



(*Neformaliojo suaugusiųjų švietimo programos forma*)

NEFORMALIOJO SUAUGUSIŲJŲ ŠVIETIMO PROGRAMA

FIRMINIO ĮMONĖS STILIAUS KŪRIMAS

(programos pavadinimas)

2023-02-17

(programos parengimo data)

PROGRAMOS APRAŠAS	
1. Bendrosios nuostatos	
1.1. Programos aktualumas	<i>Ši mokymo programa skirta ugdyti kūrybiškumą, įgyti kompiuterinės grafikos įgūdžių ir išmokti naudotis profesionalia vektorinės grafikos programa kuriant firminį įmonės stilių. Mokymai suteiks grafinio dizaino pagrindų, parenkant šriftus, derinant spalvas, komponuojant firminio įmonės stiliaus elementus laikantis kompozicijos taisyklių.</i>
1.2. Tikslas ir uždaviniai	<i>Tikslas: ugdyti meninius įgūdžius kuriant firminio įmonės stiliaus elementus naudojant vektorinės grafikos programą. Uždaviniai:</i> <ul style="list-style-type: none">– <i>Supažindinti su kompiuterinės grafikos taikymo sritimis;</i>– <i>Suteikti pradinį įgūdžių dirbant su vektorinės grafikos programa;</i>– <i>Supažindinti su firminio ženklo ir firminio stiliaus elementų komponavimu.</i>
1.3. Programos trukmė ir apimtis	<i>40 akademinų valandų.</i>
1.4. Programos tikslinė (-ės) dalyvių grupė (grupės)	<i>Programa skirta turintiems bazinių kompiuterio naudojimo įgūdžių ir norintiems išmokti naudotis vektorinės grafikos programa. Ne jaunesni kaip 18 metų asmenys.</i>
1.5. Programos dalyvių skaičius	<i>10</i>
1.6. Minimalūs reikalavimai, norint mokytis pagal programą (jeigu nustatyta)	<i>Netaikoma</i>
1.6. Programos anotacija	<i>Mokymų dalyviai susipažins su vizualinės raiškos principais, įgis spalvų derinimo pagrindų, taikant kompozicijos taisykles komponuos firminį įmonės ženklą ir firminio stiliaus elementus.</i>
2. Programoje įgyjamos ar tobulinamos kompetencijos:	
Kompetencija(-os)	Kompetencijos(-jū) pasiekimą nurodantys mokymosi rezultatai
1. Atlikti pradedantiesiems skirtus grafinius darbus su vektorinės grafikos programa.	<i>Įvardyti vektorinės grafikos programos paskirtį. Apibūdinti programos lango elementus. Įvardyti pagrindinių įrankių funkcijas ir tikslingai naudoti juos dirbant.</i>
2. Komponuoti grafinio dizaino elementus.	<i>Laikantis kompozicijos taisyklių, komponuoti firminį ženklą. Įvardyti pagrindinius spalvų derinimo principus.</i>

3. Rengti firminio įmonės stiliaus elementus.		<i>Apibūdinti firminio stiliaus paskirtį ir jį sudarančius elementus. Derinant firminį ženklą ir grafinius elementus rengti įmonės firminį stilių.</i>		
3. Programos turinys ir metodai				
Eil. Nr.	Temos pavadinimas	Trumpas dėstomos temos aprašymas	Mokymo(si) metodai	Planuojamos įgyti / patobulinti kompetencijos
1.	Įvadas į kompiuterinę grafiką.	Kompiuterinės grafikos raida ir paskirtis, taikymo pavyzdžiai.	Paskaita.	Atlikti pradedantiesiems skirtus grafinius darbus su vektorinės grafikos programa.
2.	Vektorinės grafikos programos aplinka.	Vektorinės grafikos programos aplinka, įrankiai, dokumentų formatai.	Paskaita, praktinis darbas.	Atlikti pradedantiesiems skirtus grafinius darbus su vektorinės grafikos programa.
3.	Firminio ženklo komponavimas.	Grafinių objektų piešimas, jų savybės transformavimas, lygiavimas, sluoksniai. Pagrindinės kompozicijos taisyklės.	Paskaita, praktinis darbas.	Komponuoti grafinio dizaino elementus.
4.	Spalvų derinimo pagrindai.	Spalvos savybės, spalvų palečių tipai, spalvų derinimo principai.	Paskaita, darbas grupėse, praktinis darbas.	Komponuoti grafinio dizaino elementus.
5.	Firminio įmonės stiliaus rengimas	Teksto savybės, teksto ir objektų komponavimas. Maketo parengimas spausdinimui.	Paskaita, praktinis darbas.	Rengti firminio įmonės stiliaus elementus.
4. Programos planas				
Eil. Nr.	Temos pavadinimas	Skiriama valandų		
		Iš viso	Teoriniam mokymui	Praktiniam mokymui
1.	Įvadas į kompiuterinę grafiką.	1	1	
2.	Vektorinės grafikos programos aplinka.	8	3	5
3.	Firminio ženklo komponavimas.	8	3	5
4.	Spalvų derinimo pagrindai.	5	2	3
5.	Firminio įmonės stiliaus rengimas.	18	6	12
	Iš viso	40	15	25
5. Įgytos/patobulintos kompetencijos atitiktis atitinkamame profesiniame standarte nustatytai (-oms) atitinkamos kvalifikacijos		Netaikoma.		

kompetencijai (-oms) (jei atitinkamas profesinis standartas yra patvirtintas)		
6. Pasirengimas vykdyti neformalųjį suaugusiųjų švietimą, mokymui reikalingos priemonės		
6.1. Reikalavimai, keliami mokytojams (dėstytojams) (nurodyti, jei taikoma):		
1.	Išsilavinimas	aukštasis, Informacinių technologijų kvalifikacinis laipsnis
2.	Darbo patirtis	Ne mažesnė kaip 2 metai
3.	Kita	
6.2. Detalus mokymui reikalingų materialinių ir metodinių išteklių, atitinkančių numatomą mokyti dalyvių skaičių bei programos tikslus ir uždavinius, aprašymas.		
Eil. Nr.	Mokymui reikalingi materialiniai ir metodiniai ištekliai, naudojami mokymo procese (nurodyti, jei taikoma)	
1.	Mokymo patalpų aprūpinimo aprašymas	Praktinio mokymo klasė, kurioje įrengti 12 kompiuterių su įdiegta vektorinės grafikos programa ir interneto ryšiu.
2.	Įranga	Vaizdo projektorius skirtas mokymo medžiagai pateikti. Spausdintuvas.
3.	Literatūra	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adomonis, J. (2008). <i>Nuo taško iki sintezės</i>. Vilnius: VDA leidykla; 2. Jarašienė, G. (2013). <i>Grafinio dizaino pagrindai</i>. Kaunas: Kauno kolegija; 3. Lewis G. (2009). <i>2000 Colour combinations for graphic, textile and craft designers</i>. London: Bastford; 4. Poppy, E., Sherin, A., Lee, I. (2013). <i>The Graphic Design Reference & Specification Book: Everything Graphic Designers Need to Know Every</i>. Beverly, MA: Rockport Publishers; 5. Santoro S. W. (2014). <i>Guide to graphic design</i>. Boston: Pearson
4.	Kitos priemonės	Netaikoma.
6.3. Teorinio ir praktinio mokymo organizavimo vietos (-ų) adresas (-ai)		Kauno taikomosios dailės mokykla V. Krėvės pr. 112, Kaunas

Programos rengėjas

Kvalifikacijų ir profesinio mokymo plėtros centras

Programa parengta įgyvendinant projektą „Suaugusiųjų švietimo sistemos plėtra suteikiant besimokantiems asmenims bendrąsias ir pagrindines kompetencijas“ Nr. 09.4.2-ESFA-V-715-01-0002.