

PLÁN MODULU A OBSAH

Modul 6

FIGMA – GENERATÍVNA UMELÁ INTELIGENCIA (AI)



Verzia 1.0

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

PLÁN MODULU

Plán modulu	
Názov modulu	FIGMA - Generatívny AI
Trvanie	3 hodiny (spolu)
Ciele vzdelávania	Na konci tohto modulu budú účastníci schopní: • Porozumejte kľúčovým pojmom v oblasti digitálneho dizajnu a umelej inteligencie, ako napríklad <i>Frame</i> (v programe Figma), <i>Prompt</i> (pre generatívnu umelú inteligenciu) a <i>Layer</i> (vo vizuálnom dizajne), a hovorte o nich s väčšou istotou. • Uvedomte si, prečo sú vizuálny dizajn a nástroje umelej inteligencie dôležité pre školu, prácu a každodennú komunikáciu – najmä pre nepočujúcich tvorcov, ktorí myslia a komunikujú vizuálne. • Opíšte proces premeny nápadu na digitálny produkt: skicovanie v programe Figma → generovanie obrázkov alebo zdrojov pomocou umelej inteligencie → prezentácia výsledku na obrazovke. • Porozumejte tomu, ako ich dizajnové rozhodnutia ovplyvňujú používateľskú skúsenosť a budúce príležitosti – a ako vytvárať premyslený, prístupný a vizuálne prehľadný obsah.
Plán lekcie	Základy digitálneho dizajnu a vývoja Vzdelávací modul pre nepočujúcich mladých ľudí Trvanie: ~90 minút (2 témy × 40 minút, + prestávka 10 minút)

Plán modulu	
	1. Úvod do Figma (40 minút) Cieľ: Predstavte účastníkom Figma ako nástroj na spoluprácu pri navrhovaní, ktorý sa používa na vytváranie používateľských rozhraní. Hlavné body, ktoré treba pokryť: • Čo je Figma? (Nástroj založený na prehliadači na navrhovanie webových stránok, aplikácií a digitálnych produktov.) • Prečo ho používajú dizajnéri: (Spolupráca v reálnom čase, prehľadné vizuálne rozloženie, prístupné pracovné postupy pri navrhovaní.) • Porozumenie rámčekom, tvarom a textovým nástrojom: (Ako umiestniť základné prvky, usporiadať priestor a pridať vizuálny význam.) Aktivita: „Design Relay” : • Tímová aktivita: V malých skupinách účastníci striedavo pridávajú jeden dizajnový prvok (napr. tlačidlo, text, ikonu) do zdieľaného súboru Figma. • Príklad úlohy: „Navrhňte jednoduchú obrazovku mobilnej aplikácie.“ • Použite vizuálnu šablónu ako vodítko pre rozloženie (štartovací rám s popiskami). • Striedanie sa s vizuálnym odpočítavacím časovačom na udržanie tempa. • Konečný výsledok: každý tím predstaví svoj spoločný návrh obrazovky.

Plán modulu	
	Metodika výučby: • Živé predvedenie nástrojov a rozhrania Figma prostredníctvom projektora alebo zdieľania obrazovky. • Praktická tímová práca v programe Figma s použitím notebookov alebo tabletov. • Jasné vizuálne pokyny zobrazené krok za krokom s podporou posunkového jazyka. • Podporujte ukazovanie a vizuálne vysvetľovanie počas tímovej práce. 2. Úvod do generatívnej umelej inteligencie (40 minút) Cieľ: Predstavte účastníkom generatívnu umelú inteligenciu ako kreatívny nástroj na vytváranie obrázkov a vizuálneho obsahu pomocou textových podnetov. Hlavné body, ktoré treba pokryť: • Čo je generatívna umelá inteligencia? (Nástroje umelej inteligencie, ktoré vytvárajú nový obsah, napríklad obrázky, na základe písomných pokynov.) • Prečo ho tvorcovia používajú: (Rýchle generovanie nápadov, vizuálne rozprávanie príbehov, inšpirácia pre dizajn.) • Porozumenie výzvam, štýlom a výstupom: (Ako písať efektívne pokyny, vyberať vizuálne štýly a zlepšovať výsledky.)

Plán modulu	
	Aktivita: • Tímová aktivita: V malých skupinách každý účastník napíše alebo upraví textovú výzvu, aby pomocou generatívneho nástroja umelej inteligencie (napr. DALL·E, Canva AI, Bing Image Creator) vytvoril nový obrázok. • Príklad úlohy: „Navrhňte plagát pre podujatie prispôsobené pre nepočujúcich.“ • Každá skupina vytvára sériu vyvíjajúcich sa obrázkov od podnetu k podnetu. • Vizuálna galéria na konci: Zobrazíť výsledky ako umelecký reťazec. • Voliteľné hlasovanie: Ktorá dvojica obrázkov bola najkreatívnejšia, najjasnejšia alebo najzábavnejšia? Metodika výučby: • Živé demo generovania obrazov pomocou umelej inteligencie pomocou projektora alebo zdieľanej obrazovky. • Jasné, podrobné pokyny zobrazené vizuálne a s podporou posunkového jazyka. • Praktická tvorivá práca v tímoch s použitím notebookov alebo tabletov. • Podporujte vizuálnu diskusiu: poukazujte na prvky obrázku, gestikulujte pri kľúčových prvkoch.
Potrebné materiály	• Prenosný počítač • Internet • Slovná zásoba • Youtube • Projektor • Tlačené materiály • Mobilný telefón

OBSAH MODULU

Obsah	Popis	Obsah
Obsah lekcie	Digitálna gramotnosť	Digitálna gramotnosť znamená mať vedomosti a zručnosti potrebné na používanie digitálnych nástrojov, ako sú dizajnový softvér a programovacie jazyky, na vytváranie aplikácií, webových stránok a online obsahu. Zahŕňa pochopenie fungovania digitálnych systémov a schopnosť vytvárať a navrhovať jednoduché digitálne produkty. Kľúčové digitálne pojmy: ● Figma: Digitálny návrhový nástroj používaný na vytváranie rozloženia aplikácií a webových stránok. Pomocou rámčekov, tvarov a textu môžete naplánovať, ako bude obrazovka vyzeráť. Je skvelý pre tímovú prácu a vizuálne myslenie. ● Generatívna umelá inteligencia: Technológia, ktorá vytvára nový obsah – ako napríklad obrázky, text alebo návrhy – na základe vašich pokynov. Zadáte príkaz (textový príkaz) a umelá inteligencia ho premení na obrázok alebo nápad. ● Výzva: Krátka textová inštrukcia, ktorú zadáte generatívnej umelej inteligencii. Napríklad: „<i>Červený robot v lese</i>“. Umelá inteligencia prečíta vaše slová a na ich základe vytvorí niečo nové. ● Rám (v Figma): Kontajner pre dizajnové prvky. Môže to byť celá obrazovka, oblasť tlačidiel alebo časť rozloženia. Predstavte si to ako „stránku“ alebo „plátno“ pre váš dizajn.

Obsah	Popis	Obsah
		• Vrstva: Jeden objekt vo vašom návrhu (napríklad textové pole alebo obrázok). Vrstvy sa ukladajú jedna na druhú, rovnako ako nálepky alebo papierové výstrižky. • Štýl: Vizuálny vzhľad aplikovaný na dizajn alebo obraz generovaný umelou inteligenciou. Štýly môžu byť „realistické“, „kreslené“, „3D“, „akvarelové“ atď. • Export: Uložte svoj návrh alebo obrázok v formáte, ktorý je možné zdieľať, napríklad PNG, JPG alebo PDF, aby ho mohli ostatní zobrazit' alebo použiť. Digitálna gramotnosť znamená, že viete: • Zdieľajte svoje nápady vizuálne • Spolupracujte na kreatívnych projektoch • Používajte nástroje umelej inteligencie inteligentným a zábavným spôsobom • Dizajn zohľadňujúci prístupnosť a potreby vašej komunity
Súhrn videa	Odkazy na YouTube	Figma - https://youtu.be/miDEkYXruFo?si=g5R_d76BmyTf4gNL Generatívna umelá inteligencia - https://youtu.be/hO8Ykdkt2ZY?si=d4wQEaP6wR4-PecT

Obsah	Popis	Obsah
		Slovná zásoba: Figma - https://youtu.be/-NtwZYFXPD8?si=_aIw0efZFipcmkEO Generatívna umelá inteligencia - https://youtu.be/U-TG3htPqSM?si=zsTzMuWhzk_csqEh Hot reload - https://youtu.be/PQE39urnt9U?si=7Te-5sl2laSG8yQN Prototypovanie - https://youtu.be/TkKICVXBhy8?si=pEtJa-6im3DKvLCt Dizajn UI/UX - https://youtu.be/4TCzcOC9mvo?si=hVbXtQbHI3YIBRKL
Activity		1. Hranie rolí: Vytvorenie a kontrola jednoduchého programu (Figma) Cieľ: Porozumieť tomu, ako funguje dizajn • (V programe Figma sú k dispozícii hotové šablóny, s ktorými sa oplatí pracovať.) • 1. Rozdeľte účastníkov do malých skupín po 3–4 osoby. • 2. Dajte každej skupine vopred pripravený nápad na aplikáciu (napr. „Aplikácia počasia“, „Zoznam úloh“). • 3. Fáza návrhu (farebná paleta, farebné prechody) • 4. Návrh domovskej stránky (napríklad registrácia) • 5. Vkladanie ikon a obrázkov • 6. Farbenie a tieňovanie prvkov • 7. Predstavte si, že vyskúšate aplikáciu: čo chýba? • 8. Diskutujte o tom, čo bolo počas procesu náročné?

Obsah	Popis	Obsah
		2. Scenáre zo skutočného života: Riešenie každodenných problémov s ChatGPT Cieľ: Ukázať, ako môže ChatGPT pomôcť pri každodenných úlohách – doma, v práci alebo v osobnom živote. 1. Predstavte vizuálne scenáre Použite jasné ikony alebo obrázky na predstavovanie krátkych situácií zo skutočného života, ako napríklad: • 🤖 „Neviete, čo variť tento týždeň.“ • ✉️ „Musíte napísať zdvorilý e-mail svojmu šéfovi.“ • 💰 „Chcete umývať svoje auto ako profesionál.“ • 🛒 „Chcete si naplánovať týždenný nákupný zoznam a jedálny lístok.“ • 📝 „Neviete, ako vysvetliť svoj problém zákazníckej podpore.“ 2. Aktivita: Práca v pároch – Čo by ste sa opýtali ChatGPT? Účastníci pracujú v dvojiciach alebo malých skupinách. Pre každý scenár: 1. Vymyslíte otázku (podnet), ktorú by mohli napísať do ChatGPT. 2. Zapíšte alebo nakreslite očakávanú odpoveď (text, kroky alebo tipy). Voliteľné: Porovnajte ich odpovede so skutočnou odpoveďou ChatGPT zobrazenou na obrazovke.

Obsah	Popis	Obsah
		💬 Príklad plánovania receptov: 👤 Pokyn: „Vytvorte týždenný jedálny lístok pre vegetariánsku rodinu s jednoduchými receptami.“ 📋 Odpoveď: 7-dňové menu + nákupný zoznam + tipy na prípravu. 3. Logika a výzva prispôsobenia Opýtajte sa účastníkov: - Ako by ste zmenili pokyn, aby bol viac osobný? („Pridať bezpečkové možnosti“ / „Použiť len ingrediencie do 10 €“ / „Pripraviť pre deti“) - Aké details zlepšujú výzvu? (Buďte konkrétni: tón, štýl, cieľ atď.) Voliteľná logická minúloha: 🧠 „Ak chcete jesť 3 jedlá denne počas 5 dní a každý recept musí trvať menej ako 30 minút, koľko minút celkovo strávite varením tento týždeň?“ 4. Zhrnutie: Vizualný kvíz + skupinová reflexia Rýchly vizualný kvíz: „Ktorá výzva je lepšia?“



Co-funded by
the European Union





Co-funded by
the European Union





Co-funded by
the European Union

