



VSTUPNÍ ČÁST

Název modulu

Tvorba ilustrace a plakátu

Kód modulu

82-m-4/AD29

Typ vzdělávání

Odborné vzdělávání

Typ modulu

odborný praktický

Využitelnost vzdělávacího modulu

Kategorie dosaženého vzdělání

M (EQF úroveň 4)

Skupiny oborů

82 - Umění a užité umění

Komplexní úloha

Obory vzdělání - poznámky

- 82-41-M/05 Grafický design

Délka modulu (počet hodin)

24

Poznámka k délce modulu

Platnost modulu od

30. 04. 2020

Platnost modulu do

Vstupní předpoklady

Nejsou stanoveny

JÁDRO MODULU

Charakteristika modulu

Cílem modulu je popsat fenomén plakátu a ilustrace po stránce námětové, typografické, informační i estetické a následně aplikovat tyto znalosti do praktické výtvarné tvorby žáků. U ilustrace je třeba zohlednit strategii zobrazování narativu. Žák se seznámí s komunikací pomocí textu, získá základní informace týkající se času, místa, žánru a je schopen pomoci

textu zdůraznit priority.

Po absolvování modulu je žák schopen uzpůsobit svůj výtvarný projev požadavkům konkrétního narativu, žánru, cílové skupině i dobovému kontextu vzniku ilustrovaného díla.

Očekávané výsledky učení

Žák:

- pomocí textu komunikuje základní informativní funkci týkající se času, místa, žánru apod.
 - používá typografii s ohledem na čitelnost, informativní funkci a žánrovou adekvátnost
- pomocí textu zdůrazňuje priority
 - vhodně vybírá identitu pro vizuální komunikaci události či produktu
- určí klíčové momenty ve vyprávění a převést je do plošného zobrazení s ohledem na čtenáře
 - abstrahuje narativní struktury do plošného zobrazení
- uzpůsobuje svůj výtvarný projev požadavkům konkrétního narativu, žánru, cílové skupině i dobovému kontextu vzniku ilustrovaného díla
 - stylizuje výtvarné formy k zadání (předloze)
- propojí grafické řešení tištěného média a ilustrace

Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

Obsahové okruhy učiva:

1. Adekvátní použití typografie s ohledem:
 - na čitelnost
 - informativní funkci
 - žánrovou adekvátnost
2. Výběr vhodné identity pro vizuální komunikaci události či produktu
3. Schopnost abstrahovat narativní struktury do plošného zobrazení
4. Stylizace a adekvátnost výtvarné formy k zadání (předloze)
5. Propojení grafického řešení tištěného média a ilustrace

Učební činnosti žáků a strategie výuky

Strategie učení:

- ve výuce se doporučuje kombinovat níže uvedené metody výuky

Metody slovní:

- odborný výklad s prezentací a ukázkami (vývoj plakátu, vývoj ilustrace, obojí s ohledem na nejrůznější výtvarné techniky a prostředky)

Přímé vyučování:

- přednes s použitím odborné literatury – obrazové publikace typografie, prezentace názorných prací
- vlastní tvorba s konzultací
- hodnocené domácí úkoly (konzultace a diskuse)
- prezentace vlastní tvorby před spolužáky ve třídě
- orientace žáků v učivu (diskuze, ústní prezentace)

Specifikace samostatné grafické práce žáků:

- výstupem je soubor jpg
- podmínkou je:
 - použití výběrových nástrojů
 - užití reprodukce uměleckého díla (obrazu) dle vlastního výběru, jeho adaptace a zakomponování do fotografie dnešní doby)

Specifikace domácího úkolu:

- vlastní samostatné grafické práce

- výstupem je soubor jpg
 - podmínkou je použití výběrových nástrojů
 - užití reprodukce uměleckého díla

Učební činnosti žáků:

- seznámí se s použitím typografie s ohledem na čitelnost, informativní funkci a žánrovou adekvátnost
- provádí výběr vhodného identu pro vizuální komunikaci události či produktu
- asbrahují narativní struktury do plošného zobrazení
- stylizují výtvarné formy podle zadání nebo předlohy
- vytvoří klasifikované portfolio existujících plakátů, které dohledají a odůvodní svůj výběr a způsob klasifikace
- vytvoří autorský plakát podle žánrového zadání

Zařazení do učebního plánu, ročník

3.ročník

VÝSTUPNÍ ČÁST

Způsob ověřování dosažených výsledků

Praktické forma zkoušení

- samostatná grafická práce žáků (výstupem je soubor jpg)
- domácí úkol (vlastní samostatné grafické práce: výstupem je soubor jpg,)

Ověřované okruhy:

- použití typografie s ohledem na čitelnost, informativní funkci a žánrovou adekvátnost
- výběr v hodného identu pro vizuální komunikaci události či produktu
- schopnost asbrahovat narativní struktury do plošného zobrazení
- stylizace a adekvátnost výtvarné formy

Kritéria hodnocení

prospěl – neprospěl

- 1 - grafický projev je přesný a estetický, výsledky činnosti jsou kvalitní, pouze s menšími nedostatky, žák je schopen pracovat samostatně
- 2 - grafický projev je zpravidla bez podstatných nedostatků, grafický projev je estetický, bez větších nepřesností, žák je schopen pracovat samostatně nebo s drobnou pomocí pedagoga
- 3 - v grafickém projevu se objevují častější nedostatky, grafický projev je méně estetický a má menší nedostatky, žák je schopen pracovat samostatně s větší mírou pomoci pedagoga
- 4 - v grafickém projevu se projevují nedostatky, grafický projev je málo estetický, závažné nedostatky a chyby dovede žák s pomocí pedagoga opravit, při samostatném studiu se potýká s obtížemi
- hranice úspěšnosti, grafický projev má vážné nedostatky, chyby nedovede žák opravit ani s pomocí učitele, není schopen samostatného studia

Pro splnění modulu ho musí žák absolvovat s maximální absencí do 20 %.

Doporučená literatura

BAUMANN, Hans. Adobe Photoshop: výběry. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2007. 110 s. ISBN 978-80-251-1529-9.

DVOŘÁK, Jan. Digitální malířské techniky. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2012. 287 s. ISBN 978-80-251-3627-0.

Photoshop user guide. [online] ©Adobe. Release Date: 2019. [cit. 18. 2. 2019] Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/photoshop/user-guide.html>

WIGAN, Mark, Vizuelní umění: umění ilustrace, 1. vyd. Brno: Computer Press, ISBN 978-80-251-2970-8

Poznámky

Obsahové upřesnění

OV RVP - Odborné vzdělávání ve vztahu k RVP

Materiál vznikl v rámci projektu Modernizace odborného vzdělávání (MOV), který byl spolufinancován z Evropských strukturálních a investičních fondů a jehož realizaci zajišťoval Národní pedagogický institut České republiky. Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Jan Pícko. [Creative Commons CC BY SA 4.0](#) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.