1. INDIVIDUAALNE ÕPE</b>          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><b>2. KESKKONNA MÕISTMINE</b></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><b>3. VÄÄRTUSLOOME</b>          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><b>4. ENESEARENGUT VÄÄRTUSTAV HOIAK</b>          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 karjääriplan</p>		

<b>Iseseisev töö moodulis:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutvumine dokumendiga Kutsestandard Kujundaja, tase 4 (kutsekirjeldus, kompetentsusnõuded)</li> <li>• SWOT analüüsi koostamine juhendi alusel</li> <li>• Infootsing praktika- ja töökohtade kohta</li> <li>• Kandideerimisdokumentide ja ametikirjade vormistamine</li> <li>• Karjääriplaani koostamine juhendi alusel</li> <li>• Oma nädala kulutuste planeerimine, tegelike kulutuste kaardistamine ja analüüs</li> <li>• Infootsing Eestis kehtivate maksude kohta</li> <li>• Näidistuludeklaratsiooni täitmine etteantud andmete alusel</li> <li>• Infootsing majandusinfo saamiseks</li> <li>• Juhendi alusel tutvumine äriplaani koostamisega</li> <li>• Tutvumine töötervishoiu ja -ohutuse materjalidega Tööinspektsiooni kodulehel</li> <li>• Töötervishoiu ja -ohutuse alase temaatika omandamine kooli e-õppe keskkonnas esitatud mahus</li> <li>• Käsunduslepingu, töövõtulepingu ja töölepingu võrdlus</li> <li>• Töölepinguseaduse rakendamine eluliste juhtumite analüüsimisel</li> </ul>
<b>Mooduli hinde kujunemine:</b>	<p>Moodulit hinnatakse mitteeristavalt (“arvestatud”).</p> <p>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 hindadele “arvestatud”.</p>



**Kasutatav õppekirjandus  
/õppematerjal**

**Individuaalne õpitee ja karjääri planeerimine**

- Kujundaja, tase 4 kutsestandard (<https://www.kutseregister.ee/ctrl/et/Standardid/vaata/11166955>);
- Kutsekoda SA. Töö ja oskused 2025. <https://oska.kutsekoda.ee/wp-content/uploads/2016/04/Tulevikutrendid-1.pdf>
- 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. Majanduse põhinäitajad <https://www.eestipank.ee/>
- Ettevõtluse ja Innovatsiooni Sihtasutus (EAS, KredEx) <https://eas.ee/>
- SA Innove, HARNO (2020) ÕPIK Ettevõtlus. 4. taseme kutseõpe <https://www.opiq.ee/Kit/Details/223>
- Statistikaamet <https://www.stat.ee/>
- Konjunkturiinstituut <https://www.ki.ee/>
- Maksu- ja Tolliamet <https://www.emta.ee/>
- SA Pärnumaa Arenduskeskus - Pärnumaa infovõravad <https://parnumaa.ee/parnumaaarenduskeskus/>
- Pärnu linn <https://parnu.ee/>
- Rahandusministeerium <https://www.fin.ee/finantspoliitika-valissuhted/rahatarkus/abiks-opetajale#iv-kooliaste>

**Töökeskkond ja töökorraldus**

- Tööinspeksioon <http://www.ti.ee/>
- Tööelu <http://www.tooelu.ee/et/avaleht>
- Riigiportaal. <https://www.eesti.ee/est>
- Õpetaja Anu Mikk koostatud õppematerjalid Moodle e-kursusel

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
2	KULTUURI- JA KUNSTILUGU	3 EKAP		
<b>Eesmärk:</b> õpetusega taotletakse, et õpilane mõistab kunsti seoseid ühiskonnaga ja ajaloolise kogemuse kajastumist kaasaegses kunstis ning rakendab kunstiloo teadmisi erialases töös.				
<b>Nõuded mooduli alustamiseks:</b> puuduvad				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> <li>• orienteerub kultuuri- ja kunstiloo põhietappides kuni 20. sajandi alguseni, seostab kultuuri arengut ühiskonnas toimivate arengutega, kasutab asjakohast sõnavara ka võõrkeeles;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• HK 1.1. lahendab erinevaid ülesandeid käsitledes ajavahemikku esiajast kuni 20. sajandi alguseni, toob välja kultuuri seoseid ühiskonna arenguga, kasutades nii kõnes kui kirjas korrektset erinevate kultuuri tegelaste nimesid ja asjakohast sõnavara ka võõrkeeles (keele võtmepädevus).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktiivne loeng</li> <li>• Heuristiline loeng</li> <li>• Materjali kogumine erinevaid infoallikaid kasutades ja süstematiseerimine,</li> <li>• Iseseisev töö</li> <li>• Õpimapp</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. ÕV 1.HÜ: I – ajatelje koostamine ja kujundamine kompleksülesande põhjal: kunsti seoste kohta ühiskonna, religiooni ja kultuuriga.</li> <li>• Õpilane koostab ja kujundab nõuetekohase teemade kohase ajatelje, kasutab nimede korrektset kirja pilti, kultuuri- ja kunstiloo alast sõnavara – ka võõrkeeles (keele võtmepädevus).</li> </ul>	<p><b>Mooduli õppemaht 78 tundi</b> (sh e-õpe, kontaktõpe, iseseisev ja praktiline töö)</p> <p><b>KUNSTI SEOSED ÜHISKONNA, RELIGIOONI JA KULTUURIGA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esi-, vana- ja keskaja kunst.</li> <li>• Uusaeg</li> </ul> <p><b>GRAAFILISE DISAINI AJALUGU</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plakat</li> <li>• Raamat</li> <li>• Ajaleht, ajakiri</li> </ul> <p><b>ALLIKAKRIITILINE INFOOTSING</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• orienteerub 20. sajandi ja tänapäeva kultuuri- ja kunstiloo, seostab kultuuri arengut ühiskonnas toimivate arengutega, kasutab asjakohast sõnavara ka võõrkeeles;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• HK 2.1. lahendab erinevaid ülesandeid käsitledes ajavahemikku 20. sajandi algusest tänapäevani, toob välja kultuuri seoseid ühiskonna arenguga, kasutades nii kõnes kui kirjas korrektset erinevate kultuuri tegelaste nimesid ja asjakohast sõnavara ka võõrkeeles</li> <li>• HK 2.2. lahendab erinevaid</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktiivne loeng</li> <li>• Iseseisev töö: materjali kogumine erinevaid infoallikaid kasutades ja süstematiseerimine.</li> <li>• Õpimapp</li> </ul>	<p>2. - 3. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. HÜ: I – töö ülesande põhjal: kompleksülesanne 20.–21. sajandi kultuuriloo kohta.</li> <li>• Õpilane vormistab nõuetekohase digitaalse õpimapi,</li> </ul>	<p><b>20. SAJANDI KUNSTILUGU TÄNAPÄEVA KUNST</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 20.–21. sajandi kultuurilugu</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>teab erinevaid kunstistiile ja stiilile iseloomulikke võtteid ning rakendab neid oma erialases loomingulises töös, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles</li> </ul>	<p>ülesandeid kasutades teadmisi kunstistiilidest ja neile iseloomulikest võtetest, põhjendades oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles</p>		<p>kasutab nimede korrektset kirjapilti, kultuuri- ja kunstilooalast sõnavara – ka võõrkeeles (keele võtmepädevus).</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>omab ülevaadet Eesti rahvakunsti sümboolikast ja ornamentikast, rakendab vastavaid stiilivõtteid oma loomingulises töös;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>HK 3.1. lahendab erinevaid ülesandeid, kasutades Eesti rahvakunsti sümboolikat ja ornamentikat, põhjendab tehtud valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aktiivne loeng</li> <li>Esitlus</li> <li>Muuseumi/arhiivi külastus (ka veebis),</li> <li>Praktiline töö</li> <li>Iseseisev töö.</li> </ul>	<p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. HÜ I – praktiline töö rahvakunstist lähtuvalt kompleksülesande põhjal: muster/ ornament tootel/ piiramata pinnal</li> </ul>	<p><b>RAHVAKUNSTI ALUSED</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rahvakunsti ülevaade,</li> <li>Ornamentika põhialused,</li> <li>Rahvuslike mustrite stiliseerimine, uuendamine, komponeerimine,</li> <li>Mustrite ja ornamentide kasutamine tänapäeval</li> <li>Tootearenduse alused</li> </ul>
<b>Praktika</b>	Moodulis praktika puudub			
<b>Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine:</b>	<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"> <li>ajatelg (1. ÕV)/ ülesanne sisaldab iseseisvat tööd</li> <li>kompleksülesanne 20. – 21. sajandi kultuuriloo kohta, õpimapp (2. - 3. ÕV)/ ülesanne sisaldab iseseisvat tööd</li> <li>praktiline töö/rahvakunstist lähtuv kompleksülesanne (4. - ÕV)/ ülesanne sisaldab iseseisvat tööd</li> </ol> <p>Ülesanded ja iseseisvad tööd on sooritatud vähemalt lävendi tasemel.</p>			

<b>Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abiline, S., Treier, H. Kunstiajalugu esiajast realismini. Kunstiajalugu gümnaasiumile. I osa. Tallinn, 2017</li> <li>• Kunstileksikon, Tallinn, 2000</li> <li>• Burke, P. Mis on kultuuriajalugu? Tallinn, 2011</li> <li>• Raud, R. Mis on kultuur? Sissejuhatus kultuuriteooriatesse. Tallinn, 2013</li> <li>• Kangilaski, J. "Üldine kunstiajalugu", Tallinn, 1997</li> <li>• Kodres, K. Ilus maja, kaunis ruum: kujundusstiile Vana-Egiptusest tänapäevani, Tallinn, 2001</li> <li>• Vaga, V. "Üldine kunstiajalugu", Tallinn, 2007</li> <li>• Honour, H., Fleming, J. World history of art, 2009</li> <li>• Juske, A., Kangilaski, J., Varblane, R. XX sajandi kunst, Tln., 1994</li> <li>• Lynton, N. Moodsa kunsti lugu, 2001</li> <li>• Kõiv, M. Inimene, ühiskond, kultuur. I osa. Avita, 2006/ II osa 2007/ III osa 2009</li> <li>• Laar, M. Eesti ajalugu gümnaasiumile. Ilo, 2004</li> <li>• Laar, M., Vahtre, L. Lähiajaloo õpik gümnaasiumile I. Avita, 2006/ II osa</li> <li>• <a href="https://www.slideshare.net/hommik/sissejuhatus-kunstiteose-analsi">https://www.slideshare.net/hommik/sissejuhatus-kunstiteose-analsi</a></li> <li>• Hommik, M. Stiiliajaloo veebipõhine õppematerjal:</li> <li>• <a href="https://www.slideshare.net/hommik/stiiliajalugu-1-nide">https://www.slideshare.net/hommik/stiiliajalugu-1-nide</a></li> <li>• <a href="https://www.slideshare.net/hommik/stiiliajalugu-2-nide">https://www.slideshare.net/hommik/stiiliajalugu-2-nide</a></li> <li>• Eesti Rahva Muuseumi materjalid:</li> <li>• Viires, A. Vunder, E. Eesti rahvakultuur, Tln, 200 Kaarma, M., Sumera, M. Voolmaa, A. Eesti rahvarõivad, I-III, Tln, 1981</li> <li>• Hollis, Richard „Graafiline disain. Ülevaatlük ajalugu“, Tallinn, 2007</li> <li>• Õpetaja koostatud materjalid</li> </ul>
--	---

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
3	KUJUTAVA KUNSTI JA KUJUTAMISE ALUSED	22 EKAP sh praktika 9 EKAP		
<b>Eesmärk:</b> 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.				
<b>Nõuded mooduli alustamiseks:</b> puuduvad				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> <li>teab joonte, pindade, mahtude, vormide ja värvide organiseerimise põhimõtteid tasapinnal ja ruumis ning rakendab neid teadmisi ideekavandite loomisel ja kujunduslahenduste vormistamisel, kasutab erialast sõnavara;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aktiivne loeng</li> <li>Selgitus</li> <li>Joonistamine</li> <li>Maalimine</li> <li>Iseseisev töö: joonistamine, maalimine, kompositsiooni loomine, töö infoallikatega, digitaalse õpimapi koostamine/täiendamine mooduli jooksul valminud hinnatavatest ülesannete töödest.</li> <li>Esitlus</li> <li>Praktika: rakendab erialases töös erinevaid joonistustehnikad, lahendab kompositsioonilisi ülesandeid, kasutab</li> </ul>	<p>1. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. HÜ: I – praktiline töö ülesande põhjal: objektide ja keskkondade visandamine, esitlemine ja selgitamine.</li> </ul> <p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Digitaalse õpimapi koostamine (lõimitud hindelised ülesanded 1)</li> <li>2. HÜ: I Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib joonistamise, teadmiste ja oskuste rakendamist erialases töös. Esitleb aruande</li> </ul> <p>5. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Loob juhendi alusel ergonoomilise keskkonna ja kasutab erinevaid tervist säästvaid töövõtteid,</li> </ul>	<p><b>Mooduli õppemaht 572 tundi</b> (sh kontaktöpe 140, iseseisev ja praktiline töö 198 ning praktika 234 tundi)</p> <p><b>JOONISTAMINE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Joonistusvahendid/visandamise vahendid: grafiit, süsi, pastell, akvarell, marker, pastapliiats, digitaalne graafikalaud jne.</li> <li>Visandamine/ vahend mõtestamiseks, erinevate võimaluste uurimine, mida saab kasutada vormi, keskkonna loomisel</li> </ul> <p><b>PRAKTIKA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>visandamise võtete rakendamine objektide ja keskkondade kavandamisel</li> </ul>

		erinevaid värvüsteeme	-vahendeid ning meetodeid. Kirjeldab praktikaaruandes.	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>		1. ÕV <ul style="list-style-type: none"> <li>1. HÜ: Praktiline töö ülesande põhjal: monokromaatilise maali maalimine, maali esitlemine</li> <li>2. HÜ: I - praktiline töö ülesande põhjal: isikupärase loomingulise töö maalimine, maali esitlemine ja selgitamine.</li> </ul> 4. ÕV <ul style="list-style-type: none"> <li>Digitaalse õpimapi koostamine (lõimitud hindelised ülesanded 1 ja 2)</li> </ul>	<b>DIGITAALNE MAALIMINE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>töövahendid</li> <li>värv, valgus, vari</li> <li>ruumilisuse saavutamine tasapinnal</li> <li>ideede, objektide ja keskkonna kujutamine digimaalina</li> </ul> <b>PRAKTILISTE TÖÖDE TEEMAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Monokromaatiline (heletumedused, kompa)</li> <li>Digitaalne värvipalett õpilase valikul</li> <li>Iseseisvad loomingulised ülesanded</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>lahendab tasapinnalisi ja ruumilisi ülesandeid, rakendades kompositsiooni põhimõtteid ning kasutades erinevaid materjale ja tehnikaid, esitleb ja selgitab oma töid</li> </ul>		1. ÕV <ul style="list-style-type: none"> <li>1. HÜ: I - praktiline töö ülesande põhjal: joonkompositsiooni loomine, kompositsiooni esitlemine ja selgitamine.</li> <li>2. HÜ: I - praktiline töö ülesande põhjal: pinnakompositsiooni loomine, kompositsiooni</li> </ul>	<b>ÜLDKOMPOSITSIOON</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>erinevad materjalid ja tehnikad. teoreetiliste teadmiste rakendamine praktilises töös,</li> <li>Kompositsiooni mõiste.</li> <li>Kuldloige ja selle kasutamine.</li> <li>Paigutuskeemid ja abi joonestikud.</li> <li>Ruumiline kompositsioon</li> </ul> <b>PRAKTILISTE TÖÖDE TEEMAD</b>

			<p>esitlemine ja selgitamine.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3. HÜ: I - praktiline töö ülesande põhjal: dünaamiliste ja staatilise kompositsiooni loomine, kompositsiooni esitlemine ja selgitamine.</li> <li>• 4. HÜ: I - praktiline töö ülesande põhjal: sümmeetrilise ja asümmeetrilise kompositsiooni loomine, kompositsiooni esitlemine ja selgitamine.</li> </ul> <p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitaalse õpimapi koostamine. (lõimitud hindelised ülesanded 1 - 4)</li> </ul> <p>5. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob juhendi alusel ergonoomilise keskkonna ja kasutab erinevaid tervist säästvaid töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5. HÜ: I - Praktikaaruanne: õpilane koostab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Joonkompositsioon</li> <li>• Pinnakompositsioon</li> <li>• Dünaamika, staatika</li> <li>• Rütm, (a)sümmeetria, negatiivne pind, harmoonia, kontrast</li> </ul> <p><b>PRAKTIKA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• erinevate kompositsiooniliste ülesannete lahendamine kompositsiooni võtete rakendamine.</li> </ul>
--	--	--	--	--

			praktikaaruande - analüüsib üldkompositsiooni, teadmiste ja oskuste rakendamist erialases töös. Esitleb aruande.	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kasutab ülesande alusel erinevaid värvisüsteeme ja -harmoniaid, analüüsib värvuse muutumist lähtuvalt taustsüsteemist</li> </ul>		1. ÕV <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. HÜ: I – praktiline töö kompleksülesande põhjal, kunstiteose värvianalüüs.</li> </ul> 4. ÕV <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitaalse õpimapi koostamine. (lõimitud hindelised ülesanded 1 - 4)</li> </ul> 5. ÕV <ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob juhendi alusel ergonoomilise keskkonna ja kasutab erinevaid tervist säästvaid töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid.</li> <li>• 2. HÜ: I Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib erinevate värvisüsteemide kasutamist erialases töös. Esitleb aruande.</li> </ul>	<b>VÄRVUSÕPETUS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Värvuste süstematiseerimine</li> <li>• Värvuste olemus</li> <li>• Seos valguse ja keskkonnaga</li> <li>• Arvutiekraan ning värvuste erisused ja seaduspärasused tehnilistes seadmetes</li> <li>• Värvisüsteemid, -mudelid ja -ruumid</li> <li>• Värvide harmoneerimisvõtted ja kasutamine</li> <li>• Värviring</li> <li>• Teoste värvianalüüs (ajaloost ja tänapäevast)</li> </ul> <b>PRAKTIKA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• erinevate värvisüsteemide kasutamine.</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• teab ideede, objektide ja keskkondade kujutamise erinevaid võtteid, tarkvara ja vahendeid ning rakendab neid teadmisi oma erialases töös, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• modelleerib ülesande põhjal tõepärase proportsioonidega ja abstraktseid kolmemõõtmelisi objekte, kasutades erinevaid materjale ja tehnikaid</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktiivne loeng</li> <li>• Selgitus</li> <li>• Töö infoallikatega</li> <li>• Modelleerimine</li> <li>• Õpimapi koostamine/täiendamine mooduli jooksul valminud töödest.</li> <li>• Iseseisev praktiline töö</li> <li>• Praktika: rakendab vormi kujutamise teadmisi erialases töös</li> <li>• Esitlus</li> </ul>	<p>2. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> </ul> <p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitaalse õpimapi koostamine. (lõimitud hindeline ülesanne 1 )</li> </ul> <p>5. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob juhendi alusel ergonoomilise keskkonna ja kasutab erinevaid tervist säästvaid töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid.</li> <li>• 2. HÜ: I - Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib vormi kujutamist erialases töös. Esitleb aruande.</li> </ul>	<p><b>VORMIÕPETUS JA 3D-ALUSED</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vormi modelleerimine, abstraheerimine, stiliseerimine</li> <li>• Vormiharmonia</li> <li>• Erinevate materjalide kasutamine</li> <li>• 3D alused</li> </ul> <p><b>PRAKTIKA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vormiõpetuse ja 3d alused erialases töös</li> </ul>
---	---	--	---	--

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

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

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

	<p>alusel erinevate kujunduste tekstiosa, kasutades kirja loetavalt ja eesmärgipäraselt, esitleb ja selgitab tehtud tööd</p>	<p>võtteid oma erialases töös</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitaalse õpimapi koostamine (lõimitud hindeline ülesanne 1 ja 2)</li> </ul> <p>5. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob juhendi alusel ergonoomilise keskkonna ja kasutab erinevaid tervist säästvaid töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid.</li> <li>• 3. HÜ: - Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande - analüüsib</li> <li>• erinevate tüpograafiliste võtete kasutamist erialases töös. Esitleb</li> <li>• aruande.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjatüüpide kasutamise põhimõtted</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• teab tööde esitlemise võimalusi, põhimõtteid, vorme ja lahendusi ning rakendab neid teadmisi oma erialases töös;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• koostab ja esitleb oma töödest väljapaneku, selgitades tehtud valikuid ja tööprotsessi;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juhendi järgi ülesande lahendamine</li> <li>• Näitlikustamine</li> <li>• Õpimapi koostamine/täiendamine mooduli jooksul valminud töödest</li> <li>• Praktika: täiendab õpimapi praktika jooksul valminud töödest</li> </ul>	<p>4. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. HÜ: I – praktiline töö juhendi alusel: elektroonilise õpimapi koostamine Hinnatakse lõimitult 1.ÕV – 3.ÕV hindeliste ülesannetega.</li> <li>• 2. HÜ: - Praktikaaruanne: Lisab õpimapi (struktuuris on loodud lehekülg</li> </ul>	<p><b>ESITLUSTEHNİKAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Töö viimistlemine ja vormistamine,</li> <li>• Digitaalsed esitlusvahendid ja -keskkonnad</li> <li>• Tööde esitlemine ruumis</li> <li>• Digitaalse õpimapi/ portfoolio koostamise alused, vahendid ja keskkonnad</li> </ul>

			/praktika/ praktikaaruandele	
<ul style="list-style-type: none"> <li>teab ergonoomilise keskkonna loomise vajadust ja kasutab erinevaid tervist säästvaid töövõtteid, -vahendeid ning meetodeid oma erialases töös</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>näitab ette ülesande alusel tervist säästvaid töövõtteid ja harjutusi, selgitab nende kasutamise vajalikkust ja ergonoomilise keskkonna loomise võimalusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iseseisev töö: juhendi alusel ergonoomilise keskkonna loomine ja erinevaid tervist säästvate töövõtete, -vahendite ning meetodite kasutamine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.ÕV – 3.ÕV hindelised ülesanded</li> </ul>	
<b>Praktika</b>	1.ÕV - 2. ÕV			
<b>Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine:</b>	<p>Moodul hinnatakse mitteeristavalt (A/ MA).</p> <p>Mooduli õpiväljundite saavutamise toetamiseks kasutatakse õppeprotsessi käigus kujundavat hindamist.</p> <p>Mooduli kokkuvõttev hinne kujuneb protsessihinnete koonddindest, õpiväljundite hinnatavatest ülesannetest ja õpiväljundite omandamisel sooritatud iseseisvatest töödest:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>visandid (1. ÕV teema joonistamine)</li> <li>2.1. monokromaatiline maal, 2.2. isikupärase loominguine maal (1. ÕV teema maalimine)</li> <li>3.1. joonkompositsioon, 3.2. pinnakompositsioon, 3.3. dünaamiliste ja staatiline kompositsiooni, 3.4. sümmeetriline ja asümmeetriline kompositsioon (1. ÕV teema kompositsioon)</li> <li>kunstiteose värvianalüüs (1. ÕV teema värvusõpetus)</li> <li>modelleeritud kolmemõõtmeline objekt (2. ÕV teema vormiõpetus ja 3d-alused)</li> <li>kolmemõõtmelise objekti nõuetekohane joonis (2. ÕV teema kujutav geomeetria ja joonestamine)</li> <li>kompleksülesanne/ vektorgraafika ja pikselgraafika töö/ kujundus koos tekstiga. Trükikõlbulik fail (2. ÕV teema kujundustarkvara algõpe)</li> <li>kompleksülesanne/ foto jäädvustamine, salvestamine, digitöötlus ( 2. ÕV teema fotograafia)</li> <li>9.1 konstrueeritud kiri. 9.2. kompleksülesanne/ tekstikompositsioon ( 3. ÕV )</li> <li>digitaalsel kandjal digitaalne õpimapp mooduli jooksul valminud hindeliste ülesannete ja praktilal teostatud töödest (seotud ÕV 1 - 5 hindeliste ülesannetega).</li> <li>praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande - analüüsib joonistamise, üldkompositsiooni, vormiõpetuse, pikselgraafika vektorgraafika, küljendamise, värvusõpetuse, kirjaõpetuse, tüpograafia teadmiste rakendamist erialases töös (seotud ÕV 1 - 4 praktikaga)</li> </ol> <p>Ülesanded ja iseseisvad tööd on sooritatud vähemalt lävendi tasemel.</p>			

<b>Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hollis, R. Graafilise disain: ülevaatluk ajalugu, Tallinn, 2007</li> <li>• Sakk, I., Aa kuni Zz. Tüpopraafia ülevaatluk ajalugu, Tallinn, 2012</li> <li>• Unt, H Digitaalne tüpopraafia, diplomitöö, Tartu 2002 (<a href="https://www.cirkus.ee/typo/Digit_typo.pdf">https://www.cirkus.ee/typo/Digit_typo.pdf</a>)</li> <li>• Freeman, M. Fotograafi pilk, Tallinn, 2011</li> <li>• McLeod, S. Järehtöötus: must-valge, Tallinn, 2009</li> <li>• McLeod, S. Järehtöötus: värviline, Tallinn, 2009</li> <li>• Simon, D. Digital Photography Bible, Indianapolis, 2004</li> <li>• Dabner, D. Calvert, S. Casey, A. Graafilise disaini kool, OÜ Kirjastuskeskus, 2010</li> <li>• Ambrose, G.; Harris, P. Basics Design Typography, 2017 Bloomsbury Publishing Pl</li> <li>• Rünk O., Paluver N., Talvik A. Kujutav geomeetria. - Tallinn: Valgus, 1986</li> <li>• Õpimapi koostamise õppematerjalid</li> </ul>
--	---

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
4	KUJUNDUSE IDEE LOOMINE JA KAVANDAMINE	6 EKAP sh praktika 4 EKAP		
<b>Eesmärk:</b> õpetusega taotletakse, et õpilane kogub ja analüüsib lähteülesandest tulenevat informatsiooni, loob ja visualiseerib sünteesi alusel ideekavandid ning vormistab need kujunduskavandiks.				
<b>Nõuded mooduli alustamiseks:</b> Puuduvad				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> <li>kogub, analüüsib ja süstematiseerib lähteülesandest tulenevat informatsiooni, loob, arendab ja tutvustab selle alusel oma ideid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>analüüsib lähteülesandes sisalduvat informatsiooni, koostab selle põhjal andmekogu analüüsides sihtgruppi, olemasolevaid lahendusi ja konkurentsiolukorda, kasutab erinevaid infoallikaid ja erialast sõnavara ka võõrkeeles;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aktiivne loeng</li> <li>Iseseisev töö erinevate infoallikatega</li> <li>Praktiline töö</li> <li>Meeskonnatöö</li> <li>Projektöpe</li> <li>Esitlus</li> <li>Arutelu</li> <li>Õpimapp</li> <li>Praktika: kogub ja analüüsib lähteülesandest tulenevat informatsiooni, loob ja visualiseerib sünteesi alusel ideekavandid ning vormistab need kujunduskavandiks</li> </ul>	<p>1. – 4.ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Praktika: erialaprojektid meeskonnatöö praktika ülesande põhjal: inspiratsiooni-kaardi loomine selle alusel idee visualiseerimine, visandi alusel kujunduskavandi loomine, idee, visandite ja kavandite esitamine.</li> <li>1. HÜ: I Digitaalse õpimapi koostamine. Lisab õpimapi (struktuuris on loodud lehekülg /praktika/) praktikaaruande</li> <li>2. HÜ: I Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib</li> </ul>	<p><b>Mooduli õppemaht 156 tundi</b> (sh kontaktöpe 20, iseseisev ja praktiline töö 32 ning praktika 104 tundi)</p> <p><b>KUJUNDUSPROTSESS/ VISUAALNE KOMMUNIKATSIOON</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Visuaalse kommunikatsiooni alused</li> <li>Meeskonnatöö põhimõtted</li> <li>Kujunduse eesmärgi sõnastamine</li> <li>Sihtrühma määratlemine</li> <li>Reklaaminduses rakendatavate põhimõtetega arvestamine</li> <li>Infootsing</li> <li>Kujunduse loomiseks vajaliku materjali analüüs, süstematiseerimine</li> <li>Inspiratsioonikaardi koostamine</li> <li>Ideede esitlemine</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>visualiseerib või modelleerib lähteülesande alusel ideekavandid, esitleb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>loob ja visandab kogutud andmete põhjal ideid, selgitab ideeni jõudmise mõttekäiku</li> </ul>			<p><b>KUJUNDUSPROTSESS/ IDEE VISUALISEERIMINE</b></p>



<p>neid meeskonnale või koostööpartnerile, selgitades tehtud valikuid ja küsides vajadusel tagasisidet;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>koostab ideekavandi, lähtudes kogutud informatsiooni analüüsist, kujunduse eesmärgist, oma kogemustest ja isikupärast</li> <li>esitleb ideekavandit meeskonnale, valides sobivad väljendusvahendid, põhjendab kujundusvalikuid ning küsib tagasisidet, selgitab tagasiside küsimise vajadust;</li> </ul>		<p>kujundusprotsessi. Esitleb aruande</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ideekavandite visualiseerimine paberil ja digitaalselt</li> <li>Ideekavandi esitlemine</li> <li>Ideekavandi täiendamine vastavalt saadud tagasisidele</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>valmistab ideekavandite alusel kujunduskavandi, kasutades selleks sobivaid kunstilisi ja tehnilisi väljendusvahendeid, arvestab kujunduskvaliteedi ja autoriõiguse nõuetega;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>loob ideekavandite alusel kujunduskavandi, kasutades sobivaid kunstilisi ja tehnilisi väljendusvahendeid ning töömeetodeid arvestab kujunduskvaliteedi ja autoriõiguse nõuetega;</li> </ul>			<p><b>KUJUNDUSPROTSESS/ KUJUNDUSKAVANDI LOOMINE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ideekavandi põhjal kujunduskavandi loomine</li> <li>Tehnilised valikud</li> <li>Kujunduskvaliteedi ja autoriõiguse põhimõtetega arvestamine</li> <li>Kujunduskavandi analüüs ja testimine</li> <li>Kujunduskavandi täiendamine vastavalt saadud tagasisidele</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>kontrollib idee- ja kujunduskavandi vastavust lähteülesandele ja kujunduskvaliteedi nõuetele ning sobivust sihtrühmale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>esitleb kujunduskavandit, analüüsib meeskonnaga selle vastavust lähteülesandele, kujunduskvaliteedi nõuetele ning sobivust sihtrühmale, arendab kavandit vastavalt analüüsi tulemustele, selgitab tehtud valikuid.</li> </ul>			
<p><b>Praktika</b></p>	<p>1.ÕV - 4. ÕV</p>			

<b>Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine:</b>	<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"> <li>1. digitaalne õpimapp mooduli jooksul praktilal teostatud töödest (seotud ÕV 1 - 4).</li> <li>2. praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande - analüüsib erialaprojekte ja meeskonnatööd praktika ülesannete põhjal.</li> </ol>
<b>Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bachmann, T. Reklaamipsühholoogia, Tln, 2009</li> <li>• Priimägi, L. Reklaamikunst, Tln, 1998</li> <li>• Raju, K. Reklaamitrikk 1.5, Tln 2019</li> <li>• Heller, S., Landers, R. Infographics Designers' Sketchbooks, 2014</li> <li>• Karise, M. Reklaam kui sotsiokultuuriline kommunikatsioon, õpiobjektid:  <a href="https://dspace.utlib.ee/dspace/bitstream/handle/10062/14221/index.html?sequence=48">https://dspace.utlib.ee/dspace/bitstream/handle/10062/14221/index.html?sequence=48</a>  <a href="https://dspace.utlib.ee/dspace/bitstream/handle/10062/14239/index.html">https://dspace.utlib.ee/dspace/bitstream/handle/10062/14239/index.html</a></li> <li>• Moyer, D. Visual Thinking Course</li> <li>• Making a TED-Ed Lesson: Visualizing complex ideas:  <a href="http://ed.ted.com/lessons/making-a-ted-ed-lesson-visualizing-complex-ideas">http://ed.ted.com/lessons/making-a-ted-ed-lesson-visualizing-complex-ideas</a></li> </ul>

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
5	KUJUNDAMISE TÖÖPROTSESSI ALUSED	4 EKAP sh praktika 3 EKAP		
<b>Eesmärk:</b> õpetusega taotletakse, et õpilane osaleb meeskonnatöös, analüüsib ja kavandab lähteülesande alusel tööprotsessi ning kooskõlastab selle meeskonna ja koostööpartneritega.				
<b>Nõuded mooduli alustamiseks:</b> puuduvad				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> <li>analüüsib lähteülesannet ja sõnastab selle alusel töö eesmärgi, püstitab kujundusülesande ja määrab kujunduskvaliteedi;</li> <li>kavandab ja kooskõlastab koostööpartneritega tööprotsessi, ajakava ja eelarve, lähtudes kujundusülesandest ja -kvaliteedist;</li> <li>kooskõlastab tellija ja meeskonnaga idee- ja kujunduskavandi ning kujunduslahenduse, koostab tellimuse ja spetsifikatsiooni õigeaegselt kokkulepitud viisil;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sõnastab lähteülesande alusel töö eesmärgi ja kujundusülesande taasesitatavas vormis ning selgitab selle tegevuse vajalikkust;</li> <li>planeerib lähteülesande alusel töö- ja lahenduskäigu, koostab ja kooskõlastab tellimused, eelarve, tegevus- ja ajakava ning arve, vormistab need elektrooniliselt ning selgitab selle tegevuse vajalikkust;</li> <li>selgitab töö tähtaegadest, lähteülesandest ja kokkulepetest kinnipidamise ning autorijärelevalve olulisust</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Praktika: õpilane osaleb meeskonnatöös, analüüsib ja kavandab lähteülesande alusel tööprotsessi ning kooskõlastab selle meeskonna ja koostööpartneritega.</li> <li>Õpimapp</li> </ul>	<p>1. – 6.ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<p><b>Mooduli õppemaht 104 tundi</b> (sh kontaktöpe 10, iseseisev ja praktiline töö 16 ning praktika 78 tundi)</p> <p><b>LÄHTEÜLESANDE ANALÜÜS JA KAARDISTAMINE: TÖÖPROTSESS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>lähteülesande analüüs ja vajadusel täpsustamine</li> <li>olemasolevate võimaluste ja ressursside kaardistamine</li> <li>kujundusülesande püstitamine (kandja, koht, kanal, sõnum, atmosfäär, stiil)</li> </ul> <p><b>KUJUNDUSPROJEKTI PLANEERIMINE JA HALDUS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>tegevus- ja ajakava koostamine</li> <li>eelarve koostamine</li> <li>tellimuste ja arvete koostamine</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>osaleb meeskonnatöös erinevates rollides ja kaasab koostööpartnerid kujunduslahenduse teostamisse vastavalt kokkulepitule;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kirjeldab enda rolli ja panust meeskonnatöös, koostööpartnerite kaasamise vajalikkust ning tulemuslikkust</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>1. HÜ: I Digitaalse õpimapi koostamine. Lisab õpimapi (struktuuris on loodud lehekülg /praktika/) praktikaaruandele</li> </ul>	<p><b>SUHTLEMISE, ASJAAJAMISE JA KLIENDITEENINDUSE ALUSED</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>kliendisuhetus</li> <li>elektrooniline suhtlus</li> <li>erinevad rollid meeskonnas, suhtlemine, vastutus</li> <li>konfliktide lahendamine</li> <li>kaaskirjade koostamine</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>annab teostatud töö üle kooskõlastatud tellimuses kokku lepitud vormis ning vajadusel viib läbi autorijärelevat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>koostab lähteülesande alusel esitluse oma töödest või tööprotsessist, kasutades sobivaid esitlusvahendeid ja väljendusviisi</li> <li>koostab ülesande alusel tellimustööle kaaskirja korrektses eesti- ja võõrkeeles, vormistab elektrooniliselt ning selgitab kaaskirja vajadust ja edastamise võimalusi.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>2. HÜ: I Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib kujundusprotsessi. Esitleb aruande.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>dokumenteerib ja arhiveerib oma tööprotsessi kõik osad süsteemselt vastavalt kokkulepitud reeglitele.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dokumenteerib ja arhiveerib ülesande alusel vastavalt kokkulepitud reeglitele tööprotsessi, kujundustöid ning dokumente, selgitab oma tegevust ja selle vajalikkust.</li> </ul>			<p><b>TÖÖPROTSESSI DOKUMENTEERIMINE JA ARHIVEERIMINE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dokumendihaldus</li> <li>Tööprotsessi jäädvustamine</li> <li>Digitaalsed kandjad</li> <li>Pilveteenused</li> <li>Analoogkandjate digitaliseerimine</li> </ul>
<p><b>Praktika</b></p>	<p>1. ÕV - 6.ÕV</p>			

<b>Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine:</b>	<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"> <li>1. digitaalne õpimapp mooduli jooksul praktilal teostatud töödest (seotud ÕV 1 - 6).</li> <li>2. praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande - analüüsib erialaprojekte ja meeskonnatööd praktika ülesannete põhjal.</li> </ol>
<b>Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Design 101: The 8 graphic design basics you need to know, 2019 (<a href="https://99designs.com/blog/tips/graphic-design-basics/#3">https://99designs.com/blog/tips/graphic-design-basics/#3</a>) (13.03.2024)</li> <li>• This 6-Step Graphic Design Process Drives Results (Infographic), 2022(<a href="https://www.brafton.com/blog/graphics/graphic-design-process/">https://www.brafton.com/blog/graphics/graphic-design-process/</a>) (13.03.2024)</li> <li>• ADVANCED DESIGN PROCESS: MUST KNOW!! <a href="https://youtu.be/YzSooKa1PwM">https://youtu.be/YzSooKa1PwM</a>(13.03.2024)</li> </ul>

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
6	PRAKTIKA	39 EKAP		
<b>Eesmärk:</b> 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.				
<b>Nõuded mooduli alustamiseks:</b> Põhimoodulite <i>Õpitee ja töö muutuv keskkonnas, Kujundamise tööprotsessi alused, Kujutava kunsti ja kujutamise alused, Interaktiivne graafika, Kujunduse idee loomine ja kavandamine, Kultuuri ja kunstilugu</i> ja valikmoodulite auditoorsed hindamisülesanded ja auditoorse õppetöö lõpus sooritatav tasemetöö.				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> <li>planeerib enda praktika eesmärgid ja tööülesanded praktikajuhendi alusel;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>koostab praktikajuhendi alusel praktikale asumiseks vajalikud dokumendid, vajadusel kasutab praktikajuhendaja abi</li> <li>koostöös praktika ettevõttepoolse juhendajaga seab praktika eesmärgi ja praktika ülesanded ning sõnastab need korrektselt praktikandi individuaalsesse praktikakavasse;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aktiivne loeng</li> <li>Iseseisev töö erinevate infoallikatega</li> </ul>	1. ÕV <ul style="list-style-type: none"> <li>1. HÜ. I – praktiline töö ülesande põhjal: Praktikalepingu ja selle lisa Individuaalse praktikakava täitmine.</li> </ul>	<b>Mooduli õppemaht 1014 tundi praktikat</b>  <b>PRAKTIKA KAVANDAMINE JA PRAKTIKA DOKUMENTATSIOON</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Praktika üldise sisu tutvustamine</li> <li>Praktikajuhend.</li> <li>Praktikaleping, selle täitmine</li> <li>Üldised ja individuaalsed praktika eesmärgid.</li> <li>Praktika ülesanded</li> <li>Individuaalne praktikakava, selle sisu ja etteantud vormi täitmine</li> <li>Praktikajuhendaja koolis ja ettevõttes.</li> <li>Praktikaaruanne, selle koostamise nõuded, sisu ja vormistamine.</li> <li>Praktika hindamissüsteemi põhimõtete ja eesmärkide tutvustamine</li> </ul>

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

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



				Aruande esitlemine ehk praktika kaitsmine
<b>Praktika</b>	1. ÕV - 2. ÕV			
<b>Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine:</b>	<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"> <li>1. Esitatud individuaalne praktikakava ja praktikapäevik</li> <li>2. Esitatud praktika aruanne, sh eneseanalüüsi sisaldav kokkuvõte</li> <li>3. Praktikaaruande suuline esitlus</li> </ol>			
<b>Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktikaga seotud info ja materjalid kooli kodulehel <a href="http://www.saksatk.ee">www.saksatk.ee</a></li> <li>• Kooli poolt koostatud praktikadokumendid:  Praktikajuhend_IGK  Juhend ettevõttepoolsele juhendajale_IGK  Kirjalike tööde vormistamise juhend (<a href="https://saksatk.ee/wp-content/uploads/2023/11/Kirjalike_toode_vormistamisjuhend2023.pdf">https://saksatk.ee/wp-content/uploads/2023/11/Kirjalike_toode_vormistamisjuhend2023.pdf</a>)  Praktika info_IGK  Praktikakoha eksperthinnang  Praktikapäevik</li> </ul>			

## SPETSIALISEERUMINE

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
7	INTERAKTIIVSE GRAAFIKA LOOMINE	48 EKAP sh praktika 41 EKAP		
<b>Eesmärk:</b> õpetusega taotletakse, et õpilane loob interaktiivse meedia lahendusi arvestades kujunduskvaliteedi ja tehniliste nõuetega.				
<b>Nõuded mooduli alustamiseks:</b> puuduvad				
<b>Õpetajad:</b>				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamise meetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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 vöörkeeles;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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 vöörkeeles</li> <li>• töötab, kasutades ergonoomilisi, ohutuid ja efektiivseid töövõtteid;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktiivne loeng</li> <li>• Iseseisev töö erinevate infoallikatega</li> <li>• Iseseisev praktiline töö</li> </ul>	<p>1. ÖV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	<p><b>Mooduli õppemaht 1248 tundi</b> (sh e-õpe, kontaktöpe 182, iseseisev ja praktiline töö 70 ning praktika 1066 tundi)</p> <p><b>SISSEJUHATUS INTERAKTIIVSE GRAAFIKASSE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mis ja miks interaktiivne graafika on?</li> <li>• erialane ajalugu</li> </ul> <p><b>TÖÖPROTSESSI PLANEERIMINE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• briif / ülesande mõistmine / tagasiside</li> <li>• projekti seadistamine</li> <li>• ajakava</li> <li>• hinnapakumine</li> </ul> <p><b>KUTSEERGONOMIKA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• arvutitöoga seonduvad kutsehaigused ning nendest hoidumine</li> <li>• ohutud töövõtted</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• kehalised harjutused istuva töö tegijale</li> </ul> <p><b>SKEENE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• inspiratsioon / <i>know-how</i> / suhtlus</li> <li>• abistavad töövahendid</li> <li>• ressursid (pildid, ikoonid, fondid jne)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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 vöörikeeles;</li> <li>• planeerib lähteülesande alusel tööprotsessi, kavandab ja loob interaktiivse meedia rakenduse kujunduse osa kasutades kujunduselemente, lähtudes hea kasutajakogemuse ja kujunduskvaliteedi põhimõtetest ning tehnilistest ja autoriõiguse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• loob lähteülesande alusel kujunduse kirjaosa, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka vöörikeeles</li> <li>• loob lähteülesande alusel kujunduse vektor- ja pikselgraafilise osa, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka vöörikeeles</li> <li>• loob ja töötleb lähteülesande alusel kujunduse fotograafilise osa, pildistades ise või valides sobiva fotomaterjali teiste autorite loomingu, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka vöörikeeles</li> <li>• loob ja valib lähteülesande alusel kujundusse sobiva illustratiivse osa, kasutades enda või teiste autorite loomingu, selgitab oma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktiivne loeng</li> <li>• Iseseisev töö erinevate infoallikatega.</li> <li>• Projektõpe</li> <li>• Meeskonnatöö</li> <li>• Esitlus</li> <li>• Vaatlus</li> <li>• Analüüs</li> <li>• Harjutus</li> <li>• Juhendamine grupis</li> <li>• Individuaalne juhendamine</li> <li>• Praktilised harjutused fontide installeerimiseks.</li> <li>• Lähteülesande püstamine, ülesehituse ja kujunduse analüüs, täpsustamine tehniliste võimaluste alusel.</li> </ul> <p>Praktika: IG projektprojekti teostamise tegevus- ja ajakava koostamine, tööviisi valik. Kujunduse</p>	<p>2. ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Õpiväljundid 2 - 3 on lõimitud 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.</li> </ul> <p><b>Praktika:</b> Interaktiivse graafika loomine</p>	<p><b>MARKEERIMIS- JA PROGRAMMEERIMISKEELED NING FRONTEND TÖÖPROTSESS</b></p> <p><b>TÖÖVAHENDID JA ARENUSKESKKOND</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CLI-tööriistad</li> <li>• IDE-d</li> <li>• versioonihaldus</li> <li>• projekti- ja ajahaldustööriistad</li> <li>• debugging tools</li> </ul> <p><b>HTML</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajalugu ja standardid</li> <li>• Süntaks</li> <li>• DOM</li> <li>• Elemendid</li> </ul> <p><b>CSS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• süntaks</li> <li>• layout</li> <li>• responsiveness / mobile-first</li> <li>• units</li> <li>• kujundamine css-is</li> </ul>

<p>nõuetest;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• arendab kujunduslahenduse interaktiivseks rakenduseks, kasutades kaasaegsetele standarditele vastavaid markeerimis- ja programmeerimiskeeli, erialaspetsiifilisi töövahendeid, tehnoloogiad, seadmeid ja tarkvara, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles;</li> <li>• edastab valmis töö koostööpartneritele, korrastab, transpordib ja arhiveerib failid.</li> </ul>	<p>valikuid</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• loob juhiste ja algandmete alusel kujunduse infograafilise osa, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles</li> <li>• loob lähteülesande ja kujunduslahenduse alusel interaktiivse rakenduse animatsiooni osa, kasutab markeerimis- ja programmeerimiskeeli ja animatsioonitarkvara; selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles</li> <li>• töötab, lähtudes hea kasutajakogemuse põhimõtetest, kujunduskvaliteedist ja tehnilistest ning autoriõiguse nõuetest</li> <li>• planeerib tööprotsessi, koostades tegevus- ja ajaplaani</li> <li>• kavandab ja loob lähteülesande ning planeeritud tööprotsessi alusel interaktiivse rakenduse visandid ja prototüübid, esitleb neid koostööpartneritele ja selgitab oma valikuid,</li> </ul>	<p>eesmärgistamine, kujundusvalikud. Üksikelementide (sh piltide, teksti, graafika, heli, liikumise, 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>	<p>praktika ülesande/te põhjal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. HÜ: I Digitaalse õpimapi koostamine.</li> </ul> <p>Lisab õpimapi (struktuuris on loodud lehekülg /praktika/) praktikaaruandele</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2. HÜ: I</li> </ul> <p>Praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande – analüüsib kujundusprotsessi. Esitleb aruande.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• transitions/animations</li> <li>• frameworks</li> </ul> <p><b>JAVASCRIPTI ALUSED</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• süntaks (muutuja, tingimuslause, korduslause, funktsioon, andmetüübid)</li> <li>• DOM-manipulatsioonid</li> <li>• sündmused (events)</li> <li>• Frameworks (Vue, AlpineJS, React etc)</li> </ul> <p><b>ERIALASE PORTFOOLIO KODEERIMINE</b></p> <p><b>INTERAKTIIVSE MEEDIA LAHENDUSE INTERAKTSIOONIOSA (KASUTAJALIIDES (UI), KASUTAJAKOGEMUS (UX)) JA KUJUNDUSE KAVANDAMINE JA PROTOTÜÜPIMINE UI/UX JA INTERAKTSIOONI PÕHIMÕTTED</b></p> <p><b>ACCESSIBILITY</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• värv/kontrast</li> <li>• tüpograafia</li> </ul> <p><b>KOMPOSITSIOON</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grid</li> <li>• whitespace</li> </ul> <p><b>ANIMATSIOONIPÕHIMÕTTED</b></p>
--	--	--	---	---

	<p>kasutab erialast sõnavara ka vöörikeeles</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• loob lähteülesande ja prototüübi alusel kujunduselementidest ühtse kujunduslahenduse, esitleb lahendust koostööpartneritele, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka vöörikeeles</li> <li>• 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 vöörikeeles</li> <li>• 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 vöörikeeles</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• animatsioonitüübid</li> <li>• animatsiooniprintsiibid</li> <li>• easing, tweening etc</li> </ul> <p><b>KAVANDAMINE JA PROTOTÜÜPIMINE PABERIL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lo-fi prototüüp</li> <li>• sketšimine / template</li> <li>• mindmap</li> <li>• wireframe</li> <li>• interaktiivsed paberprototüübid (Marvel Pop)</li> </ul> <p><b>PROTOTÜÜPIMISTARKVARA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Figma / InVision / Xd / Marvel etc</li> <li>• interaktiivsus / navigatsioon</li> <li>• hi-fi prototüüp</li> </ul> <p><b>TÖÖ ÜLEANDMINE, DOKUMENTEERIMINE JA ARHIVEERIMINE</b></p> <p><b>ERIALASE PORTFOOLIO PROTOTÜÜP</b></p> <p><b>INTERAKTIIVSE GRAAFIKA LAHENDUSE GRAAFIKA LOOMINE JA KOHANDAMINE</b></p> <p><b>ERIALANE VEKTOR- JA PIKSELGRAAFIKA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• failiformaadid (SVG/PNG/JPG/GIF)</li> <li>• failide optimeerimine</li> </ul>
--	--	--	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edastab failid koostööpartnerile vastavalt lähteülesandes kokkulepitud tingimustele</li> <li>• korrastab ja arhiveerib failid ning lähtematerjali</li> </ul>			<p><b>ILLUSTRATSIOON</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• veebiillustratsioon</li> <li>• piktograafia / ikoonid</li> </ul> <p><b>INFOGRAAFIKA PÕHIMÕTTED</b></p>
<b>Praktika</b>	Praktikal 1. ÕV - 5. ÕV			
<b>Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine</b>	<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> <ul style="list-style-type: none"> <li>• digitaalne õpimapp mooduli jooksul praktikal teostatud töödest (seotud ÕV 1 - 6).</li> <li>• praktikaaruanne: õpilane koostab praktikaaruande - analüüsib erialaprojekte ja meeskonnatööd praktika ülesannete põhjal.</li> </ul>			
<b>Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adobe üldised videokursused: <a href="http://tv.adobe.com/">http://tv.adobe.com/</a></li> <li>• Adobe After Effects: <a href="https://helpx.adobe.com/after-effects.html">https://helpx.adobe.com/after-effects.html</a></li> <li>• Adobe Premiere Pro: <a href="https://helpx.adobe.com/premiere-pro.html">https://helpx.adobe.com/premiere-pro.html</a></li> <li>• Final Cut Pro X: <a href="https://www.apple.com/support/finalcutpro/">https://www.apple.com/support/finalcutpro/</a></li> <li>• 3D- ja liikuva graafika õppematerjalid: <a href="http://cgi.tutsplus.com/">http://cgi.tutsplus.com/</a></li> <li>• Filmitiitrite näited ja analüüs: <a href="http://www.artofthetitle.com/">http://www.artofthetitle.com/</a></li> <li>• 12 basic principles of animation: <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/12_basic_principles_of_animation">https://en.wikipedia.org/wiki/12_basic_principles_of_animation</a></li> <li>• Animation Principles for the Web: <a href="https://cssanimation.rocks/principles/">https://cssanimation.rocks/principles/</a></li> <li>• Behance - Inspiratsiooni igasuguse disaini jaoks (behance.net)</li> <li>• Checklistid erinevate veebilehe osade jaoks (<a href="https://www.checklist.design/">https://www.checklist.design/</a>)</li> <li>• Figma prototüüpimise-<a href="https://www.youtube.com/watch?v=L22IDu3QX2c">https://www.youtube.com/watch?v=L22IDu3QX2c</a></li> <li>• Realtime Colors - vali oma veebiprojektile värviskeem (<a href="https://www.realtimecolors.com/">https://www.realtimecolors.com/</a>)</li> <li>• Komponentide loomine Figma-s-<a href="https://www.youtube.com/watch?v=9xiRHz72du4&amp;t=0s">https://www.youtube.com/watch?v=9xiRHz72du4&amp;t=0s</a></li> <li>• Komponendivariandid-<a href="https://www.youtube.com/watch?v=AwnJyGV-3Zs">https://www.youtube.com/watch?v=AwnJyGV-3Zs</a></li> <li>• Figma trikid -<a href="https://www.youtube.com/watch?v=6Z3EfejbCuY&amp;list=PLXDU_eVOJTx53btRMBES-ASBBm03-bUCJ">https://www.youtube.com/watch?v=6Z3EfejbCuY&amp;list=PLXDU_eVOJTx53btRMBES-ASBBm03-bUCJ</a></li> <li>• CSS-<a href="https://css-tricks.com/">https://css-tricks.com/</a></li> <li>• W3Schools-<a href="https://www.w3schools.com/html/default.asp">https://www.w3schools.com/html/default.asp</a> /</li> <li>• MDN - sügavuti erinevatest CSS ja muudest teemadest-<a href="https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS/">https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS/</a></li> </ul>			

## VALIKÕPINGUTE MOODULID

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
V1	AUDIOVISUAALNE KUNSTIPROJEKT	13 EKAP		
<b>Eesmärk:</b> 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).				
<b>Nõuded mooduli alustamiseks:</b> puuduvad				
<b>Õpetajad:</b>				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> <li>Loob kontseptuaalse audiovisuaalse kunstiteose;</li> <li>omab ülevaadet tehnoloogiatest, tarkvaradest, interaktsioonimeetoditest ja visuaalse programmeerimise vahenditest;</li> <li>omab ülevaadet uue meedia kunsti arenguloost ja selle seostest tehnika arenguga.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>koostab ülevaate uue meedia kunsti žanrist, autorist, teosest või tehnikast</li> <li>omab ülevaadet kaasaegsetest kunstivahenditest ja oskab neid rakendada</li> <li>kavandab ja loob lähteülesande alusel iseseisvalt või meeskonnaliikmena audiovisuaalse kunstiteose</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suhtluspõhine loeng, selgitus, vestlus, analüüs;</li> <li>Iseseisev töö erinevate infoallikatega;</li> <li>Ajurünnak, ideekaart;</li> <li>Kavandamine, praktiline töö;</li> <li>Õpimapi koostamine, esitlus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Audiovisuaalse kunstiprojekti teostamine ja selle esitlemine</li> </ul>	<p><b>Mooduli õppemaht 338 tundi</b> (sh kontaktöpe 130, iseseisev ja praktiline töö 208 tundi)</p> <p><b>SISSEJUHATUS UUE MEEDIA KUNSTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ajalugu</li> <li>Väljapaistvamad suunad, esindajad ja teosed</li> <li>Teoste kontseptuaalne ja tehniline sisuanalüüs</li> </ul> <p><b>ÜLEVAADE KAASAEGSE KUNSTI VAHENDITEST</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tehnoloogiad</li> <li>Tarkvara</li> <li>Interaktsioonivahendid</li> </ul> <p><b>IDEE JA TEHNILISE LAHENDUSE PLANEERIMINE JA KAVANDAMINE</b></p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontseptsiooni väljatöötamine</li> <li>• Lahenduse planeerimine</li> <li>• Kavandite loomine</li> <li>• Jooniste või prototüüpide loomine</li> </ul> <p><b>TEHNILISTE LAHENDUSTE TEOSTAMINE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teostab projekti vastavalt kontseptsioonile, tehnilistele võimalustele ja keskkonna eripäradele</li> </ul>
<b>Praktika</b>	Moodulis praktika puudub.			
<b>Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine</b>	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 - 3).			
<b>Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manovich, L. (2013). Uue meedia keel. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia.</li> <li>• Baumgärtel, T. (2006). Net.art. Võrgukunsti materjalid. Tallinn: EKA</li> <li>• Grau, O. (2003). Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, London: MIT Press</li> <li>• Shanken, E. E. (2009). Art and Electronic Media. London: Phaidon Press</li> <li>• Õpetaja loodud materjal</li> <li>• Moodle kursused</li> </ul>			



Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
V2	KOLMEMÕÖTMELINE GRAAFIKA	10 EKAP		
<b>Eesmärk:</b> õpetusega taotletakse, et õpilane loob 3D-graafika lahendusi, arvestades kujunduskvaliteedi ja tehniliste nõuetega.				
<b>Nõuded mooduli alustamiseks:</b> puuduvad				
<b>Õpetajad:</b>				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> <li>• omab ülevaadet 3D-graafika kujunemisloost, tarkvarast ja erialastest töövõtetest ja –vahenditest;</li> <li>• loob lähteülesande alusel 3D-graafilise kujunduslahenduse, arvestades kujunduskvaliteedi ja tehniliste nõuetega, kasutab erialaspetsiifilisi oskusi, tarkvara ja tehnoloogiaid ning erialast sõnavara ka võõrkeeles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• selgitab lähteülesande alusel 3D-graafika kujunemislugu, tarkvara, erialaseid töövõtteid ja -vahendeid, toob näiteid;</li> <li>• loob lähteülesande alusel 3D- graafilisi pilte ja animatsioone, kasutab erinevaid erialaspetsiifilisi töövõtteid, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suhtluspõhine loeng</li> <li>• Selgitus</li> <li>• Vestlus</li> <li>• Analüüs</li> <li>• Iseseisev töö erinevate infoallikatega</li> <li>• Ajurünnak.</li> <li>• Ideekaart</li> <li>• Kavandamine</li> <li>• Praktiline töö</li> <li>• Õpimapi koostamine ja esitlus</li> </ul>	<p>1. – 2.ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. HÜ: praktilised ja iseseisvad tööd mooduli alateemadel.</li> <li>• Arvestuse saamise eelduseks on ettenähtud ülesannete nõuetekohane esitamine.</li> <li>• 2. HÜ: I digitaalse õpimapi koostamine</li> </ul>	<p><b>Mooduli õppemaht 260 tundi</b> (sh e-õpe, kontaktõpe, iseseisev ja praktiline töö)</p> <p><b>SISSEJUHATUS 3D-GRAAFIKASSE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3D-graafika ajalugu ja hetkeseis</li> <li>• Vabavaraline 3D-graafika tarkvara Blender</li> </ul> <p><b>3D-GRAAFIKA ELEMENDID JA TÖÖVÕTTED</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3D-modelleerimise alused</li> <li>• Virtuaalsed materjalid ja tekstuurid</li> <li>• 3D-stseeni valgustamine</li> <li>• Virtuaalse kaamera käsitlemine 3D-stseenis</li> <li>• 3D-animatsioon</li> <li>• Füüsikasimulatsioonid</li> <li>• 3D-graafika renderdamine pildiks või videoks</li> </ul>
<b>Praktika</b>	Moodulis praktika puudub.			

<b>Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine</b>	<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 ÖV 1 - 2).</p>
<b>Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Van Gumster, J. Blender for Dummies, 3rd Edition. Wiley 2015</li> <li>• Blender-<a href="https://www.blender.org/">https://www.blender.org/</a></li> <li>• Blender Guru- <a href="http://www.blenderguru.com/">http://www.blenderguru.com/</a></li> <li>• Blender Basics-<a href="https://cgcookie.com/learn-blender/">https://cgcookie.com/learn-blender/</a></li> </ul>

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
V3	TRÜKIETTEVALMISTUS	13 EKAP		
<b>Eesmärk:</b> 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.				
<b>Nõuded mooduli alustamiseks:</b> puuduvad				
<b>Õpetajad:</b>				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> <li>• omab ülevaadet trükitehnoloogiatega kujunemisloost, tarkvarast ja erialastest töövõtetest ja –vahenditest;</li> <li>• loob lähteülesande alusel trükikõlbuliku kujundusfaili, arvestades kujunduskvaliteedi ja trükitehniliste nõuetega, kasutab erialaspetsiifilisi oskusi, tarkvara ja tehnoloogiaid ning erialast sõnavara ka võõrkeeles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• selgitab lähteülesande alusel ofset-, flekso- ja digitaaltrüki tehnoloogia ajalugu;</li> <li>• selgitab lähteülesande alusel trükitehnoloogiatega eripärast tulenevad trükiettevalmistuse nõuded;</li> <li>• loob lähteülesande alusel trükikõlbulikke kujundusfaile arvestades kujunduskvaliteedi ja erinevaid trükitehnilisi nõudeid ja kasutab erinevaid erialaspetsiifilisi töövõtteid, selgitab oma valikuid, kasutab erialast sõnavara ka võõrkeeles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suhtluspõhine loeng</li> <li>• Selgitus</li> <li>• Vestlus</li> <li>• Analüüs</li> <li>• Iseseisev töö erinevate infoallikatega</li> <li>• Ajurünnak</li> <li>• Ideekaart</li> <li>• Kavandamine</li> <li>• Praktiline töö</li> <li>• Õpimapi koostamine ja esitlus</li> </ul>	<p>1. – 2.ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. HÜ: praktilised ja iseseisvad tööd mooduli alateemadel.</li> <li>• Arvestuse saamise eelduseks on ettenähtud ülesannete nõuetekohane esitamine.</li> <li>• 2. HÜ: I digitaalse õpimapi koostamine</li> </ul>	<p><b>Mooduli õppemaht 338 tundi</b> (sh e-õpe, kontaktõpe, iseseisev ja praktiline töö)</p> <p><b>ÜLEVAADE TRÜKITEHNOLOOGIADEST</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trükitehnoloogiatega eripärast tulenevad trükiettevalmistuse nõuded</li> <li>• Ülevaade ofset-, flekso- ja digitaaltrüki tehnoloogia ajaloost</li> <li>• Trükkimise põhimõte</li> <li>• Trükitehnoloogiatega üldine tutvustus</li> <li>• Trükimasinate ehitus</li> <li>• Trükitehnoloogiatega valmistatav toodang</li> <li>• Trükitehnoloogilise protsessi olemus</li> <li>• Trüki eriliigid ja nende klassifikatsioon</li> <li>• Trüki eriviisid ja nende kasutamine.</li> </ul> <p><b>VÄRVIMUDELID JA VÄRVIHALDUS RGB JA CMYK</b></p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Värvihalduse põhimõtted ja roll trükiprotsessis värvilahutus</li> <li>• Spot ja protsessvärvid, rastrid</li> <li>• Värvihaldus fototöötluses, kujundamisel, küljendamisel, proovitrükiste ja trükivormide valmistamisel</li> <li>• Trükikõlbuliku faili ettevalmistamine erinevate kasutusvõimaluste jaoks ja ICC profiilide kasutamine.</li> </ul> <p><b>TÖÖ PLANEERIMINE JA ANALÜÜS</b></p> <p><b>PRAKTILINE TRÜKIETTEVALMISTUS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kujunduskavandi loomisel trükitehniliste nõuetega arvestamine ja kujunduskavandi loomine</li> <li>• Ofsettrükk, raster, rastritüübid, paber ja raster, trükiparameetrid, punktikasv</li> <li>• Erinevate formaatide kasutamine. Image-failide formaadid (TIFF, EPS, DCSEPS).</li> <li>• Värvitrüki arvestamine graafikafailide tegemisel (knockout, overprint, trapping, bleed)</li> <li>• Digitaalsete originaalide valmistamine, koostöö trükikoja ja kliendiga.</li> </ul>
--	--	--	--	---

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul> <p><b>SEADMETE HÄÄLESTAMINE JA KALIBREERIMINE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Densitomeetri ja spektrofotomeetri tööpõhimõtteid ning ja nende kasutamine</li> <li>• Trükipoogna mõõtribade kasutamine, proovitõmmiste hindamine ja seadmete kalibreerimine</li> </ul>
<b>Praktika</b>	Moodulis praktika puudub.			
<b>Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine</b>	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 - 2).			

<b>Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Toots, V. 108 eksliibrist. 1.-3. mapp: klišeetrükk, ofsettrükk, sügavtrükk, reljееftrükk, siiditrükk, käsitsi koloreeritud.</li><li>• Fraser, B. Real World Color Management: Industrial–Strength Production Techniques Peachpit Press, 2003;</li><li>• Simmons, J. Graafilise disaini käsiraamat. Tallinn: Digipraktik, 2008;</li><li>• Kaselaid, I., Levin, M., Kingo, E. Tammes, K. Trükiettevalmistus : ettevalmistus, värvihaldus, tüpograafia. Tallinn, 2014</li><li>• Moodle õppematerjalid</li></ul>
--	--

Mooduli nr	Mooduli nimetus	Maht		
V4	VISUAALSE IDENTITEEDI LOOMINE	10 EKAP		
<p><b>Eesmärk:</b> 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.</p>				
<p><b>Nõuded mooduli alustamiseks:</b> puuduvad</p>				
<p><b>Õpetajad:</b></p>				
Õpiväljundid	Hindamiskriteeriumid	Õppemeetodid	Hindamismeetodid ja ülesanded	Mooduli teemad
<ul style="list-style-type: none"> <li>analüüsib lähteülesannet ja selle alusel sõnastab töö eesmärgid, püstitab kujundusülesanded ja määrab kujunduskvaliteedi;</li> <li>kavandab ja kujundab logolahenduse lähtudes püstitatud eesmärkidest;</li> <li>loob logolahenduse põhjal visuaalse identiteedi terviklahenduse pidades silmas kujunduskvaliteeti ja töö eesmäärke.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sõnastab lähteülesande alusel töö eesmärgi ja kujundusülesande taasesitatavas vormis ning selgitab selle tegevuse vajalikkust;</li> <li>planeerib lähteülesande alusel töö- ja lahenduskäigu ning loob selle põhjal ideekavandid;</li> <li>loob ideekavandi põhjal logo kujunduslahenduse ja esitleb seda;</li> <li>loob visuaalse identiteedi terviklahenduse järgides logo ja selle elementide kompleksust ning püstitatud töö eesmäärke.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aktiivne loeng</li> <li>Arutelu</li> <li>Praktiline töö</li> <li>Iseseisev töö</li> <li>Esitlus</li> </ul>	<p>1. – 3.ÕV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. HÜ: planeerib, kavandab ja loob visuaalse identiteedi tervikkomplekti.</li> <li>Praktilised ja iseseisvad tööd mooduli teemadel ja alateemadel.</li> <li>Loob digitaalse õpimapi.</li> </ul>	<p><b>Mooduli õppemaht 260 tundi</b> (sh e-õpe, kontaktõpe, iseseisev ja praktiline töö)</p> <p><b>LÄHTEÜLESANDE ANALÜÜS JA KAVANDAMINE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lähteülesande analüüs ja vajadusel täpsustamine</li> <li>Olemasolevate võimaluste ja ressursside kaardistamine</li> <li>Kujundusülesande ja kvaliteedi püstitamine, märksõnad</li> </ul> <p><b>LOGO VISANDAMINE JA KUJUNDAMINE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Visandamise stiilinäited ja üldised põhitõed</li> <li>Logo visandamine lähtudes ülesande püstitusest</li> <li>Logo visualiseerimise võtted</li> <li>Logotüüp ja logo sümbol</li> <li>Kirjatüübi valiku kriteeriumid</li> <li>Logo värvid ja värvisüsteemid</li> <li>Olemasoleva logo uuendamine</li> </ul>

				<b>VISUAALSE IDENTITEEDI TERVIKLAHENDUSE LOOMINE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Logo kasutamine ekraanil</li> <li>• Logo kasutamine füüsilisel pinnal</li> <li>• Logo kasutamine visuaalse terviklahenduse osana</li> <li>• Stiiliraamatu koostamine</li> <li>• Logo failiformaadid</li> </ul>
<b>Praktika</b>	Moodulis praktika puudub.			
<b>Mooduli kokkuvõtva hinde kujunemine</b>	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).			
<b>Kasutatav õppekirjandus /õppematerjal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rehepapp, M. Disainispikker, 2012 Eesti Kunstiakadeemia</li> <li>• Klein, N. No Logo, 2003 Tallinn</li> <li>• Õpetaja loodud materjalid</li> </ul>			



## Lisa 1. Moodulite jaotustabel

Kujundaja õppekava moodulite tunnijaotusplaani

Põhiõpingute moodul	EKAP kokku	Tunnid kokku	Tundide jaotus		Praktika h
			Kontakt h	Iseseisev h	
Õpitee ja töö muutuv keskkonnas	5	130	30	48	52
Kultuuri- ja kunstilugu	3	78	40	38	0
Kujutava kunsti ja kujutamise alused	22	572	140	198	234
Kujunduse idee loomine ja kavandamine	6	156	20	32	104
Kujundamise tööprotsessi alused	4	104	10	16	78
Praktika	39	1014	0	0	1014
Interaktiivse graafika loomine	48	1248	70	112	1066
<b>Valikõpingud</b>					
Audivisuaalne kunstiprojekt	<b>13</b>	<b>338</b>	<b>130</b>	<b>208</b>	<b>0</b>
Trükiettevalmistus	<b>13</b>	<b>338</b>	148	190	0
Visuaalse identiteedi loomine	10	260	160	100	0
Kolmemõõtmeline graafika	10	260	120	140	0
<b>Moodulite õppetöö koos praktikaga</b>	<b>150</b>	<b>3900</b>			
<b>Sh praktika töökohal</b>	<b>98</b>	<b>2548</b>			