



**ՀՀ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՑԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ  
«ՎԱՆԱՁՈՐԻ Հ. ԹՈՒՄԱՆՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆ» ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**

**Հաստատված է ամբիոնի նիստում**

Մաթեմատիկայի և ինֆորմատիկայի  
ամբիոնի անվանումը  
Ամբիոնի վարիչ Օհանյան Հեղինե Հ.  
Արձանագրություն № 3  
« 14 » 09 2023թ.

ՄԻ/մ-094, ՀԱՄԱԿԱՐԳՉՍՅԻՆ ԳՐԱՏԻԿԱ ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ  
Դասիչ, դասընթացի անվանում

**ՈՒՍՈՒՄՆԱՄԵԹՈՂԱԿԱՆ ՓԱԹԵԹ**

Մասնագիտություն՝ 061102.00.7 - Ծրագրային ճարտարագիտություն  
/դասիչ, մասնագիտության լրիվ անվանումը/  
Կրթական ծրագիր՝ 061102.01.7 - Ծրագրային ճարտարագիտություն  
/դասիչ, կրթական ծրագրի լրիվ անվանումը/  
Որակավորման աստիճան՝ Ինֆորմատիկայի մագիստրոս  
/բակլավր, մագիստրատուրա/  
Ամբիոն՝ Մաթեմատիկայի և ինֆորմատիկայի  
/ամբիոնի լրիվ անվանումը/  
Ուսուցման ձևը՝ առկա  
/առկա, հեռակա/  
Կուրս/կիսամյակ՝ առկա 1/ 1  
հեռակա  
Դասախոս(ներ)՝ Գայանե Քանարյան  
/անուն, ազգանուն/  
Էլ. հասցե/ներ gkanaryan@gmail.com

Վանաձոր - 2023թ.

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1.	Դասընթացի դերը և տեղը կրթական ծրագրում .....	3
2.	Դասընթացի նպատակը և խնդիրները .....	3
3.	Դասընթացին մասնակցելու նախնական մուտքային գիտելիքները, կարողությունները և հմտությունները .....	4
4.	Դասընթացի կրթական վերջնարդյունքները .....	4
5.	Դասընթացի դերը կրթական ծրագրի շրջանավարտների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների ձևավորման հարցում ըստ աշխատաշուկայի պահանջների .....	4
6.	Դասընթացի ծավալը, ուսումնական աշխատանքի տեսակները, արդյունքների ամփոփման ձևերը .....	5
7.	Ուսումնական աշխատանքները տեսակները .....	5
8.	Դասավանդման մեթոդներ.....	6
9.	Ուսումնառության մեթոդները .....	6
10.	Դասընթացի համառոտ բովանդակությունը, ուսումնական աշխատանքի ծավալը .....	7
11.	Ուսումնամեթոդական գրականության ապահովման քարտ.....	8
12.	Դասընթացի ուսումնամեթոդական քարտ.....	9
12.1.	Դասախոսությունների ուսումնամեթոդական քարտ .....	9
12.3.	Լաբորատոր աշխատանքների ուսումնամեթոդական քարտ.....	10
12.4.	Ինքնուրույն աշխատանքների ուսումնամեթոդական քարտ .....	11
13.	Դասընթացի նյութատեխնիկական միջոցների ապահովում.....	13
14.	Գնահատում.....	14
14.1.	Ուսանողների գիտելիքների ստուգում.....	14
14.2.	Հարցաշար.....	15
14.3.	Գնահատման չափանիշներ.....	17
15.	Դասընթացի համառոտ նկարագրիչ.....	18

## ԲԱՑԱՏՐԱԳԻՐ

### 1. Դասընթացի դերը և տեղը կրթական ծրագրում<sup>1</sup>.

«Համակարգչային գրաֆիկա» դասընթացը կարևորվում է տեղեկատվական տեխնոլոգիաների բնագավառում մասնագետների պատրաստման գործընթացում, ներառված է «061102.01.7 Ծրագրային ճարտարագիտություն» մագիստրատուրայի կրթական ծրագրով ուսումնական պլանի «Կամընտրական դասընթացներ» կրթամասում:

### 2. Դասընթացի նպատակը և խնդիրները.

#### 2.1. Դասընթացի նպատակն է

- **սովորեցնել** ուսանողներին համակարգչային գրաֆիկայի ժամանակակից միջոցների, առաջին հերթին կետային և վեկտորական գրաֆիկայի ծրագրերը, նրանց հնարավորությունները, աշխատանքի սկզբունքները և կիրառության ոլորտները, օգտագործման հնարավորությունները, որոնք անհրաժեշտ են մասնագիտական ոլորտում Web կայքեր պատրաստելու համար,
- **ծանոթացնել** ուսանողներին Adobe Illustrator, CorelDraw ծրագրերի աշխատանքի հնարավորություններին, կիրառության ոլորտներին,
- **ձևավորել** ուսանողների մոտ մասնագիտական հետազոտության շրջանակներում տեսական գիտելիքների մեկնաբանության **կարողություն**,
- **ձևավորել** ուսանողների մոտ գիտելիքները գործնականում կիրառելու և վերլուծելու գործնական **հմտություններ**:

#### 2.2. Դասընթացի խնդիրներն են

- **Փոխանցել** ուսանողներին համակարգված գիտելիքներ համակարգչային գրաֆիկայի և web դիզայնի ոլորտում առավել կիրառվող և մեծ պահանջարկ վայելող Adobe Illustrator և CorelDraw ծրագրերի վերաբերյալ՝ իրենց մասնագիտական հմտությունները կոնկրետ այս ծրագրի միջոցներով կիրառման համար,
- **Սովորեցնել** ուսանողներին կողմնորոշվել ինտերնետային դինամիկ էջերի պատրաստման ժամանակ Adobe Illustrator և CorelDraw ծրագրերից օգտվելու գործընթացում,
- **Սովորեցնել** ուսանողներին վերլուծել մասնագիտական ոլորտին վերաբերող կոնկրետ խնդիրների լուծման առանձնահատկությունները,
- **Բացատրել** Adobe Illustrator և CorelDraw ծրագրերի միջավայրի աշխատանքի հիմնական օրինաչափությունները, գործիքաշարերը,
- **Ամրապնդել** ուսանողների կողմից ձեռքբերված տեսական գիտելիքները գործնական կիրառական առաջադրանքների կատարմամբ:

---

<sup>1</sup> Ներկայացվում է դասընթացի կարևորությունը տվյալ կրթական ծրագրի խնդիրների լուծման հարցում և տեղը ուսումնական պլանում ըստ կրթաբլոկների

**3. Դասընթացին մասնակցելու նախնական մուտքային գիտելիքները, կարողությունները և հմտությունները**

«Համակարգչային գրաֆիկա» դասընթացին մասնակցելու կարևոր նախապայման է ուսանողների կողմից բակալավրիատի ծրագրով ինֆորմատիկա, ինֆորմատիկայի հիմունքներ առարկաների իմացությունը:

**4. Դասընթացը ձևավորում է հետևյալ կրթական վերջնարդյունք(ներ)ը<sup>2</sup> և /կամ կոմպետենցիաները.**

**4.1.1 Ուսանողը պետք է իմանա.**

- Adobe Illustrator ծրագրի հնարավորությունները, աշխատանքի սկզբունքները, գործիքաշարը, կիրառության ոլորտները,
- CorelDraw ծրագրի հնարավորությունները, աշխատանքի սկզբունքները, գործիքաշարը, կիրառության ոլորտները:

**4.1.2 Ուսանողը պետք է կարողանա ձեռք բերած տեսական գիտելիքները կիրառել գործնականում.**

- կարողանա նախագծել և մշակել ինտերնետային դիմամիկ էջեր՝ օգտագործելով նշված ծրագրերով նախապես արված նախագծերը,
- կարողանա ձևավորել և վերախմբագրել այդ էջերը:

**4.1.3 Ուսանողը պետք է ունակ լինի.**

- Համակարգչային գիտելիքները համադրել մասնագիտական ոլորտին վերաբերող տեսական գիտելիքների հետ, համատեղել տեսությունը և գործնական փորձը ու լուծել կիրառական խնդիրները արդիական մեթոդների հիման վրա,
- ուսումնառության և(կամ) աշխատանքի ընթացքում կատարել պահանջվող առաջադրանքները, ցուցաբերել անհրաժեշտ ինքնուրույնություն և ստանձնել պատասխանատվություն մասնագիտական որոշումներ կայացնելիս:

**4.1.4 Ուսանողը պետք է տիրապետի.**

- Adobe Illustrator, CorelDraw ծրագրերի աշխատանքին, հնարավորություններին, կիրառության ոլորտներին:

**5. Դասընթացի դերը կրթական ծրագրի շրջանավարտների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների ձևավորման հարցում ըստ աշխատաշուկայի պահանջների<sup>3</sup>.**

«Համակարգչային գրաֆիկա» դասընթացից ձեռք բերած գիտելիքներն և հմտությունները շրջանավարտը կարող է կիրառել մասնագիտական գործունեության ոլորտում՝ տեղեկատվական տեխնոլոգիաների բնագավառում, Web էջերի նախագծման և մշակման գործում:

<sup>2</sup> <http://www.vsu.am/karg/ararkayakan-nkaragir-17.pdf>

Լրացվում է «Առարկայի նկարագրի մշակման ռազմավարության» կոմպետենցիաների ցանկին համապատասխան:

<sup>3</sup> Նշվում է, թե տվյալ դասընթացի յուրացման, ամփոփման արդյունքում ձեռքբերված գիտելիքները, հմտությունները և կարողությունները աշխատաշուկայի որ բնագավառներում և ոլորտներում կարող է շրջանավարտը կիրառել

**6. Դասընթացի ծավալը, ուսումնական աշխատանքի տեսակները, արդյունքների ամփոփման ձևերը**

Չափանիշ	Առկա ուսուցման համակարգ	Հեռակա ուսուցման համակարգ
Դասընթացի ընդհանուր աշխատատարությունը (կրեդիտ /ընդհանուր ժամաքանակ)	4 կրեդիտ / 120 ժամ	

Աշխատանքի տեսակը	Ժամաքանակ	Ժամաքանակ
Դասախոսություն	16	
Լաբորատոր աշխատանք	32	
Ինքնուրույն աշխատանք	72	
<b>Ընդամենը</b>	120	
Ստուգման ձևը (ստուգարք/ ընթացիկ քննություն/ հանրագումարային քննություն)	ստուգարք	

**7. Ուսումնական աշխատանքների տեսակները<sup>4</sup>.**

- **Դասախոսությունը** դասախոսի կողմից դասընթացի ծրագրի շրջանակներում գիտական-տեղեկատվական թեմայի վերաբերյալ տրամաբանորեն կառուցված, հետևողական ու պարզ խոսքի շարադրանքն է, որի նպատակն է ուսանողին տալ համապարփակ գիտելիքներ: Դասախոսը վերլուծում, մեկնաբանում է թեմայի առավել կարևոր, դժվար ընկալելի, հանգուցային հարցերը: Դասախոսությունը ուսանողի առջև ուրվագծվող գիտական մի ճանապարհ է, որը նա կարող է միայն անցնել գիտական գրականության ընթերցանության, ուսումնական բնույթի այլ պարապմունքների և ինքնուրույն կատարած աշխատանքների շնորհիվ: Դասախոսը պետք է խթանի ուսանողի ակտիվ իմացաբանական գործունեությունը, նպաստի նրանց ստեղծագործական մտածողության ձևավորմանը: Ուսանողը նույնպես պետք է լինի դասախոսության ակտիվ մասնակից: Ուսանողը դասախոսությանը ներկայանալուց առաջ պետք է ծանոթացած լինի տվյալ դասին ներկայացվող թեմային, որպեսզի կարողանա մասնակցել ուսումնական գործընթացին:
- **Լաբորատոր աշխատանքները** նպաստում են տեսական նյութի առավել լավ յուրացմանը և ամրապնդմանը: Լաբորատոր աշխատանքները նպատակ ունեն ամրապնդելու ուսումնասիրվող թեմաների տեսական դրույթները, ուսանողներին ուսուցանելու փորձարարական հետազոտությունների մեթոդները, հաղորդելու ինքնուրույն վերլուծության, տվյալների ամփոփման, լաբորատոր սարքավորումների, համակարգիչների, սարքերի, էլեկտրոնային ծրագրերի հետ աշխատելու փորձ և հմտություններ: Լաբորատոր աշխատանքի անցկացման համար ուսանողը պարտավոր է ուսումնասիրել թեմային վերաբերող տեսական նյութը (դասախոսություն, համապատասխան գրականություն) և փորձի, հետազոտության մեթոդաբանական: Դասախոսի հսկողությամբ ուսանողը հստակեցնում է խնդրի դրվածքը, առանձնահատկությունները, կազմում խնդրի լուծման ալգորիթմը, այնուհետև համապատասխան ծրագրային միջավայրում կարգաբերում առաջադրանքը, գրանցում

<sup>4</sup> Թողել այն տեսակը, որը տվյալ դասընթացի դասավանդման համար նախատեսված է: Դասավանդողը կարող է նկարագրությունը փոխել կամ լրացումներ կատարել:

ստացված արդյունքները, անհրաժեշտության դեպքում Adobe Illustrator, CorelDraw ծրագրերի օգնությամբ նախագծում web կայք և կատարում համապատասխան եզրկացություններ:

**Ինքնուրույն աշխատանքը** ուսանողների ուսումնական, գիտահետազոտական աշխատանքն է, որն իրականացվում է դասախոսի առաջադրանքով և մեթոդական ղեկավարությամբ, բայց առանց նրա անմիջական ղեկավարության:

Ինքնուրույն աշխատանքի տեսակներն են<sup>5</sup>

- **Ռեֆերատ** – ուսանողների ինքնուրույն գրավոր, որտեղ ուսանողը շարադրում է որևէ հարցի կամ թեմայի էությունը՝ հենվելով գրական աղբյուրների վրա (դասագրքեր, ձեռնարկներ և այլն):
- **Ինքնուրույն աշխատանք համացանցում** – նոր տեղեկատվական տեխնոլոգիաները կարող են օգտագործվել հետևյալ նպատակներով՝ համացանցում անհրաժեշտ տեղեկատվության որոնման համար, համացանցում երկխոսության նպատակով, թեմատիկ ցանցային էջերի օգտագործում:
- **Կոնկրետ իրավիճակների վերլուծություն** – ուսանողների ակտիվ գործունեության կազմակերպման ամենարդյունավետ և տարածված ձևերից մեկն է, որը զարգացնում է մասնագիտական և կեցությանը վերաբերող տարբեր հարցերի վերլուծության կարողությունը:

8. **Դասավանդման մեթոդներն են**<sup>6</sup> հիմնահարցային դասախոսություն, դասախոսություն-քննարկում, գործնական աշխատանք՝ անհատական լաբորատոր առաջադրանք, խմբային լաբորատոր աշխատանք, ուսուցում գործողությամբ (action learning):

9. **Ուսումնասության մեթոդներն են**<sup>7</sup> մտքերի քարտեզագրում, թիմային քննարկում, իրադրությունների վերլուծություն, խնդիրների լուծման ալգորիթմների և դրանց կատարման համար անհրաժեշտ միջոցների ընտրություն (Web ծրագրավորման միջավայրում ճիշտ կողմնորոշվելու կարողություն), ստացված արդյունքների գրանցում և եզրակացության ներկայացում:

---

<sup>5</sup> Թողել այն տեսակը, որը տվյալ դասընթացի դասավանդման համար նախատեսված է: Դասավանդողը կարող է նկարագրությունը փոխել կամ լրացումներ կատարել:

<sup>6</sup> Ներկայացված են օրինակներ: Դասավանդողը կարող է նկարագրությունը փոխել կամ լրացումներ կատարել:

<sup>7</sup> Ներկայացված են օրինակներ: Դասավանդողը կարող է նկարագրությունը փոխել կամ լրացումներ կատարել:

10. Դասընթացի համառոտ բովանդակությունը, ուսումնական աշխատանքի ծավալը՝ ըստ բաժինների և թեմաների<sup>8</sup>.

h/h	Թեմա (բաժին)	Ուսումնական աշխատանքի ժամաքանակն ըստ տեսակների				
		դասախոսություն	սեմինար պարապլունք	գործնական աշխատանք	լաբորատոր աշխատանք	Ինքնուրույն աշխատանք
1.	Նախնական պատկերացում ծրագրի մասին (ի՞նչ է Adobe Illustrator-ը, ծրագրի հնարավորությունները, կիրառման բնագավառները, vector և raster ֆայլեր, ծրագրի տարբերությունները Adobe photoshop, Adobe Indesign և այլն): Ծանոթացում ծրագրին (ծրագրի ինտերֆեյս, ֆայլի ստեղծում, ֆայլի պահպանում):	2			4	6
2.	Էքսպորտ և իմպորտ (արտահանում և ներմուծում). (արտբոլդներ, RGB և CMYK), Layers (շերտեր). ( ի՞նչ է layer-ը, layer-ների ստեղծում, layer-ների խմբագրում):	2			2	6
3.	Գույներ (fill և stroke, gradient, գույների համապատասխան ընտրություն):	2			2	6
4.	Shapes (ստեղծում, խմբագրում): Գործիքների կիրառություն (pen tools, selection tools, moving and zooming tools, drawing tools, painting tools, reshaping tools, slicing and cutting tools, graph tools, pathfinder tools):				4	6
5.	Ցանցեր, քանոններ: Լույսեր և շողքեր: Իլյուստրացիաների ոճեր: Տեքստեր(տեքստի ստեղծում, խմբագրում, դիզայն):	2			2	6
6.	Բկոնկաների ստեղծում: Կերպարների ստեղծում: Ինֆոգրաֆիկա: WEB գրաֆիկա: Լոգոներ: Տպագրություն (Այցեքարտեր, պոստերներ):				4	6
7.	Նախնական պատկերացում CorelDraw ծրագրի մասին: Ծրագրի ինտերֆեյսը:	2			4	6
8.	Գործիքների հավաքածու: Հատկությունների վահանակ: Փաստաթղթի ստեղծումը: Փաստաթղթի բացում: Փաստաթղթի պահելը: Աշխատանք էջերի հետ:	2			2	6
9.	Գծեր, կորեր, ուղղանկյուններ, բազմանկյուններ, աստղեր, ցանցեր, պարույրներ նկարելը: Ստանդարտ պատկերներ, նկարչություն՝ պատկերի ճանաչմամբ: Պատկերների ներկում, միավորում, խմբավորում, կլոնավորում:	2			2	6
10.	Պարզ, ձևավոր տեքստի ստեղծում: Տեքստի ֆորմատավորում: Ուղղագրություն, քերականություն: Մեծատառի էֆեկտը:				2	6

<sup>8</sup> Նման է օրացուցային պլանին

11.	Շերտեր, դրանց ստեղծում, հատկությունները: Աշխատանք շերտերի հետ:				2	6
12.	Ինչպես վերափոխել վեկտորային պատկերը ռաստերայինի: Աշխատանք RAW ֆայլերի հետ: Տպման պարամետրերի կարգավորումներ: Տպման ոճերը:	2			2	6
		<b>ԸՆԴԱՄԵՆԸ</b>	<b>16</b>		<b>32</b>	<b>72</b>

### 11. Ուսումնամեթոդական գրականության ապահովման քարտ

h/h	Անվանումը/հեղինակ	Հրատարակության տարի
<b>Պարտադիր գրականություն (ՊԳ)</b>		
1.	Самоучитель Adobe Illustrator CC Подробнее. Евгения Тучкевич	2017
2.	Учебник по CorelDraw. Corel Corporation	2016
<b>Լրացուցիչ գրականություն(ԼԳ)</b>		
1.	Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс	2018
2.	Самоучитель CorelDRAW, Нина Комолова, Елена Яковлева. Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург»	2020
<b>Համացանցային տեղեկատվական պաշարներ (ՀՏՊ)/ Էլեկտրոնային աղբյուրներ (ԷԱ)</b>		
1.	<a href="https://www.donarit.com/poleznaya-informaciya/trebovaniya-k-maketam/soxranenie-v-pdf-iz-coreldraw-x6/">https://www.donarit.com/poleznaya-informaciya/trebovaniya-k-maketam/soxranenie-v-pdf-iz-coreldraw-x6/</a>	30.08.2022
2.	<a href="https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/using/creating-pdf-files.html">https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/using/creating-pdf-files.html</a>	30.08.2022



## 12. Դասընթացի ուսումնամեթոդական քարտ

### 12.1. Դասախոսությունների ուսումնամեթոդական քարտ

h/h	Թեմա	Ուսումնասիրվող հարցեր	Ժամաքանակ	Գրականություն <sup>9</sup>
1.	Նախնական պատկերացում ծրագրի մասին: Ծանոթացում ծրագրին (ծրագրի ինտերֆեյս, ֆայլի ստեղծում, ֆայլի պահպանում):	Ի՞նչ է Adobe Illustrator-ը, ծրագրի հնարավորությունները, կիրառման բնագավառները, vector և raster ֆայլեր, ծրագրի տարբերությունները Adobe photoshop, Adobe Indesign և այլն:	2	ՊԳ 1, ԼԳ 1, ԷԱ 1
2.	Էքսպորտ և իմպորտ (արտահանում և ներմուծում). (արտբոլդներ, RGB և CMYK): Layers (շերտեր):	Ի՞նչ է layer-ը, layer-ների ստեղծում, layer-ների խմբագրում:	2	ՊԳ 1, ԼԳ 1, ԷԱ 1
3.	Գույներ (fill և stroke, gradient, գույների համապատասխան ընտրություն):	Ընդհանուր տեղեկություններ fill և stroke, gradient գործիքաշարի մասին, գույների համապատասխան ընտրություն:	2	ՊԳ 1, ԼԳ 1, ԷԱ 1
4.	Ցանցեր, քանոններ: Լույսեր և շողքեր: Իլուստրացիաների ոճեր: Տեքստեր(տեքստի ստեղծում, խմբագրում, դիզայն):	Ցանցեր, քանոններ: Լույսեր և շողքեր:	2	ՊԳ 1, ԼԳ 1, ԷԱ 1
5.	Նախնական պատկերացում CorelDraw ծրագրի մասին: Ծրագրի ինտերֆեյսը:	Նախնական պատկերացում CorelDraw ծրագրի մասին: Ծրագրի ինտերֆեյսը:	2	ՊԳ 2, ԼԳ 2, ԷԱ 2
6.	Գործիքների հավաքածու: Հատկությունների վահանակ: Փաստաթղթի ստեղծումը: Փաստաթղթի բացում: Փաստաթղթի պահելը: Աշխատանք էջերի հետ:	Գործիքների հավաքածու: Հատկությունների վահանակ: Աշխատանք էջերի հետ:	2	ՊԳ 2, ԼԳ 2, ԷԱ 2
7.	Գծեր, կորեր, ուղղանկյուններ, բազմանկյուններ, աստղեր, ցանցեր, պարույրներ նկարելը:	Մտանդարտ պատկերներ, նկարչություն՝ պատկերի ճանաչմամբ: Պատկերների ներկում, միավորում, խմբավորում, կլոնավորում:	2	ՊԳ 2, ԼԳ 2, ԷԱ 2
8.	Ինչպես վերափոխել վեկտորային պատկերը ռաստերային: Աշխատանք RAW ֆայլերի հետ:	Տպման պարամետրերի կարգավորումներ: Տպման ոճերը:	2	ՊԳ 2, ԼԳ 2, ԷԱ 2

<sup>9</sup> Ըստ 12-րդ կետում նշված ցանկի, որ.՝ ՊԳ 1, ԼԳ 2 և այլն

## 12.2. Լաբորատոր աշխատանքների ուսումնամեթոդական քարտ

h/h	Թեմա	Ուսումնասիրվող հարցեր	Ժամաքանակ	Ստուգման ձևը	Գրականություն <sup>10</sup>
1.	Նախնական պատկերացում ծրագրի մասին (ի՞նչ է Adobe Illustrator-ը, ծրագրի հնարավորությունները, կիրառման բնագավառները, vector և raster ֆայլեր, ծրագրի տարբերությունները Adobe photoshop, Adobe Indesign և այլն): Ծանոթացում ծրագրին (ծրագրի ինտերֆեյս, ֆայլի ստեղծում, ֆայլի պահպանում):	Ի՞նչ է Adobe Illustrator-ը, ծրագրի հնարավորությունները, կիրառման բնագավառները, vector և raster ֆայլեր, ծրագրի տարբերությունները Adobe photoshop, Adobe Indesign և այլն:	4	Լաբորատոր և տնային աշխատանքների կատարման արդյունքների անհատական ստուգում, ուսանողների խմբային կամ անհատական պատասխաններ՝ կախված առաջադրանքի բնույթից:	ՊԳ 1, ԼԳ 1, ԷԱ 1
2.	Էքսպորտ և իմպորտ (արտահանում և ներմուծում). (արտբորոյներ, RGB և CMYK), Layers (շերտեր). ( ի՞նչ է layer-ը, layer-ների ստեղծում, layer-ների խմբագրում):	Ի՞նչ է layer-ը, layer-ների ստեղծում, layer-ների խմբագրում:	2	---	ՊԳ 1, ԼԳ 1, ԷԱ 1
3.	Գույներ (fill և stroke, gradient, գույների համապատասխան ընտրություն):	ՊԳ 1, ԼԳ 1, ԷԱ 1	2	---	ՊԳ 1, ԼԳ 1, ԷԱ 1
4.	Shapes (ստեղծում, խմբագրում): Գործիքների կիրառություն (pen tools, selection tools, moving and zooming tools, drawing tools, painting tools, reshaping tools, slicing and cutting tools, graph tools, pathfinder tools):	pen tools, selection tools, moving and zooming tools, drawing tools, painting tools, reshaping tools, slicing and cutting tools, graph tools, pathfinder tools գործիքների կիրառությունները:	4	---	ՊԳ 1, ԼԳ 1, ԷԱ 1
5.	Ցանցեր, քանոններ: Լույսեր և շողքեր: Իլյուստրացիաների ոճեր: Տեքստեր(տեքստի ստեղծում, խմբագրում, դիզայն):	Ցանցեր, քանոններ: Լույսեր և շողքեր:	2	---	ՊԳ 1, ԼԳ 1, ԷԱ 1
6.	Իկոնկաների ստեղծում: Կերպարների ստեղծում: Ինֆոգրաֆիկա: WEB գրաֆիկա: Լոգոներ:	Իկոնկաների ստեղծում: Կերպարների ստեղծում:	4	---	ՊԳ 1, ԼԳ 1, ԷԱ 1

<sup>10</sup> Ըստ 12-րդ կետում նշված ցանկի, օր.՝ ՊԳ 1, ԼԳ 2 և այլն

	Տպագրություն (Այցեքարտեր, պոստերներ):	Ինֆոգրաֆիկա: WEB գրաֆիկա: Լոգոներ: Տպագրություն (Այցեքարտեր, պոստերներ):			
7.	Նախնական պատկերացում CorelDraw ծրագրի մասին: Ծրագրի ինտերֆեյսը:	Նախնական պատկերացում CorelDraw ծրագրի մասին: Ծրագրի ինտերֆեյսը:	4	---	ՊԳ 2, ԼԳ 2, ԷԱ 2
8.	Գործիքների հավաքածու: Հատկությունների վահանակ: Փաստաթղթի ստեղծումը: Փաստաթղթի բացում: Փաստաթղթի պահելը: Աշխատանք էջերի հետ:	Գործիքների հավաքածու: Հատկությունների վահանակ: Աշխատանք էջերի հետ:	2	---	ՊԳ 2, ԼԳ 2, ԷԱ 2
9.	Գծեր, կորեր, ուղղանկյուններ, բազմանկյուններ, աստղեր, ցանցեր, պարույրներ նկարելը: Ստանդարտ պատկերներ, նկարչություն՝ պատկերի ճանաչմամբ: Պատկերների ներկում, միավորում, խմբավորում, կլոնավորում:	Ստանդարտ պատկերներ, նկարչություն՝ պատկերի ճանաչմամբ: Պատկերների ներկում, միավորում, խմբավորում, կլոնավորում:	2	---	ՊԳ 2, ԼԳ 2, ԷԱ 2
10.	Պարզ, ձևավոր տեքստի ստեղծում: Տեքստի ֆորմատավորում: Ուղղագրություն, քերականություն: Մեծատառի էֆեկտը:	Պարզ, ձևավոր տեքստի ստեղծում: Տեքստի ֆորմատավորում: Ուղղագրություն, քերականություն: Մեծատառի էֆեկտը:	2	---	ՊԳ 2, ԼԳ 2, ԷԱ 2
11.	Շերտեր, դրանց ստեղծում, հատկությունները: Աշխատանք շերտերի հետ:	Աշխատանք շերտերի հետ:	2	---	ՊԳ 2, ԼԳ 2, ԷԱ 2
12.	Ինչպես վերափոխել վեկտորային պատկերը ռաստրային: Աշխատանք RAW ֆայլերի հետ: Տպման պարամետրերի կարգավորումներ: Տպման ոճերը:	Տպման պարամետրերի կարգավորումներ: Տպման ոճերը:	2	---	ՊԳ 2, ԼԳ 2, ԷԱ 2

### 12.3. Ինքնուրույն աշխատանքների ուսումնամեթոդական քարտ

h/h	Ինքնուրույն աշխատանքի թեմաները	Ուսումնասիրվող հարցեր	Աշխատանքի տեսակը <sup>11</sup>	Ներկայացման ժամկետները	Ստուգման ձևը	Գրականություն <sup>12</sup>
1.	Իկոնկաների ստեղծում: Կերպարների ստեղծում: Ինֆոգրաֆիկա: WEB գրաֆիկա: Լոգոներ: Տպագրություն (Այցեքարտեր, պոստերներ) Adobe Illustrator ծրագրի միջավայրում:	Ստեղծել առաջադրված պատկերը՝ իկոնաներ, լոգոներ, այցեքարտեր, պոստերներ:	Ինքնուրույն աշխատանք համացանցում, կոնկրետ իրավիճակների վերլուծություն, ծրագրային միջավայրում առաջադրանքի ներկայացում:	12 շաբաթ	Ծրագրային միջավայրում առաջադրանքի անհատական ստուգում, արդյունքների քննարկում լսարանում:	ՊԳ 1, ԼԳ 1, ԷԱ 1
2.	Ցանցեր, քանոններ: Լույսեր և շողքեր: Իլուստրացիաների ոճեր: Տեքստեր(տեքստի ստեղծում, խմբագրում, դիզայն) Adobe Illustrator ծրագրի միջավայրում:	Համապատասխան գործիքաշարի կիրառությամբ ստեղծել պահանջվող պատկերը, տալ իլուստրացիոն ոճեր, լուսային էֆեկտներ:	Ինքնուրույն աշխատանք համացանցում, կոնկրետ իրավիճակների վերլուծություն, ծրագրային միջավայրում առաջադրանքի ներկայացում:	12 շաբաթ	Ծրագրային միջավայրում առաջադրանքի անհատական ստուգում, արդյունքների քննարկում լսարանում:	ՊԳ 1, ԼԳ 1, ԷԱ 1
3.	Ինչպես վերափոխել վեկտորային պատկերը ռաստերայինի: Տպման ոճերը CorelDraw ծրագրի միջավայրում:	Վերափոխել վեկտորային պատկերը ռաստերայինի, հնարավորությունները:	Ինքնուրույն աշխատանք համացանցում, կոնկրետ իրավիճակների վերլուծություն, ծրագրային միջավայրում առաջադրանքի ներկայացում:	18 շաբաթ	Ծրագրային միջավայրում առաջադրանքի անհատական ստուգում, արդյունքների քննարկում լսարանում:	ՊԳ 2, ԼԳ 2, ԷԱ 2

<sup>11</sup> Տես 7-րդ կետի հինգերորդ պարբերությունը

<sup>12</sup> Ըստ 12-րդ կետում նշված ցանկի, օր.՝ ՊԳ 1, ԼԳ 2 և այլն

4.	Աշխատանք RAW ֆայլերի հետ: Տպման պարամետրերի կարգավորումներ: Տպման ոճերը CorelDraw ծրագրի միջավայրում:	Աշխատանք RAW ֆայլերի հետ: Տպման պարամետրերի կարգավորումներ:	Ինքնուրույն աշխատանք համացանցում, կոնկրետ իրավիճակների վերլուծություն, ծրագրային միջավայրում առաջադրանքի ներկայացում:	18 շաբաթ	Ծրագրային միջավայրում առաջադրանքի անհատական ստուգում, արդյունքների քննարկում լսարանում:	ՊԳ 2, ԼԳ 2, ԷԱ 2
----	---	---	---	----------	---	------------------

### 13. Դասընթացի նյութատեխնիկական միջոցների ապահովում<sup>13</sup>

Ռեսուրսի անվանումը	Ռեսուրսի անվանումը, քանակը, նկարագրությունը (անհրաժեշտության դեպքում)
Լսարան (հատուկ կահավորմամբ)	Դասախոսությունների համար-սովորական լսարաններ, երբեմն պրոյեկտորներով և էլեկրոնային գրատախտակներով համալրված լսարաններ, Լաբորատոր աշխատանքների համար-անհրաժեշտ քանակությամբ անհատական համակարգիչներով համալրված համակարգչային լաբորատորիաներ:
Սարքեր, սարքավորումներ	Պրոյեկտոր, էլեկտրոնային գրատախտակ, համապատասխան կոմպիլյատորների աշխատանքի համար անհրաժեշտ տվյալներով անհատական համակարգիչներ, ինտերնետ
Համակարգչային ծրագրեր	Ինտերնետ, Adobe Illustrator, CorelDraw ծրագրեր
Այլ	ՎՊՀ-ի գրադարանը, այդ թվում նաև էլեկտրոնային ռեսուրսները

<sup>13</sup> Նշվում են սարք-սարքավորումների, համակարգչային ծրագրերի նկարագրությունները և քանակը, որոնք անհրաժեշտ են տվյալ դասընթացի ուսումնական գործընթացը կազմակերպելու համար

## 14. Գնահատում

Համալսարանում գործում է բակալավրիատի, մագիստրատուրայի և ասպիրանտուրայի ուսանողների գիտելիքների պարբերական ստուգման և գնահատման բազմագործոնային համակարգ, որի կիրառման հիմնական նպատակներն են՝

- կազմակերպել ուսումնառության համաչափ աշխատանքային գործընթաց, ապահովել գիտելիքների համակողմանի ստուգում, խթանել ուսանողի ինքնուրույն աշխատանքը,
- իրականացնել ինքնուրույն առաջադրանքների, ընթացիկ ստուգումների (ստուգարքներ և քննություններ), ուսումնական գործընթացի այլ բաղադրիչների հաշվառում հետադարձ կապի արդյունավետ մեխանիզմների ներմուծման միջոցով՝ ի նպաստ ուսումնառության գործընթացի բարելավման:

Համալսարանում գնահատման գործընթացը կանոնակարգվում է համաձայն գործող կարգի<sup>14</sup>:

### 14.1. Գիտելիքների ստուգման և գնահատման բաղադրիչներն են՝

- ուսումնական գործընթացին ուսանողի մասնակցության աստիճանի գնահատում դասերին հաճախումների հաշվառման միջոցով՝ առավելագույնը 20 միավոր,
- գործնական (սեմինար) և լաբորատոր աշխատանքների ընթացքում նրա ակտիվության և հմտությունների հաշվառում և գնահատում ընթացիկ ստուգումների միջոցով՝ առավելագույնը գումարային 20 միավոր,
- ինքնուրույն աշխատանքների (անհատական առաջադրանքներ) հաշվառում և գնահատում առավելագույնը գումարային 20 միավոր,
- դասընթացի ենթաբաժինների և ծրագրով նախատեսված այլ առաջադրանքների կատարման և յուրացման ընթացիկ ստուգում և գնահատում կիսամյակի ընթացքում (ընթացիկ քննություններ կամ ստուգարքներ)՝ առավելագույնը գումարային 40 միավոր,
- ստուգման արդյունքների ամփոփում գնահատման նշված բաղադրիչների արդյունքների հիման վրա և դասընթացի արդյունարար գնահատականի ձևավորում՝ առավելագույնը գումարային 100 միավոր:

### 14.2. Ուսանողների գիտելիքների ստուգում.

Դասընթացն ամփոփվում է ստուգարքով (2 ընթացիկ ստուգարքներ, յուրաքանչյուրը՝ առավելագույնը 20 միավոր՝ գումարային առավելագույնը 40 միավոր):

Ստուգարքով ամփոփվող դասընթացի արդյունարար միավորը (գնահատականը) հաշվարկվում է որպես գնահատման առանձին բաղադրիչներով վաստակած

---

<sup>14</sup>«Վանաձորի Հ. Թումանյանի անվան պետական համալսարան» հիմնադրամի ուսանողների գիտելիքների ստուգման, գնահատման և հաշվառման կանոնակարգ» (ընդունված ՎՊՀ-ի գիտական խորհրդի կողմից 30.06.2022թ.),

միավորների գումար<sup>15</sup>, այսինքն՝ ավարտվում է կիսամյակի 2 ստուգաբանների և մյուս բաղադրիչների գնահատումների արդյունքներով:

### 14.3. Հարցաշար (ըստ ծրագրի)

1. Նախնական պատկերացում ծրագրի մասին (ի՞նչ է Adobe Illustrator-ը, ծրագրի հնարավորությունները, կիրառման բնագավառները, vector և raster ֆայլեր, ծրագրի տարբերությունները Adobe photoshop, Adobe Indesign և այլն):
2. Էքսպորտ և իմպորտ:
3. Layers (շերտեր):
4. Գույներ (fill և stroke, gradient, գույների համապատասխան ընտրություն):
5. Ցանցեր, քանոններ:
6. Լույսեր և շողքեր:
7. Իլուստրացիաների ոճեր:
8. Տեքստեր (տեքստի ստեղծում, խմբագրում, դիզայն):
9. Իկոնկաների ստեղծում:
10. Կերպարների ստեղծում: Ինֆոգրաֆիկա:
11. WEB գրաֆիկա: Լոգոներ: Տպագրություն (Այցեքարտեր, պոստերներ):
12. Նախնական պատկերացում CorelDraw ծրագրի մասին: Ծրագրի ինտերֆեյսը:
13. Գործիքների հավաքածու: Հատկությունների վահանակ:
14. Փաստաթղթի ստեղծումը CorelDraw ծրագրի միջավայրում:
15. Գծեր, կորեր, ուղղանկյուններ, բազմանկյուններ, աստղեր, ցանցեր, պարույրներ նկարելը:
16. Պարզ, ձևավոր տեքստի ստեղծում:
17. Տեքստի ֆորմատավորում: Ուղղագրություն, քերականություն:
18. Մեծատառի էֆեկտը:
19. Շերտեր, դրանց ստեղծում, հատկությունները: Աշխատանք շերտերի հետ:
20. Ինչպես վերափոխել վեկտորային պատկերը ռաստերայինի:
21. Աշխատանք RAW ֆայլերի հետ: Տպման պարամետրերի կարգավորումներ: Տպման ոճերը:

#### **Ա) 1-ին ընթացիկ ստուգաբան (կիսամյակի 9-10 շաբաթվա ընթացքում)**

##### **▪ Ընդգրկված թեմաները.**

1. Նախնական պատկերացում ծրագրի մասին (ի՞նչ է Adobe Illustrator-ը, ծրագրի հնարավորությունները, կիրառման բնագավառները, vector և raster ֆայլեր, ծրագրի տարբերությունները Adobe photoshop, Adobe Indesign և այլն):
2. Էքսպորտ և իմպորտ:
3. Layers (շերտեր):
4. Գույներ (fill և stroke, gradient, գույների համապատասխան ընտրություն):

---

<sup>15</sup>«Վանաձորի Հ. Թումանյանի անվան պետական համալսարան» հիմնադրամի ուսանողների գիտելիքների ստուգման, գնահատման և հաշվառման կանոնակարգ» (ընդունված ՎՊՀ-ի գիտական խորհրդի կողմից 30.062022թ.),

5. Ցանցեր, քանոններ:
6. Լույսեր և շողքեր:
7. Իլուստրացիաների ոճեր:
8. Տեքստեր (տեքստի ստեղծում, խմբագրում, դիզայն):
9. Իկոնկաների ստեղծում:
10. Կերպարների ստեղծում: Ինֆոգրաֆիկա:
11. WEB գրաֆիկա: Լոգոներ: Տպագրություն (Այցեքարտեր, պոստերներ):

▪ **Ընդգրկված հարցեր.**

1. Նախնական պատկերացում ծրագրի մասին (ի՞նչ է Adobe Illustrator-ը, ծրագրի հնարավորությունները, կիրառման բնագավառները, vector և raster ֆայլեր, ծրագրի տարբերությունները Adobe photoshop, Adobe Indesign և այլն):
2. Էքսպորտ և իմպորտ:
3. Layers (շերտեր):
4. Գույներ (fill և stroke, gradient, գույների համապատասխան ընտրություն):
5. Ցանցեր, քանոններ:
6. Լույսեր և շողքեր:
7. Իլուստրացիաների ոճեր:
8. Տեքստեր (տեքստի ստեղծում, խմբագրում, դիզայն):
9. Իկոնկաների ստեղծում:
10. Կերպարների ստեղծում: Ինֆոգրաֆիկա:
11. WEB գրաֆիկա: Լոգոներ: Տպագրություն (Այցեքարտեր, պոստերներ):

**Բ) 2-րդ ընթացիկ ստուգաթղթ (կիսամյակի 19-20 շաբաթվա ընթացքում)**

▪ **Ընդգրկվող թեմաները.**

1. Նախնական պատկերացում CorelDraw ծրագրի մասին: Ծրագրի ինտերֆեյսը:
2. Գործիքների հավաքածու: Հատկությունների վահանակ:
3. Փաստաթղթի ստեղծումը CorelDraw ծրագրի միջավայրում:
4. Գծեր, կորեր, ուղղանկյուններ, բազմանկյուններ, աստղեր, ցանցեր, պարույրներ նկարելը:
5. Պարզ, ձևավոր տեքստի ստեղծում:
6. Տեքստի ֆորմատավորում: Ուղղագրություն, քերականություն:
7. Մեծատառի էֆեկտը:
8. Շերտեր, դրանց ստեղծում, հատկությունները: Աշխատանք շերտերի հետ:
9. Ինչպես վերափոխել վեկտորային պատկերը ռաստերայինի:
10. Աշխատանք RAW ֆայլերի հետ: Տպման պարամետրերի կարգավորումներ: Տպման ոճերը:

▪ **Ընդգրկված հարցեր.**

1. Նախնական պատկերացում CorelDraw ծրագրի մասին: Ծրագրի ինտերֆեյսը:
2. Գործիքների հավաքածու: Հատկությունների վահանակ:
3. Փաստաթղթի ստեղծումը CorelDraw ծրագրի միջավայրում:
4. Գծեր, կորեր, ուղղանկյուններ, բազմանկյուններ, աստղեր, ցանցեր, պարույրներ նկարելը:



5. Պարզ, ձևավոր տեքստի ստեղծում:
6. Տեքստի ֆորմատավորում: Ուղղագրություն, քերականություն:
7. Մեծատառի էֆեկտը:
8. Շերտեր, դրանց ստեղծում, հատկությունները: Աշխատանք շերտերի հետ:
9. Ինչպես վերափոխել վեկտորային պատկերը ռաստերայինի:
10. Աշխատանք RAW ֆայլերի հետ: Տպման պարամետրերի կարգավորումներ: Տպման ոճերը:

#### 14.4. Գնահատման չափանիշները<sup>16</sup>.

- **Տեսական գիտելիքների գնահատման չափանիշները.**
  - տեսական նյութի իմացություն՝ վերարտադրման մակարդակով,
  - առաջադրված հարցերի պատասխանի բովանդակություն, ներկայացման տրամաբանական հաջորդականություն, ամբողջություն, ճշտություն, սեփական տեսակետի հիմնավորման աստիճան,
  - տեսական նյութի յուրացման աստիճան՝ վարժությունների, գործնական խնդիրների լուծման համար կիրառման տեսանկյունից:
- **Լաբորատոր աշխատանքների գնահատման չափանիշները (4 ստուգում, յուրաքանչյուրը գնահատվում է առավելագույնը 5 միավոր՝ գումարային առավելագույնը 20 միավոր).**
  - հանձնարարության կատարում և կատարման որակ,
  - մասնակցություն լսարանային քննարկումներին,
  - առաջադրանքի կատարման կոռեկտ և արդյունավետ եղանակի ընտրություն, արագ կողմնորոշում,
  - առաջադրանքի կատարման ընթացքում համապատասխան ծրագրում ճիշտ գործիքաշարի ընտրություն և գրագետ կիրառում:
- **Ինքնուրույն աշխատանքի գնահատման չափանիշները (2 ինքնուրույն աշխատանք, յուրաքանչյուրը գնահատվում է առավելագույնը 10 միավոր՝ գումարային առավելագույնը 20 միավոր).**
  - անհատական աշխատանքի՝ կոնկրետ իրավիճակների վերլուծություն և ծրագրային միջավայրում առաջադրանքի ներկայացում:
    - ✓ առաջադրանքի կատարման համար ճիշտ, արդյունավետ գործիքաշարի ընտրություն, ընդունված որոշումների հիմնավորում, կոռեկտություն, արդյունավետություն,
    - ✓ մասնագիտական հմտությունների մակարդակ,
    - ✓ ծրագրային միջավայրում գրագետ և հիմնավորիչ ներկայացում:

<sup>16</sup> Լրացվում է ըստ ամբիոնի /դասախոսի որոշման

«ՎԱՆԱԶՈՐԻ Հ. ԹՈՒՄԱՆՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆ»  
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ

ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ ՀԱՄԱՌՈՏ ՆԿԱՐԱԳՐԻՉ

Մասնագիտություն՝	<u>061102.00.7 - Ծրագրային ճարտարագիտություն</u> <i>/դասիչ, մասնագիտության լրիվ անվանումը/</i>
Կրթական ծրագիր՝	<u>061102.01.7 - Ծրագրային ճարտարագիտություն</u> <i>/դասիչ, կրթական ծրագրի լրիվ անվանումը/</i>
Որակավորման աստիճան՝	<u>Ինֆորմատիկայի մագիստրոս</u> <i>/բակալավր, մագիստրատուրա/</i>

Վանաձոր 2023թ.

**Առկա ուսուցման համակարգ**

Դասընթացի թվանիշը, անվանումը	ՄԻ/մ-078 – Համակարգչային գրաֆիկա			
Դասընթացին հատկացվող կրեդիտը	4 կրեդիտ			
Ուսումնառության տարի / կիսամյակ	1-ին տարի, 1-ին կիսամյակ			
Ժամերի բաշխումը	Լսարանային	48	Դասախոսություն	16
			Մեմինար	
			Լաբորատոր աշխատանք	32
			Գործնական աշխատանք	
	Ինքնուրույն	72		
Ընդամենը	120			
Ստուգման ձևը	Ստուգաք			
Դասընթացի նպատակը	<p>Ուսանողներին տալ գիտելիքներ համակարգչային գրաֆիկայի ժամանակակից միջոցների, առաջին հերթին կետային և վեկտորական գրաֆիկայի ծրագրերի, նրանց հնարավորությունների, նրանց աշխատանքի սկզբունքների և կիրառության ոլորտների վերաբերյալ, մասնավորապես կձևաձևման Adobe Illustrator, CorelDraw ծրագրերի աշխատանքին, հնարավորություններին, կիրառության ոլորտներին:</p>			
Դասընթացի վերջնարդյունքները	<p>Դասընթացը ձևավորում է կրթական ծրագրի հետևյալ վերջնարդյունք(ներ)ը.</p> <p><i>Գիտելիք</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adobe Illustrator ծրագրի հնարավորությունները, աշխատանքի սկզբունքները, գործիքաշարը, կիրառության ոլորտները,</li> <li>• CorelDraw ծրագրի հնարավորությունները, աշխատանքի սկզբունքները, գործիքաշարը, կիրառության ոլորտները:</li> </ul> <p><i>Հմտություն</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Համակարգչային գիտելիքները համադրել մասնագիտական ոլորտին վերաբերող տեսական գիտելիքների հետ, համատեղել տեսությունը և գործնական փորձը ու կատարել առաջադրանքները Adobe Illustrator, CorelDraw ծրագրերի միջավայրում,</li> <li>• ուսումնառության և (կամ) աշխատանքի ընթացքում կատարել պահանջվող առաջադրանքները, ցուցաբերել անհրաժեշտ ինքնուրույնություն և ստանձնել պատասխանատվություն մասնագիտական որոշումներ կայացնելիս:</li> </ul> <p><i>Կարողունակություն</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• կարողանա ձեռք բերած տեսական գիտելիքները կիրառել գործնականում,</li> <li>• կարողանա նախագծել և մշակել ինտերնետային դիսամիկ էջեր՝ օգտագործելով նշված ծրագրերով նախապես արված նախագծերը,</li> <li>• կարողանա ձևավորել և վերախմբագրել այդ էջերը:</li> </ul>			
Դասընթացի բովանդակությունը	<p><b>Թեմա 1</b> Նախնական պատկերացում ծրագրի մասին (ի՞նչ է Adobe Illustrator-ը, ծրագրի հնարավորությունները, կիրառման բնագավառները, vector և raster ֆայլեր, ծրագրի տարբերությունները Adobe photoshop, Adobe Indesign և այլն):</p> <p><b>Թեմա 2.</b> Էքսպորտ և իմպորտ: Layers (շերտեր):</p> <p><b>Թեմա 3.</b> Գույներ (fill և stroke, gradient, գույների համապատասխան</p>			

	<p>ընտրություն):</p> <p><b>Թեմա 4.</b> Ցանցեր, քանոններ: Լույսեր և շողքեր:</p> <p><b>Թեմա 5.</b> Իլուստրացիաների ոճեր: Տեքստեր (տեքստի ստեղծում, խմբագրում, դիզայն):</p> <p><b>Թեմա 6.</b> Իկոնկանների ստեղծում: Կերպարների ստեղծում: Ինֆոգրաֆիկա:</p> <p><b>Թեմա 7.</b> WEB գրաֆիկա: Լոգոներ: Տպագրություն (Այցեքարտեր, պոստերներ):</p> <p><b>Թեմա 8.</b> Նախնական պատկերացում CorelDraw ծրագրի մասին: Ծրագրի ինտերֆեյսը:</p> <p><b>Թեմա 9.</b> Գործիքների հավաքածու: Հատկությունների վահանակ: Փաստաթղթի ստեղծումը:</p> <p><b>Թեմա 10.</b> Գծեր, կորեր, ուղղանկյուններ, բազմանկյուններ, աստղեր, ցանցեր, պարույրներ նկարելը:</p> <p><b>Թեմա 11.</b> Պարզ, ձևավոր տեքստի ստեղծում: Տեքստի ֆորմատավորում: Ուղղագրություն, քերականություն: Մեծատառի էֆեկտը:</p> <p><b>Թեմա 12.</b> Շերտեր, դրանց ստեղծում, հատկությունները: Աշխատանք շերտերի հետ:</p> <p><b>Թեմա 13.</b> Ինչպես վերափոխել վեկտորային պատկերը ռաստերայինի: Աշխատանք RAW ֆայլերի հետ: Տպման պարամետրերի կարգավորումներ: Տպման ոճերը:</p>
<p><b>Գնահատման մեթոդները և չափանիշները</b></p>	<p>Համալսարանում գնահատման գործընթացը կանոնակարգվում է համաձայն գործող կարգի:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Տեսական գիտելիքների գնահատման չափանիշները. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ տեսական նյութի իմացություն՝ վերարտադրման մակարդակով,</li> <li>▪ առաջադրված հարցերի պատասխանի բովանդակություն, ներկայացման տրամաբանական հաջորդականություն, ամբողջություն, ճշտություն, սեփական տեսակետի հիմնավորման աստիճան,</li> <li>▪ տեսական նյութի յուրացման աստիճան՝ վարժությունների, գործնական խնդիրների լուծման համար կիրառման տեսանկյունից:</li> </ul> </li> <li>➤ Լաբորատոր աշխատանքների գնահատման չափանիշները (4 ստուգում, յուրաքանչյուրը գնահարվում է առավելագույնը 5 միավոր՝ գումարային առավելագույնը 20 միավոր). <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ հանձնարարության կատարում և կատարման որակ,</li> <li>▪ մասնակցություն լսարանային քննարկումներին,</li> <li>▪ առաջադրանքի կատարման կռեկտ և արդյունավետ եղանակի ընտրություն, արագ կողմնորոշում,</li> <li>▪ առաջադրանքի կատարման ընթացքում համապատասխան ծրագրում ճիշտ գործիքաշարի ընտրություն և գրագետ կիրառում:</li> </ul> </li> <li>➤ Ինքնուրույն աշխատանքի գնահատման չափանիշները (2 ինքնուրույն աշխատանք, յուրաքանչյուրը գնահարվում է առավելագույնը 10 միավոր՝ գումարային առավելագույնը 20 միավոր). <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ անհատական աշխատանքի՝ կոնկրետ իրավիճակների վերլուծություն և ծրագրային միջավայրում առաջադրանքի ներկայացում: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ առաջադրանքի կատարման համար ճիշտ, արդյունավետ գործիքաշարի ընտրություն, ընդունված որոշումների հիմնավորում, կռեկտություն, արդյունավետություն,</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ մասնագիտական հմտությունների մակարդակ,</li> <li>✓ ծրագրային միջավայրում գրագետ և հիմնավորիչ ներկայացում:</li> </ul>
Գրականություն	<p><b>Պարտադիր</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Самоучитель Adobe Illustrator CC Подробнее. Евгения Тучкевич, 2017</li> <li>2. Corel Corporation, 2016</li> </ol> <p><b>Լրացուցիչ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс, 2018</li> <li>2. Самоучитель CorelDRAW, Нина Комолова, Елена Яковлева. Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург», 2020</li> </ol> <p><b>Էլեկտրոնային աղբյուրներ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="https://www.donarit.com/poleznaya-informaciya/trebovaniya-k-maketam/soxranenie-v-pdf-iz-coreldraw-x6/">https://www.donarit.com/poleznaya-informaciya/trebovaniya-k-maketam/soxranenie-v-pdf-iz-coreldraw-x6/</a></li> <li>2. <a href="https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/using/creating-pdf-files.html">https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/using/creating-pdf-files.html</a></li> </ol>