

# DATORGRAFIKA

## STUDIJU KURSA APJOMS:

40 akadēmiskās stundas (30 – kontaktstundas; 10 – patstāvīgs darbs)

## DALĪBNIEKU IEGUVUMI:

**Zināšanas:** 1. par datoru programmu nodrošinājuma veidiem un pielietošanas mērķiem; 2. par datorgrafikas veidiem; 3. par datorgrafikas pamatjēdzieniem.

**Prasmes:** 1. prasmes attēlu digitālās apstrādes programmu izmantošanā; 3. Prasmes Web programmēšanā HTML5 (V)+css; 4. Prasmes nocode rīku izmantošanā;

**Kompetences:** 1. Attēlu digitālās apstrādes programmas izmantošanā; 2. Web programmēšanas HTML (V)+css un nocode rīki; 3. Datorgrafikas veidi, pamatjēdzieni;

## STUDIJU KURSA MĒRĶIS:

Datorpratības pilnveide, spēja efektīvi izmantot datoru un saistītās tehnoloģijas sociālo tīklu saturu un vizuālā materiāla izveidei, ievērojot datordrošības pamatprincipus. Digitālās komunikācijas prasmju attīstīšana, no idejas līdz radošās ieceres īstenošanai digitālajā vidē vai drukas formātā.

## MĒRĶAUDITORIJA:

Uzņēmumu reklāmas un mārketinga darbinieki, aktīvi sociālo tīklu lietotāji, radošo industriju pārstāvji.

## NEPIECIEŠAMĀS PRIEKŠZINĀŠANAS:

Nepieciešamas bāzes zināšanas informācijas un komunikāciju tehnoloģiju izmantošanā

## NEPIECIEŠAMAIS MATERIĀLI TEHNISKAIS NODROŠINĀJUMS:

Nepieciešams dators ar programmatūru, kas spēj atvērt Microsoft Office failus. Nepieciešama piekļuve internetam.

Klātienēs lekciju un praktisko nodarbību laikā būs iespēja izmantot uz vietas koledžā pieejamos datortehnikas un datorprogrammatūras resursus.

## PLĀNOTAIS STUDIJU KURSA GRAFIKS:

| LEKCIJAS TĒMAS   | KONTAKT-STUNDAS | PATSTĀVĪGAIS DARBS | DATUMS                    |
|--|-----------------|--------------------|---------------------------|
| <b>Datoru programnodrošinājuma veidi un pielietošanas mērķi:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Darbs ar diskiem, failiem un mapēm;</li> <li>- Teksta redaktors;</li> <li>- Elektroniskā tabula;</li> <li>- Datu saglabāšana, kopēšana, pārsūtīšana, cloud datu glabātuves;</li> <li>- Datu drošība;</li> <li>- Programmas: Windows, Office (Word, excel);</li> <li>- Datoru uzbūve, programnodrošinājuma veidi un pielietošanas mērķi;</li> <li>- Operētājsistēmas;</li> <li>- Darbs ar diskiem, failiem un mapēm;</li> <li>- Teksta redaktors;</li> <li>- Elektroniskā tabula;</li> <li>- Prezētāciju veidošana;</li> <li>- E-pasts;</li> <li>- Informācijas meklēšana datu nesējos un internetā.</li> </ul> | 4               |                    | 06.09.2023                |
| <b>Datorgrafikas veidi, datorgrafikas pamatjēdzieni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iepazīstināšana ar datorgrafiku;</li> <li>- Datorgrafikas pamatjēdzieni;</li> <li>- Failu formāti, izmēri (kb, dpi, ppi);</li> <li>- Datu saglabāšana, kopēšana, pārsūtīšana, cloud datu glabātuves;</li> </ul>   | 4               |                    | 13.09.2023.               |
| <b>Dizains un maketēšana: ievads</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iepazīstināšana ar dizaina veidošanu;</li> <li>- Maketēšanas programmas (no idejas līdz drukas darbam).</li> </ul>   | 4               |                    | 20.09.2023.               |
| <b>Dizains un maketēšana: vektorgrafika grafiskajā dizainā</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kas ir vektorformāts?;</li> <li>- Vektorgrafikas attēla veidošana un rediģēšana;</li> <li>- Rastrgrafikas attēla apstrāde;</li> <li>- Attēlu retušēšana;</li> <li>- Rastrgrafika grafiskajā dizainā.</li> </ul>  | 4               | 2                  | 27.09.2023.               |
| <b>Attēlu digitālās apstrādes programmas Adobe photoshop, Canva, GIMP</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zīmēšanas rīki (zīmulis, ota dzēšgumija, krāsu aizpildīšana, gradienti, teksta rīks)</li> <li>- Lapas izmēri, mērogošana</li> </ul>   | 4<br>2          | 4                  | 04.10.2023.<br>11.10.2023 |

|  |    |    |             |
|--|----|----|-------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Slāņi. Slāņu režīmi, secība, caurspīdīgums;</li> <li>- Krāsu manipulācijas (krāsainība, spilgtums/kontrasts, iekrāsošana, krāsu līmeņi, krāsu līknes utt.);</li> <li>- Dažādu rīku un iespēju logu piesavināšana/ slēpšana;</li> <li>- Reklāmas materiālu veidošana;</li> </ul>   |    |    |             |
| <b>Web programmēšana HTML5 (V)+css, mājaslapu izveide un nocode rīki</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Skices veidošana</li> <li>- Izstrādes rīki</li> <li>- HTML5 ievads un to elementi</li> <li>- Satura pārvaldības sistēma wordpress;</li> <li>- Google piedāvātie rīki mājaslapām;</li> <li>- Nocode platformas.ftp.protokoli;</li> <li>- Kā izveidot mājaslapu bez koda zināšanām?</li> </ul> | 2  | 4  | 11.10.2023. |
|  | 4  |    | 18.10.2023. |
| <b>Gala pārbaudījums</b><br>Radošās ieceres prezentācija   | 2  |    | 25.10.2023. |
| <b>STUNDAS KOPĀ</b>  | 30 | 10 |             |

**KURSA PASNIEDZĒJA – IEVA MASULE** Rīgas pašvaldības kultūras iestāžu apvienības Muzeja “Rīgas jūgendstila centrs” projektu vadītāja (digitāla muzeja ekspozīcijas uzlabošana); Rīgas kultūras un tautas mākslas centra “Mazā Ģilde” gadagrāmatas māksliniece/ maketētāja. Rīgas pilsētas festivāla “Rīga dzied” iespieddarbu un vides reklāmas materiālu izveidošana. Kultūras pārvaldes Pilsētas svētku noformējuma nodaļa “Ziemassvētku egļu ceļš” 10gades grāmatas māksliniece/maketētāja.

**Pilna studiju kursa cena: 180,00 EUR**

**Līdzfinansējums 10% no pilnas kursa cenas: 18,00 EUR**