



NÝMI2GM05

Kennsluáætlun – Vorönn 2025

Fjölbrautaskóli Suðurlands

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

Áfangalýsing:

Í áfanganum kynnast nemendur grafískri miðlun og framsetningu efnis fyrir ólíka miðla. Grunnur kenndur á þrjú helstu teikni-, myndvinnslu- og umbrotsforritin í grafíska geiranum (Photoshop, Illustrator og InDesign). Markmiðið er að nemendur tileinki sér helstu tól og tæki forritanna til að koma frá sér einföldu grafísku efni.

Unnið myndvinnslu, stafræna uppbyggingu mynda og skráa, litstýringu, myndbyggingu, letur og textameðferð, prentsmíð og skjásmíð með hugmyndir grafískrar hönnunar að leiðarljósi.

Áfanginn mun verða í samstarfi við Byggðasafn Árnesinga á önninni þar sem nemendur munu vinna veggspjöld sem verða uppistaðan í páskasýningu safnsins. Unnið verður með samfélagsleg samtímamálefni sem verða spegluð í sambærilegum málefnum fyrri alda. Vinnuheitið er *Sagan endurtekur sig*.

Forritin sem um ræðir eru:

- Adobe Photoshop (myndvinnsla)
- Adobe Illustrator (teikning)
- Adobe InDesign (umbrot)

Farið verður í allar helstu aðgerðir hvers forrits og að auki:

- Meðhöndlun lita
- Letur og leturfræði
- Skipulag, vistun og frágang
- Möguleika með gervigreind

Markmið áfangans:

Þekking

Nemandi skal hafa aflað sér þekkingar og skilnings á:

- stafrænni uppbyggingu mynda
- myndblöndun
- litstýringu
- vectorteikningu
- textameðferð og setningu
- leturgerðum og stílbrigðum

- myndbyggingu og táknafræði síðuhönnunar

Leikni

Nemandi skal hafa öðlast leikni í:

- grunnnotkun Photoshop, Illustrator og InDesign
- myndvinnslu s.s. setja saman myndir og lagfæra og litastilla myndir
- að teikna einfalda grafík í vector
- að setja upp einfalt umbrot út frá samspili texta og mynda
- að vinna efni í ólíka miðla

Hæfni

Nemandi skal geta hagnýtt þá almennu þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:

- skila inn og taka á móti fjölmiðlaefni í stafrænu formi, bæði myndum og texta
- vinna einfalda myndvinnslu í Photoshop
- teikna einfalda grafík í Illustrator
- að setja upp einfalt umbrot í InDesign
- yfirfært þessa þekkingu og kunnáttu yfir í áþekk forrit

Kennslubækur og kennslugögn

- Fyrirlestrar, kennslumyndbönd, glærur, internetið, sýnikennsla og verkleg kennsla en engar hefðbundnar kennslubækur.
- Öll endanleg verkefnavinna fer fram í tölvum en hugmynda- og skissuvinna er einnig unnin á pappír - þess vegna hafa með sér skissubók og blýant.
- **Mikilvægt að vera alltaf með heyrnartól með sér.**
- Tölvur með viðkomandi forritum eru í skólanum en skólinn skaffar ekki forritin í einkatölvur. Nemendur geta keypt sér sérstakan ársnemandaöðgang í eigin tölvur ef vill.

Áætlun um yfirferð og verkefnaskil:

Vika	Dagsetning	Námsefni og viðfangsefni	Verkefni
3-6	16. jan. - 13. feb.	Photoshop • Innlögn og æfingar • Verkefni sem æfa grunn í myndblöndun, möskun, litablöndun, upplausn, vistun o.fl.	Verkefni nr. 1, 2, 3, 4 og 5
7-10	17. feb. - 11. mars	Illustrator • Innlögn og æfingar • Verkefni sem þjálfra vectorteiknihæfni, vinnu með letur, uppsetningu á grafík og hreinteikningu.	Verkefni 6, 7, 8, 9 og 10

10-14	13. mars - 3. apríl	Veggspjald (<i>Photoshop og Illustrator</i>) Verkefni sem reyna á hæfni sem nemandi á að hafa öðlast úr fyrri verkefnum áfangans auk merkingar, innihalds, myndbyggingar og samvinnu milli þessara tveggja forrita.	Verkefni 11
14-20	8. apríl - 13. maí	Indesign - Innlögn og æfingar - Verkefni sem veita innsýn í einfalt umbrot og leturmeðferð og hvernig forritin þrjú sem kynnt hafa verið geta unnið saman þar sem hægt er að nýta sem best sérhfangu hvers og eins þeirra.	Verkefni 12, 13 og 14

Vægi námsþátta í vetrareinkunn og tímaáætlun á önninni:

16. janúar - 13. febrúar (Photoshop)

1. Peran **(8%)**
2. Lagfæringar **(6%)**
3. Litaleikur **(6%)**
4. Kringumstæður **(6%)**
5. Xtra Photoshop **(5%)**

17. febrúar – 11. mars (Illustrator)

6. Hús **(5%)**
7. Vélmenni **(5%)**
8. Logo **(9%)**
9. Letur **(6%)**
10. Ljósmyndir **(5%)**

13. mars - 3. apríl (Photoshop og Illustrator)

11. Veggspjald **(22%)**

8. apríl - 13. maí (InDesign)

12. Blöðungur **(3%)**
13. Opna **(4%)**
14. Eigin útgáfa **(10%)**

Sérreglur áfangans:

- **SKIL OG SKILAFRESTUR:**
 - Skila þarf hið minnsta 90% af fyrirlögðum verkefnum annarinnar, stöðnum verkefnum nr. 1, nr. 11 og nr. 14 og fá 5 í lokaekun til að eiga möguleika á að standast áfangann.
 - *Sein skil: Dreigið er niður fyrir sein skil verkefna um 0,5 pr. dag. Að sjö dögum liðnum umfram skilafrest er ekki möguleiki að fá herra en 5 fyrir verkefni. Mikilvægt að nemandi sé í góðu sambandi við kennara sinn ef hann er að lenda í skilavandræðum.*
- Meirihluta áfangans vinna nemendur skilgreind verkefni þar sem þeir æfa sig í að ná tökum á forritunum. Nokkur verkefnanna reyna líka á sköpunarkraft og hugmyndaflug.

- Nemendur verða sjálfir að halda utan um og bera ábyrgð á öllum sínum rafrænu gögnum, því er mikilvægt að vista skipulega og lýsandi.
- 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 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 innlög. Önnur notkun á þessum tækjum sem og búnaði skólans er lítur ekki að náminu ekki leyfð nema að höfðu samráði við kennara.
- Afar mikilvægt að mæta vel í alla tíma og nýta í botn þar sem fæst hafa aðgang annars staðar að þeim hugbúnaði sem kennt er á og notaður er í áfanganum.
- Ekki er sjálfgefið að öll veggspjöld verkefnis 11 fari sjálfkrafa á sýningu Byggðasafns Árnesinga.
- **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.	8%
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) 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%
6) 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%
7) 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.	10%
8) Leturleikur	Nálgun, frumleiki, sköpunargleði, meðferð leturs og texta, flækjustig, tileinkun og sjálfstæði, endanleg útkoma og uppsetning á síðum. Uppsetning á síði og síðustærð. Vistun.	6%
9) Ljósmyndir	Nálgun og sköpunargleði, tileinkun og sjálfstæði, flækjustig, endanleg útkoma. Uppsetning á síði og síðustærð. Vistun.	5%
11) Veggspjald	Nálgun, innihald og hugmynd, flækjustig, túlkun skilaboða, læsileiki og miðlun (bæði texta og grafík), frumleiki og sköpun,	24%

	vandvirkni, tileinkun og sjálfstæði og endanlega útkoma. Rétt stærð, frágangur til prentuntar og vistun.	
12) Blöðungur	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.	3%
13) Opna	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.	4%
14) Eigin útgáfa	Tileinkun og sjálfstæði, frumkvæði, sköpun. Endanleg útkoma, samspil útlits og innihalds. Vandaður texti (yfirlésinn). Tæknileg skil og vistun.	10%
Samtals		100%

Kennsluáætlun er sett fram með fyrirvara um breytingar.

13. janúar 2025