



(Neformaliojo suaugusiųjų švietimo programos forma)

NEFORMALIOJO SUAUGUSIŲJŲ ŠVIETIMO PROGRAMA

PAKUOTĖS PROJEKTAVIMAS

(programos pavadinimas)

2023-03-01

(programos parengimo data)

PROGRAMOS APRAŠAS	
1. Bendrosios nuostatos	
1.1. Programos aktualumas	<i>Ši mokymo programa skirta asmenims, norintiems ugdyti kompiuterinės grafikos įgūdžius ir išmokti naudotis profesionalia vektorinės grafikos programa CorelDraw kuriant pakuotes ir jas dekoruojant pritaikius kai kurias pospaudos- apdailos darbus (pvz., folijavimą). Mokymai suteiks galimybę susipažinti, kas yra pakuotė ir kokia jos paskirtis, išnagrinti galimus pakuočių pavyzdžius, įvertinant pakuojamo produkto paskirtį, jo medžiagiškumą, interneto šaltiniuose surasti dizaino sprendimų ir pagal techninius reikalavimus nubraižyti pakuotės išklotinę.</i>
1.2. Tikslas ir uždaviniai	<i>Tikslas: - apibūdinti pakuotės paskirtį; - pažinti pakuotės struktūrą ir naudojamas medžiagas; - supažindinti su vektorinės grafikos programa CorelDraw ir jos taikymu kuriant pakuotę.</i> <i>Uždaviniai: - įvardinti pakuotės paskirtį; - išanalizuoti pakuotės dizainą ir jo atitikmenį pakuojamam produktui; - identifikuoti pakuotei panaudotas medžiagas; - išanalizuoti pakuotės išklotinę; - įvardinti pakuotės įgyvendinimui atliktus pospaudos, apdailos darbus. - suteikti pradinius įgūdžius dirbant su vektorinės grafikos programa CorelDraw.</i>
1.3. Programos trukmė ir apimtis	<i>40 akademinių valandų.</i>
1.4. Programos tikslinė (-ės) dalyvių grupė (grupės)	<i>Programa skirta turintiems bazinius kompiuterio naudojimo įgūdžius. Ne jaunesni kaip 18 metų suaugę asmenys.</i>
1.5. Programos dalyvių skaičius	<i>10.</i>
1.6. Minimalūs reikalavimai, norint mokytis pagal programą (jeigu nustatyta)	<i>Programa skirta pradedantiesiems, norintiems įgyti minimalių žinių apie pakuotę ir galimybę ją kurti vektorinės grafikos programa CorelDraw.</i>
1.6. Programos anotacija	<i>Mokymų dalyviai susipažins su pakuotės paskirtimi, technologiniais pagrindais, gebės parinkti tinkamas medžiagas ir mokės naudotis bigavimui, folijavimui skirtomis priemonėmis, įgis vektorinės grafikos programos CorelDRAW pagrindus ir gebės šia programa braižyti pakuotės brėžinį, parengti pakuotės išklotinę spausdinimui bei pagaminti pirminį pakuotės maketą.</i>
2. Programoje įgyjamos ar tobulinamos kompetencijos:	
Kompetencija(-os)	Kompetencijos(-ių) pasiekimą nurodantys mokymosi rezultatai

1. Techniškai projektuoti pakuotę.	<ul style="list-style-type: none"> • Išmanyti pakuočių rūšis ir gamybos medžiagas. • Apibūdinti pakuočių gamybos technologijas ir spaudos būdus. • Braižyti pakuočių brėžinius vektorinės grafikos kompiuterine CorelDRAW programa. • Išdėstyti grafinę informaciją pakuotės išklotinėje. • Parengti pakuotę spaudai. 			
2. Gaminti pakuotę.	<ul style="list-style-type: none"> • Apibūdinti pakuočių gamybos procesus, kokybės reikalavimus. • Parinkti pakuočių medžiagas. • Spausdinti pakuotę. • Surinkti pakuotę. 			
3. Programos turinys ir metodai				
Eil. Nr.	Temos pavadinimas	Trumpas dėstomos temos aprašymas	Mokymo(si) metodai	Planuojamos įgyti / patobulinti kompetencijos
1.	Pakuotės samprata.	<ul style="list-style-type: none"> • Pavyzdžių analizė; • Pakavimo paskirtis; • Pakuotės struktūra ir rūšys; • Pakuotės forma ir dydis. 	Paskaita, praktiniai užsiėmimai	Techniškai projektuoti pakuotę.
2.	Pospaudos apdailos darbai.	<ul style="list-style-type: none"> • Bigavimas; • Perforavimas; • Kirtimas; • Klijavimas. 	Paskaita, praktiniai užsiėmimai	Techniškai projektuoti pakuotę.
3.	Spausdinių užbaigimo technologijos.	<ul style="list-style-type: none"> • Laminavimas; • Lakavimas; • Karštas folijavimas; • Šaltas folijavimas; • Reljefinis įspaudas; • Metalizuoti dažai. 	Paskaita, praktiniai užsiėmimai	Techniškai projektuoti pakuotę.
4.	Pakuotei naudojamos medžiagos.	<ul style="list-style-type: none"> • Popierius; • Plastiką; • Metalas; • Mediena. 	Paskaita, praktiniai užsiėmimai	Techniškai projektuoti pakuotę.
5.	Spaudos ant pakuočių būdai.	<ul style="list-style-type: none"> • Šilkografija; • Fleksografija; • Ofsetinė spauda; • Skaitmeninė spauda. 	Paskaita, praktiniai užsiėmimai	Techniškai projektuoti pakuotę.
6.	Popieriaus charakteristika.	<ul style="list-style-type: none"> • Svoris ir faktūra; • Pagrindinės savybės; • Formatai. 	Paskaita, praktiniai užsiėmimai	Gaminti pakuotę.
7.	Vektorinės grafikos CorelDRAW programos pradžios pradmenys.	<ul style="list-style-type: none"> • Vektorinės grafikos programos darbinė aplinka; • Vektorinės grafikos programos įrankių juosta; • Objekto duomenų lentelė; • Darbas su sparčiais klavišais. 	Paskaita, praktiniai užsiėmimai	Techniškai projektuoti pakuotę.
8.	Pagrindiniai CorelDRAW programos įrankiai pakuotei braižyti.	<ul style="list-style-type: none"> • Darbas su geometinių figūrų įrankiais; • Darbas su atvirais ir uždariais objektais; • Darbas su linijomis, mazgais ir matmenimis. 	Paskaita, praktiniai užsiėmimai	Techniškai projektuoti pakuotę.
9.	Pakuotės maketo braižymas kompiuterine vektorinės grafikos programa CorelDRAW.	<ul style="list-style-type: none"> • Konstrukcinių sprendimų ieškojimas; • Pakuočių šablonai; • Pakuotės išklotinės braižymas naudojant mastelį ir matmenis. 	Paskaita, praktiniai užsiėmimai	Gaminti pakuotę.
10.	Pakuotės spausdinimas ir surinkimas.	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrolinis pakuotės išklotinės atspaudas; • Pirminio maketo gamyba ir kokybės įvertinimas; • Išklotinės klaidų taisymas; 	Paskaita, praktiniai užsiėmimai	Gaminti pakuotę.

		<ul style="list-style-type: none"> • Popieriaus parinkimas; • Pakuotės gamyba: spausdinimas, folijavimas, kirtimas, bigavimas, kljavimas. 		
4. Programos planas				
Eil. Nr.	Temos pavadinimas	Skiriama valandų		
		Iš viso	Teoriniam mokymui	Praktiniam mokymui
1.	Pakuotės samprata.	3	2	1
2.	Pospaudos apdailos darbai.	2	1	1
3.	Spausdinių užbaigimo technologijos.	2	1	1
4.	Pakuotei naudojamos medžiagos.	2	1	1
5.	Spaudos ant pakuočių būdai.	2	1	1
6.	Popieriaus charakteristika.	2	1	1
7.	Vektorinės grafikos CorelDRAW programos pradmenys.	8	2	6
8.	Pagrindiniai CorelDRAW programos įrankiai pakuotei braižyti.	8	2	6
9.	Pakuotės maketo braižymas kompiuterine vektorinės grafikos programa CorelDRAW.	7	1	6
10.	Pakuotės spausdinimas ir surinkimas.	4	1	3
Iš viso		40	13	27
5. Įgytos/patobulintos kompetencijos atitiktis atitinkamame profesiniame standarte nustatytai (-oms) atitinkamos kvalifikacijos kompetencijai (-oms) (jei atitinkamas profesinis standartas yra patvirtintas)		<i>Netaikoma.</i>		
6. Pasirengimas vykdyti neformalųjį suaugusiųjų švietimą, mokymui reikalingos priemonės				
6.1. Reikalavimai, keliami mokytojams (dėstytojams) (nurodyti, jei taikoma):				
1.	Išsilavinimas	<i>Vidurinis arba aukštasis.</i>		
2.	Darbo patirtis	<i>Netaikoma.</i>		
3.	Kita	<i>Netaikoma.</i>		
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	<i>Praktinio mokymo klasė, kurioje įrengti 11 kompiuterių su įdiegta vektorinės grafikos programa Corel Draw (ne senesne nei 2019 metų versija) ir interneto ryšiu.</i>		
2.	Įranga	<i>Vaizdo projektorius, skirtas mokymo medžiagai pateikti. Spausdintuvas.</i>		
3.	Literatūra	<ol style="list-style-type: none"> 1. Šepetienė, N. (2013). <i>Kompiuterinė grafika studentams menininkams Corel Draw terpėje</i>. Vilnius: Vilniaus dailės akademijos leidykla. 2. V.Keršienė, D. Ambrazienė, J. Krivickas, A. Ambrazas, K. Motiejūnas, (2010). <i>Grainio dizaino objektai CorelDRAW terpėje</i>. KTU. 3. Jarašienė, G. (2013). <i>Grafinio dizaino pagrindai</i>. Kaunas: Kauno kolegija; 4. Paul Jackson, (2012). <i>Structural packaging. Design your own boxes and 3D forms</i>. Laurence King Publishing; 		

		<p>5. David Dabner, (2010). <i>Kompiuterinės leidybos pradmenys. Dizainas ir maketavimas</i>. Žara.</p> <p>6. G.Ucar, (2014). <i>Corrugated paper packaging design</i>. Design media publishing limited.</p> <p>7. Ch. Jinming, (2011). <i>1000 packaging structure</i>. Design media publishing limited.</p>
4.	Kitos priemonės	<i>Netaikoma.</i>
6.3. Teorinio ir praktinio mokymo organizavimo vietos (-ų) adresas (-ai)		<i>Kauno taikomosios dailės mokykla V. Krėvės pr. 112, Kaunas</i>

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.
