

Správa o činnosti pedagogického klubu

| | |
|--|--|
| 1. Prioritná os | Vzdelávanie |
| 2. Špecifický cieľ | 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce |
| 3. Prijímateľ | Stredná priemyselná škola stavebná a geodetická v Košiciach, Lermontovova 1, 04001 Košice - mestská časť Staré Mesto |
| 4. Názov projektu | Digitálni stavbári a geodeti |
| 5. Kód projektu ITMS2014+ | 312011AKZ2 |
| 6. Názov pedagogického klubu | Visual Design |
| 7. Dátum stretnutia pedagogického klubu | 3.2.2022 |
| 8. Miesto stretnutia pedagogického klubu | Stredná priemyselná škola stavebná a geodetická v Košiciach |
| 9. Meno koordinátora pedagogického klubu | Maroš Mitro |
| 10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy | http://www.stavke.sk/?page_id=3912 |

11. Manažérske zhrnutie:

krátka anotácia:

Úvod do klubu a predstavenie náplne práce klubu.
Tvorba online grafiky a jej rola v marketingu a brandingu.
Online grafika na sociálnych médiách.
Predstavenie terminológie.

klúčové slová:

online grafika, branding, vizuálna identita, sociálne média

12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

Činnosť klubu:

Na úvode bol predstavený 30 hodinový plán klubu, ktorý poslucháčom priblížil tvorbu grafického obsahu na jednoduchých, voľne dostupných grafických editoroch. Prvotné kluby predstavujú vo všeobecnosti viaceré grafické nástroje a postupne sa prioritou stanú programy Canva a Gimp. Poslucháči boli oboznámení o participatívnom priebehu klubu, kedy je žiadúce aktívne zasahovanie do činnosti aby príklady a zadania boli upravené ich konkrétnym potrebám. Klub nie je iba o výklade, ale aj o reagovaní na konkrétne požiadavky poslucháčov.

Online grafika:

Online grafika má významnú úlohu vo virtuálnom svete kde sa prezentujú jednotlivé osoby či firmy. Spoločnosti budujú svoju meno nie len prostredníctvom služieb a produktov, ktoré ponúkajú ale aj pomocou vizuálnej identity, ktorá v dnešnej dobe zohráva veľkú úlohu. Všetko čo vidíme, prešlo grafickou úpravou v istom grafickom editori a schopnosť vizuálnej tvorby je výrazne žiadaná. Či už ide o každodenné pridávanie príspevkov na sociálne médiá, webové stránky, tvorbu letákov, brožúr, bannerov, reklám či billboardov, všetko si žiada schopnosť ovládať grafický program. Niektoré práce si vyžadujú väčšie znalosti, no pre jednoduché výstupy sú často postačujúce voľne dostupné online grafické editory.

Terminológia:

branding- vizuálna identita značky, "imidž značky"

mockup - obrázok, v ktorom je prednastavená šablóna objektu do ktorého si môžete vložiť svoju grafiku

font- kompletná sada znakov abecedy jednej veľkosti a jednotného štýlu

infografika- znázornenie dát, informácií či výsledkov analýz čitateľnou grafickou formou

poster- plagát

šablóna- predpripravené rozloženie istého grafického výstupu

DPI- rozlíšenie tlačenej, počet bodov na palec tlačenej obrázky

PPI- rozlíšenie digitálne, počet pixelov na palec digitálneho obrázka

crop- výrez

Diskusia:

V diskusii prebehla výmena skúsenosti pedagógov s grafickými softvérmi.. Zaujímala ma ich skúsenosť s programami od Adobe. Pedagógovia pri používaní balíčka Adobe často narážali na problémy, ktoré komplikovali ich prácu a často ich to odrádzalo od grafickej tvorby. Uvítali by jednoduchšie spôsoby tvorby vizuálneho obsahu.

13. Závery a odporúčania:

Poslucháčom odporúčam nezanavrieť na profesionálne programy. V prípade zájdenia do slepej uličky pri grafickej práci odporúčam hľadať online riešenia prostredníctvom kľúčových slov opisujúce ich problémy so softvérom. Na internete existuje veľké množstvo video návodov a riešení problémov, ktoré je potrebné iba nájsť a následovať.

| | |
|-----------------------------------|--------------------|
| 14. Vypracoval (meno, priezvisko) | Maroš Mitro |
| 15. Dátum | 3.2.2022 |
| 16. Podpis | |
| 17. Schválil (meno, priezvisko) | Ing. Eva Liptáková |
| 18. Dátum | |
| 19. Podpis | |

Správa o činnosti pedagogického klubu

| | |
|--|--|
| 1. Prioritná os | Vzdelávanie |
| 2. Špecifický cieľ | 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce |
| 3. Prijímateľ | Stredná priemyselná škola stavebná a geodetická v Košiciach, Lermontovova 1, 04001 Košice - mestská časť Staré Mesto |
| 4. Názov projektu | Digitálni stavbári a geodeti |
| 5. Kód projektu ITMS2014+ | 312011AKZ2 |
| 6. Názov pedagogického klubu | Visual Design |
| 7. Dátum stretnutia pedagogického klubu | 11.2.2022 |
| 8. Miesto stretnutia pedagogického klubu | Stredná priemyselná škola stavebná a geodetická v Košiciach |
| 9. Meno koordinátora pedagogického klubu | Maroš Mitro |
| 10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy | http://www.stavke.sk/?page_id=3912 |

11. Manažérske zhrnutie:

krátka anotácia:

Predstavenie jednoduchých online grafických editorov.

klúčové slová:

online grafické editory, online grafické prehliadače, online grafika

12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

Online grafické editory a prehliadače:

Tvorba grafického obsahu sa môže zdať ako práca výhradne pre profesionálov s nutnosťou zvládania náročných a drahých softvérov. Tieto programy často ponúkajú omnoho väčšie možnosti ako potrebujeme pre našu prácu a aj pre jednoduché zadanie je potrebné vykonať početné kroky k želanému výsledku. V dnešnej dobe už nie je potrebná nutnosť byť odborník a grafický dizajnér aby sme vedeli vytvoriť vizuálny obsah. Je to najmä vďaka zjednodušovaniu profesionálnych programov a ich sprístupňovaniu neodbornej verejnosti. Ako alternatívu k profesionálnym a finančne náročným softvérom boli poslucháčom predstavené jednoduché bezplatné programy dostupné online, s ktorými je možné jednoduchými a intuitívnymi krokmi vytvoriť grafický obsah. Existuje veľké množstvo online nástrojov, v ktorých pracovať je veľmi jednoduché a postačuje na tvorbu bežných grafických výstupov. Tieto programy ponúkajú taktiež množstvo bezplatných šablón, ktoré je možné upravovať podľa vlastných preferencií čím sa práca výrazne uľahčuje.

Poslucháčom boli predstavené známe online nástroje na tvorbu grafiky.

Piktochart

Výborný nástroj na tvorbu infografiky, prezentácií či videí pár klikmi. Jednoduchý editor vďaka množstvu predpripravených vzorov, ktoré je jednoduché upraviť podľa vlastných predstáv bez nutnosti budovania od základov. Ponúka vzory pre infografiku, prezentácie, brožúry, newslettery či resume. Je dostupná voľná aj platená PRO verzia a taktiež ponúka užitočné videá s návodmi.

PicMonkey

Jednoduchý editor pre tvorbu grafického obsahu pre sociálne siete, webstránky, bannery a tvorbu log., Je výborný aj na úpravu fotografií, poskytuje jednoduché a kvalitné editovanie s rôznymi predpripravenými filtrami, jednoduché odstránenie pozadia, pridanie textu či loga a upravenie pre sociálne siete.

Placeit

Ak tvoríte grafický obsah, ktorý pridávate na rôzne objekty ako oblečenie či suveníry a nedisponujete týmito predmetmi, Placeit umožňuje pridať váš návrh do predpripravenej šablóny s rôznymi objektmi. Takýto obrázok, šablóna, kde sa mení grafický obsah na danom objekte sa nazýva Mockup.

Pixlr

Výborný viacúčelový program, jeden z najlepších grafických online editorov. Umožňuje editáciu fotografií a zároveň grafickú tvorbu s veľkým množstvom predpripravených vzorov. Poskytuje kvalitné automatické odstránenie pozadia z fotografie, vyrezávanie objektov, navrhovanie grafických obsahov pre sociálne média, letáky, brožúry, tvorbu jednoduchých animácií a koláží. Je dostupný v bezplatnej a platenej PRO verzii.

Pablo

Zameraný na rýchle vloženie textu a grafiky do rôznych reklamných materiálov.

Canva

Jednoduchý, prehľadný, intuitívny a efektívny nástroj, ktorý si osvojili špecialisti na grafický obsah pre sociálne média. Ponúk tisíce šablón príspevkov pre sociálne média, listy, prezentácie, časopisy, infografiku, vizitky, titulné obrázky, logá, pohľadnice reklamné letáky a mnoho iných.

Gimp

Snáď najlepší voľne dostupný grafický editor, ktorý dokáže nahradiť finančne náročný Photoshop.

13. Závěry a doporučení:

Posluchači pozitivně reagovali na jednoduché možnosti kreativní grafické práce. Po náročných hodinách so softvéry od Adobe sa zdajú tieto editory omnoho prijateľnejšie pre ich prácu a vidia v nich väčšie využitie.

Odporúčania:

Poslucháčom odporúčam skúsiť samostatne, intuitívne bez znalostí daného programu vytvoriť istý grafický obsah vo spomínaných editoroch.

| | |
|-----------------------------------|--------------------|
| 14. Vypracoval (meno, priezvisko) | Maroš Mitro |
| 15. Dátum | 11.2.2022 |
| 16. Podpis | |
| 17. Schválil (meno, priezvisko) | Ing. Eva Liptáková |
| 18. Dátum | 4.3.2022 |
| 19. Podpis | |