



გრაფიკული დიზაინი

Adobe Express, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator

კურსის სილაბუსი

სასწავლო კურსის სტატუსი	საბაზისო სასერტიფიკატო კურსი BSCTBC103	
შეხვედრებისა და საათების რაოდენობა	ხანგრძლივობა: 3 თვე შეხვედრების რაოდენობა: 20 ლექცია საათების რაოდენობა: 40 საათი	
ლექტორი	ანა შადური Email: ana.shaduri@geolab.edu.ge ლელე მაისურაძე Email: lele.maisuradze@geolab.edu.ge	მარიამ მუმლაძე Email: mariam.mumladze11b@geolab.edu.ge შოთა წიკლაური Email: shota.tsiklauri@geolab.edu.ge
სასწავლო კურსის ფორმატი	თეორიული და პრაქტიკული ლექციები მოიცავს: ინტერაქტიულ ლექციას, ინდივიდუალურ და ჯგუფურ სამუშაოებს, დისკუსიას, პრაქტიკულ სამუშაოს. კურსი დაყოფილია 3 ბლოკად. კურსის ბოლოს იქნება დამოუკიდებელი სამუშაო პერიოდი ფინალური პროექტისთვის მოსამზადებლად.	

#	სასწავლო კურსის შინაარსი	ძირითადი მიზნები
ბლოკი 1	Adobe Express	
ლექცია 1 (2 საათი)	<p>დასაწყისი</p> <ul style="list-style-type: none"> • სილაბუსის გაცნობა; • კურსის წესების გაცნობა; • სამუშაო და საკომუნიკაციო გარემოს მიმოხილვა; • გრაფიკული დიზაინის ისტორიის მიმოხილვა; • Ai-ს მნიშვნელობა გრაფიკულ დიზაინში; • Adobe Express-ის პრეზენტაცია; • Layout-ის მიმოხილვა; • Templates-ის გაცნობა; • გეომეტრიული ფიგურების მეშვეობით პოსტერის შექმნა. <p>დავალება 1: ლექციაზე გავლილი მასალის მიხედვით ორი მსგავსი სტილის გეომეტრიული ნამუშევრის შექმნა. დაიხმარე ხელოვნური ინტელექტი, რომ კონკრეტულ სტილში შექმნას დიზაინი, რომელსაც შემდეგ გამოიხატავ.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • დიზაინის მნიშვნელობა • Ai დიზაინში • Templates

<p>ლექცია 2 (2 საათი)</p>	<p>კომპოზიცია პოსტერებში. ტექსტის/ფოტოების და ფონის AI-ით დაგენერირება.</p> <ul style="list-style-type: none"> • კომპოზიცია; • ზომების განხილვა სხვადასხვა სოციალური ქსელების პოსტერებისათვის; • ინსტაგრამ პოსტერის შექმნა; • ფოტოს ხელოვნური ინტელექტით დაგენერირება და ფონის ნაშლა პროგრამაში. Adobe Express vs other softwares; • Suggestion Text-ში ცვლილებების შეტანა და ახლის შექმნა. • გვერდების დამატება და ნამუშევრის შენახვის ფორმატები; <p>დავალება 2: შექმენი 4-5 გვერდიანი საინფორმაციო ბროშურა იმ სტილზე, რაც წინა ლექციის დავალებაში გააკეთე (შეგიძლია, ბროშურისთვის ტექსტი დააგენერირო Chatgpt-ს მეშვეობით, ხოლო ვიზუალში გამოიყენო Adobe Express-ის ხელოვნური ინტელექტი)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • კომპოზიციის პრინციპები; • ვიზუალური კომუნიკაციის სხვადასხვა ფორმა; • ზომები;
<p>ლექცია 3 (2 საათი)</p>	<p>Story Telling</p> <ul style="list-style-type: none"> • როგორ გადავიღოთ story-სთვის კარგი ვიდეო • ეფექტების დადება • ხმის დადება • Google Ai studio-თი ვიდეოს დაგენერირება <p>დავალება 3: შუალედური პროექტი 1 შექმენი ვიდეო სთორი შენ მიერ არჩეულ ნებისმიერ პროდუქტზე. ეცადე გახადო ვიდეო რეკლამის მსგავსი, რომ მოგვანდომო ამ პროდუქტის შეძენა.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • story-ის გადაღება • Ai-ს გამოყენება ტექსტის მოსამზადებლად • "სთორის გადაღების" და "ეფექტების შორის" ეფექტები • ფოტოს/ვიდეოს შემოტანა • Unsplash • Pexels • Pinterest • Google images

<p>ლექცია 4 (2 საათი)</p>	<p>შუალედური პროექტი 1-ის წარდგენა კრიტერიუმები: უნდა წარმოადგინო პროექტი პრეზენტაციის სახით, უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში, არ უნდა ასცდე განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები.</p>	
<p>ბლოკი 2 Adobe Photoshop</p>		
<p>ლექცია 5 (2 საათი)</p>	<p>Photoshop-ის ინტერფეისის გაცნობა</p> <ul style="list-style-type: none"> • გრაფიკული დიზაინის ინსტრუმენტების, პროგრამების და ფორმატების შედარება • კომუნიკაციის მიზანი • EYE FLOW თვალის ტრაექტორიის დაგეგმვა • დიზაინერების ხელწერის გაცნობა • ინფოგრაფიკა • Photoshop-ის პარამეტრების მოდიფიცირება, სამუშაო გარემოს მორგება <p>დავალება 4: მარტივი გეომეტრიული ფიგურების აგება, მონიშვნის თულების გამოყენებით პოსტერის აწყობა. გამოიყენე Ai და შეაქმნე ვინე პალეტი, რომელსაც შემდეგ გამოიყენებ შენს ნამუშევარში.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ვიზუალური კომუნიკაციის უპირატესობები • ვექტორული და რასტრული გრაფიკა • თვალის ტრაექტორია
<p>ლექცია 6 (2 საათი)</p>	<p>კომპოზიცია</p> <ul style="list-style-type: none"> • გრაფიკული ბადის გამოყენება და მისი მნიშვნელობა, პოლიგრაფიულ თუ ინტერფეის დიზაინში • კომპოზიციის დატვირთვა (ჩარჩო, თეთრი სივრცე...) • სიმეტრიული ბალანსი, ფოკუსის წერტილი, ოქროს შუალედი • მანიპულაცია ობიექტების, ფენების ერთმანეთზე დადების რეჟიმი • გამოსახულების კადრირება სასურველ ზომამდე. <p>დავალება 5: კოლაჟის შექმნა Photoshop-ში</p>	<ul style="list-style-type: none"> • გრაფიკული ბადის მნიშვნელობა • სიმეტრია/ოქროს კვეთა • კომპოზიციური გადანაწილება • კოლაჟი

<p>ლექცია 7 (2 საათი)</p>	<p>რეტუში და ფოტომანიპულაცია</p> <ul style="list-style-type: none"> რეტუშის ინსტრუმენტები კლონირება დაზიანების აღდგენა ფილტრები ობიექტის დამუშავება, კორექტირება, ფერის ცვლილება, როგორც ფოტომოპში ასევე HYPERLINK "http://playground.bfl.ai/" playground.bfl.ai დახმარებით ობიექტის მართვა, აღდგენა ან ამოჭრა უკანა ფონიდან მასკის შექმნა და მისი გამოყენება <p>დავალება 6: ძველი ფოტოსურათის აღდგენა, სახის ცვლილება, რეტუშირება.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ფოტომანიპულაციის ტექნიკები რეტუშირება მასკა
<p>ლექცია 8 (2 საათი)</p>	<p>ფერთა თეორია</p> <ul style="list-style-type: none"> ფერთა ჰარმონიის თეორია ფერების ბორბალი, ფერების მოდელები CMYK / RGB, გამოყენების სფეროები ფერების ბიბლიოთეკის შექმნა ფერების კორექცია (level, curve, Hue-saturation, black-white, contrast...) Gemini - ფერთა პალიტრის შექმნა <p>დავალება 7: პოსტერების სერიის შექმნა (3), წინასწარ შერჩეული ფერებით და ფონტით.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ფერი CMYK/RGB
<p>ლექცია 9 (2 საათი)</p>	<p>ტრენდები დიზაინში; GIF ანიმაცია; Mockup-ები.</p> <ul style="list-style-type: none"> ტრენდული სტილები Channels-ის მნიშვნელობა და ფუნქცია Mockup-ების შერჩევა და ნამუშევრის ჩასმა გლიჩის ეფექტით შემუშავებული გიფი გიფის შექმნა timeline / frame <p>დავალება 8: შუალედური პროექტი 2 შექმნილი დიზაინების მოქაფში ჩასმა და გიფის აწყობა სხვადასხვა ტრენდული ვიზუალით.</p>	<ul style="list-style-type: none"> GIF timeline / frame Mockups გრაფიკული დიზაინის ტრენდები
<p>ლექცია 10 (2 საათი)</p>	<p>შუალედური პროექტი 2-ის წარდგენა</p> <p>კრიტერიუმები: უნდა წარმოადგინო პროექტი პრეზენტაციის სახით, უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში, არ უნდა ასცდე განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები. პროექტი უნდა მიჰყვებოდეს დავალების მოთხოვნებს (რომელიც მოცემული გექნება) და არ უნდა იყოს რომელიმე გამოტოვებული.</p>	

ბლოკი 3	Adobe Illustrator	
<p>ლექცია 11 (2 საათი)</p>	<p>illustrator-ის ინტერფეისის გაცნობა</p> <ul style="list-style-type: none"> • ფორმატის შექმნა, შენახვა, ცვლილება • მარტივი გამოსახულებების შექმნა • პარამეტრების მოდიფიცირება, სამუშაო გარემოს მორგება • ვექტორული ობიექტის მართვა • საბეჭდი ფაილის მომზადება • გრაფიკული ბადის გამოყენება და მართვა • მასკის გამოყენება • layers-ის და artboards-ის მნიშვნელობა <p>დავალეზა 9: Bauhaus-ის სტილით შექმნილი პოსტერების სერია, რომლებსაც წინასწარ დავახატინებთ Ai-ს.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ლეიერები • არტბორდი • მასკა • საბეჭდად გამზადება • ვექტორული გრაფიკა
<p>ლექცია 12 (2 საათი)</p>	<p>შრიფტის მნიშვნელობა დიზაინში</p> <ul style="list-style-type: none"> • შრიფტთან და ტექსტურ ობიექტებთან მუშაობა • შრიფტის შერჩევა, შრიფტის ობიექტად ქცევა და მოდიფიცირება • ტრანსფორმაციის ხელსაწყოები • სივრცითი გამოსახულებების შექმნა • ეფექტების გამოყენება - სტილური <p>დავალეზა 10: ბანერების, სავიზიტო ბარათების, ბროშურების და პოსტერების შექმნა.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • შრიფტი • ფონტის შერჩევა
<p>ლექცია 13 (2 საათი)</p>	<p>ფერები და ილუსტრაცია</p> <ul style="list-style-type: none"> • სახატავი ხელსაწყოების გამოყენება, მხების მართვა • Paper cut-ის ილუსტრაციები • ფერების ბიბლიოთეკის შემოტანა, შენახვა • ფერების კორექცია • gradient-ის გამოყენება • RGB, CMYK <p>დავალეზა 11: ილუსტრაციების სერიის გაკეთება.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • გრადიენტი • Papercut
<p>ლექცია 14 (2 საათი)</p>	<p>დიზაინ პროცესი</p> <ul style="list-style-type: none"> • Moodboard-ის მომზადება • სარკისებური ხატვა • სტიკერების ხატვა • მოკლე ღილაკების შექმნა და სწავლა • ChatGPT -ის მეშვეობით sticker pack-ის შექმნა <p>დავალეზა 12: Moodboard-ის მომზადება ფინალური პროექტისთვის.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Moodboard • Shortcuts • Sticker pack

<p>ლექცია 15 (2 საათი)</p>	<p>ლოგოს შექმნა; ბრენდის იდენტობა</p> <ul style="list-style-type: none"> • ლოგო დიზაინის შექმნა • სხვადასხვა ტიპის ლოგოები • ბრენდ ბუქი • ლოგოს მოფიქრებიდან ბრენდის იდენტობის ჩამოყალიბებამდე პროცესი • ბრიფის მიხედვით მუშაობა • კლიენტთან/დამკვეთთან კომუნიკაცია • ნამუშევრის შეფუთვა • კლიპარტი • ფოტოს დათრეისება/გავექტორება <p>დავალება 11: შუალედური პროექტი 3 ლოგო დიზაინის შემუშავება, მცირე ბრენდბუქით</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Logo-ს დიზაინი • Brand book • კლიენტებთან კომუნიკაცია • თრეისინგი
<p>ლექცია 16 (2 საათი)</p>	<p>შუალედური პროექტი 3-ის წარდგენა</p> <p>კრიტერიუმები: უნდა წარმოადგინო პროექტი პრეზენტაციის სახით, უნდა ჩაეთიო საპრეზენტაციო დროში, არ უნდა ასცდე განვლილ თემებსა და სალექციო საკითხებს. უნდა იხელმძღვანელო წინა დავალებებზე მიღებული რეკომენდაციებით და ეფექტიანად შეაჯამო შესწავლილი საკითხები. პროექტი უნდა მიჰყვებოდეს დავალების მოთხოვნებს და არ უნდა იყოს რომელიმე დავალება გამოტოვებული.</p>	
<p>ლექცია 17 (2 საათი)</p>	<p>პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი</p>	
<p>ლექცია 18 (2 საათი)</p>	<p>პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი</p>	
<p>ლექცია 19 (2 საათი)</p>	<p>პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი</p>	
<p>ლექცია 20 (2 საათი)</p>	<p>პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი</p>	
<p>ლექცია 21 (2 საათი)</p>	<p>პროექტების განხილვა/პრეზენტაცია და ლექტორთან უკუკავშირი</p>	