

6. PLANUL ȘI CONȚINUTUL MODULULUI FIGMA – AI GENERATIV



Project No. 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Versiunea 1.0

1. PLANUL MODULULUI

Planul modulului	
Titlul modulului	Modulul: FIGMA - Inteligență artificială generativă
Durata	3 ore (în total)
Obiective de învățare	Până la finalul acestui modul, participanții vor putea • Înțelege termenii-cheie din design digital și AI, cum ar fi <i>Frame</i> (în Figma), <i>Prompt</i> (pentru Generative AI) și <i>Layer</i> (în design vizual) și vorbește despre ei cu mai multă încredere. • Recunoaște de ce designul vizual și instrumentele AI sunt importante pentru școală, muncă și comunicarea de zi cu zi — mai ales pentru creatorii surzi care gândesc și comunică vizual. • Describe procesul de transformare a unei idei într-un produs digital: schițarea în Figma → generarea de imagini sau resurse cu AI → prezentarea rezultatului pe ecran. • Înțelege cum alegerile lor de design modelează experiența utilizatorului și oportunitățile viitoare — și cum să creezi conținut atent, accesibil și vizual clar.
Planul de lecție	1. Bazele Designului și Dezvoltării Digitale Modul de Instruire pentru Tinerii Surzi Durată: ~90 minute (2 subiecte × 40 de minute, + pauză 10 minute)

Planul modulului	
	1. Introducere în Figma (40 de minute) Obiectiv: Introduceți participanții în Figma ca instrument colaborativ de design folosit pentru crearea interfețelor cu utilizatorii. Puncte principale de abordat: ● Ce este Figma? (Un instrument bazat pe browser pentru proiectarea site-urilor web, aplicațiilor și produselor digitale.) ● De ce îl folosesc designerii asta: (Colaborare în timp real, layout vizual curat, fluxuri de lucru accesibile pentru design.) ● Înțelegerea cadrelor, formelor și instrumentelor de text: (Cum să plasezi elemente de bază, să organizezi spațiul și să adaugi semnificație vizuală.) Activitate: „Releu de Proiectare” : ● Activitate în echipă: În grupuri mici, participanții adaugă pe rând un element de design (de exemplu, buton, text, pictogramă) într-un fișier Figma partajat. ● Exemplu de sarcină: "Proiectează un ecran simplu de aplicație mobilă." ● Folosește un șablon vizual pentru a ghida layout-ul (cadru de început cu etichete). ● Luarea turelor cu un cronometru vizual pentru a menține ritmul. ● Rezultat final: fiecare echipă își arată designul colaborativ al ecranului. Metodologia de predare: ● Demonstrație live a uneltelor și interfeței Figma prin proiector sau partajare de ecran.

Planul modului	
	● Lucrul practic în echipă în Figma folosind laptopuri sau tablete. ● Instrucțiuni vizuale clare prezentate pas cu pas, cu suport pentru limbajul semnelor. ● Încurajează indicarea și explicația vizuală în timpul muncii în echipă. 2. Introducere în AI Generativă (40 minute) Obiectiv: Introduceți participanții în AI Generativă ca instrument creativ pentru producerea de imagini și conținut vizual folosind prompturi textuale. Puncte principale de abordat: ● Ce este Inteligența Artificială Generativă? (Instrumente AI care creează conținut nou — cum ar fi imagini — pe baza unor sugestii scrise.) ● De ce îl folosesc creatorii: (Generare rapidă de idei, povestire vizuală, inspirație pentru design.) ● Înțelegerea prompturilor, stilurilor și rezultatelor: (Cum să scrii prompturi eficiente, să alegi stiluri vizuale și să îmbunătățești rezultatele.) Activitate: ● Activitatea în echipă: În grupuri mici, fiecare participant scrie sau modifică un prompt text pentru a genera o imagine nouă folosind un instrument AI generativ (de exemplu, DALL·E, Canva AI, Bing Image Creator). ● Exemplu de sarcină: "Creează un poster pentru un eveniment prietenos cu persoanele surde." ● Fiecare grup creează o serie de imagini care evoluează de la o provocare la alta.

Planul modului	
	● Galerie vizuală la final: Afișează rezultatele ca pe un lanț de artă. ● Vot opțional: Care pereche de imagine prompt-imagine a fost cea mai creativă, clară sau distractivă? Metodologia de predare: ● Demonstrație live a generării de imagini AI folosind proiector sau ecran partajat. ● Instrucțiuni clare, pas cu pas , prezentate vizual și cu suport pentru limbajul semnelor. ● Muncă creativă practică în echipă, folosind laptopuri sau tablete. ● Încurajează discuția vizuală: arată elementele imaginii, gesticulează trăsăturile cheie.
Materiale necesare	● Laptop ● Internet ● Vocabular ● You tube ● Proiector ● Materiale tipărite ● Telefon de mașină

2. CONȚINUTUL MODULULUI

Etapale lecției	Descriere	Conținut
Introducere	Alfabetizare digitală, definiții	Alfabetizarea digitală înseamnă să ai cunoștințele și abilitățile necesare pentru a folosi instrumente digitale precum software-ul de design și limbajele de programare pentru a crea aplicații, site-uri web și conținut online. Include înțelegerea modului în care funcționează sistemele digitale și capacitatea de a construi și proiecta produse digitale simple. Termeni digitali cheie: Figma: Un instrument de design digital folosit pentru a crea layout-uri de aplicații și site-uri web. Poți planifica cum arată un ecran folosind rame, forme și text. Este grozav pentru munca în echipă și gândirea vizuală. Inteligență artificială generativă: Tehnologie care creează conținut nou—precum imagini, texte sau designuri—din instrucțiunile tale. Tastezi un prompt (comandă text), iar AI-ul îl transformă într-o imagine sau o idee. Prompt: O scurtă instrucțiune text pe care o dai AI Generativ. De exemplu: "<i>Un robot roșu într-o pădure</i>". AI-ul îți citește cuvintele și creează ceva pe baza lor. Cadru (în Figma): Un container pentru elemente de design. Poate fi un ecran complet, o zonă de butoane sau o secțiune de layout. Gândește-te la ea ca la o "pagină" sau o "pânză" pentru designul tău.

Etapale lecției	Descriere	Conținut
		● Strat: Un singur obiect din designul tău (cum ar fi o casetă de text sau o imagine). Straturile se suprapun unele peste altele, la fel ca abțibildurile sau decupajele din hârtie. ● Stil: Un aspect vizual aplicat unui design sau unei imagini generate de AI. Stilurile pot fi "realiste", "desenate animate", "3D", "acuarelă" etc. ● Export: Salvarea designului sau imaginii tale într-un format partajabil, cum ar fi PNG, JPG sau PDF, astfel încât alții să o poată vizualiza sau folosi. A fi alfabetizat digital înseamnă că poți: ● Împărtășește-ți ideile vizual ● Colaborează la proiecte creative ● Folosește instrumentele AI în moduri inteligente și distractive ● Proiectează pentru accesibilitate și nevoile comunității tale
Rezumatul video	Linkuri Youtube	Figma – www.xyz. Inteligența artificială generativă – www.xyz Vocabular: Figma - https://youtube.com/shorts/Dr3NwVZJJPA?feature=share AI generativă - https://youtube.com/shorts/uDIIz-kj9N8?feature=share

Etapile lecției	Descriere	Conținut
		Reîncărcare la cald - https://youtube.com/shorts/J1VckoiTuls?feature=share Prototipare - https://youtube.com/shorts/HE_NcxIUQ0g?feature=share Design UI/UX - https://youtube.com/shorts/q35lREjhvfk?feature=share
Activitate	Activitate practică	1. Role-play: Construiește și revizuiește o aplicație simplă (Figma) Obiectiv: Să înțelegem cum funcționează designul • (Există șabloane gata făcute disponibile în Figma, care merită să fie folosite) • 1. Împărțiți participanții în grupuri mici de 3–4 persoane. • 2. Oferiți fiecărui grup o idee de aplicație pregătită în prealabil (de exemplu, "aplicație vreme", "listă de sarcini"). • 3. Faza de proiectare (paletă de culori, tranziții de culoare) • 4. Proiectarea paginii principale (de exemplu, înregistrarea) • 5. Inserarea pictogramelor și imaginilor • 6. Elemente de colorare și umbrire • 7. Imaginează-ți să încerci aplicația: ce lipsește? • 8. Discutați ce a fost dificil în timpul procesului? 2. Scenarii din viața reală: Rezolvarea problemelor de zi cu zi cu ChatGPT Obiectiv: Arată cum ChatGPT poate ajuta în sarcinile de zi cu zi — acasă, la serviciu sau în viața personală.

Etapale lecției	Descriere	Conținut
		1. Prezentarea scenariilor vizuale Folosește icoane clare sau imagini pentru a introduce situații scurte, reale, precum: •   "Nu știi ce să gătești săptămâna asta." •  "Trebuie să scrii un email politicos șefului tău." •  "Vrei să-ți cureți mașina ca un profesionist." •  "Vrei să planifici o listă săptămânală de cumpărături și meniu." •  "Nu știi cum să-ți explici problema la serviciul clienți." 2. Activitate: Lucrul în perechi – Ce ai întreba ChatGPT? Participanții lucrează în perechi sau grupuri mici. Pentru fiecare scenariu, ele: 1. Gândește-te la o întrebare (prompt) pe care ar putea să o tasteze în ChatGPT. 2. Notează sau schițează răspunsul așteptat (text, pași sau sfaturi). 3. Opțional: Compară răspunsurile lor cu un răspuns real de pe ChatGPT afișat pe un ecran.  Exemplu pentru planificarea rețetelor:  ♀ Prompt: "Faceți un plan de masă săptămânal pentru o familie vegetariană, cu rețete simple."

Etapale lecției	Descriere	Conținut
		 Răspuns: meniu pe 7 zile + listă de cumpărături + sfaturi de pregătire. 3. Provocarea logicii și personalizării Întreabă participanții: • Cum ai schimba promptul pentru a-l face mai personal? (<i>"Adaugă opțiuni fără gluten" / "Folosește doar ingrediente sub 10 €" / "Pregătește-le pentru copii"</i>) • Ce fel de detalii fac ca un prompt să fie mai bun? (Fii specific: ton, stil, scop etc.) Mini-sarcină logică opțională:  "Dacă vrei să mănânci 3 mese pe zi timp de 5 zile, iar fiecare rețetă trebuie să dureze sub 30 de minute, câte minute vei petrece în total gătind săptămâna aceasta?" 4. Concluzie: Quiz vizual + Reflecție de grup Test vizual rapid: "Care prompt este mai bun?" Arată două exemple de prompturi pentru aceeași sarcină—unul vag, unul detaliat—și întreabă:







Project No. 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130