

GRAFIKAS DIZAINERIS

(mācību programmas nosaukums)

Nē.	Parametri	Piezīmes
1.	Mācību programmas nosaukums	Grafikas dizaineris
2.	Bendroji informācija	
2.1.	Mācību programmas atbilstība	<p>Grafiskais dizains ļauj izpaust savu radošumu.</p> <p>Studējot grafikas dizainu, attīstās spēja vizuāli pievilcīgā un pieejamā veidā nodot sarežģītas idejas, informāciju un koncepcijas. Šī prasme ir vērtīga mārketingā, reklāmā, tīmekļa dizainā un korporatīvajā komunikācijā. Grafiskajam dizainam ir izšķiroša nozīme produkta vai pakalpojuma identitātes radīšanā un veidošanā. Grafiskā dizaina apguve palielina vizuālo jūtīgumu un uzmanību detaļām. Labāka izpratne par tipogrāfiju, kompozīciju, krāsu shēmām un vispārējo dizaina estētiku var noderēt daudzās dzīves jomās, sākot ar personīgo prezentāciju veidošanu un beidzot ar interjera telpu organizēšanu. Grafiskā dizaina prasmes var izmantot personīgo projektu, hobiju un dažāda lieluma uzņēmumu attīstībā. Grafiskā dizaina zināšanas sniedz iespējas īstenot idejas un pielāgoties mainīgajām tirgus tendencēm. Spēja radīt ko iespaidīgu un vizuāli pievilcīgu sniedz cilvēkam gandarījuma un lepnuma sajūtu.</p>
2.2.	Mērķis un uzdevumi	<p>Mērķis: Sniegt zināšanas, prasmes un resursus, kas nepieciešami, lai radītu vizuāli pievilcīgu un efektīvu dizainu dažādos medijos un lietojumprogrammās.</p> <p>Uzdevumi:</p> <ul style="list-style-type: none"> izskaidrot, kā cilvēki izmanto grafiskus attēlus, lai efektīvi nodotu informāciju; piemērot sastāva noteikumus; izvēlēties un saskaņot krāsas un fontus; izveidot punktu attēlus; izveidot vektorattēlus; veidot dizainu dažādiem medijiem, radoši risināt problēmas; modelēt trīsdimensiju attēlus.
2.3.	Apmācību programmas ilgums:	54
2.3.1.	Praktiskā kontaktdarba ilgums akadēmiskajās stundās	38
2.3.2.	Teorētiskā kontaktdarba ilgums akadēmiskajās stundās	16
2.3.3.	Patstāvīgā darba ilgums akadēmiskajās stundās	Nav piemērojams

2.4.	Minimālās prasības dalībnieka pieredzei (ja piemērojams):	Vidējā izglītība un datorprasmju pamati.
2.5.	Mācību programma Mācību metode(-es):	
2.5.1.	Mācību programma tiek apgūta jauktā veidā.	-
2.5.2.	Mācību programmas mācību metode ir tālvadības sinhronā metode	-
2.5.3.	Mācību programmas mācību metode ir kontakta metode.	Kontakts (dzirdes)
2.6.	Iegūto kompetenču novērtēšanas sistēma / skala	Izturējis / neizturējis
2.7.	Mācību programmas kopsavilkums	Šī mācību programma ir izstrādāta, lai attīstītu kompetenci un radošumu grafiskajā dizainā. Programma ietver kompozīcijas pamatprincipus un noteikumus, krāsu teoriju, fontu izvēles principus, grafisko attēlu veidošanu drukāšanai un ekrānam, attēlu rediģēšanu. Tie, kas būs apguvuši grafiskā dizaina zināšanas, spēs strādāt uzņēmumos un iesaistīties individuālā darbībā, īstenot radošas idejas un pielietot zināšanas citās ar vizualizāciju saistītās darbībās. Piemērots iesācējiem un tiem, kuri vēlas apgūt grafiskā dizaina prasmes un iepazīties ar grafiskā dizaina tehnoloģijām.
3.	Apmācību programmā iegūtās vai pilnveidotās kompetences:	
	Kompetence(s)	Programmā pilnveidotās(-o) un/vai iegūtās(-o) kompetences(-u) novērtēšanas metodes
3.1.	Vispārējā kompetence	
	Sazinieties, izmantojot profesionālus terminus.	Nav testēts
	vākt, apstrādāt un uzglabāt darbam nepieciešamo informāciju.	Nav testēts
	Organizējiet mācīšanos.	Nav testēts
3.2.	Profesionālās kompetences	
	Lieto grafikas dizaina principus un noteikumus, strādājot ar grafiku.	Izturējis / neizturējis
	Īsteno dažādas grafiskas idejas ar punktu un vektorgrafikas palīdzību.	Izturējis / neizturējis
	Izveidojiet vienkāršus 3D attēlus.	Izturējis / neizturējis

4. Mācību programmas saturs un metodes				
Nē.	Priekšmeta nosaukums	Īss tēmas apraksts	Apmācības metodes	Plānots apgūt/pilnveidot kompetences
1.	Gešalta dizaina principi. Zelta griezum.	Ģestalt likumi par līdzību, tuvumu, noslēgtību, vienkāršību, grupēšanu un nepārtrauktību. Zelta griezuma jēdziens, proporcijas. Zelta proporcija dizainā: objektu izmēri un izvietojums, zelta proporcija attēlu kompozīcijā, trešdaļu noteikums, zelta proporcijas izmantošana zīmēšanā.	Teorijas prezentācija. Piemēru apspriešana.	Lieto grafikas dizaina principus un noteikumus, strādājot ar grafiku.
2.	Krāsu teorija, krāsu saskaņošanas principi un rīki.	Krāsu kombinācijas, krāsu vizuālā hierarhija, krāsu noskaņa, nozīme. Krāsu struktūra datorā, krāsu modeļi, ekrāna un drukas krāsas. Dažādi rīki krāsu un to kombināciju izvēlei.	Teorijas prezentācija. Praktiskais darbs.	Lieto grafikas dizaina principus un noteikumus, strādājot ar grafiku.
3.	Fonti, to veidi un izmantošana dizainā.	Fontu veidi un īpašības. Šriftu izvēles un kombinēšanas principi, fontu lasāmības uzlabošana. Fontu nozīme dizainā un hierarhijā. Fonti datorā. Punktu grafikas jēdziens, kompozīcija, izmantošanas iespējas un piemēri.	Teorijas prezentācija. Paraugu analīze.	Lieto grafikas dizaina principus un noteikumus, strādājot ar grafiku.
4.	Bitmap un vektorgrafika. Grafikas īpašības. Failu tipi un paplašinājumi.	Vektorgrafikas jēdziens, kompozīcija, izmantošanas iespējas, piemēri. Programmatūra bitmap un	Teorijas prezentācija.	Īsteno dažādas grafiskas idejas ar punktu un vektorgrafikas palīdzību.

			vektorgrafikas izveidei un rediģēšanai, failu formāti. Failu paplašinājumi un īpašības. Grafikas veida maiņa.		
5.	Bitmap rediģēšanas programma Adobe Photoshop. Pamata metodes darbam ar punktveida attēliem.	Attēlu izmēru maiņa, apgriešana. Darbs ar slāņiem un maskām. Slāņu stili. Marķēšanas rīki un paņēmieni. Krāsu maiņa un krāsošana. Otas. Slāņu sajaušanas režīmi. Filtri un efekti. Objektu pievienošana un noņemšana. Montāža.	Praktiskais darbs.	Īsteno dažādas grafiskas idejas ar punktu un vektorgrafikas palīdzību.	
6.	Reklāmas dizains.	Meklējiet reklāmas idejas, mērķauditoriju un skici, krāsu shēmu. Vēstījums un kompozīcija. Attēlu sagatavošana un montāža, efekti, teksti. Ekrāna un drukas saglabāšana.	Projekts.	Īsteno dažādas grafiskas idejas ar punktu un vektorgrafikas palīdzību.	
7.	Vektorgrafikas rediģēšanas programma Adobe Illustrator. Vektorgrafikas zīmēšanas un rediģēšanas pamattehnikas.	Pamata figūru zīmēšana un rediģēšana, pildspalvas rīka lietošana, darbs ar slāņiem, līkņu, tekstu, krāsu un gradientu, simbolu rediģēšana, ornamentu veidošana, sarežģītāku vektorattēlu izveide un rediģēšana. Konvertēt bitkartes uz vektoriem.	Praktiskais darbs.	Īsteno dažādas grafiskas idejas ar punktu un vektorgrafikas palīdzību.	
8.	Logotipa dizains.	Logotipa skice. Fontu izvēle. Režģa un zelta griezuma izmantošana. Krāsu izvēle. Logotipa zīmēšana Illustrator un saglabāšana dažādos formātos.	Projekts.	Īsteno dažādas grafiskas idejas ar punktu un vektorgrafikas palīdzību.	
9.	Plakāta dizains, kas simulē	Statika un dinamika. Dinamiskais sastāvs.	Parauga analīze. Projekts.	Īsteno dažādas grafiskas idejas	

		dinamiku - kustību un dziļumu.	3D attēlu izveide Illustrator. Ēnu, dziļuma un kustības simulācijas metodes.		ar punktu un vektorgrafikas palīdzību.
	10.	Sociālo tīklu grafiskie parametri un dizains.	Prakse sociālo tīklu vizuālo materiālu veidošanā. Izkārtojuma izmēri, dizaina pamatjēdzieni. Piemēri. Failu izmēri un formāti.	Praktiskais darbs.	Īsteno dažādas grafiskas idejas ar punktu un vektorgrafikas palīdzību.
	11.	Infografikas dizains.	Infografikas koncepcija, veidi. Infografikas dizaina sastāvdaļas: krāsas, fonti, ikonas, attēli. Infografikas dizaina prasības. Infografikas izveide ir izvēlēta programma.	Parauga analīze. Projekts.	Īsteno dažādas grafiskas idejas ar punktu un vektorgrafikas palīdzību.
	12.	Vizītkaršu dizains un drukāšana.	Vizītkaršu izmēri, kompozīcijas principi. Sagatavošana preseī.	Praktiskais darbs.	Īsteno dažādas grafiskas idejas ar punktu un vektorgrafikas palīdzību.
	13.	Brošūru un bukletu dizains un izkārtojums.	Brošūru dizaina un maketa izveide un sagatavošana drukāšanai.	Projekts.	Īsteno dažādas grafiskas idejas ar punktu un vektorgrafikas palīdzību.
	14.	Trīsdimensiju modelēšana Adobe Dimensions programma.	Trīsdimensiju modeļi - sagataves, to iekraušana un pārveidošana. Materiālu izvēle un pielietošana modeļiem. Attēlu izvietošana uz modeļa. Apgaismojums, ēnas, krāsas, ainas kontrasts.	Praktiskais darbs.	Izveidojiet vienkāršus 3D attēlus.
5.	Mācību programmas plāns				
	Nē.	Priekšmeta nosaukums	Tas aizņem stundas		
			Kopumā	Teorētiskā apmācība	Praktiskajām mācībām
	1.	Geštalta dizaina principi. Zelta griezum.	1	1	0

	2.	Krāsu teorija, krāsu saskaņošanas principi un rīki.	1	1	0
	3.	Fonti, to veidi un izmantošana dizainā.	1	1	0
	4.	Bitmap un vektorgrafika. Grafikas īpašības. Failu tipi un paplašinājumi.	1	0	1
	5.	Bitmap rediģēšanas programma Adobe Photoshop. Pamata metodes darbam ar punktveida attēliem.	12	4	8
	6.	Reklāmas dizains.	4	1	3
	7.	Vektorgrafikas rediģēšanas programma Adobe Illustrator. Vektorgrafikas zīmēšanas un rediģēšanas pamattehnikas.	12	4	8
	8.	Logotipa dizains.	4	1	3
	9.	Plakāta dizains, kas simulē dinamiku - kustību un dziļumu.	4	0	4
	10.	Sociālo tīklu grafiskie parametri un dizains.	2	1	1
	11.	Infografikas dizains.	2	0	2
	12.	Vizītkaršu dizains un drukāšana.	2	0	2
	13.	Brošūru un bukletu dizains un izkārtojums.	4	1	3
	14.	Trīsdimensiju modelēšana Adobe Dimensions programma.	4	1	3
	Kopumā		54	16	38
6.	Iegūtās/uzlabotās kompetences atbilstība attiecīgajā profesionālajā standartā noteiktajai(-ām)		Nav piemērojams		

	kompetencei(-ēm) (ja attiecīgais profesionālais standarts ir apstiprināts).	
7.	Sagatavošanās neformālajai pieaugušo izglītībai un apmācībai nepieciešamie instrumenti	
7.1.	Prasības personām, kas īsteno mācību programmu:	
	1.	jābūt ieguvušam augstāko vai profesionālo izglītību, kas atbilst mācību programmas izglītības jomai.
	2.	ir vismaz 3 gadu profesionālās darbības vai pieaugušo neformālās izglītības pieredze, kas atbilst piedāvātās mācību programmas izglītības jomai.
7.2.	Detalizēts apmācībai nepieciešamo materiālo un metodisko resursu apraksts, kas atbilst paredzamajam apmācāmo dalībnieku skaitam un programmas mērķiem un uzdevumiem.	
	Nē.	Mācību procesā izmantotie mācību līdzekļi:
	1.	Apmācību iespējas Klase vai cita telpa, kas pielāgota apmācībai, ar tehniskiem līdzekļiem (dators, videoprojektors) mācību materiāla demonstrēšanai.
	2.	Aprīkojums Datori ar instalētām Adobe Photoshop, Illustrator un Dimension programmām, projektors, videokamera, skaļruņi, mikrofons, CMYK krāsu palete.
	3.	Mācību resursi <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.	Citi līdzekļi Nav citu līdzekļu

Atruna: Eiropas Komisijas atbalsts šī dokumenta sagatavošanai nenozīmē, ka tā saturs ir apstiprināts. Šī dokumenta saturs atspoguļo tikai autoru viedokli, un Komisija nav atbildīga par tajā ietvertās informācijas ticamību.