



თიბისი

გრაფიკული დიზაინი

სილაბუსი



<p>შეხვედრებისა და საათების რაოდენობა</p>	<p>ხანგრძლივობა: 3 თვე შეხვედრების რაოდენობა: 17 ლექცია საათების რაოდენობა: 34 საათი</p>
<p>ლექტორი</p>	<p>მარიამ კაჭარავა mariam.kacharava@colab.ge</p>
<p>სასწავლო კურსის ფორმატი</p>	<p>კურსის განმავლობაში სტუდენტი უნდა დაესწროს ლექციებს ჩართული ვიდეო კამერით, ყველა ლექციაზე დასწრება აუცილებელია რადგან მათ სალექციო დროს უნევთ პრაქტიკული დავალებების შესრულება.</p>

დასწრება-პრაქტიკული სამუშაოს შესრულება სტუდენტებს ყველა ლექციაზე მოუწევთ პრაქტიკული სამუშაოს შესრულება, რომლის დასრულებაც მოუწევთ დავალებად სალექციო საათებს მიღმა. შესაბამისად სტუდენტი დასწრებაში ფასდება 1 ქულით ხოლო პრაქტიკული სამუშაოს დასრულებაში 1 ქულით. **ჯამში - 24 ქულა**

დავალებების დროულად ჩაბარება აუცილებელია. დავალებების გადავადება შესაძლებელია მხოლოდ საპატიო მიზეზის შემთხვევაში,

კურსის განმავლობაში ჩატარდება 4 ვორშოპი:

კურსი დაყოფილია 4 ბლოკად, თითოეული ბლოკის შემდგომ არის შემაჯამებელი ვორქშოპი, რომელშიც ნასწავლი ტექნიკებისა და ინსტრუმენტების გამოყენებით კონკრეტული დავალების შესრულება მოუწევთ სტუდენტებს, ლექციაზევე.

თითოეული ვორშოპი შეფასდება 10 ქულით -

ჯამში 40 ქულა.

ვორქშოპი ფასდება ორი ძირითადი კრიტერიუმით: ტექნიკური შესრულება და კრეატიული აზროვნება.

სტუდენტებს კურსის ბოლოს მოუწევთ ფინალური დავალების შესრულება:

ფინალური დავალება ითვალისწინებს ბრენდინგის პროექტის მომზადებას კონკრეტული კომპანიის ან კამპანიისთვის (თემა თავისუფალია).

ფინალური დავალება ფასდება 36 ქულით.

პროექტი მოიცავს:

- ლოგოს შექმნა
- ასეტების და მერჩის დიზაინი
- ფერთა პალიტრის და ტიპოგრაფიის განსაზღვრა
- პოსტერების დიზაინი
- ბრენდის ან კამპანიის სახელწოდების შემუშავება (გამოგონილი ან რეალური)

პროექტის შეფასება მოხდება ტექნიკური შესრულებისა და კრეატიულობის მიხედვით.

**სერტიფიკატის
კატეგორიები:**

Did not Pass

სტუდენტი არ ასრულებს პრაქტიკულ სამუშაოებს და დავალებებს - თუ სტუდენტი ვერ აცდება 50 ქულას.

Pass

გაიცემა სერტიფიკატი, როდესაც სტუდენტი ესწრება და ნაწილობრივ ასრულებს, როგორც პრაქტიკულ სამუშაოს ასევე დავალებებს - 50 - 80 ქულამდე

Pass with Distinction

სტუდენტმა შეასრულა ყველა პრაქტიკული სამუშაო, დავალება და მოამზადა ფინალური პროექტი

სტუდენტის შუალედური შეფასება უნდა იყოს 32 ქულა რათა შეძლოს ფინალური პროექტის მომზადება.

ლექცია		ლექციის შინაარსი	ძირითადი მიზნობები
ბლოკი 1	ფოტოგრაფია I		
#01.	გრაფიკული დიზაინის მნიშვნელობა (ნაწილი 1)	<ul style="list-style-type: none"> • გრაფიკული დიზაინის მნიშვნელობა (ნაწილი 1) • გრაფიკული დიზაინის ისტორია (ნაწილი 1) • გრაფიკული დიზაინის მიმართულებები და თანამედროვე ტენდენციები • Photoshop-ის სამზარეულო (tools) • ვექტორული და რასტრული გრაფიკა • მხედველობით ტრაექტორიის განსაზღვრა და დაგეგმვა • კომპოზიციის მნიშვნელობა (ნაწილი 1) • გეომეტრიული ფიგურებისგან კომპოზიციის შექმნა (Adobe Photoshop) <p>პრაქტიკული სამუშაო</p>	
#02.	გრაფიკული დიზაინის მნიშვნელობა (ნაწილი 2)	<ul style="list-style-type: none"> • გრაფიკული დიზაინის მნიშვნელობა (ნაწილი 2) • გრაფიკული დიზაინის ისტორია (ნაწილი 2) • Photoshop-ის სამზარეულო (პარამეტრები) • დიზაინერები • ინფოგრაფიკები • სიმბოლოები • კომპოზიციის მნიშვნელობა (ნაწილი 2) • გრაფიკული ბადე • სიმბოლოს შექმნა • სიმეტრიული და ასიმეტრიული კომპოზიციის შექმნა (Adobe Photoshop) <p>პრაქტიკული სამუშაო</p>	

<p>#03.</p>	<p>ფერების ფსიქოლოგია და მათი როლი საკომუნიკაციო სფეროში</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ფერების ფსიქოლოგია და მათი როლი საკომუნიკაციო სფეროში • ფერების კორექცია • პალიტრის შექმნა • ფილტრები • CMYK/RGB ფერები და მათი გამოყენების წესები • საბეჭდი მასალის მომზადება • Photoshop-ის სამზარეულო • შექმნილი პალიტრის მიხედვით პოსტერის მომზადება <p>პრაქტიკული სამუშაო</p>
<p>#04.</p>	<p>დაზიანებული ფოტოს აღდგენა და დამუშავება</p>	<ul style="list-style-type: none"> • დაზიანებული ფოტოს აღდგენა და დამუშავება • რეტუშირება • კლონირება • ობიექტის ამოჭრის განსხვავებული ხერხები • Colorized ტექნიკა • ადამიანის სახის რეტუშირება, ძველი ფოტოსურათის აღდგენა <p>პრაქტიკული სამუშაო</p>
<p>#05.</p>	<p>Photoshop-ის შუალედური ვორქშოპი</p>	<p>Photoshop-ის შუალედური ვორქშოპი</p>

ლექცია	ლექციის შინაარსი	ძირითადი მიზნები
ბლოკი 2	ფოტოშოპი II	
#06.	ფოტომანიპულაცია	<ul style="list-style-type: none"> • ფოტომანიპულაცია • კოლაჟის ხელოვნება და ისტორია (ნაწილი 1) • Photoshop-ის სამზარეულო (tools) • კომპოზიციის მნიშვნელობა (თეთრი სივრცე) • მასკა • კოლაჟის შექმნა <p>პრაქტიკული სამუშაო</p>
#07.	ტიპოგრაფია	<ul style="list-style-type: none"> • ტიპოგრაფია • შრიფტის შერჩევა • შრიფტის მოდიფიცირება • შრიფტის როლი ციფრულ და ბეჭდურ მედიაში • კოლაჟის ხელოვნება და ისტორია (ნაწილი 2) • ტიპოგრაფიული ელემენტებით პოსტერის შექმნა <p>პრაქტიკული სამუშაო</p>
#08.	Photoshop-ის სამზარეულო	<ul style="list-style-type: none"> • Photoshop-ის სამზარეულო (channels) • Photoshop-ის სამზარეულო (fx) • პატერნის შექმნა • ბრაშის შექმნა • გიფი Timeline / Frame • სტუდენტის მიერ თავად შექმნილი პატერნისა და ბრაშით პოსტერის მომზადება • გიფის შექმნა <p>პრაქტიკული სამუშაო</p>

<p>#09.</p>	<p>Photoshop-ის ფინალური ვორქშოპი</p>	<p>Photoshop-ის ფინალური ვორქშოპი</p>
<p>#10.</p>	<p>Illustrator-ის სამზარეულო</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Illustrator-ის სამზარეულო (tools) • Illustrator-ის სამზარეულო (პარამეტრები) • Artboard & Layers • გეომეტრიული ფიგურებისა და სიმბოლოების შექმნა ილუსტრატორში • ვექტორის მართვა • ილუსტრატორში მარტივი ობიექტებისგან კომპოზიციურად გამართული პოსტერის შექმნა <p>პრაქტიკული სამუშაო</p>
<p>#11.</p>	<p>გრაფიკული ბადე</p>	<ul style="list-style-type: none"> • გრაფიკული ბადე • მასკის გამოყენება • საბეჭდი მასალის მომზადება ილუსტრატორში • Pathfinder • Fill & Stroke • Pathfinder-ისა და გრაფიკული ბადის გამოყენებით პოსტერის აწყობა <p>პრაქტიკული სამუშაო</p>
<p>#12.</p>	<p>სახატავი ხელსაწყოების გამოყენება</p>	<ul style="list-style-type: none"> • სახატავი ხელსაწყოების გამოყენება, მხების მართვა • სიმბოლოები • Illustrator-ის სამზარეულო (tools) • Moodboard-ის მნიშვნელობა • ფერების კორექცია • გრადიენტი • RGB & CMYK ფერები • Flat ვიზუალის შექმნა • ვექტორული სიმბოლოების შექმნა <p>პრაქტიკული სამუშაო</p>

#13.	ილუსტრატორის შუალედური ვორქშოფი	ილუსტრატორის შუალედური ფორქშოფი
#14.	ტიპოგრაფია & ტიპოგრაფები	<ul style="list-style-type: none"> • ტიპოგრაფია & ტიპოგრაფები • შრიფტთან მუშაობა, მათი შერჩევა და ობიექტებად ქცევა • შრიფტის მოდიფიცირება, შექმნა და სტილის შეცვლა • ტიპოგრაფიული კომპოზიციის შექმნა <p>პრაქტიკული სამუშაო</p>
#15.	ბრენდინგი და კომპანიის ვიზუალური სახე	<ul style="list-style-type: none"> • ბრენდინგი და კომპანიის ვიზუალური სახე • ლოგო, ვექტორული ილუსტრაცია • პროდუქტის აიქონების შექმნა • ტრენდები • მოქაფის გამოყენება • პორტფოლიოს შექმნა • ბრენდინგზე მუშაობა <p>პრაქტიკული სამუშაო</p>
#16.	ილუსტრატორის ფინალური ვორქშოპი	ილუსტრატორის ფინალური ვორქშოპი ფინალური პროექტის განხილვა და მომზადება

ბლოკი 5

ფინალური პროექტი

#17.	ფინალური პროექტის ჩაბარება	ფინალური პროექტის ჩაბარება
------	----------------------------	-----------------------------------