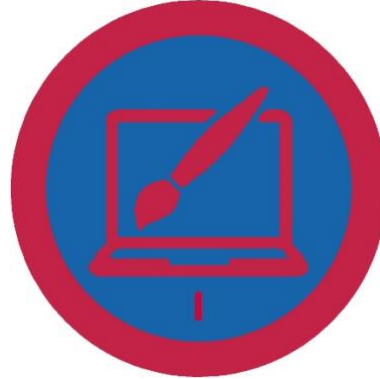

Графічний дизайн I

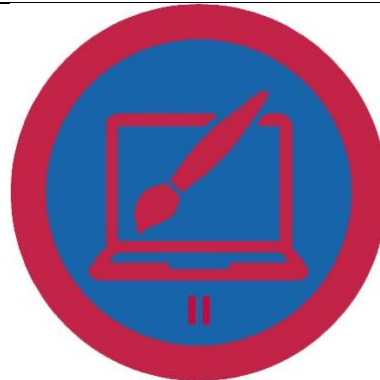
I проба



1. Розповісти де в повсякденному житті зустрічаються елементи графічного дизайну та як вони допомагають людям (Комунікації, Вказівники тощо);
 2. Знає, чим растрова графіка відрізняється від векторної;
 3. Знає в яких програмах можна створювати об'єкти графічного дизайну;
 4. Знає основні правила композиції в графічному дизайні;
 5. Знає й може пояснити чим відрізняються між собою різні кольорові моделі (сmyк та rgb);
 6. Розповість загальні правила використання кольорів при створенні дизайну (комплементарні, тріадні поєднання, тетрадне поєднання, ахроматичні кольори);
 7. Знає про онлайн-ресурси з прикладами графічного дизайну (behance, pinterest, dribbble, інші).
-

Графічний дизайн II

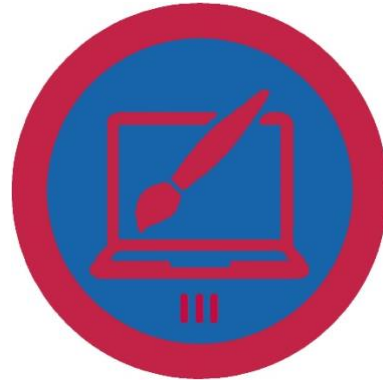
II проба



1. Здобуде вмiсть "Графічний дизайн I";
 2. Вмiє завантажити та встановити програму для графічного дизайну. Знає, як користуватися основними інструментами в нiй;
 3. Знає що таке ритм, контраст, нюанс, тотожність, пропорції й масштаб;
 4. Знає, як користуватися шрифтами та вмiє поєднувати їх між собою. Знає, як вирiвнювати текст на макетi;
 5. Розповість iз якою роботою стикаються графічні дизайнери;
 6. Намалює хоча б 3 вiдзначки для акції гурткового/курінного рiвня;
 7. Знає бодай 5 видатних свiтових дизайнерiв чи дизайн-агенції України, розповість про них, та їхнi роботи на курiнних сходинах;
 8. Буде виконувати обов'язки писаря на 2-х заходах: гурткового/курінного рiвня, та виконає всi дизайнерські роботи (вiдзначка, посвiдка, афіші, рекламна продукція тощо);
 9. Знає де можна знайти актуальну iнформацію про графічний дизайн;
 10. Проведе гутiрку для куреня або гуртка про пластовий брендбук, розкаже з чого він складається та як ним користуватись.
-

Графічний дизайн III

III проба



1. Здобуде вмiсть "Графiчний дизайн II";
 2. Знає що таке Айдентика та для чого вона потрібна. Розповiсть про це куреню на сходинах;
 3. Знає що таке iнфографiка та для чого її використовують. Створить iнфографiку iсторiї свого куреня;
 4. Створить курiнний брендбук, який вмищатиме в себе логотип куреня (герб), макет курiнного брендovanого одягу (кепка, футболка, худi тощо), сувенiрну продукцiю (пляшка, екоторба, шкарпетки тощо), банер;
 5. Буде виконувати обов'язки писаря на 3-х заходах: курiнний/мiжкурiнний табiр, акцiї станичного/окружного/крайового рiвня де виконає всi дизайнерськi роботи (вiдзначка, посвiдка, афiша, рекламна продукцiя тощо);
 6. Створити портфолiо з наступних робiт (логотип 2, вiдзначка 3, афiша 5, рекламна продукцiя 1);
 7. У межах пластового заробiтку, знайде одного замовника та виконає одне замовлення, проведе комунiкацiю та отримає грошi, спрямує їх до курiнної каси;
 8. Отримає рекомендацiю вiд одного досвiдченого пластуна-дизайнера/пластунки-дизайнерки до зарахування цiєї вмiлостi внаслiдок виконаних умов;
 9. Дiзнається про три можливi кар'єрнi напрямки в графiчному дизайнi. Вибере один i дiзнається про освiту, пiдготовку та досвiд, необхідний для цiєї професiї, обговорить це з iнструктором, та розкаже, чим ця професiя зацiкавила.
-