



Vorönn 2023
Fjölbrautaskóli Suðurlands

NÝMI2GM05

Grafísk miðlun

Kennari	Ágústa Ragnarsdóttir, agustaragnars@fsu.is
---------	--

Áfangalýsing:

Í áfanganum kynast nemendur grafískri miðlun og framsetningu efnis fyrir prent-, net- og skjámiðla. Áhersla er m.a. á myndvinnslu, prentsmíð, leturfræði og grafíska hönnun, textameðferð, stafræna uppbyggingu mynda og litstýringu. Kenndur er grunnur í helstu myndvinnslu- og teikniforritum í grafíska geiranum (Photoshop fyrir myndvinnslu og Illustrator fyrir vectorteikningu). Markmiðið er að nemendur tileinki sér helstu tól og tæki forritanna til að koma frá sér einföldu grafísku efni.

Undanfari: Enginn

Þekkingarviðmið - nemandi skal hafa aflað sér þekkingar og skilnings á:

- helstu forritum sem notuð eru í dag í grafíska geiranum
- stafrænni uppbyggingu mynda
- litstýringu
- vectorteikningu
- textameðferð og setningu
- leturgerðum og stílbrigðum
- myndbyggingu og tákfræði síðuhönnunar

Leikniviðmið - nemandi skal hafa öðlast leikni í:

- grunnnotkun Photoshop og Illustrator
- myndvinnslu s.s. setja saman myndir og lagfæra og litastilla myndir
- að teikna einfalda grafík í vector
- að setja upp verk út frá samspili texta og mynda

- að vinna efni í ólíka miðla

Hæfniviðmið - nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:

- skila inn og taka á móti fjölmiðlaefni í stafrænu formi, bæði myndum og texta
- myndvinna í Photoshop
- vectorteikna í Illustrator
- yfirfært þessa þekkingu og kunnáttu yfir í áþekk forrit

Námsefni:

- Fyrirlestrar, innlagnir, glærur, internetið, sýnikennsla og verkleg kennsla en engar hefðbundnar kennslubækur.
- Öll endanleg æfinga- og verkefnavinna fer fram í tölvum en hugmynda- og skissuvinna er einnig mögulega unnin á pappír - þess vegna er gott að hafa með blað og blýant.
- **Mikilvægt að vera alltaf með heymartól með sér.**
- Tölvur með viðkomandi forritum eru í skólanum en skólinn skaffar ekki forritin í einkatölvur.

Áætlun um yfirferð og verkefnaskil:

Vika	Dagsetning	Námsefni og viðfangsefni	æfingar og verkefni
1	5. janúar	Áfanginn kynntur. Nemendur "logga" sig inn í Adobe pakkann og setja upp fyrir sig.	
2-3	9.-16. janúar	Kennsla á Photoshop Æfingar í Photoshop	Nokkrar æfingar
3-6	19. jan.-10. feb.	Verkefnavinna í Photoshop	Verkefni nr. 1, 2, 3 og 4
7-9	13.-28. feb.	Lokaverkefni í Photoshop Vetrarfrí mán. 20. feb.	Verkefni nr. 5
9	1.-3. mars	Kátir dagar og Flóafár	
10-11	6.-17. mars	Kennsla á Illustrator	Nokkrar æfingar

12, 13 og 15	20. mars – 14. apríl (páskafri í viku 14)	Verkefnavinna í Illustrator	Verkefni nr. 6, 7, 8, 9 og 10
16-18	17. apríl - 4. maí	Lokaverkefni í Illustrator Frí fimmtudaginn 20. apríl (sumardagurinn fyrsti) Frí mánudaginn 1. maí	Verkefni nr. 11

Sérreglur áfangans:

- **Skila þarf 90% verkefna í Photoshop og 90% verkefna í Illustrator sem og fullnægjandi lokaverkefnum í báðum tilvikum til að eiga möguleika á að standast áfangann.**
- Mikinn meirihluta áfangans vinna nemendur skilgreind verkefni þar sem þeir æfa sig í að ná tökum á hugbúnað. Nokkur verkefnanna reyna líka á sköpunarkraft þá einkum lokaverkefnin tvö.
- Nemendur verða sjálfir að halda utan um og bera ábyrgð á öllum sínum rafrænu gögnum, því er mikilvægt að vista skipulega og lýsandi og nota ský.
- Áfanginn er leiðsagnarmatsáfangi. Námsmat byggist upp á mati kennara þar sem horft er til verklags, vandvirkni, frágangs, ígrundunar, rökstuðnings sem og frumkvæði og sköpunargleði. Þá er metið er eftir frumleika (þar sem það á við) og tileinkun vinnubragða og aðferða.
- Einkatölvur og símar leyfðir í tímum sem vinnutæki og einnig má hlusta á tónlist sé kennari ekki með innlögn. Önnur notkun á þessum tækjum sem og búnaði skólans en er lítur að náminu ekki leyfð nema að höfðu samráði við kennara.
- **Alltaf að hafa heyrnartól með sér sem nýtast til þess að hlusta á kennslumyndbönd.**

Námsmat:

Námsþáttur	Lýsing á námsmati	Vægi
1) Peran	Vandvirkni, metnaður, tileinkun og sjálfstæði og endanleg útkoma. Upplausn, stærð og vistun.	12%
2) Lagfæringar	Vandvirkni, raunsæi, tileinkun og sjálfstæði og endanleg útkoma. Upplausn, stærð og vistun.	6%
3) Litaleikur	Leikgleði, vandvirkni, metnaður, tileinkun og sjálfstæði og endanleg útkoma. Upplausn, stærð og vistun.	8%

4) Kringumstæður	Eigin ljósmynd, tileinkun úr verkefni 1 og 2, sjálfstæði og endanleg útkoma. Upplausn, stærð og vistun.	6%
5) Lokaverkefni	Nálgun, innihald og hugmynd, flækjustig, túlkun skilaboða, læsileiki og miðlun (bæði myndrænt og í texta), vandvirkni, tileinkun og sjálfstæði og endanlega útkoma. Upplausn, stærð og vistun.	18%
6) Hús	Vandvirkni, tileinkun og sjálfstæði og endanleg útkoma sem á að vera sem líkust fyrirmyndinni. Þó má leika með liti og form upp að vissu marki og kostur ef flækjustig myndarinnar er aukið. Uppsetning á síði og síðustærð. Vistun.	5%
7) Vélmenni	Vandvirkni, tileinkun og sjálfstæði og endanleg útkoma sem á að vera sem líkust fyrirmyndinni. Leika má með liti. Uppsetning á síði og síðustærð. Vistun.	5%
8) Logo	Vandvirkni, tileinkun og sjálfstæði og endanleg útkoma sem á að vera sem líkust fyrirmyndunum. Uppsetning á síðum og síðustærð. Uppsetning á síði og síðustærð. Vistun.	11%
9) Letur	Nálgun, frumleiki, sköpunargleði, meðferð leturs og texta, flækjustig, tileinkun og sjálfstæði, endanleg útkoma og uppsetning á síðum. Uppsetning á síði og síðustærð. Vistun.	6%
10) Ljósmyndir	Nálgun og sköpunargleði, tileinkun og sjálfstæði, flækjustig, endanleg útkoma. Uppsetning á síði og síðustærð. Vistun.	5%
11) Lokaverkefni	Nálgun, innihald og hugmynd, flækjustig, túlkun skilaboða, læsileiki og miðlun (bæði texta og grafík), vandvirkni, tileinkun og sjálfstæði og endanlega útkoma. Rétt stærð, frágangur til prentuntar og vistun	18%
Samtals		100%

Kennsluáætlun er sett fram með fyrirvara um breytingar.

4. janúar 2023