Srednja šola za oblikovanje Maribor
Park mladih 8
2000 Maribor

GROBI KURIKUL
(šolsko leto 2026/2027)

Predmet:
UMETNOST IN GRAFIČNO OBLIKOVANJE

Program: Grafični operater

Letnik: 1.

(predvideno letno število ur: 99, tedensko število ur: 3, 33 ur – Janja Ipavic, 66 ur – Denis Fras)

Pripravil: Denis Fras, univ. dipl. med. komunikolog.

Št. tematskih sklopov	Teme	Časovni okvir	Minimalni standard	Način pridobitve ocene
1	**Opredelitev pojma umetnost ter oblikovanje in risanje likovne kompozicije z uporabo osnovnih oblikotvornih likovnih elementov** - Likovne prvine - Likovna morfologija in likovne spremenljivke - Likovna kompozicija (načela likovnega reda) - Kompozicijski principi - Prostorski ključi ali globinska vodila		- Dijak prepozna in poimenuje osnovne likovne prvine: točka, črta, ploskev, barva, tekstura in prostor. - Dijak razume pomen vsake likovne prvine pri gradnji vizualnega sporočila. - Dijak zna uporabiti osnovne likovne prvine pri ustvarjanju enostavnih vizualnih kompozicij. - Dijak razlikuje med osnovnimi oblikami (geometrijske in organske) ter njihovimi značilnostmi. - Dijak prepozna likovne spremenljivke, kot so velikost, smer, položaj, nasičenost in svetlost, ter jih zna vključiti v svoja dela. - Dijak razume in uporabi osnovne likovne odnose, kot so kontrast, ponavljanje in variacija. -	Pisno ocenjevanje Znanja

2	**Oblikovanje rastrske in vektorske grafike** - Razlike med rastrsko in vektorsko grafiko. - Pregled osnovnih formatov datotek (JPG, PNG, GIF, SVG, EPS, AI). - Prednosti in slabosti rastrske in vektorske grafike glede na namen uporabe. - Koncept slikovnih pik (pixlov). - Ločljivost in vpliv na kakovost slike. - Barvni modeli v rastrski grafiki (RGB, CMYK, LAB). - Osnove urejanja rastrskih slik: rezanje, spreminjanje velikosti, rotacija. - Matematika za oblikami: črte, krivulje in točke. - Brezčasna kakovost: skalabilnost brez izgube podrobnosti. - Uporaba plasti in objektov. - Osnove risanja vektorskih ilustracij: osnovne oblike, konture, zapolnitve. - Uvod v Adobe Photoshop, Adobe Illustrator - Uporaba filtrov in učinkov (ostrina, zameglitev, svetlost in kontrast). - Retuširanje fotografij: popravljanje nepravilnosti in odstranjevanje ozadij. - Kombiniranje več rastrskih slojev in mask. - Pretvorba rastrske slike v vektorski grafični objekt. - Pretvorba rastrskih elementov v vektorske oblike (tracing). - Pomen trajnostnega oblikovanja: optimizacija datotek in uporaba vizualno prijaznih barvnih shem,		- Dijak razume pojem slikovne pike (pixla) in njen vpliv na ločljivost slike. - Dijak zna prilagoditi ločljivost in dimenzije slike za osnovne namene (tisk, digitalni mediji). - Dijak uporablja osnovne barvne modele (RGB in CMYK) pri urejanju rastrskih slik, - Dijak razume koncept matematičnega opisa oblik v vektorski grafiki. - Dijak zna ustvariti osnovne vektorske oblike (kroge, kvadrate, linije) in jih urediti. - Dijak zna razlikovati med različnimi orodji za risanje in urejanje vektorjev. - Dijak prepozna osnovne funkcionalnosti programske opreme, kot so Adobe Photoshop, Illustrator, GIMP in Inkscape. - Dijak zna odpreti, shraniti in urediti osnovne grafične datoteke v ustreznem programu. - Dijak zna uporabljati osnovne filtre in popraviti osnovne parametre slike (svetlost, kontrast, ostrina). - Dijak zna odstraniti ozadje iz enostavne rastrske slike. - Dijak uporablja sloje za združevanje več grafičnih elementov. - Dijak zna izdelati kompleksnejšo vektorsko ilustracijo z uporabo gradientov in vzorcev. - Dijak zna pretvoriti rastrsko sliko v vektorski objekt z osnovnimi funkcijami programa (tracing). - Dijak zna uporabiti orodja za pretvorbo rastrske slike v vektorski objekt.	- Praktično delo - Ustni zagovor - December 2026

	- Uporaba umetne inteligence v grafičnem oblikovanju.		- Dijak razume omejitve in prednosti kombinacije rastrske in vektorske grafike. - Dijak zna izbrati pravilno ločljivost in barvni model za pripravo grafike za tisk. - Dijak pripravi datoteko z obrezovalnimi oznakami in dodatki za tisk. - Dijak izvozi grafiko v ustreznem formatu za tisk (PDF, EPS), - Dijak prepozna vpliv novih tehnologij, kot je umetna inteligenca, na ustvarjanje grafike. - Dijak zna analizirati sodobne trende v vizualni komunikaciji in jih vključiti v svoje projekte.	
3	**Barvna teorija** - Pomen barvnega kroga in njegove sestave (primarne, sekundarne, terciarne barve). - Osnove barvnega mešanja: aditivno (RGB) in subtraktivno (CMYK) mešanje. - Barvne sheme: komplementarne, analogne, triadne, deljene komplementarne. - Koncept barvne harmonije in njen vpliv na vizualno skladnost. - Razumevanje barvnih kontrastov (svetlo–temni kontrast, topli–hladni kontrast, komplementarni kontrast). - Praktična uporaba barvnih shem za doseganje različnih vizualnih učinkov. - Razlike med RGB in CMYK barvnimi modeli ter njun vpliv na projekte (digitalni mediji vs. tisk).		- Dijak prepozna barvni krog in razume razliko med primarnimi, sekundarnimi in terciarnimi barvami. - Dijak zna osnovno pojasniti aditivno (RGB) in subtraktivno (CMYK) barvno mešanje. - Dijak zna izbrati ustrezno barvno shemo (komplementarne, analogne, triadne) za osnovno vizualno skladnost. - Dijak prepozna in razume osnovne barvne kontraste (svetlo–temni, topli–hladni, komplementarni). - Dijak zna uporabiti barvno harmonijo za ustvarjanje vizualno skladnih del. - Dijak prepozna neharmonične kombinacije barv in predlaga izboljšave.	-Pisno ocenjevanje znanja

	- Barvni modeli za specifične naloge (LAB, HSB). - Praktično delo s pretvorbo med barvnimi modeli v grafičnih programih. - Pomen svetlostnega tona za ustvarjanje tonskih vrednosti v likovnih delih. - Tehnike določanja pravilnega svetlostnega tona na osnovi barvne predloge. - Uporaba rastrskih tehnik za črno-bele slikovne predloge (pikčast raster, linijski raster). - Kulturni in psihološki pomen posameznih barv. - Razumevanje vpliva simbolike barv na oblikovanje (komunikacija, emocionalni učinek). - Primeri uporabe simbolike barv v različnih medijih in vizualnih projektih. - Vpliv barv na percepcijo in čustveni odziv. - Uporaba barv za ustvarjanje razpoloženja in vzbujanje določenih občutkov. - Povezava med barvnimi odtenki in sporočilnostjo vizualnih del.		- Dijak razume razliko med RGB in CMYK modeli in zna navesti primerno uporabo (digitalni mediji, tisk). - Dijak zna pretvoriti barvno datoteko iz enega barvnega modela v drugega. - Dijak prepozna težave pri tiskanju zaradi napačne izbire barvnega modela. - Dijak zna določiti osnovni svetlostni ton, ki ustreza barvni predlogi. - Dijak zna izbrati in uporabiti primeren raster za črno-belo slikovno predlogo. - Dijak razume pomen tonskih vrednosti za vizualno globino in dimenzionalnost. - Dijak prepozna osnovne simbolne pomene barv v različnih kulturah in kontekstih. - Dijak zna uporabiti simboliko barv za dosego čustvenega ali komunikacijskega učinka. - Dijak razume vpliv izbire barv na vizualno sporočilo. - Dijak razume osnovni vpliv barv na čustva in percepcijo. - Dijak zna izbrati barvne kombinacije, ki ustrezajo ciljnemu razpoloženju ali sporočilu. - Dijak prepozna primere pozitivne in negativne uporabe barvne psihologije v oblikovanju.	

4	**Likovna kompozicija** - Osnovni pojmi likovne kompozicije: ravnotežje, ritem, poudarek, hierarhija, proporcije, enotnost. - Pomen likovne kompozicije v vizualnem izražanju. - Analiza primerov dobre in slabe likovne kompozicije. - Simetrična in asimetrična kompozicija: značilnosti in uporaba. - Dinamična in statična kompozicija: kako vplivata na vizualno energijo in gibanje. - Praktične vaje za prepoznavanje različnih vrst kompozicij v umetniških delih. - Zlati rez: zgodovina, zakonitosti in uporaba v umetnosti in oblikovanju. - Pravilo tretjin in njegovo praktično uporabo v fotografiji, slikarstvu in oblikovanju. - Ostali proporcijski odnosi in njihova vloga v strukturiranju likovnega prostora. - Pregled osnovnih likovnih elementov: točka, črta, ploskev, prostor. - Vloga posameznih elementov pri oblikovanju vizualne hierarhije in poudarka. - Povezovanje likovnih elementov v usklajeno celoto.		- Dijak razume osnovne pojme likovne kompozicije, kot so ravnotežje, ritem, poudarek, hierarhija, proporcije in enotnost. - Dijak zna prepoznati, kako se ti pojmi uporabljajo v različnih umetniških delih. - Dijak lahko analizira enostavne primere kompozicije in prepozna, katere komponente so v njih prisotne. - Dijak razume razliko med simetrično, asimetrično, dinamično in statično kompozicijo. - Dijak zna prepoznati različne vrste kompozicij v umetniških delih. - Dijak zna uporabiti eno od vrst kompozicije za ustvarjanje vizualne skladnosti v svojem delu. - Dijak pozna zakonitosti zlatih rezov in pravilo tretjin ter ve, kako se uporabljata v likovni kompoziciji. - Dijak zna izbrati in uporabiti pravilne proporcijske odnose za svoje likovno delo. - Dijak prepozna pomen pravilnih proporcij v umetniških delih in oblikovanju. - Dijak pozna in prepozna osnovne likovne elemente (točka, črta, ploskev, prostor) in njihove funkcije v kompoziciji. - Dijak razume, kako vsak likovni element prispeva k celostni skladnosti kompozicije. - Dijak zna uporabiti osnovne likovne elemente za ustvarjanje uravnotežene kompozicije.	- Pisno ocenjevanje znanja

	- Vpliv kompozicije na vodilno sporočilo likovnega dela. - Čustveni učinek kompozicije: kako izbira kompozicijskih principov vpliva na gledalca. - Analiza umetniških del skozi prizmo sporočilnosti kompozicije.		- Dijak razume vpliv kompozicije na vodilno sporočilo likovnega dela. - Dijak prepozna, kako kompozicija vpliva na čustveni učinek in zaznavanje umetniškega dela. - Dijak zna ustvariti kompozicijo, ki podpre sporočilo ali čustveni ton likovnega dela.	

Individualizacija in diferenciacija

- Delo z dijaki s posebnimi potrebami, delo z nadarjenimi dijaki; delo z dijaki s posebnim statusom (športniki, kulturniki, raziskovalci) – po prilagoditvah zabeleženih v eAsistentu.

Kompetence:

- Razumevanje in uporaba osnov likovnega jezika
  Dijak razvija temeljna znanja s področja likovnih prvin, likovnih spremenljivk, morfologije oblik, barve, prostora in likovne kompozicije ter jih uporablja pri oblikovanju vizualnih rešitev.
- Razumevanje zakonitosti vidnega zaznavanja in vizualne komunikacije
  Dijak razume osnovne zakonitosti vidnega zaznavanja, odnosa med figuro in ozadjem, vizualne hierarhije, kontrastov ter organizacije vizualnih elementov in jih uporablja pri oblikovanju.
- Načrtovanje in oblikovanje vizualnih sporočil
  Dijak načrtuje in oblikuje enostavna vizualna sporočila z uporabo likovnih elementov, kompozicijskih načel, barvnih odnosov in drugih oblikovalskih zakonitosti.
- Uporaba rastrske in vektorske grafike
  Dijak razlikuje med rastrsko in vektorsko grafiko ter uporablja osnovna orodja in postopke za izdelavo, urejanje, kombiniranje in pripravo grafičnih elementov za različne medije.

- Uporaba grafične programske opreme
  Dijak uporablja osnovne funkcije programov za rastrsko in vektorsko grafiko ter zna izbrati ustrezno programsko orodje glede na namen oblikovalske naloge.
- Uporaba barvnih sistemov in barvnih odnosov
  Dijak razume osnovne zakonitosti barvne teorije, barvnih kontrastov, harmonij in barvnih modelov ter jih zna smiselno uporabiti pri oblikovanju.
- Analiza, vrednotenje in utemeljevanje oblikovalskih rešitev
  Dijak zna analizirati lastne in tuje vizualne rešitve, prepoznati uporabljene likovne in oblikovalske principe ter svoje odločitve ustrezno utemeljiti.
- Ustvarjalno in odgovorno reševanje oblikovalskih nalog
  Dijak razvija ustvarjalnost, samostojnost, natančnost, sistematičnost in odgovornost pri načrtovanju ter izvedbi oblikovalskih nalog.
- Upoštevanje sodobnih tehnologij in trajnostnih vidikov oblikovanja
  Dijak prepoznava vpliv sodobnih digitalnih tehnologij, vključno z umetno inteligenco, na grafično oblikovanje ter upošteva smotrno uporabo digitalnih virov in pripravo datotek za različne namene.

NAČRT OCENJEVANJA ZNANJA

Načini ocenjevanja znanja

1x praktično delo (program izdelkov) - predstavlja 80% ocene + zagovor – predstavlja 20% ocene

2x pisno ocenjevanje znanja

Ocenjevalna lestvica:

0 -49 % = nezadostno 1

50 -62 %= zadostno 2

63 -75% = dobro 3

76 -88 % = prav dobro 4

89 -100% = odlično 5

Ocenjevalna lestvica:

0 -49 % = nezadostno 1

50 -62 %= zadostno 2

63 -75% = dobro 3

76 -88 % = prav dobro 4

89 -100% = odlično 5

Kriterij ocenjevanja:

Odlično (5)

Naloge in delo sta vsebinsko ter oblikovno-likovno popolna glede na zahtevani nivo. Rešitev je izvirna, raznolika in pogosto nadpovprečno bogata, z izrazito rabo ustvarjalnih vsebinskih in likovnih rešitev. Vsebina in vizualna podoba sta povsem usklajeni, delo pa v celoti izrablja tehnični register (1–2 manjša spodrsljaja).

Prav dobro (4)

Naloge in delo sta vsebinsko in oblikovno-likovno v glavnem ustrezna glede na zahtevani nivo. Rešitev je izvirna in raznolika, pogosto nadpovprečno bogata. Vsebina se skoraj povsem sklada z oblikovnimi in likovnimi rešitvami, tehnični register je skoraj v celoti izkoriščen (nekaj spodrsljajev).

Dobro (3)

Naloge in delo sta vsebinsko in oblikovno-likovno povprečna, delno se ponavljata. Prisotne so večinoma neustvarjalne vsebinske in likovne rešitve, vendar je register pretežno ustrezen. Vsebina in oblika se v veliki meri skladata, tehnični register je uporabljen z več spodrsljaji.

Zadostno (2)

Naloge in delo sta vsebinsko in oblikovno-likovno omejena ter pogosto neustrezna. Rešitve so večinoma neustvarjalne, vizualna podoba je manj privlačna. Vsebina in oblika se le delno skladata, tehnični register je slabo izkoriščen (pogosti spodrsljaji).

Nezadostno (1)

Naloge in delo sta vsebinsko nerazumljiva in oblikovno-likovno neustrezna. Rešitve so neustvarjalne, brez ustreznega pripovednega in likovnega registra. Vsebina in oblika se ne skladata, tehnični register je pomanjkljivo uporabljen (manj kot 50 %).

LITERATURA:

- Butina, M. (1997). *Prvine likovne prakse*. Debora.
- Butina, M. (2003). *Mala likovna teorija* (2. natis). Debora.
- Muhovič, J. (2015). *Leksikon likovne teorije: Slovar likovnoteoretskih izrazov z ustreznicami iz angleške, nemške in francoske terminologije*. Celjska Mohorjeva družba.
- Repovš, J. (1995). *Kako nastaja in deluje učinkovita, tržno usmerjena celostna grafična podoba kot del simbolnega identitetnega sistema organizacij*. Studio Marketing.
- Šuštaršič, N., Škubin, I., Butina, M., De Gleria, B., & Zornik, K. (2005). *Likovna teorija: Učbenik za likovno teorijo v 1.–4. letniku umetniške gimnazije – likovna smer*. Debora.
- Berčon Potić, T., & Predan, B. (2007). *Nazaj k oblikovanju: Antološki pregled teorije oblikovanja v slovenskem prostoru*. Litera.
- Itten, J. (1999). *Umetnost barve: Študijska izdaja* (R. Reichmann, prev.). R. Reichmann.
- Slavec, D. (1998). *Oblikovanje z računalnikom*. Much.
- Kumar, M. (1993). *Tehnologija grafičnih procesov*. Tehniška založba Slovenije.
- Dabner, D., Calvert, S., & Casey, A. (2011). *Grafično oblikovanje: Priročnik za grafične oblikovalce tiskanih, digitalnih in večpredstavnih medijev* (T. Škoberne, prev.). Tehniška založba Slovenije.