

# GRAFICKÝ DESIGNÉR

## GRAFICKÁ DESIGNÉRKA

MOJE JMÉNO \_\_\_\_\_

MŮJ PATRON / MOJE PATRONKA \_\_\_\_\_

**CÍL:** Ti, kteří by chtěli získat tuto odborku, by měli chtít rozvíjet svůj estetický cit a kladný vztah k tvorbě vizuálních výstupů, převážně na počítači. Měli by být schopni pomoci oddílu/středisku s přípravou potřebných materiálů a vědět, co všechno to obnáší – od formování idejí přes přípravu podkladů a zpětnou vazbu až po závěrečný export.



### POČTY KE SPLNĚNÍ ODBORKY

(aktivitu si vybírám po poradě s patronem/patronkou)

	DOKAŽ TO (hlavní podmínky)	UKAŽ SE (doplňující podmínky)
Mladší skauti a skautky	○ (1)	○ ○ ○ ○ (4)
Starší skauti a skautky	○ ○ ○ (3)	○ ○ ○ ○ ○ ○ (6)
Roveři a rangers	○ ○ ○ ○ ○ ○ (6)	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ (10)

### Mám splněno:

v kategorii mladší skauti a skautky dne:	Podpis vedení oddílu
v kategorii starší skauti a skautky dne:	Podpis vedení oddílu
v kategorii roveři a rangers dne:	Podpis vedení oddílu

Zapiš si do kolečka pořadové číslo/písmeno plněné aktivity.

Po splnění aktivity si kolečko vybarvi barvou podle toho, jak ti plnění šlo.

● Zelená – „Tato aktivita pro mě byla celkem jednoduchá, její plnění mě moc neposunulo.“

● Oranžová – „Tato aktivita byla přiměřeně obtížná, její plnění bylo pro mě výzvou.“

● Červená – „Tato aktivita byla velmi náročná, její splnění bylo na hranici toho, co umím a znám.“

Pokud již máš aktivitu splněnou (vybarvenou) z předchozí věkové kategorie, přepiš si ji do řádku své aktuální věkové kategorie.

ZADÁNÍ AKTIVITY	CO PLNĚNÍM AKTIVITY PROKÁŽU, ŽE ZNÁM / UMÍM / DOKÁŽU VYUŽÍT?	PODPISY
<p><b>A Grafické šablony.</b> Vytvořím a využiji tři grafické výstupy. Dva vytvořím z existujících generátorů na stránce generator.skaut.cz a další v nástroji Canva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Znáám nejjednodušší nástroje pro tvorbu grafiky.</li> <li>• Víím, že nemusím vše dělat od nuly a můžu to zvládnout za pár minut.</li> </ul>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>B Designový proces.</b> Vyhledám na internetu, „co je to design“. Přečtu si první kapitulu v publikaci Neviditelná strana designu. Vysvětlím družině, co design znamená a jak zjištěné poznatky přenesu do oddílové praxe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umím popsat, co znamená design a designový proces.</li> <li>• Umím využít v praxi poznatky o designu.</li> </ul>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>C Technické základy.</b> Vytvořím výstupy v různých grafických programech (jeden pro vektor, druhý pro rastr). Vysvětlím, proč jsem si vybral/a tyto programy. Vysvětlím, podle čeho se rozhodovat, jak v programech nastavit správné barevné modely nebo rozlišení výstupu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Znáám rozdíly mezi vektorem a rastrem a jejich základní formáty souborů.</li> <li>• Znáám omezení barevného gamutu RGB, CMYK a PANTONE a víím, kdy jednotlivé modely použít.</li> <li>• Víím, jaké vhodné rozlišení fotografií potřebují pro digitální a tiskovou tvorbu.</li> </ul>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>D Grafika na zadání.</b> Se zadavatelem se domluvíím na zadání grafiky (funkce výstupu, formát, použití). Nadefinuju požadované podklady (texty, fotky, ilustrace), v případě potřeby využiji stažené podklady s licencí zdarma. Podle zadání a podkladů vytvořím grafiku.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umím sestavit zadání a správně nadefinovat podobu vyžadovaných podkladů.</li> <li>• Víím, kde podklady sehnat zdarma, jak nakládat s licencemi, a ctím autorská práva.</li> <li>• Zadavateli umím vhodně předat soubory, přehledně je pojmenovávám a hlídám si časté zálohování zdrojových dat (např. na Google Drive).</li> </ul>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>E Skautský grafický manuál.</b> Uvedu 5 příkladů ze Skautského grafického manuálu a ukážu použití těchto pravidel na svých dílech.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Znáám základní grafické prvky, které reprezentují skauting. Chápu, k čemu slouží grafické manuály.</li> <li>• Uvědomuju si omezení grafických manuálů a jejich nároky.</li> </ul>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>F Skautský vizuální styl.</b> Vytvořím pět různých větších výstupů (plakát, pozvánku, diplom, táborový pohled, ...) za použití skautského vizuálního stylu bez použití šablon. Při tvorbě výstupů se aktivně snažím získat zpětnou vazbu. Všechny výstupy budou použity ke svému účelu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ovládám proces tvorby: sestavení zadání, sběr podkladů, volba postupu, příprava návrhů, zohlednění zpětné vazby, předání výsledku.</li> <li>• Víím, že výstupy pro jednu příležitost by měly mít společný vzhled. Víím, že výstupy jednoho střediska, oddílu nebo akce by měly mít společné prvky (např. jednotné logo).</li> <li>• Umím využít názorů ostatních, uvědomuju si autorskou slepotu a snažím se získat konstruktivní zpětnou vazbu.</li> </ul>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>

POPIS AKTIVITY	PODPISY
<p><b>1 Tisk.</b> Připravím grafiku do tisku. Zvážím výběr materiálu, cenu, funkci, vyberu vhodnou tiskárnu, zjistím způsob odevzdání podkladů, a soubor odevzdám (ořezové značky, spádávka, správný barevný profil a kvalita fotek a obrázků).</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>2 Sociální síť.</b> Vytvořím grafiku pro příspěvek nebo událost na sociálních sítích. Hlídám si potřebné rozměry a formáty, testuji čitelnost výstupů na různých zařízeních (počítač, telefon).</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>3 Podpora správce webu.</b> Vytvořím drobné grafické výstupy (ikony, bannery, zpracování fotek ke kontaktům, ...) pro web podle daných požadavků. Beru přitom v úvahu účel, rozměry i formát obrázků.</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>4 Textil.</b> Navrhu a zrealizuji kus oblečení (oddílové tričko, plátěná taška, ...) nebo součást kroje (šátek, nášivku, ...) pro web podle daných požadavků. Musím dát pozor, na co si u konkrétního výrobku musím dát pozor.</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>5 Merchandising.</b> Navrhu a nechám vyrobit předmět (jiný než oblečení) pro oddílové potřeby (např. nechám gravírovat nůž, vypálit kožený předmět aj.).</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>6 Zpěvník nebo časopis.</b> Navrhu a zrealizuji oddílový zpěvník nebo časopis. Vysvětlím, proč jsem zvolil/a vybraný font včetně jeho velikosti a jak jsem zamezil/a gramatickým a typografickým chybám. Při tvorbě si hlídám zalamování slov, zarovnávání odstavců a učím se tvořit dle mířky účař.</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>7 Setkání.</b> Navštívím výstavu nebo jinou událost (například workshop) související s grafickým designem. Kamarádovi či kamarádce sdělím, co mi přišlo na akci nejvíc přínosné a co jsem se naučil/a.</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>8 Osobnost.</b> Vyzkouším si techniky a postupy, které používají známé osobnosti grafického designu: připravím plakát nebo jiný výstup ve stylu známého autora.</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>9 Historie.</b> Druzině představím 5 zajímavých faktů z vybrané oblasti historie grafického designu. Můžu se zaměřit například na loga známých společností, první grafické programy apod.</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>10 Pomoc.</b> Pomůžu někomu s grafikou. Např. kamarádovi či kamarádce s typografickým-mi pravidly a formátováním školní práce, rodičům doma s důležitým dokumentem, prarodičům s řazením kuchařky aj.</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>

POPIS AKTIVITY	PODPISY
<p><b>11 Nástroje.</b> Vyzkouším následující nástroje: letsenhance.io, tynypng.com, reduceimages.com, blobmaker.app.</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>12 Typografie.</b> Připravím pro družinu typografickou hru. Během hry se seznámíme s různými typy písma v učebnicích, knihách, webových stránkách, aplikacích atp. Poté společně diskutujeme, které písmo je na který formát nevhodnější. Pozorujeme také, jestli má písmo českou diakritiku (háčky a čárky).</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>13 Typografická pravidla.</b> Posbírám 5 letáků, grafických výstupů nebo reklamních příspěvků. Ukážu na nich družině, jak se správně píše datum a čas, jaký je rozdíl mezi pomlčkou a spojovníkem a další základní pravidla.</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>14 Databanka.</b> Vedu si svoji „databanku“ často používaných podkladů, např. fotky našeho oddílu ve vysoké kvalitě.</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>15 Odstup.</b> Na vybraný svůj výtvor se podívám s časovým odstupem dne, týdne a měsíce. Upravím, co se mi na výtvoru nezdá, a výsledek si uložím jako kopii. Jak se dílo postupně změnilo?</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>16 Zpětná vazba.</b> Svůj výtvor pošlu do facebookové skupiny Bavíme se o skautské grafice a požádám o zpětnou vazbu. Po 3 dnech rady vyhodnotím, zvážím a na jejich základě výtvor upravím.</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>17 Rada ostatním.</b> Dvakrát konstruktivně okomentuji výstupy ve facebookové skupině Bavíme se o skautské grafice.</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>18 Jsem patronem/patronkou této odborky.</b> (Pouze když plním R&amp;R stupeň.)</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>
<p><b>19 Vlastní aktivita.</b> (V případě, že ti v odborce nějaká aktivita chybí, můžeš si po dohodě s patronem/ patronkou vytvořit jednu vlastní aktivitu do doplňujících podmínek „Ukaž se“.)</p>	<p>Já</p> <hr/> <p>Patron/ka</p>