



STUDIJŲ DALYKO (MODULIO) APRAŠAS

Dalyko (modulio) pavadinimas	Kodas
REKLAMOS ESTETIKA IR DIZAINAS	

Dėstytojas / a (-ai)	Padalinys (-iai)
Koordinuojantis (-i): asist. dr. Renata Danielienė	Kauno fakulteto
Kitas / a (-i):	Kalbų, literatūros ir vertimo studijų institutas <input type="checkbox"/> Socialinių mokslų ir taikomosios informatikos institutas <input checked="" type="checkbox"/>

Studijų pakopa	Dalyko (modulio) tipas
Pirmoji <input checked="" type="checkbox"/> antroji <input type="checkbox"/>	Privalomasis dalykas <input checked="" type="checkbox"/> Pasirenkamasis dalykas <input checked="" type="checkbox"/> Bendrauniversitečių studijų dalykas <input type="checkbox"/> Individualiųjų studijų dalykas <input checked="" type="checkbox"/> Tarpkryptinis dalykas <input type="checkbox"/>

Igyvendinimo forma	Vykdyimo laikotarpis	Vykdyimo kalba (-os)
Auditorinis ir savarankiškas darbas	Rudens semestras	Lietuvių. Pavyzdžiai lietuvių-anglų kalba

Reikalavimai studijuojančiajam	
Išankstiniai reikalavimai:	Gretutiniai reikalavimai (jei yra):

Dalyko (modulio) apimtis kreditais	Visas studento darbo krūvis	Kontaktinio darbo valandos	Savarankiško darbo valandos
5	130	48	82

Dalyko (modulio) tikslas

Dalyko tikslas – supažindinti studentus su reklamos estetikos ir vizualinės raiškos pagrindais, ugdant gebėjimą kūrybiškai ir tikslingai naudoti skaitmeninio dizaino priemones reklamos elementams kurti. Studijų metu studentai įgyja praktinių įgūdžių dirbant su grafinio dizaino programomis „Adobe Photoshop“ ir „Adobe Illustrator“, mokydami vizualizuoti idėjas, apdoroti vaizdus ir kurti vientisus reklamos kompozicijų sprendimus.

Dalyko (modulio) studijų rezultatai	Studijų metodai	Vertinimo metodai
Gebės taikyti praktinius įgūdžius dirbant su grafinio dizaino programomis „Adobe Photoshop“ ir „Adobe Illustrator“, kuriant estetiškus reklamos elementus.	Dėstymas, pavyzdžių analizė, demonstravimas, praktinės ir kūrybinės užduotys, savarankiškos užduotys	Koliokviumas (praktinė užduotis Illustrator programoje), praktinių darbų pristatymas (kaupiamasis vertinimas), tarpusavio darbų vertinimas (grįžtamojo ryšio teikimas), egzaminas (praktinė užduotis Photoshop programoje).
Gebės kurti ir vizualiai apdoroti reklamos elementus spaudai ir skaitmeninei erdvei, atsižvelgiant į reklamos estetikos ir vizualinės raiškos poreikius.		
Gebės maketuoti firminio stiliaus elementus (ženklus, vizitines korteles, lankstinukus).		

Gebės kūrybiškai derinti taškinės ir vektorinės grafikos elementus, integruojant skirtingomis programomis sukurtus objektus į vientisą projektą.		
--	--	--

Temos	Kontaktinio darbo valandos							Savarankiškų studijų laikas ir užduotys	
	Paskaitos	Konsultacijos	Seminarai	Pratybos	Laboratoriniai darbai	Praktika	Visas kontaktinis darbas	Savarankiškas darbas	Savarankiškai atliekamos užduotys
Įvadas. Vektorinės grafikos ir taškinės grafikos redagavimo programos. Susipažinimas su <i>Illustrator</i> programinio paketo aplinka. Pagrindiniai programos įrankiai, galimybės. Pagrindiniai <i>Illustrator</i> elementai. Dokumento įrašymas skirtingais formatais skirtingiems tikslams. Vektorinio objekto kūrimas.	2			2			4	4	Skaitmeninės reklamos elementų kūrimas ir analizė. Studentai taiko reklamos estetikos ir dizaino teorines žinias praktikoje: analizuoja sėkmingus vizualinės komunikacijos pavyzdžius ir, naudodamiesi šiuolaikinėmis skaitmeninio dizaino priemonėmis, kuria originalius reklamos elementus (logotipą ir maketą socialiniam tinklui).
Geometrinės figūros ir jų savybės. Stačiakampiai, elipsės, daugiakampiai, spiralės, linijos ir jų savybės. Permatomumo nustatymas. Laisvos formos objektų piešimas. Darbas su objektais (išdėstymas, lygiavimas) ir sluoksniai.	2			2			4	5	
Raštai, kontūrai ir spalvinimas. Užpildai ir kontūrai. Raštų kūrimas, pritaikymas, transformacijos, deformacijos. Gradientinis spalvinimas, užpildai raštu, Mesh priemonė. Objektų ir kontūrų spalvinimas.	2			2			4	5	
Tekstas <i>Illustrator</i> dokumente. Teksto priemonės, teksto išdėstymas tam tikros formos rėmelio viduje, objekto apgaubimas tekstu, teksto išdėstymas trajektorija, kontūrai.	2			2			4	5	Užduotims reikalingos priemonės Grafinio dizaino platforma (pvz., Canva), dirbtinio intelekto turinio generavimo įrankiai (pvz., Gemini, ChaGPT, Copilot ar pan.).
Įvadas į efektus. Objektų ir teksto iškraipymas panaudojant mazgus. Iškraipymas Paveikslėlių importavimas ir jų konvertavimas į kreives. Praktinių pavyzdžių kūrimas.	2			2			4	5	
Praktinių užduočių analizė. Kūrybinės užduotys, skirtos pakartoti išmoktą medžiagą. Nebaigtų praktinių darbų atlikimas.	0			4			4	5	
Tarpinis atsiskaitymas (<i>Illustrator</i> praktinių užduočių atlikimas).	0			4			4	5	
Adobe Photoshop darbo aplinka, pagrindiniai įrankiai. Maketo sukūrimas naudojant kelis paveikslėlius, tekstą ir efektus.	2			2			4	5	
Pagrindinės komandos, dirbant su paveikslėliais. Spalvinės paveikslėlių korekcijos visame paveikslėlyje ar tam tikroje srityje.	2			2			4	5	

Tekstas, jo savybių keitimas. Teksto įrankiai, redagavimas, žymėjimas, šrifto keitimas; efektai tekstui, kitos darbo su tekstu galimybės.	1			2			3	5	
Efektai, sluoksniai. Paveikslėlių retušavimas. Efektų taikymas. Sluoksnio sukūrimas, dubliavimas, permatomumas, tvarkos pakeitimas, apjungimas, pašalinimas, sluoksnio turinio pažymėjimas. Paveikslėlio kūrimas iš kelių sluoksnių, sluoksnių savybių keitimas. Objektų sričių retušavimas.	1			2			3	5	
Kūrybinė veikla. Reklaminės medžiagos parengimas Illustrator, Photoshop programoje. Ryšys su kitomis programomis.	0			4			4	8	
Praktinių užduočių analizė. Užduotys, skirtos pakartoti kurso medžiagą. Nebaigtų praktinių darbų atlikimas.	0			2			2	4	
Savarankiškas darbas	0			0			0	16	
Iš viso	16			32			48	82	
Pastaba: ne daugiau kaip 4 kontaktinio darbo val. gali būti pakeičiamos socialinių partnerių kviestinėmis paskaitomis arba edukacinėmis išvykomis pas socialinius partnerius.									

Vertinimo strategija	Svoris proc.	Atsiskaitymo laikas	Vertinimo kriterijai
Praktinių užduočių programoje Adobe Illustrator ir Adobe Photoshop atlikimas (P)	20 %	Semestro metu vykstančių paskaitų metu	Kokybiškai ir laiku atliktos užduotys (Kiekviena vertinama nuo 0 iki 10). Užduotys atliekamos praktinių užsiėmimų metu pagal dėstytojo pateiktas gaires. Vertinama darbų atitikimas užduočiai, darbų kokybė. Darbai turi būti įkelti į eMokymai aplinką tokiu formatu, koks nurodytas užduotyje, failų pavadinimai turi būti tokie, kokie nurodyti užduotyje, priešingu atveju, darbas neužskaitomas. Darbai privalo būti atlikti semestro metu ir pateikiami paskutinės paskaitos metu vėliausiai. Pasibaigus semestru, darbai nepriimami. Kiekvienas darbas turi vertinimo svorį.
Savarankiškas darbas (S)	10 %	Nustatytu laiku semestro pabaigoje	Savarankiškas darbas vykdomas kaip individuali kūrybinė užduotis, kurios metu studentas savarankiškai suplanuoja dizaino sprendimą ir pasirenkia jo įgyvendinimui, o kūrybinį rezultatą realizuoja kontaktinių užsiėmimų metu. Atlikdamas šią užduotį studentas suformuluoja maketo tikslą ir uždavinius, parengia preliminarinius eskizus, struktūrą ar instrukcijas bei gali naudotis generatyvinio dirbtinio intelekto (DI) įrankiais idėjų, sprendimo variantų ar techninių žingsnių planavimui. Kontaktinių užsiėmimų metu (numatyta iki 4 akad. val.) studentai praktikoje įgyvendina kūrybinį sprendimą, dirbdami su „Adobe Illustrator“ ir (arba) „Adobe Photoshop“ programomis, atlikdami techninius ir kūrybinius veiksmus savarankiškai. DI priemonės šiame etape gali būti naudojamos tik kaip pagalbinės, bet negali pakeisti studento atliekamo praktinio darbo. Savarankiško darbo rezultatai pristatomi kontaktiniu būdu trumpu individualiu pristatymu, kurio metu studentas parodo kūrybinio sprendimo eigą, aptaria DI panaudojimą ir reflektuoja, kas veikia, kas nepasiteisino ir kaip sprendimai buvo koreguojami praktikos metu. Be pristatymo kontaktinių užsiėmimų metu savarankiškas darbas nėra įskaitomas.

			Ši kūrybinė užduotis skirta įvertinti studento gebėjimą planuoti, priimti ir įgyvendinti dizaino sprendimus bei reflektuoti savo mokymosi procesą. Savarankiškas darbas nėra alternatyva dalyvavimui studijų procese ir nekompensuoja neatliktų praktinių užduočių ar atsiskaitymų.
Koliokviumas (K)	35 %	Semestro vidurys	<p>Atsiskaitymo metu studentams pateikiamos praktinės užduotys, kurias reikia atlikti Illustrator programoje. Atliekant užduotis reikia taikyti pratybų metu įgytas žinias ir įgūdžius. Vertinama taip:</p> <p>3,5: Puikios žinios ir gebėjimai. Vertinimo lygmuo. 90-100 % teisingai atliktų užduočių.</p> <p>2,8: Geros žinios ir gebėjimai, gali būti neesminių klaidų. Sintezės lygmuo. 70-89 % teisingai atliktų užduočių.</p> <p>2,1: Vidutinės žinios ir gebėjimai, yra klaidų. Analizės lygmuo. 50-69 % teisingai atliktų užduočių.</p> <p>1,4: Žinios ir gebėjimai nesiekia vidutinių, yra (esminių) klaidų. Žinių taikymo lygmuo. 30-49 % teisingai atliktų užduočių.</p> <p>0,7: Žinios ir gebėjimai dar tenkina minimalius reikalavimus. Daug klaidų. Žinių ir supratimo lygmuo. 10-29 % teisingai atliktų užduočių.</p> <p>0: Netenkinami minimalūs reikalavimai. 0-9 % teisingai atliktų užduočių.</p>
Egzaminas (E)	35 %	Nustatytu sesijos laiku	<p>Atsiskaitymo metu studentams pateikiamos praktinės užduotys, kurias reikia atlikti Photoshop programoje. Atliekant užduotis reikia taikyti pratybų metu įgytas žinias ir įgūdžius. Vertinama taip:</p> <p>3,5: Puikios žinios ir gebėjimai. Vertinimo lygmuo. 90-100 % teisingai atliktų užduočių.</p> <p>2,8: Geros žinios ir gebėjimai, gali būti neesminių klaidų. Sintezės lygmuo. 70-89 % teisingai atliktų užduočių.</p> <p>2,1: Vidutinės žinios ir gebėjimai, yra klaidų. Analizės lygmuo. 50-69 % teisingai atliktų užduočių.</p> <p>1,4: Žinios ir gebėjimai nesiekia vidutinių, yra (esminių) klaidų. Žinių taikymo lygmuo. 30-49 % teisingai atliktų užduočių.</p> <p>0,7: Žinios ir gebėjimai dar tenkina minimalius reikalavimus. Daug klaidų. Žinių ir supratimo lygmuo. 10-29 % teisingai atliktų užduočių.</p> <p>0: Netenkinami minimalūs reikalavimai. 0-9 % teisingai atliktų užduočių.</p>

DĖL DALYKO LAIKYMO EKSTERNU

Pažymėti <input checked="" type="checkbox"/>		Jei leidžiama, pateikti sąlygas	
Neleidžiama	<input type="checkbox"/>	Leidžiama	<input checked="" type="checkbox"/>
<p>Atsiskaitant dalyką eksternu (gavus administracijos leidimą), taikomos šios sąlygos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Iki paskutinės šio dalyko semestro paskaitos pradžios studentas privalo susisiekti su dėstytoju ir suderinti atsiskaitymo tvarką. -Iki paskutinės semestro paskaitos pradžios studentas privalo pateikti visus atliktus praktinius darbus redaguojamu formatu („Adobe Illustrator“ ir (arba) „Adobe Photoshop“), kurie nurodyti dalyko eMokymai aplinkoje. -Vertinant praktinius darbus, taikomi tie patys vertinimo kriterijai, kaip ir studijuojant dalyką nuosekliai. 			

			<p>-Studentas privalo pateikti ne mažiau kaip 50 % visų praktinių darbų, o bendras visų pateiktų praktinių darbų įvertinimas turi būti ne mažesnis kaip 5 balai.</p> <p>Egzaminas: Egzamino metu skiriamos praktinės užduotys, atliekamos pagal dėstytojo pateiktas gaires „Adobe Illustrator“ ir „Adobe Photoshop“ programose. Egzaminas laikomas VU Kauno fakulteto kompiuterių klasėje, naudojant ten esantį kompiuterį (naudotis asmeniniu kompiuteriu egzamino metu draudžiama). Egzamino metu taikomi tie patys akademinio sąžiningumo reikalavimai, kaip ir nuosekliai studijuojantiems studentams.</p> <p>Galutinio įvertinimo skaičiavimas: Galutinis įvertinimas apskaičiuojamas pagal formulę: $0,2 \times P + 0,8 \times E$, kur P – praktinių darbų įvertinimas, E – egzamino metu gautas įvertinimas.</p>
--	--	--	---

DĖL GENERATYVINIO DIRBTINIO INTELEKTO (GDI) ĮRANKIŲ („CHATGPT“ AR KT.) NAUDOJIMO STUDIJUOJANT DALYKĄ:

Pažymėti <input checked="" type="checkbox"/>		Jei leidžiama, pateikti sąlygas, kt.	
Neleidžiama	<input checked="" type="checkbox"/>	Leidžiama	<input type="checkbox"/>
			<p>GDI neleidžiama naudoti: -atliekant praktinį darbą vietoje studento, t. y. formuojant galutinį reklamos dizaino sprendimą (vaizdų komponavimą, elementų išdėstymą, galutinio vizualinio sprendimo sukūrimą); -vietoje studento atliekamo techninio darbo „Adobe Illustrator“ ir „Adobe Photoshop“ programose; -atsiskaitymų (koliokviumo, egzamino) metu.</p> <p>Praktinių darbų galutinis dizaino sprendimas turi būti sukurtas studento, dirbant su „Adobe Illustrator“ ir „Adobe Photoshop“ programomis. Dirbtinio intelekto (DI) priemonės negali pakeisti studento atliekamo kūrybinio ir techninio darbo. Maketai nevertinami, jei nepateikiamas redaguojamas failas, kuriame matomi visi maketo sluoksniai, įskaitant teksto sluoksnius (išskyrus logotipą). Nepateikus redaguojamo failo, darbas nevertinamas.</p>

Pažymėti <input checked="" type="checkbox"/>		Jei leidžiama, pateikti sąlygas, kt.	
Neleidžiama	<input type="checkbox"/>	Leidžiama	<input checked="" type="checkbox"/>
			<p>GDI galima naudoti tik dėstytojais nurodžius, šiais atvejais. GDI galima naudoti: -idėjų generavimui; -eskizų vizualizavimui; -vizualiniams elementams (ilustracijoms, nuotraukoms, piktogramoms), kurie naudojami kuriant maketą kaip vieno ar kelių elementų dalis; -analizėms ir palyginimams; -kaip konsultacinę priemonę mokymosi procese (pvz., siekiant suprasti įrankių veikimą, komandų taikymą ar galimus techninius sprendimus); -kaip pagalbinę priemonę kūrybiniame ir techniniame užduočių atlikimo procese.</p>

Pastebėjus kelių studentų mokymo aplinkoje įkeltus vienodus darbus, darbai nevertinami. Apie plagijavimą dėstytojas informuoja administraciją.

Galutinis įvertinimas skaičiuojamas naudojant šią formulę: $0,2 \times P + 0,1 \times S + 0,35 \times K + 0,35 \times E$

Studento žinios ir gebėjimai egzaminų sesijos metu vertinami tik tada, kai jis per semestrą yra įvykdęs numatytus tarpinio vertinimo reikalavimus ir užduotis.

Studentų žinios ir gebėjimai per visus tarpinius atsiskaitymus ir egzaminą vertinami pažymiais nuo 1 iki 10. Už dalyką atsiskaityta, jeigu:

- visų tarpinių atsiskaitymų rezultatai yra ne mažesni nei 5;
- egzamino įvertinimas yra ne mažesnis nei 5.

Koliokviumas ir egzaminas atsiskaitomas studentams būnant kontaktiniu būdu VU Kauno fakulteto paskirtoje kompiuterių klasėje pagal paskirtą tvarkaraštį. Studentai atsiskaitymo metu negali naudotis savo asmeniniais kompiuteriais. Koliokviumas ir egzaminas negali būti atsiskaitomi nuotoliniu būdu.

Akademinis sąžiningumas

Koliokviumo ir egzamino metu studentams draudžiama naudotis:

- papildoma spausdinta ar skaitmenine medžiaga,
- mobiliaisiais telefonais ar kitais asmeniniais įrenginiais,
- DI priemonėmis (pvz., ChatGPT, vertėjais, kitais generatyviais įrankiais),
- kitomis priemonėmis, kuriomis nusižengiama akademiniam sąžiningumui.

Studentai privalo laikytis akademinio sąžiningumo principų.

Bandymas sukčiauti (kopijuoti, naudotis draudžiamomis priemonėmis, tartis su kitais) reiškia neigiamą įvertinimą (0) ir gali būti inicijuotas akademinio nesąžiningumo tyrimas pagal VU reglamentą.

Koliokviumo ir egzamino stebėjimas

Siekiant užtikrinti sąžiningumą, atsiskaitymų metu:

- studentų ekranai gali būti stebimi dėstytojo,
- gali būti naudojamos el. priemonės, leidžiančios užfiksuoti studentų ekranus (pvz., ekrano įrašai).

Grižtamasis ryšys ir komunikacija

Dėstytojas teikia grįžtamąjį ryšį **tik žodžiu, kontaktiniu būdu** pagal paskirtą paskaitų tvarkaraštį.

Klausimus dėl užduočių, atsiskaitymų ar kitų su modulių susijusių dalykų dėstytojas atsako **tik kontaktiniu būdu paskirtu laiku**. Dėstytojas neteikia pakartotinio grįžtamojo ryšio, jei darbas jau yra įvertintas.

El. komunikavimo priemonės dėstytojas naudojama **priminimams** apie atsiskaitymus ir kitai aktualiai informacijai siųsti. Studentai privalo reguliariai tikrinti savo oficialų VU el. paštą.

DĖL STUDIJŲ REZULTATŲ PASIEKIMO PAŽANGOS

Studentui, (1) nuosekliai semestro laikotarpiu per praktinius užsiėmimus (seminarus, pratybas, kt.) nedemonstruojančiam numatytų dalyko (modulio) studijų rezultatų pasiekimo pažangos ir (2) neįvykdžiusiam visų tarpinių atsiskaitymų reikalavimų ir užduočių dalyko apraše numatytu laiku, **neleidžiama** dalyvauti egzaminų sesijoje.

Autorius (-iai)	Leidimo metai	Pavadinimas	Periodinio leidinio Nr. ar leidinio tomas	Leidykla ar internetinė nuoroda
Privaloma literatūra				
R. Danielienė	2026	Moodle aplinka		https://emokymai.vu.lt
Brian Wood	2024	Adobe Illustrator Classroom in a Book 2025 Release	ISBN: 9780135376812	Adobe Press
Pearson	2023	Adobe Visual Design: Photoshop, Illustrator and InDesign for Beginners	ISBN: 0138278180	Pearson
Conrad Chavez	2023	Adobe Photoshop Classroom in a Book 2025 Release	ISBN: 9780135376447	Adobe Press
Narvydas Eimantas	2016	Grafiniai darbai su Adobe Illustrator CC		Kaunas: Technologija
Ambrazienė D., Smolinskas J.	2008	Adobe Photoshop CS3 (su CD)		Kaunas: Smaltija
Lynette Kent	2012	Adobe Photoshop CS6 vaizdžiai		Kaunas: Smaltija
Brundza Kazimieras	2007	Adobe Photoshop CS3		Kaunas: Smaltija
Koženiauskienė Aistė	2012	Adobe Photoshop CS6. Atmintinė		Kaunas: Smaltija
Iljin Igor, Turla Vytautas, Šešok Nikolaj	2007	Poligrafijos dizainas. Teorija ir praktika		Vilnius: Technika
Papildoma literatūra				
Dabner David, Calvert Sheena, Casey Anoki	2010	Grafinio dizaino mokykla		Vilnius: Žara