

6. PLAN I SADRŽAJ MODULA

FIGMA – GENERATIVNA VEŠTAČKA INTELIGENCIJA



Version 1.0

1. PLAN MODULA

Plan modula	
Naslov modula	Modul : FIGMA - Generativna AI
Trajanje	3 sata (total)
Ciljevi učenja	Do kraja ovog modula, učesnici će biti u stanju da - • Razumeti ključne termine u digitalnom dizajnu i veštačkoj inteligenciji, kao što su „Okvir“ Frame (u Figmi), „Prompt“ (za generativnu veštačku inteligenciju) i „Sloj“ Layer (u vizuelnom dizajnu), i govoriti o njima sa više samopouzdanja. • Prepoznati zašto su vizuelni dizajn i alati veštačke inteligencije važni za školu, posao i svakodnevnu komunikaciju – posebno za gluve kreatore koji vizuelno razmišljaju i komuniciraju. • Opisati proces pretvaranja ideje u digitalni proizvod: skiciranje u Figmi → generisanje slika ili resursa pomoću veštačke inteligencije → predstavljanje rezultata na ekranu. • Razumeti kako njihovi dizajnerski izbori oblikuju korisničko iskustvo i buduće mogućnosti – i kako kreirati promišljen, pristupačan i vizuelno jasan sadržaj.
Plan časa	1. Osnove digitalnog dizajna i razvoja Modul obuke za gluvu omladinu Trajanje: ~90 minuta (2 teme × 40 minuta, + Pauza 10 minuta)

Plan modula	
	1. Uvod u FIGM-u (40 minuta) Cilj: Upoznati učesnike sa Figma-om kao alatom za kolaborativni dizajn koji se koristi za kreiranje korisničkih interfejsa. Glavne tačke koje treba obraditi : ● Šta je Figma? (Alat baziran na pregledaču za dizajniranje veb stranica, aplikacija i digitalnih proizvoda.) ● Zašto ga dizajneri koriste: (Saradnja u realnom vremenu, čist vizuelni raspored, pristupačni tokovi rada dizajna.) ● Razumevanje okvira, oblika i alata za tekst: (Kako postaviti osnovne elemente, organizovati prostor i dodati vizuelno značenje.) Aktivnost: „Dizajn štafete“: ● Timska aktivnost: U malim grupama, učesnici naizmenično dodaju jedan element dizajna (npr. dugme, tekst, ikonu) u zajedničku Figma datoteku. ● Primer zadatka: „Dizajnirajte jednostavan ekran mobilne aplikacije.“ ● Koristite vizuelni šablon za vođenje rasporeda (početni okvir sa oznakama). ● Naizmenično sa vizuelnim tajmerom za odbrojanje kako bi se održao tempo.

Plan modula	
	● Konačni rezultat: svaki tim prikazuje svoj zajednički dizajn ekrana. Metodologija nastave: ● Demonstracija Figma alata i interfejsa uživo putem projektora ili deljenja ekrana. ● Praktičan timski rad u Figma-i koristeći laptopove ili tablete. ● Jasna vizuelna uputstva prikazana korak po korak, uz podršku znakovnog jezika. ● Podsticanje pokazivanja i vizuelnog objašnjenja tokom timskog rada.
	2. Uvod u Generativnu AI (40 minuta) Cilj: Upoznati učesnike sa generativnom veštačkom inteligencijom kao kreativnim alatom za kreiranje slika i vizuelnog sadržaja korišćenjem tekstualnih uputstava . Glavne tačke koje treba obraditi : ● Šta je generativna veštačka inteligencija? (Alati veštačke inteligencije koji kreiraju novi sadržaj — poput slika — na osnovu pisanih uputstava.) ● Zašto je kreatori koriste: (Brzo generisanje ideja, vizuelno pripovedanje, inspiracija za dizajn.) ● Razumevanje uputstava, stilova i rezultata:

Plan modula	
	(Kako pisati efikasna uputstva, odabrati vizuelne stilove i poboljšati rezultate.) Aktivnost: ● Timska aktivnost: U malim grupama, svaki učesnik piše ili menja tekstualni zadatak da bi generisao novu sliku koristeći alatu generativne veštačke inteligencije (npr. DALL·E, Canva AI, Bing Image Creator). ● Primer zadatka: „Dizajnirajte poster za događaj prilagođen gluvim osobama.“ ● Svaka grupa kreira niz slika koje se menjaju od jednog zadatka do drugog. ● Vizuelna galerija na kraju: Prikažite rezultate kao umetnički lanac. ● Opciono glasanje: Koji par zadatak-slika je bio najkreativniji, najjasniji ili najzabavniji? Metodologija nastave : ● Demonstracija uživo generisanja slika pomoću veštačke inteligencije pomoću projektora ili deljenog ekrana. ● Jasna, korak-po-korak uputstva prikazana vizuelno i uz podršku znakovnog jezika. ● Praktičan kreativni rad u timovima koristeći laptopove ili tablete. ● Podsticanje vizuelne diskusije: pokazivanje na elemente slike, gestikuliranje ključnih karakteristika.
Potreban materijal	● Laptop ● Internet ● Rečnik

Plan modula	
	• Youtube • Projektor • Štampani materijali • Mobilni telefon

2. SADRŽAJ MODULA

Sadržaj	Opis	Sadržaj
Sadržaj lekcije	Digitalna pismenost	Digitalna pismenost znači posjedovanje znanja i vještina za korišćenje digitalnih alata kao što su softver za dizajn i programski jezici za kreiranje aplikacija, veb stranica i onlajn sadržaja. To uključuje razumevanje načina funkcionisanja digitalnih sistema i sposobnost kreiranja i dizajniranja jednostavnih digitalnih proizvoda. Ključni digitalni termini : ● Figma: Alat za digitalni dizajn koji se koristi za kreiranje rasporeda aplikacija i veb lokacija. Možete planirati kako će ekran izgledati koristeći okvire, oblike i tekst. Odličan je za timski rad i vizuelno razmišljanje. ● Generativna veštačka inteligencija: Tehnologija koja kreira novi sadržaj – poput slika, teksta ili dizajna – iz vaših instrukcija. Ukucate prompt (tekstualnu komandu), a veštačka inteligencija je pretvara u sliku ili ideju. ● Prompt: Kratka tekstualna instrukcija koju dajete generativnoj veštačkoj inteligenciji. Na primer: „Crveni robot u šumi“. Veštačka inteligencija čita vaše reči i kreira nešto na osnovu njih. ● Okvir (na Figmi):

Sadržaj	Opis	Sadržaj
		Kontejner za elemente dizajna. Može biti ceo ekran, oblast za dugmad ili odeljak rasporeda. Zamislite to kao „stranicu“ ili „platno“ za vaš dizajn .Layer: Jedan objekat u vašem dizajnu (kao što je okvir za tekst ili slika). Slojevi se slažu jedan na drugi, baš kao nalepnice ili papirni isecci. . • Stil: Vizuelni izgled primenjen na dizajn ili sliku generisanu veštačkom inteligencijom. Stilovi mogu biti „realistični“, „crtani“, „3D“, „akvarel“ itd. Export: Čuvanje vašeg dizajna ili slike u formatu koji se može deliti, kao što su PNG, JPG ili PDF, kako bi drugi mogli da je vide ili koriste. Biti digitalno pismen znači da možeš da: • Vizuelno delite svoje ideje • Sarađujete na kreativnim projektima • Koristite veštačku inteligenciju na pametan i zabavan način • Dizajnirajte za pristupačnost i potrebe vaše zajednice
Video rezimei	Youtube Links	Figma – www.figma.com. Generative AI – www.openai.com

Sadržaj	Opis	Sadržaj
		Rečnik : Figma - https://youtube.com/shorts/Dr3NwVZJJP?feature=share Generative AI - https://youtube.com/shorts/uDIIZ-kj9N8?feature=share Hot reload - https://youtube.com/shorts/J1VckoiTuls?feature=share Prototyping - https://youtube.com/shorts/HE_NexiuQ0g?feature=share UI/UX Design - https://youtube.com/shorts/q35lREjhvfk?feature=share
Aktivnost		1Igranje uloga: Napravite i pregledajte jednostavnu aplikaciju (Figma) Cilj: Da razumete kako dizajn funkcioniše (Postoje gotovi šabloni dostupni na Figma, sa kojima вреди raditi) 1. Podelite učesnike u male grupe od 3–4 osobe. 2. Dajte svakoj grupi unapred pripremljenu ideju za aplikaciju (npr. „Aplikacija za vremensku prognozu“, „Lista obaveza“). 3. Faza dizajniranja (paleta boja, prelazi boja) 4. Dizajniranje početne stranice (registracija, na primer) 5. Umetanje ikona i slika 6. Bojenje i senčenje elemenata 7. Zamislite da isprobavate aplikaciju: šta nedostaje? 8. Razgovarajte o tome šta je bilo teško tokom procesa?

Sadržaj	Opis	Sadržaj
		2. Scenariji iz stvarnog života: Svakodnevno rešavanje problema pomoću ChatGPT-a Cilj: Pokažite kako ChatGPT može pomoći u svakodnevnim zadacima - kod kuće, na poslu ili u ličnom životu. 1. Predstavite vizuelne scenarije • Koristite jasne ikone ili slike da biste predstavili kratke, stvarne situacije kao što su: • 🍳 “ Ne znaš šta da kuvaš ove nedelje.” • 📧 “ Morate napisati ljubazan imejl svom šefu .” • 🧼 “ Želite da očistite svoj automobil kao profesionalac .” • 🛒 “ Želite da isplanirate nedeljnu listu za kupovinu i meni .” • 📄 “ Ne znate kako da objasnite svoj problem korisničkoj podršci .”
		2. Aktivnost: Rad u paru – Šta biste pitali ChatGPT? 1. Učesnici rade u parovima ili malim grupama. Za svaki scenario, oni: 2. Smislite pitanje (prompt) koje bi mogli da ukucaju u ChatGPT . 3. Zapišite ili skicirajte očekivani odgovor (tekst, korake ili savete).

Sadržaj	Opis	Sadržaj
		4. Opciono: Uporedite njihove odgovore sa stvarnim ChatGPT odgovorom prikazanim na ekranu. 💬 Primer za planiranje recepta : 👤 Prompt: “ <i>Napravite nedeljni plan obroka za vegetarijansku porodicu, sa jednostavnim receptima.</i> “ 📋 Odgovor: 7-dnevni meni + lista za kupovinu + saveti za pripremu.
		3. Izazov logike i prilagođavanja Pitajte učesnike: • Kako biste promenili zahtev da biste ga učinili personalizovanijim? („Dodajte opcije bez glutena“ / „Koristite samo sastojke ispod 10 €“ / „Napravite za decu“) • Koji detalji čine zahtev boljim? (Budite konkretni: ton, stil, cilj itd.)Optional logic mini-task:

Sadržaj	Opis	Sadržaj
		🗨 „Ako želite da jedete 3 obroka dnevno tokom 5 dana, i svaki recept mora da traje manje od 30 minuta, koliko ćete ukupno minuta provesti kuvajući ove nedelje?“ 4. Zaključak: Vizuelni kviz + Grupna refleksija Kratak vizuelni kviz: „Koji je zadatak bolji?“ Prikažite dva primera uputstava za isti zadatak – jedno nejasno, jedno detaljno – i pitajte: ● Koji dobija bolji rezultat od ChatGPT-ja? Onda pitajte: 💬 Kako bi vam ove veštine mogle pomoći u životu? ● Školski zadaci? ● Imejlovi? ● Organizovanje nedelje? ● Kreativni projekti?
Procena	Kviz	1. Za šta se Figma uglavnom koristi?



Sadržaj	Opis	Sadržaj
		A) Pisanje koda za veb sajtove B) Razvoj igara C) Dizajniranje izgleda aplikacija i veb lokacija ☒ D) Gledanje video snimaka
		2. Šta je “Frame” u Figmi? A) Video fajl B) Kontejner za elemente dizajna, kao što je raspored ekrana ☒ C) Pozadinska slika D) Efekat boje
		3. Zašto dizajneri vole da koriste Figma ? A) Radi samo na jednom računaru B) Omogućava saradnju u realnom vremenu na mreži ☒ C) Pravi samo štampane postere D) Dostupno je mnogo boja



Sadržaj	Opis	Sadržaj
		4. Ko može da koristi ChatGPT? A) IT menadžer B) Bilo ko ☒ C) Nastavnici D) Doktori
		5. Šta poboljšava upit kada se koristi ChatGPT ? A) Što je moguće kraće B) Korišćenje samo jedne reči B) Dodavanje jasnih detalja o tome šta vam je potrebno ☒ D Unesite SUŠTINU velikim slovima .

2.