

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 | 9.9.2021 |
| 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:

Vymedzenie činnosti klubu a určenie cieľa klubu.
Zopakovanie terminológie bitmapovej a vektorovej grafiky.
Oboznámenie sa so znalosťami poslucháčov.

klúčové slová:

bitmapová grafika, grafická gramotnosť, softvér, analýza zručností

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

Činnosť klubu:

Poslucháčom bol predstavený 30 hodinový plán klubu s konkrétnymi okruhmi. Poslucháči boli oboznámení o participatívnom priebehu klubu, kedy budú aktívne zasahovať 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.

Zopakovanie terminológie:

Spoločne sme a vrátili k pojmom vektorovej a bitmapovej grafiky, zopakovali si ich rozdiely a situácie kde sa hodí daný typ grafiky. Súčasťou bol aj online test na tému terminológie v grafike.

Diskusia:

Po zopakovaní terminológie bitmapovej a vektorovej grafiky sme prešli na diskusiu. Tá sa niesla v duchu skúseností pedagógov s grafickými softvérmi, ich problémov, ktorým čelili pri práci s nimi, boli preberané ich nedostatky a konkrétne potreby týkajúce sa práce s grafickými editormi. Pedagógovia predstavili svoj posun v práci s grafickými softvérmi. Ako ukážky im poslúžili prezentácie, ktoré pripravujú pre žiakov, ktoré sme spoločne zhodnotili.

13. Závery a odporúčania:

Poslucháči na základe testu, rozumejú základným a rozhodujúcim pojmom bitmapovej a vektorovej grafike a taktiež preukázali schopnosť výberu vhodnej grafickej metódy na danú situáciu. Z diskusie vyplýva, že pedagógovia využívajú najmä voľne dostupné grafické editory, ktoré dokážu naplniť ich potreby.

Odporúčania:

Poslucháčom odporúčam naďalej budovať svoje skúsenosti s grafickým editorom a zapisovať si problémy, s ktorými sa stretnú, predstaviť ich na klube a spoločne ich riešiť.

| | |
|-----------------------------------|--------------------|
| 14. Vypracoval (meno, priezvisko) | Maroš Mitro |
| 15. Dátum | 9.9.2021 |
| 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 | 17.9.2021 |
| 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 prehliadačov a editorov vektorovej grafiky.
Voľne dostupné a online vektorové editory.

klúčové slová:

vektorový prehliadač, vektorový editor, vektorový softvér

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

Klub prebehol formou prezentácie jednoduchých vektorových softvérov, s propagačnými videami a ukážkami prác vytvorených v danom softvéri.

Inkscape

Ide o open-source, takže voľne dostupný, softvér pre tvorbu vektorovej grafiky pre platformy Windows, iOS a MacOS X. Je vhodný pre rôznu tvorbu, či už loga, clip artu, typografie či diagramov.

Natívny formát: .svg

Ide o jednoduchý softvér s obmedzenými nástrojmi, avšak s aktívnou komunitou ľudí, ochotní pomáhať si navzájom.

Zoner Callisto

Ďalší voľne dostupný vektorový editor určený najmä pre začiatočníkov. Softvér má priehľadné prostredie, v ktorom sa jednoducho zorientuje aj človek, ktorý nemá až tak veľa skúseností s podobnými softvérmi. Jeho vývoj bol ukončený v roku 2004, čo znamená, že nebude spolupracovať s novšími formátmi iných softvérov.

Natívny formát: .zmf

Vhodnou alternatívou ku zastaralým, voľne dostupným softvérom sú napríklad aj online vektorové editory a aplikácie. Aj napriek tomu, že je väčšina v anglickom jazyku, ich prostredie býva veľmi jednoduché a práca s nimi je intuitívna. Ďalšou výhodou je rýchly chat s poradcami, pravidelné aktualizácie, možnosť pracovania na tablete a taktiež fakt, že opadá nutnosť sťahovania a inštalovania programu. Predstavené boli stránky ako www.vectr.com, www.vecteezy.com a aplikácia Gravit Designer.

13. Závery a odporúčania:

Poslucháčom boli predstavené grafické prehliadače a ich porovnanie. Išlo o programy, ktoré sú vhodné pre prvé kroky s vektorovou grafikou. Poslucháči sa cítili komfortne pri práci s nimi a celkovo išlo o celkom intuitívne softvéry, v ktorých sa ľahko zorientovali.

Odporúčania:

- Precvičiť si prácu s vektorovým editorom na tablete

| | |
|-----------------------------------|--------------------|
| 14. Vypracoval (meno, priezvisko) | Maroš Mitro |
| 15. Dátum | 17.9.2021 |
| 16. Podpis | |
| 17. Schválil (meno, priezvisko) | Ing. Eva Liptáková |
| 18. Dátum | |
| 19. Podpis | |

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu