



GRAFIKOS DIZAINERIS

(programos pavadinimas)

Eil. Nr.	Parametrai	Pastabos
1.	Mokymosi programos pavadinimas	Grafikos dizaineris
2.	Bendroji informacija	
2.1.	Mokymosi programos aktualumas	<p>Grafinis dizainas leidžia išreikšti savo kūrybiškumą.</p> <p>Mokantis grafinio dizaino ugdomas gebėjimas perduoti sudėtingas idėjas, informaciją ir koncepcijas vizualiai patraukliu ir prieinamu būdu. Šis įgūdis yra vertingas rinkodaros, reklamos, interneto dizaino ir įmonių komunikacijos srityse. Grafinis dizainas vaidina lemiamą vaidmenį kuriant ir formuojant prekės ar paslaugos identitetą. Grafinio dizaino mokymasis padidina regėjimo jautrumą ir dėmesį į detales. Geresnis tipografijos, kompozicijos, spalvų schemų ir bendras dizaino estetikos suvokimas gali būti naudingas įvairiais gyvenimo aspektais, pradedant asmeninių pristatymų kūrimu ir baigiant interjero erdvių organizavimu. Grafinio dizaino įgūdžiai gali būti pritaikyti asmeniniams projektams, pomėgiams ir įvairaus dydžio verslui plėtoti. Grafinio dizaino žinios suteikia galimybes idėjoms įgyvendinti ir prisitaikyti prie besikeičiančių rinkos tendencijų. Gebėjimas sukurti ką nors įspūdingo ir vizualiai patrauklaus suteikia asmeniui pasitenkinimo ir pasididžiavimo jausmą.</p>
2.2.	Tikslas ir uždaviniai	<p>Tikslas: Suteikti žinių, įgūdžių ir išteklių, reikalingų kuriant vizualiai patrauklų, efektyvų dizainą, įvairiose medijose ir programose.</p> <p>Uždaviniai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • paaiškinti, kaip žmonės priima grafinius vaizdus, kad efektyviai perduoti informaciją; • taikyti komponavimo taisykles; • parinkti ir suderinti spalvas bei šriftus; • kurti taškiniu vaizdus; • kurti vektorinius vaizdus; • kurti dizainą įvairioms medijoms, kūrybiškai spręsti problemas; • modeliuoti trimačius vaizdus.
2.3.	Mokymosi programos trukmė:	54
2.3.1.	Praktinio kontaktinio darbo trukmė akad. val.	38
2.3.2.	Teorinio kontaktinio darbo trukmė akad. val.	16
2.3.3.	Savarankiško darbo trukmė akad. val.	Netaikoma

2.4.	Minimalūs reikalavimai dalyviui (jei taikomi):	Vidurinis išsilavinimas ir kompiuterinio raštingumo pagrindai.
2.5.	Mokymosi programos mokymo būdas (-ai):	
2.5.1.	Mokymosi programos mokymo būdas mišrus	-
2.5.2.	Mokymosi programos mokymo būdas nuotolinis sinchroninis	-
2.5.3.	Mokymosi programos mokymo būdas kontaktinis	Kontaktinis (auditorinis)
2.6.	Įgytų kompetencijų vertinimo sistema / skalė	Įskaityta / Neįskaityta
2.7.	Mokymosi programos anotacija	Ši mokymo programa skirta ugdyti grafinio dizaino kompetenciją ir kūrybiškumą. Programa apima pagrindinius komponavimo principus ir taisykles, spalvų teoriją, šriftų parinkimo principus, grafinių vaizdų spaudai ir ekranui kūrimą, vaizdų redagavimą. Įgiję grafinio dizaino žinių asmenys galės dirbti įmonėse bei užsiimti individualia veikla, įgyvendinti kūrybines idėjas ir pritaikyti žinias kitose veiklose, susijusiose su vizualizavimu. Tinka pradėjusiems ir norintiems įgyti grafinio dizaino įgūdžių ir susipažinti su grafikos kūrimo technologijomis.
3.	Mokymosi programoje įgyjamos ar tobulinamos kompetencijos:	
	Kompetencija (-os)	Programoje patobulintos (-ų) ir / arba įgytos (-ų) kompetencijos (-ų) vertinimo būdai
3.1.	Bendrosios kompetencijos	
	Bendrauti vartojant profesinius terminus.	Nevertinamos
	Rinkti, apdoroti ir saugoti reikalingą darbui informaciją.	Nevertinamos
	Organizuoti savo mokymąsi.	Nevertinamos
3.2.	Profesinės kompetencijos	
	Taikyti grafinio dizaino principus ir taisykles dirbant su grafika.	Įskaityta / neįskaityta
	Įgyvendinti įvairias grafines idėjas taškinės ir vektorinės grafikos pagalba.	Įskaityta / neįskaityta
	Kurti nesudėtingus trimačius vaizdus.	Įskaityta / neįskaityta

4. Mokymosi programos turinys ir metodai					
Eil. Nr.	Temos pavadinimas	Trumpas temos aprašymas	Mokymo(si) metodai	Planuojamos įgyti / patobulinti kompetencijos	
1.	Geštalto dizaino principai. Aukso pjūvis.	Geštalto panašumo, artumo, uždarumo, paprastumo, grupavimo ir tęstinumo dėsniai. Aukso pjūvio sąvoka, proporcijos. Aukso pjūvis dizaine: objektų matmenys ir išdėstymas, aukso pjūvis vaizdų komponavime, trečdalis taisyklė, aukso pjūvio naudojimas piešiant.	Teorijos pristatymas. Pavyzdžių aptarimas.	Taikyti grafinio dizaino principus ir taisykles dirbant su grafika.	
2.	Spalvų teorija, spalvų derinimo principai ir įrankiai.	Spalvų deriniai, spalvų vizuali hierarchija, spalvų nuotaika, reikšmė. Spalvų sandara kompiuteryje, spalvų modeliai, ekrano ir spaudos spalvos. Įvairūs spalvų ir jų derinių parinkimo įrankiai.	Teorijos pristatymas. Praktiniai darbai.	Taikyti grafinio dizaino principus ir taisykles dirbant su grafika.	
3.	Šriftai, jų tipai ir panaudojimas kuriant dizainą.	Šriftų tipai ir savybės. Šriftų parinkimo ir derinimo principai, šrifto skaitomumo gerinimas. Šriftų svarba dizaine ir hierarchija. Šriftai kompiuteryje.	Teorijos pristatymas. Pavyzdžių analizė.	Taikyti grafinio dizaino principus ir taisykles dirbant su grafika.	
4.	Taškinė ir vektorinė grafika. Grafikos savybės. Failų tipai ir plėtiniai.	Taškinės grafikos sąvoka, sudėtis, panaudojimo galimybės ir pavyzdžiai. Vektorinės grafikos sąvoka, sudėtis, panaudojimo galimybės, pavyzdžiai. Programinė įranga, skirta kurti ir redaguoti taškinę ir vektorinę grafiką,	Teorijos pristatymas.	Įgyvendinti įvairias grafinės idėjas taškinės ir vektorinės grafikos pagalba.	

			failų formatai. Failų plėtiniai ir savybės. Grafikos tipo keitimas.		
5.	Taškinės grafikos redagavimo programa Adobe Photoshop. Pagrindinės darbo su taškiniais vaizdais technikos.	Paveikslėlių matmenų keitimas, apkirpimas. Darbas su sluoksniais ir kaukėm. Sluoksnių stiliai. Žymėjimo įrankiai ir technikos. Spalvų keitimas ir spalvinimas. Teptukai. Sluoksnių maišymo režimai. Filtrai ir efektai. Objektų pridėjimas ir šalinimas. Montažas.	Praktiniai darbai.	Įgyvendinti įvairias grafines idėjas taškinės ir vektorinės grafikos pagalba.	
6.	Reklamos dizainas.	Reklamos idėjų paieška, tikslinė auditorija ir eskizas, spalvų gama. Žinutė ir kompozicija. Vaizdų paruošimas ir montažas, efektai, tekstai. Išsaugojimas ekranui ir spaudai.	Projektas.	Įgyvendinti įvairias grafines idėjas taškinės ir vektorinės grafikos pagalba.	
7.	Vektorinės grafikos redagavimo programa Adobe Illustrator. Pagrindinės vektorinės grafikos piešimo ir redagavimo technikos.	Pagrindinių figūrų piešimas ir redagavimas, Pen tool įrankio naudojimas, darbas su sluoksniais, kreivių redagavimas, tekstai, spalvos ir gradientai, simboliai, ornamentų gamyba, sudėtingesnių vektorinių vaizdų kūrimas ir redagavimas. Taškinis vaizdus versti vektoriniais.	Praktiniai darbai.	Įgyvendinti įvairias grafines idėjas taškinės ir vektorinės grafikos pagalba.	
8.	Logotipo dizainas.	Logotipo eskizas. Šriftų parinkimas. Tinklelio ir aukso pjūvio panaudojimas. Spalvų parinkimas. Logotipo piešimas programa Illustrator ir išsaugojimas įvairiais formatais.	Projektas.	Įgyvendinti įvairias grafines idėjas taškinės ir vektorinės grafikos pagalba.	
9.	Plakato dizainas imituojant dinamiką – judesį ir gylį.	Statika ir dinamika. Dinaminė kompozicija.	Pavyzdžių analizė. Projektas.	Įgyvendinti įvairias grafines idėjas taškinės ir	

			Trimačių vaizdų programa Illustrator kūrimas. Šešėliai, gylio ir judesio imitavimo technikos.		vektorinės grafikos pagalba.
	10.	Socialinių tinklų grafikos parametrai ir dizainas.	Praktika kuriant vizualus socialiniams tinklams. Maketų matmenys, pagrindinės dizaino koncepcijos. Pavyzdžiai. Failų dydžiai ir formatai.	Praktiniai darbai.	Įgyvendinti įvairias grafines idėjas taškinės ir vektorinės grafikos pagalba.
	11.	Infografikos dizainas.	Infografikos sąvoka, tipai. Infografikos dizaino sudėtinės dalys: spalvos, šriftai, ikonos, paveikslėliai. Reikalavimai infografikos dizainui. Infografikos kūrimas pasirinkta programa.	Pavyzdžių analizė. Projektas.	Įgyvendinti įvairias grafines idėjas taškinės ir vektorinės grafikos pagalba.
	12.	Vizitinės kortelės dizainas ir ruošimas spaudai.	Vizitinės kortelės matmenys, komponavimo principai. Ruošimas spaudai.	Praktinis darbas	Įgyvendinti įvairias grafines idėjas taškinės ir vektorinės grafikos pagalba.
	13.	Brošiūrų ir bukletų dizainas ir maketas.	Brošiūros dizaino ir maketo kūrimas bei ruošimas spaudai.	Projektas	Įgyvendinti įvairias grafines idėjas taškinės ir vektorinės grafikos pagalba.
	14.	Trimatis modeliavimas Adobe Dimensions programa.	Trimačiai modeliai - ruošiniai, jų įkėlimas ir transformavimas. Medžiagų modeliams parinkimas ir pritaikymas. Paveikslėlių užnešimas ant modelio. Apšvietimas, šešėliai, spalvos, scenos kontrastas.	Praktiniai darbai	Kurti nesudėtingus trimačius vaizdus.
5.	Mokymosi programos planas				
	Eil. Nr.	Temos pavadinimas	Skiriama valandų		
			Iš viso	Teoriniam mokymui	Praktiniam mokymui
	1.	Geštalto dizaino principai. Aukso pjūvis.	1	1	0

	2.	Spalvų teorija, spalvų derinimo principai ir įrankiai.	1	1	0
	3.	Šriftai, jų tipai ir panaudojimas kuriant dizainą.	1	1	0
	4.	Taškinė ir vektorinė grafika. Grafikos savybės. Failų tipai ir plėtiniai.	1	0	1
	5.	Taškinės grafikos redagavimo programa Adobe Photoshop. Pagrindinės darbo su taškiniais vaizdais technikos.	12	4	8
	6.	Reklamos dizainas.	4	1	3
	7.	Vektorinės grafikos redagavimo programa Adobe Illustrator. Pagrindinės vektorinės grafikos piešimo ir redagavimo technikos.	12	4	8
	8.	Logotipo dizainas.	4	1	3
	9.	Plakato dizainas imituojant dinamiką – judesį ir gylį.	4	0	4
	10.	Socialinių tinklų grafikos parametrai ir dizainas.	2	1	1
	11.	Infografikos dizainas.	2	0	2
	12.	Vizitinės kortelės dizainas ir ruošimas spaudai.	2	0	2
	13.	Brošiūrų ir bukletų dizainas ir maketas.	4	1	3
	14.	Trimatis modeliavimas Adobe Dimensions programa.	4	1	3
	Iš viso		54	16	38
6.	Įgytos / patobulintos kompetencijos atitiktis atitinkamame profesiniame standarte nustatytai (-oms) atitinkamos kvalifikacijos kompetencijai (-oms) (jei atitinkamas profesinis standartas yra patvirtintas)		Netaikoma		

7.	Pasirengimas vykdyti neformalųjį suaugusiųjų švietimą ir mokymui reikalingos priemonės	
7.1.	Reikalavimai, keliami Mokymosi programą vykdančioms asmenims:	
	1.	Būti įgijus aukštąjį ar profesinį išsilavinimą, atitinkantį teikiamos mokymosi programos švietimo sritį.
	2.	Turėti ne mažesnę kaip 3 metų profesinės veiklos ar suaugusiųjų neformaliojo mokymo patirtį, atitinkančią teikiamos mokymosi programos švietimo sritį.
7.2.	Detalus mokymui reikalingų materialinių ir metodinių išteklių, atitinkančių numatomą mokyti dalyvių skaičių bei programos tikslus ir uždavinius, aprašymas	
	Eil. Nr.	Mokymui reikalingi išteklių, naudojami mokymo procese:
	1.	Mokymo patalpos Klasė ar kita mokymui(si) pritaikyta patalpa su techninėmis priemonėmis (kompiuteriu, vaizdo projektoriumi) mokymo(si) medžiagai pateikti.
	2.	Įranga Kompiuteriai, kuriuos įdiegta Adobe Photoshop, Illustrator ir Dimension programos, projektorius, vaizdo kamera, garso kolonėlės, mikrofonas, CMYK spalvų paletė.
	3.	Mokymo šaltiniai <ul style="list-style-type: none"> • https://creativecloud.adobe.com/learn/app/photoshop • https://creativecloud.adobe.com/learn/app/illustrator • https://creativecloud.adobe.com/learn/app/dimension • https://99designs.com/blog/design-tutorials/
	4.	Kitos priemonės Nėra

Pranešimas dėl atsakomybės: Europos Komisijos parama šio dokumento sukūrimui nereiškia pritarimo turiniui ir jo patvirtinimo. Šio dokumento turinys atspindi tik autorių požiūrį, o Komisija negali būti laikoma atsakinga už jame esančios informacijos patikimumą.