

DALYKO (MODULIO) APRAŠAS

| Dalyko (modulio) pavadinimas | Kodas |
|--------------------------------------|-------|
| REKLAMOS ESTETIKA IR DIZAINAS | |

| Dėstytojas (-ai) | Padalinys (-iai) |
|--|--|
| Koordinuojantis: asist. dr. Renata Danielienė Kitas (-i): | Vilniaus Universitetas, Kauno fakultetas, Socialinių mokslų ir taikomosios informatikos institutas, Muitinės g. 8, LT-44280 Kaunas |

| Studijų pakopa | Dalyko (modulio) tipas |
|----------------|------------------------|
| Pirma | Privalomasis |

| Įgyvendinimo forma | Vykdymo laikotarpis | Vykdymo kalba (-os) |
|-------------------------------------|-------------------------|---|
| Auditorinis ir savarankiškas darbas | Pavasario (4) semestras | Lietuvių. Pavyzdžiai lietuvių-anglų kalba |

| Reikalavimai studijuojančiajam | |
|--|--|
| Išankstiniai reikalavimai: Skaitmeninės technologijos ir reklama | Gretutiniai reikalavimai (jei yra): |

| Dalyko (modulio) apimtis kreditais | Visas studento darbo krūvis | Kontaktinio darbo valandos | Savarankiško darbo valandos |
|------------------------------------|-----------------------------|----------------------------|-----------------------------|
| 5 | 130 | 52 | 88 |

| Dalyko (modulio) tikslas: studijų programos ugdomos kompetencijos | | |
|---|--|--|
| Ugdyti kūrybiškumą, grafinių kompiuterinių programų pagalba perteikti savo idėjas. Siekti, jog būtų įsisąmoninti reklamų kūrimo, tekstų ir paveikslėlių koregavimo principai. | | |
| Dalyko (modulio) studijų siekiniai | Studijų metodai | Vertinimo metodai |
| baigę modulį studentai gebės: remdamiesi gautomis žiniomis dirbti kompiuterinėmis programomis Adobe Photoshop, Adobe Illustrator. | Dėstymas, demonstravimas, kūrybinės užduotys | Egzaminas, savarankiško darbo pristatymas, praktinių darbų gynimas, koliokviumas |
| taškinės grafikos programos pagalba kurti reklamas, paruošti spaudai, internetui nuotraukas | Dėstymas, demonstravimas, kūrybinės užduotys | |
| vektorinės grafikos kompiuterinės programos pagalba Adobe Illustrator kurti firminių ženkliukus, lankstinukus, vizitines korteles | Dėstymas, demonstravimas, kūrybinės užduotys | |
| apjungti abiejų programų galimybes: vienoje programoje sukurtus objektus kūrybiškai integruoti į kitoje | Dėstymas, demonstravimas, kūrybinės užduotys | |

| Temos | Kontaktinio darbo valandos | | | | | | Savarankiškų studijų laikas ir užduotys | | |
|--|----------------------------|---------------|-----------|----------|----------------|----------|---|----------------------|---|
| | Paskaitos | Konsultacijos | Seminarai | Pratybos | Laboratoriniai | Praktika | Visas kontaktinis darbas | Savarankiškas darbas | Užduotys |
| <p>1. 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.</p> | 2 | | | 2 | | | 4 | 4 | <p>Praktinės užduotys pratybų metu pagal pateiktas instrukcijas. Užduotys, skirtos įsisavinti naujų įgūdžių ir pakartoti praėjusių temų žinias ir įgūdžius. Atvejų paieška ir analizė. Savarankiško darbo rengimas.</p> |
| <p>2. Geometrinės figūros ir jų savybės. Užpildai ir kontūrai. Stačiakampiai, elipsės, daugiakampiai, spiralės, linijos ir jų savybės. Objektų ir kontūrų spalvinimas. Gradientinis spalvinimas, užpildai raštu, Mesh priemonė. Permatomumo meniu. Laisvos formos objektų piešimas.</p> | 2 | | | 2 | | | 4 | 5 | |
| <p>3. Raštai, kontūrai ir spalvinimas. Raštų kūrimas, pritaikymas, transformacijos, deformacijos.</p> | 2 | | | 2 | | | 4 | 5 | |
| <p>4. Tekstas <i>Illustrator</i> dokumente. Teksto priemonės, teksto išdėstymas tam tikros formos rėmelio viduje, objekto apgaubimas tekstu, teksto išdėstymas trajektorija, kontūrai.</p> | 2 | | | 2 | | | 4 | 5 | |
| <p>5. Įvadas į efektus. Objektų ir teksto iškraipymas panaudojant mazgus. Iškraipymas Paveikslėlių importavimas ir jų konvertavimas į kreives. Praktinių pavyzdžių kūrimas. Kūrybinė užduotis.</p> | 2 | | | 2 | | | 4 | 10 | |
| <p>6. Praktinių užduočių analizė. Kūrybinė užduotys, skirtos pakartoti išmoktą medžiagą. Nebaigtų praktinių darbų atlikimas.</p> | 0 | | | 4 | | | 4 | 5 | |
| <p>7. Adobe Photoshop darbo aplinka, pagrindiniai įrankiai.</p> | 2 | | | 2 | | | 4 | 5 | |

| | | | | | | | | |
|--|-----------|----------|--|-----------|--|--|-----------|-----------|
| Maketo sukūrimas naudojant kelis paveikslėlius, tekstą ir efektus. | | | | | | | | |
| 8. Pagrindinės komandos, dirbant su paveikslėliais. Spalvinės paveikslėlių korekcijos visame paveikslėlyje ar tam tikroje srityje. | 2 | | | 2 | | | 4 | 5 |
| 9. Tekstas, jo savybių keitimas. Teksto įrankiai, redagavimas, žymėjimas, šrifto keitimas; efektai tekstui, kitos darbo su tekstu galimybės. | 1 | | | 2 | | | 3 | 5 |
| 10. 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 |
| 11. Kūrybinė veikla. Reklaminės medžiagos parengimas Illustrator, Photoshop programoje. Ryšys su kitomis programomis. | 0 | | | 4 | | | 4 | 8 |
| 12. Praktinių užduočių analizė. Užduotys, skirtos pakartoti kurso medžiagą. Nebaigtų praktinių darbų atlikimas. | 0 | | | 6 | | | 6 | 4 |
| Individualus namų darbas | 0 | | | 0 | | | 0 | 22 |
| Konsultacijos | 0 | 2 | | 0 | | | 2 | |
| Egzaminas | 0 | 2 | | 0 | | | 2 | |
| Iš viso | 16 | 4 | | 32 | | | 52 | 88 |

| Vertinimo strategija | Svoris proc. | Atsiskaitymo laikas | Vertinimo kriterijai |
|----------------------------------|--------------|---------------------|--|
| Praktinių užduočių atlikimas (P) | 20 % | Nustatytu laiku | Kokybiškai ir laiku atliktos užduotys (Kiekviena vertinama nuo 0 iki 10). Užduotys atliekamos praktinių užsiėmimų metu pagal dėstytojo pateiktas užduotis. Vertinama darbų atitikimas užduočiai, darbų kokybė. Darbai turi būti įkelti į eMokymai aplinką tokiu formatu, koks nurodytas užduotyje, |

| | | | |
|--------------------------|------|------------------|---|
| | | | <p>failų pavadinimai turi būti tokie, kokie nurodyti užduotyje, priešingu atveju, darbas neužskaitomas. Darbai privalo būti atlikti semestro metu. Pasibaigus semestru, darbai nepriimami. Kiekvienas darbas turi vertinimo svorį.</p> |
| Savarankiškas darbas (S) | 10 % | Nustatytu laiku | <p>Kiekvienas studentas pasirenka 8 reklamas, kurios yra neteisingai ar netaisyklingai sumaketuotos, sumaketuotos ne pagal dizaino principus, ir šių pasirinktų pavyzdžių pagrindu paruošia naujus maketus panaudojant semestro metu įgytas žinias ir įgūdžius. Maketai ruošiami savarankiškai viso semestro metu. Maketai gali būti ruošiami studento pasirinkta maketavimo priemone.</p> <p>Studentai prieš pristatymą bent vieną kartą parodo dėstytojui pakoreguotus maketus ir atlieka pataisymus pagal gautus komentarus, jei tokių yra. Dėstytojui pristatomi parengtoje pateiktyje, pristatymo trukmė apie 20 min. Pateiktyje pateikiami abu reklamos variantai: kokia reklama buvo prieš korekcijas, ir kaip atrodo pakoreguota reklama, pateikiami šaltiniai į originalią reklamą. Pristatymo metu paaiškinama, kas keista, pagrindžiama, kodėl reikėjo pakeitimo ir pan. Išsamūs reikalavimai pateikiami savarankiškos užduoties aprašyme.</p> <p>Vertinama studentų parengtų reklaminių maketų kokybė, darbo indėlis (vertinamas nuo 0 iki 10).</p> |
| 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. 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. 0: Netenkinami minimalūs reikalavimai. 0-9 % teisingai atliktų užduočių.</p> |
|---------------|------|-------------------------|---|

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

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

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.

| Autorius | Leidimo metai | Pavadinimas | Periodinio leidinio Nr. ar leidinio tomas | Leidimo vieta ir leidykla ar internetinė nuoroda |
|---|---------------|--|---|---|
| Privalomoji literatūra | | | | |
| R. Danielienė | 2024 | Moodle aplinka | | https://emokymai.vu.lt |
| 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 |