RTU studiju kurss "Grafikas dizaina pamati jaunajiem medijiem"

0L000 Liepājas akadēmija

Vispārējā informācija

Kods	LA0426
Nosaukums	Grafikas dizaina pamati jaunajiem medijiem
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācībspēks	Ilva Magazeina-Līduma - Pasniedzējs
Mācībspēks	Līga Sakse - Pasniedzējs Pēteris Riekstiņš - Jomas eksperts
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 6.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Moduļa ietvaros studenti iepazīst datorgrafikas jēdzienus, praktiski apgūst grafisko lietotņu rīkus un komandas. Praktiski veido un apstrādā vektorgrafikas un rastrgrafikas attēlus. Veido datorģenerētus attēlus. Studenti izstrādā dažādus dizaina projektus.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Studiju kursa mērķis: Mērķis ir iepazīt un veidot dziļāku izpratni par datorgrafikas daudzveidību un izpausmēm mūsdienu dizainā. Apgūt datorgrafikas jēdzienus, pārzināt datorgrafikas veidus un to izmantošanu dizaina projektos. Studiju kursa uzdevumi: Pārzināt vizuālās izteiksmes līdzekļus un to izmantošanu dizaina projektos. Praktiski spēt profesionāli izmantot grafisko lietotņu rīkus un komandas. Spēt profesionāli veidot un apstrādāt vektorgrafikas un rastrgrafikas attēlus. Spēt izmantot ģeneratīvas datorgrafikas tehnikas. Iegūt praktisku pieredzi dizaina projektu izstrādē.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	1. Izveidot ilustrāciju dzejolim. 2. Izveidot sistēmu pēc kuras students ievāc un kategorizē sevis izvēlētus datus. 3. Ievākto datu izmantošana sevis radītā ģeneratīvā sistēmā p5.js vidē ar mērķi sasniegt datu vizualizācijas mākslai. 4. Iepazīties ar literatūru par grafikas dizaina pamatelementiem un to organizēšanu dažādu vēstījumu veidošanā. 5. Apvienojot attēlu un tekstu, izveidot plakātu izstādei
Literatūra	Obligātā/ Obligatory: 1. Carter, R. , Day, B. , Meggs, P. Typographic Design: Form and Communication. Hoboken: John Wiley & Sons, 2007. 323 lpp 2. Haginss, B. , Proberts, I. DIGITĀLĀ FOTOGRĀFIJA. Tehnika un iespējas.. Zvaigzne ABC, 192 lpp 3. Hellers, S. , Andersone, G. Grafiskā DIZAINA ROKASGRĀMATA. Rīga: Jāņa Rozes apgāds, 2016. 128 lpp 4. Samara, T. Design Elements: A Graphic Style Manual. Beverly: Rockport Publishers, 2007. 272 lpp 5. Soon, W., Cox, G. Aesthetic Programming. A Handbook of Software Studies.Open Humanities Press: 2020 https://aesthetic-programming.net/pages/the-book.html 6. https://helpx.adobe.com/pdf/illustrator_reference.pdf 7. https://helpx.adobe.com/pdf/photoshop_reference.pdf Papildu/ Additional: 1. Ambrose, G. , Harris, P. A Visual Dictionary of Graphic Design. Lausanne: AVA Publishing, 2006. 288 lpp 2. Baldwin, G. , Jungers, M. Looking at Photographs: A Guide to Technical 3. Terms. Los Angeles: J. Paul Getty Museum, 2009. 96 lpp 4. Bowers, J. Introduction to Two-Dimensional Design: Understanding Form and Function. New York: John Wiley & Sons, 2008. 150 lpp 5. Drucker, J. , mcvarish, E. Graphic Design History: A Critical Guide. Upper Saddle River: Pearson Education, 2009. 386 lpp 6. Lupton, E. Thinking with type. New York: Princeton Architectural press, 2010. 224 lpp 7. Shifman, D. Nature of Code, 2012. Https://natureofcode.com/book/ Citi informācijas avoti/ Other sources of information: 1. https://helpx.adobe.com/lv/illustrator/user-guide.html 2. https://helpx.adobe.com/lv/photoshop/user-guide.html 3. https://openprocessing.org 4. https://p5js.org/reference/ 5. https://thecodingtrain.com 6. Aesthetic Programming: https://www.aesthetic-programming.net/
Nepieciešamās priekšzināšanas	Pamatizglītības un vispārējās izglītības programma datorikā.

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs

Datorgrafikas veidi un to izmantošana dizaina projektos. Attēlu veidošanas un apstrādes lietotnes. Datorgrafikas pamatjēdzieni.	2	2	0	0
Vektorgrafika Figūras. Teksts. Objektu transformēšana. Kontūru veidošanas un rediģēšanas rīki. Kontūru un aizpildījumu veidi un pielietojums. Darbības ar objektiem.	6	10	0	0
Slāņi un to izmantojums dizaina projektu veidošanā.	8	6	0	0
Rastrgrafika Attēla izmērs un tā pielāgošana dažāda tipa dizaina projektiem.	2	4	0	0
Attēla krāsu un toņu korekcija. Camera Raw izmantošana attēlu rediģēšanai.	4	6	0	0
Attēla retušēšana un atjaunošana.	4	6	0	0
Attēla apgabalu atlases rīki un paņēmieni. Darbības ar slāņiem. Attēlu kolāžu un montāžu veidošanas principi.	6	14	0	0
Ģeneratīva attēla vēsture	2	0	0	0
Primitīva datu kolekcija un vizualizēšana fiziskā veidolā	4	4	0	0
P5.js programmēšanas vide. Sintakse, mainīgie, cilpas, funkcijas un interakcija ar vienkāršām ģeometriskām figūrām	6	16	0	0
Sevis ievākto datu vizualizēšana ģeneratīvā 2D datorgrafikā ar uzsvaru uz jaunradi un mākslu, ņemot vērā kompozīciju, krāsu attiecības darbam nepieciešamās estētikas ietvaros.	4	4	0	0
Grafikas dizaina pamatelementi, to kompozīcijas veidi un lietojums vēstījuma veidošanā. Ilustrācijas pamatprincipi – grafisku elementu raksturs, loma vēstījuma veidošanā. Ģeneratīvu grafikas elementu pielietošana grafikas dizainā.	4	6	0	0
Burtveidolu veidi un to lietojums vēstījuma veidošanā. Informācijas uztveramības pamatprincipi.	4	4	0	0
Plakāts. Vēsturiskā attīstība, funkcijas un pamatelementi. Attēla un teksta attiecības vēstījuma veidošanā	4	18	0	0
Studentu digitālo plakātu darbnīca, rezultātu prezentācijas	4	4	0	0
Kopā:	64	104	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Zināšanas: - Zina datorgrafikas, tostarp ģeneratīvās datorgrafikas, pamatjēdzienus, veidus un to izmantošanu mūsdienu dizainā; - Pārzina vizuālās izteiksmes pamatelementus;	Praktisko uzdevumu izpilde un eksāmens
Prasmes: - Izvēlas un prasmīgi lieto atbilstošus grafisko lietotņu rīkus dizaina risinājumu izstrādei; - Izvēlas un prasmīgi lieto vizuālos izteiksmes līdzekļus dizaina risinājuma izstrādei; - Prot sakārtot vizuālos elementus uztveramā, funkcionālā un estētiskā struktūrā; - Iegūst, atlasa, apstrādā un analizē informāciju datorgrafikas un dizaina jomā, izmanto jaunākos pētījumus un nozares sasniegumus;	Praktisko uzdevumu izpilde un eksāmens
Kompetence: - Kritiski izvērtē dizaina projekta tapšanas procesu, izmantojot studiju procesā apgūtos teorētiskos pamatus un prasmes, plāno un īsteno radošas idejas dizaina un tehnoloģiju jomā; - Izstrādā dizaina projektus, realizē mākslinieciskо ideju, izmantojot datortehnoloģijas.	Praktisko uzdevumu izpilde un eksāmens

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Praktisko uzdevumu izpilde	50
Eksāmens	50
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	6.0	32.0	32.0	0.0		*	