

RTU studiju kurss "Datorgrafika un videomontāža"**0L000 Liepājas akadēmija****Vispārējā informācija**

Kods	LA0651
Nosaukums	Datorgrafika un videomontāža
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Ilva Magazeina-Līduma - Pasniedzējs
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 3.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV, EN
Anotācija	Studiju kursā iepazīst un analizē pamatizglītības un vispārējās izglītības priekšmetu standartu tehnoloģiju jomā, apgūst datorgrafikas terminoloģiju, praktiski apgūt brīvpieejas grafisko lietotņu rīkus un komandas. Praktiski veido un apstrādā vektorgrafikas un rastrgrafikas attēlus, apgūt video veidošanas un apstrādes rīkus. Izstrādā dizaina projektus.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Kursa mērķis ir apzināt un spēēt metodiski korekti realizēt datorgrafikas tēmas atbilstoši norādēm pamatizglītības un vispārējās izglītības priekšmetu standartā, apgūt datorgrafikas terminoloģiju, praktiski apgūt brīvpieejas grafisko lietotņu rīkus un komandas, spēēt veidot un apstrādāt vektorgrafikas un rastrgrafikas attēlus, praktiski apgūt video veidošanas un apstrādes rīkus. Kursa uzdevumi: 1. Pārzināt pamatizglītības un vispārējās izglītības atbilstošā mācību priekšmeta standartu; 2. Pārzināt datorgrafikas mācību metodiku; 3. Iepazīt datorgrafikas daudzveidību un izpausmes mūsdienu dizainā; 4. Pārzināt datorgrafikas veidus un to izmantošanu dizaina projektos; 5. Apgūt datorgrafikas jēdzienus; 6. Praktiski apgūt datorgrafikas lietotņu rīkus un izziņāt to iespējas; 7. Iegūt praktisku pieredzi vektorgrafikas un rastrgrafikas attēlu veidošanā un apstrādē; 8. Iepazīt video veidošanas etapus; 9. Iegūt praktisku video veidošanas un apstrādes pieredzi
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Patstāvīgi veicamie uzdevumi: - par tēmu "Pamatizglītības un vispārējās izglītības standarts tehnoloģiju jomā" - izanalizēt pamatizglītības un vispārējās izglītības standartu tehnoloģiju jomā. Izveidot kompaktu informācijas pārskatu par iegūstamajām prasmēm šajā jomā; - par tēmu "Vektorgrafika" - izstrādāt uzdevumu un pārbaudes darbu komplektus dažādām klašu grupām; - par tēmu "Rastrgrafika" - izstrādāt uzdevumu un pārbaudes darbu komplektus dažādām klašu grupām; - par tēmu "Video veidošana un apstrāde" - grupās uzfilmēts un samontēts videoklips par studentiem aktuālu tēmu; - par tēmu "Video veidošana un apstrāde" - izveidots atbalsta materiāls kādas datorgrafikas tēmas apguvei videoformātā.
Literatūra	Obligātā / Obligatory: 1. Pamatizglītības un vispārējās izglītības standarts https://www.visc.gov.lv/lv/standarti-un-vadlinijas 2. Kompetenču pieeja mācību saturā” (Skola2030) https://skola2030.lv 3. Inkscape dokumentācija https://inkscape.org/learn/ 4. GIMP dokumentācija https://docs.gimp.org/2.10/en/ 5. Video apstrādes instrukcija https://shotcut.org/tutorials/ 6. Kupča, Ilze, Vītola, Ilze: Dizaina stāsti: mācību līdzeklis dizaina pamatu apguvei. Rīga: Mākslas izglītības centrs TRIS KRĀSAS, 2018, 117 lpp.: ilustrācijas; 30cm ISBN 97899344848117 7. Krists, Andreass: Krāsu mācība. Krāsu maģija mākslas pasaulē. Rīga: Zvaigzne ABC, 2015 Papildu / Additional: 1. Kūlis, Matīss: Saskaņņu māksla. Datori. Grafika. Dizains. Rīga: Autora izdevums, 2015 2. Vudforda, Sūzena: Kā aplūkot mākslas darbus. Rīga: SIA “Jāņa Rozes apgāds”, 2018 3. Hellers, S. Grafiskā dizaina rokasgrāmata: iedvesmojies no 50 meistariem -Rīga: Jāņa Rozes apgāds, 2016. 4. Lidwell W., Holden K., Butler J. Universal Principles of Design.- Rockportpublišers, 2010 5. https://profizgl.lv/mod/book/view.php?id=21678&chapterid=6202 6. http://tvmjong.free.fr/INKSCAPE/MANUAL/html/ 7. Kā veido un rediģē vektorgrafikas attēlus https://mape.skola2030.lv/materials/6CMB7B2rySpahgVjePGzbE 8. Mācību materiāls datorgrafikā https://informatikaias.wordpress.com/11-klase/datorgrafika/ 9. Attēlu apstrādes jēdzieni https://www.uzdevumi.lv/p/informatika/11-klase/attelu-apstrades-jedzieni-6201 10. http://www.makslasvesture.lv/1890_%E2%80%93_1915:_Grafika_5 11. https://www.freepik.com/free-photos-vectors/periodic-6. An Introduction to DesignThinking (Part 1) http://thelearnersway.net/ideas/2015/5/31/designthinkingpt1?rq=design%20thinking 11. https://www.km.gov.lv/uploads/ckeditor/files/Nozares/Dizains/Latvijas_dizains_2020.pdf
Nepieciešamās priekšzināšanas	-----

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Datorgrafikas un multimediju tēmas pamatizglītības un vispārējās izglītības programmā. Datorgrafikas veidi un to izmantošana dizaina projektos. Piemēri. Attēlu veidošanas un apstrādes lietotnes. Datorgrafikas pamatjēdzieni.	4	4	0	0
Vektorgrafika. Formu rīki. Kontūru un aizpildījumu veidi un pielietojums. Teksts. Objektu transformēšana. Piemēri.	4	8	0	0
Līniju formu veidošanas un rediģēšanas rīki. Kontūrzmējumi. Piemēri.	4	4	0	0
Slāņi un to izmantojums dizaina projektu veidošanā. Piemēri.	4	4	0	0
Drukā darbu sagatavošana.	2	4	0	0
Rastrgrafika. Attēla izmērs. Krāsu un toņu korekcija.	2	8	0	0
Attēla apgabalu atlasē rīki un paņēmieni. Darbības ar slāņiem. Attēlu kolāžu un montāžu veidošanas principi. Piemēri.	8	6	0	0
Video projekta scenārija izstrāde. Video montāža. Video un skaņa.	4	14	0	0
Kopā:	32	52	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Zināšanas - Pārzina pamatizglītības un vispārējās izglītības atbilstošā mācību priekšmeta standartu. - Zina datorgrafikas pamatjēdzienus.	Summatīvā un formatīvā vērtēšana
Prasmes - Prot izvērtēt un izmanto tehnoloģiju jomas skolotāja darbības nozarē dažādas metodikas un praktiskas pieejas, parāda savas profesijas teoriju, metodiku un uzskatu izpratni. - Prot izvēlēties un prasmīgi lieto atbilstošus grafisko lietotņu rīkus dizaina risinājumu izstrādei. - Prot iegūt, atlasīt, apstrādāt un analizēt informāciju datorgrafikas un dizaina jomā, izmanto jaunākos pētījumus un nozares sasniegumus.	Summatīvā un formatīvā vērtēšana
Kompetence - Spēj kritiski izvērtēt dizaina projekta tapšanas procesu, izmantojot studiju procesā apgūtos teorētiskos pamatus un prasmes, plāno un īsteno radošas idejas dizaina un tehnoloģiju jomā. - Spēj Izstrādāt dizaina projektus, realizēt māksliniecisko ideju, izmantojot datortehnoloģijas.	Summatīvā un formatīvā vērtēšana

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Izpildīti un prezentēti patstāvīgie darbi	80
Eksāmens	20
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	3.0	4.0	28.0	0.0	*		