



ՆԱԽԱԳԻԾ

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

Հաստատված է ամբիոնի նիստում

Մաթեմատիկայի և ինֆորմատիկայի_
ամբիոնի անվանումը

Ամբիոնի վարիչ Օհանյան Հ. Հ. /Ս.Ա.Հ./

Արձանագրություն № 3

«14» _____ սեպտեմբեր _____ 2023_ թ.

__ՄԻ/բ-148__ ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ԳՐԱՖԻԿԱ_ **ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ**

Դասիչ, դասընթացի անվանում

ՈՒՍՈՒՄՆԱՄԵԹՈՂԱԿԱՆ ՓԱԹԵԹ

Մասնագիտություն՝ __011401.00.6_Մասնագիտական մանկավարժություն
/դասիչ, մասնագիտության լրիվ անվանումը/

Կրթական ծրագիր՝ 011401.11.6__Կերպարվեստ
/դասիչ, կրթական ծրագրի լրիվ անվանումը/

Որակավորման աստիճան՝ __Մանկավարժության բակլավավր____
/բակլավավր, մագիստրատուրա/

Ամբիոն՝ _____Մաթեմատիկայի և ինֆորմատիկայի____
/ամբիոնի լրիվ անվանումը/

Ուսուցման ձևը՝ _____առկա_____
/առկա, հեռակա/

Կուրս/կիսամյակ _____առկա _____երրորդ_ 5_____
հեռակա _____

Դասախոս(ներ)՝ _____Կարինե Սիրադեղյան_____
/անուն, ազգանուն/

Էլ. հասցե__tkarinsir@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	5
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.....	7
12.	Դասընթացի ուսումնամեթոդական քարտ.....	8
	12.2. Գործնական աշխատանքների /սեմինար պարապմունքների ուսումնամեթոդական քարտ.....	8
	12.3. Լաբորատոր աշխատանքների ուսումնամեթոդական քարտ.....	10
	12.4. Ինքնուրույն աշխատանքների ուսումնամեթոդական քարտ	12
13.	Դասընթացի նյութատեխնիկական միջոցների ապահովում.....	13
14.	Գնահատում.....	14
	14.1. Ուսանողների գիտելիքների ստուգում.....	14
	14.3. Գնահատման չափանիշներ.....	15
15.	Դասընթացի համառոտ նկարագրիչ.....	16

ԲԱՑԱՏՐԱԳԻՐ

1. Դասընթացի դերը և տեղը կրթական ծրագրում

«Համակարգչային գրաֆիկա» դասընթացը կարևորվում է կերպարվեստում համակարգչային գրաֆիկայի բնագավառում մասնագետների պատրաստման գործընթացում, ներառված է 011401.00.6 կրթական ծրագրի ուսումնական պլանի «Հատուկ մասնագիտական» կրթամասում: Կերպարվեստի մեջ համակարգչային գրաֆիկայից գիտելիքներով զինելը հնարավորություն է ընձեռնում գրաֆիկական պատկերները ստեղծել և մշակել ժամանակակից տեխնիկական և ծրագրային միջոցներով՝ ստեղծելով գովազդային, անիմացիոն և ժամանակակից աշխարհում պահանջարկ ունեցող զանազան ստեղծագործություններ ու մշակումներ:

2. Դասընթացի նպատակը և խնդիրները.

Դասընթացի նպատակն է ուսանողներին տալ գիտելիքներ համակարգչային կետային և վեկտորային գրաֆիկական ծրագրերի, նրանց միջոցով պատկերների ստացման ու մշակման, տարբեր ոճերի շրջանակումների, տարածական պատկերների ստեղծման, կտավի, նախագծային աշխատանքների և անիմացիոն ֆայլերի մշակման և պահպանման հնարավորությունների մասին: Հստակ կարողանալ օգտվել Photoshop CS գրաֆիկական խմբագրիչ ծրագրից: Տիրապետել համապատասխան ծրագրային փաթեթների հետ աշխատանքի սկզբունքներին:

- Համակարգչային գրաֆիկայի զարգացման օրինաչափությունների վերաբերյալ գիտելիքների փոխանցում ուսանողներին:
 - Գրաֆիկական չափանիշների հետազոտության շրջանակներում հմտությունների և կարողությունների ձևավորում ուսանողների մոտ:
 - Տրված խնդիրների համեմատության և վերլուծելու ունակությունների ձեռքբերում ուսանողների կողմից:
 - Ստացված արդյունքների վերլուծելու կարողությունների ձևավորում տարբեր իրավիճակներում:

2.1. Դասընթացի խնդիրներն են ուսանողներին զինել դասընթացի նպատակի իրականացման համապատասխան գիտելիքներով և ծրագրային հմտությունների փորձով

- Մովորեցնել մասնագիտության մեջ համակարգչային գրաֆիկայի տեսական հիմքերը:
- Բացատրել գրաֆիկական միջոցների զարգացման օրինաչափությունները:
- Ամրապնդել ուսանողների կողմից ձեռքբերված տեսական գիտելիքները գործնական իրավիճակային խնդիրներով:
- Մովորեցնել ուսանողներին կատարել ինքնուրույն հետազոտություններ տրված առաջադրանքների շրջանակներում և կատարել եզրահանգումներ ըստ արդյունքների:
- Մովորեցնել ուսանողներին վերլուծել ծրագրային առանձնահատկությունները դրանց կիրառման համատեքստում:

3. Դասընթացին մասնակցելու նախնական մուտքային գիտելիքները, կարողությունները և հմտությունները /դասընթացները/.

«Համակարգչային գրաֆիկա» դասընթացին մասնակցելու կարևոր նախապայման է ուսանողների դպրոցական «ինֆորմատիկա» առարկայի գիտելիքների, համակարգչային

կիրառական ծրագրերից օգտվելու հմտությունների, «Համակարգչից օգտվելու հմտություններ» առկայությունը

4. Դասընթացը ձևավորում է հետևյալ կրթական վերջնարդյունք(ներ)ը և /կամ կոմպետենցիաները.

«Համակարգչային գրաֆիկա» դասընթացի ուսումնասիրման արդյունքում ուսանողի ակնկալվող վերջնարդյունքներն են.

1. իմանա Photoshop CS գրաֆիկական խմբագրիչ ծրագրից օգտվելու հիմնական սկզբունքները և նրանցով մասնագիտական խնդիրների լուծման տեսական հիմունքները,
2. իմանա գրաֆիկական խմբագրիչ ծրագրից օգտվելու ուսումնասիրման մեթոդական հիմքները
3. կարողանա ձեռք բերած տեսական գիտելիքները կիրառել գործնականում,
4. տիրապետի պատկերների ստացման ու մշակման, տարբեր ոճերի շրջանակումների, տարածական պատկերների ստեղծման, կտավի, նախագծային աշխատանքների և անիմացիոն ֆայլերի մշակման և պահպանման հնարավորություններին, տրված խնդիրների լուծման հետազոտության տվյալների մշակման ծրագրային մեթոդներին,
5. կարողանա ըստ առաջադրանքների չափանիշների իրականացնել կամ լուծել խնդիրը
6. կարողանա մասնագիտական առաջադրանքների կատարման շրջանակներում կատարել ինքնուրույն եզրահանգումներ:

Դասընթացի ուսումնասիրման արդյունքում ուսանողը ձեռք կբերի հետևյալ կոմպետենցիաները.

Ա)Շնորհանրական կոմպետենցիաներ

Գործիքային կոմպետենցիաներ (ԳԿ)՝

- ԳԿ1** վերլուծելու և սինթեզելու ունակություն,
- ԳԿ4** մասնագիտական ոլորտի գիտելիքների հիմունքներ,
- ԳԿ9** խնդիրների լուծում,
- ԳԿ10** որոշումների ընդունում:

Համակարգային կոմպետենցիաներ (ՀԳԿ)՝

- ՀԳԿ1** գիտելիքները գործնականում կիրառելու կարողություն,
- ՀԳԿ2** հետազոտություններ կատարելու ունակություններ,
- ՀԳԿ3** սովորելու ունակություն,
- ՀԳԿ8** ինքնուրույն աշխատելու ունակություն,

Բ)Առարկայական (մասնագիտական) կոմպետենցիաներ (ԱԿ)

- ԱԿ2** հստակ հաղորդել ստացված հենքային գիտելիքները,
- ԱԿ4** ցուցաբերել առարկայի ընդհանուր կառուցվածքի և առանձին մասերի միջև կապերի իմացություն,
- ԱԿ6** կիրառել տվյալ առարկային բնորոշ մեթոդները,
- ԱԿ11** տիրապետեն ինքնուրույն հետազոտության մեթոդներին և կարողանան մեկնաբանել հետազոտության արդյունքները,
- ԱԿ14** տիրապետեն տվյալ մասնագիտական մակարդակում պահանջվող կոմպետենցիաներին:

5. Դասընթացի դերը կրթական ծրագրի շրջանավարտների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների ձևավորման հարցում ըստ աշխատաշուկայի պահանջների

«Համակարգչային գրաֆիկա» դասընթացից ձեռք բերված գիտելիքներն և հմտությունները շրջանավարտը կարող է կիրառել հետագա մասնագիտական գործունեության ընթացքում, համակարգչային գրաֆիկայով լաբորատորիաներում աշխատելու, նաև ասպիրանտուրայում կրթությունը շարունակելու և աշխատաշուկայում պահանջված գովազդների, շարժապատկերների

ստացման, պատկերների մշակման և այլ մասնագիտական բնագավառում գիտական հետազոտություններ կատարելու նպատակով:

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

Չափանիշ	Առկա ուսուցման համակարգ	Հեռակա ուսուցման համակարգ
Դասընթացի ընդհանուր աշխատատարությունը (կրեդիտ /ընդհանուր ժամաքանակ)	2 կրեդիտ/60 ժամ	

Աշխատանքի տեսակը	Ժամաքանակ	Ժամաքանակ
Դասախոսություն	-	
Գործնական աշխատանք	20	
Սեմինար պարապմունք	-	
Լաբորատոր աշխատանք	16	
Ինքնուրույն աշխատանք	24	
Ընդամենը	60	
Ստուգման ձևը (ստուգարք/ ընթացիկ քննություն/ հանրագումարային քննություն)	ստուգարք	

7. Ուսումնական աշխատանքների տեսակները .

- **Գործնական աշխատանքների** ժամանակ ուսանողը կատարում է լսարանային աշխատանք՝ դասախոսի անմիջական ղեկավարման ներքո: Գործնական պարապմունքները անցկացվում են գործնական խնդիրների լուծման, առաջադրանքների իրականացման, թեստերի, իրավիճակային վերլուծությունների, գործարար խաղերի, խմբային աշխատանքների, տնային առաջադրանքների, ուղեղային զրոհների, ինտերակտիվ ուսուցման միջոցով՝ տեսական գիտելիքները կիրառելու, գործնական ունակությունների և հմտությունների ձեռքբերման և ամրապնդման նպատակով: Դասախոսն առաջադրում է գործնական պարապմունքների թեման, նպատակը, խնդիրները, այն հարցերը, որոնք պետք է լուծել գործնական պարապմունքի ընթացքում, գործնական պարապմունքի անցկացման մեթոդները և պատասխանում է ուսանողների տված հարցերին:
- **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 աշխատանքն անցկացման համար ուսանողը պարտավոր է ուսումնասիրել թեմային վերաբերող տեսական նյութը

(դասախոսություն, համապատասխան գրականություն) և փորձի, հետազոտության մեթոդաբանություն:

Դասախոսի հսկողությամբ ուսանողը իրականացնում է փորձը, հետազոտությունը, գրանցում է արդյունքները և կատարում (գրանցում) համապատասխան եզրակացություն:

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

Ինքնուրույն աշխատանքի տեսակներն են

- **Ռեֆերատ** – ուսանողների ինքնուրույն գրավոր, որտեղ ուսանողը շարադրում է որևէ հարցի կամ թեմայի էությունը՝ հենվելով գրական աղբյուրների վրա (դասագրքեր, ձեռնարկներ և այլն):
- **Գործարար խաղեր** – պայմանական իրավիճակներում սոցիալ-տնտեսական համակարգերի և մարդկանց մասնագիտական գործունեության կառավարման գործընթացների նմանակերծային մոդելավորում՝ առաջացող հիմնախնդիրների ուսումնասիրման և լուծման նպատակով:
- **Կոնկրետ իրավիճակների վերլուծություն** – ուսանողների ակտիվ գործունեության կազմակերպման ամենաարդյունավետ և տարածված ձևերից մեկն է, որը զարգացնում է մասնագիտական և կեցությանը վերաբերող տարբեր հարցերի վերլուծության կարողությունը:
- **Նախագծերի մեթոդ** – ուսումնաճանաչողական, ստեղծագործական կամ խաղային համատեղ գործունեության տեսակ է, սովորող-գործընկերների միջև, որոնք ունեն ընդհանուր նպատակ և համաձայնեցված միջոցներ՝ ուղղված որևէ խնդրի լուծման կամ որոշակի արդյունքի ձևակերպման:
- **Հարցի նախապատրաստման մոդել** – կամավորության սկզբունքով ընտրված ուսանողն իր նախընտրած հակիրճ ձևով նախապատրաստում է տվյալ առարկայից քննության կամ ստուգաթղթի հարցերի իր պատասխանների փաթեթը: Քննությունից (ստուգաթղթից) 1 շաբաթ առաջ նա հանձնում է փաթեթը դասախոսին, որը ստուգում է այդ նյութերը և որոշում դրանց համապատասխանությունը տվյալ առարկայի բովանդակությանը:
- **Ինքնուրույն աշխատանք համացանցում** – նոր տեղեկատվական տեխնոլոգիաները կարող են օգտագործվել հետևյալ նպատակներով՝ համացանցում անհրաժեշտ տեղեկատվության որոնման համար, երկխոսություն համացանցում, թեմատիկ ցանցային էջերի օգտագործում:
- **Ձեկույց** – որևէ գիտական կամ հետազոտական թեմայի շուրջ կատարած եզրակացությունների, ստացած արդյունքների ներկայացում ուսանողի կողմից:
- **Հարցազրույց** – վերահսկողության միջոց, որը կազմակերպվում է որպես հատուկ զրույց դասավանդողի և ուսանողների միջև՝ կապված այնպիսի թեմայի հետ ինչպիսին կարգապահությունն է, և նախատեսված է հստակեցնել ուսանողների գիտելիքների շրջանակը կոնկրետ թեմայի, հարցի վերաբերյալ:

8. **Դասավանդման մեթոդներն են՝** հիմնահարցային դասախոսություն, դասախոսություն-երկխոսություն, դասախոսություն-քննարկում, *թեմատիկ սեմինար*, սեմինար-բանավեճ, գործնական աշխատանք՝ անհատական աշխատանք, գործնական աշխատանք՝ խմբային աշխատանք, ուսուցում գործողությամբ (action learning), իրավիճակային խնդիրների վերլուծություն, գործարար խաղեր:

9. **Ուսումնառության մեթոդներն են՝** մտքերի քարտեզագրում, թիմային քննարկում, իրադրությունների վերլուծություն, ալգորիթմների և հրահանգների կազմում, աղյուսակների և դասակարգման համեմատման և համակարգման սխեմաների կազմում, փորձի/հետազոտության արդյունքների վերաբերյալ եզրակացության ներկայացում

10. Դասընթացի համառոտ բովանդակությունը, ուսումնական աշխատանքի ծավալը՝ ըստ բաժինների և թեմաների¹.

h/h	Թեմա (բաժին)	Ուսումնական աշխատանքի ժամաքանակն ըստ տեսակների				
		դասախոսություն	սեմինար պարապլունք	գործնական աշխատանք	լաբորատոր աշխատանք	Ինքնուրույն աշխատանք
1.	Հիմնական հասկացություններ: Ծրագրի թողարկում: Վահանակներ			2	2	ՊԳ1 ԼԳ1
2.	Պատկերների աղբյուրներ: Ֆայլի պահպանումը: Կտավի պարամետրերի ընտրություն:			4	2	ՊԳ1 ԼԳ1
3	Գործիքներ: Գործողություններ շերտերի հետ			6	4	ՊԳ1 ԼԳ1
4	Տեքստի ներդնում: Տրանսֆորմացիայի տեսակներ			4	4	ՊԳ1 ԼԳ1
5	Ֆիլտրեր: Քողարկումներ, խմբավորում միավորում:			4	4	ՊԳ1 ԼԳ1
ԸՆԴԱՄԵՆԸ				20	16	

11. Ուսումնամեթոդական գրականության ապահովման քարտ

h/h	Անվանումը/հեղինակ	Հրատարակության տարի
Պարտադիր գրականություն (ՊԳ)		
1.	Adobe Photoshop CS8 в теории и на практике 2018, Ю. Гурский, Корабельникова, А. Жвалевский	2018

¹ Նման է օրացուցային պլանին

2.	Оэйнман Ү., Еурекас Ӏ. Photoshop 7 для Windows: Ӏер. Ӏ англ.- Ӏ.: АӀӀ Ӏресс, 2002. - -752с.: ил. (Ӏерия „Аыстрый старт“)	2002
Լրացուցիչ գրականություն(ԼԳ)		
1.	Ю. Гурский, Г. Корабликова, А. Жвалевский Adobe Photoshop CS в теории и на практике, Санкт-Петербург	2004
2.	Մ. Սիրադեղյան «Ցանցային հղումների կիրառությունը ինֆորմատիկա առարկայի դասավանդման գործընթացում գրաֆիկական խմբագրիչներ թեմայի օրինակով», Կրթական և տեղեկատվական նոր տեխնոլոգիաների ներդրումը ուսումնական գործընթացում, Վանաձոր	2012
Համացանցային տեղեկատվական պաշարներ (ՀՏՊ)/ Էլեկտրոնային աղբյուրներ (ԷԱ)		
1.	https://www.youtube.com/watch?v=4_zY3suzR0 https://www.youtube.com/watch?v=hA9NzVi2_jo https://www.youtube.com/watch?v=hA9NzVi2_jo	2013
2	https://www.youtube.com/watch?v=XIOLvFrNuig Թեմատիկ համացանցային էջեր	2020-2022

1.1. Գործնական աշխատանքների /սեմինար պարապմունքների ուսումնամեթոդական քարտ

h/h	Թեմա	Ուսումնասիրվող հարցեր	Ժամաքանակ	Ստուգման ձևը	Գրականություն
1.	Հիմնական հասկացություններ: Ծրագրի թողարկում: Վահանակներ	Հիմնական գաղափարային տեխնիկայի ժամանակակից միջոցները գրաֆիկական պատկերների ստացման, նրանց ներկայացման նյութի ընտրության, խմբագրական, գունային գամմայի ընտրության և այլ աշխատանքների գործում: Գրաֆիկական պատկերների ստացման տեխնոլոգիաները ժամանակակից տեխնիկական միջոցների կիրառմամբ: Գործիքակազմ	2	ինտերակտիվ ուսուցում, գործնական ունակությունների և հմտությունների ձեռքբերում և ամրապնդում	ՊԳ1 ԼԳ1
	Պատկերների աղբյուրներ: Ֆայլի պահպանումը: Կտավի պարամետրերի ընտրություն:	Գրաֆիկական ծրագրի թողարկում, աշխատանքային պատուհան: Աշխատանքային դաշտ, անհրաժեշտ գործիքների վահանակի ցուցադրում: Պատկերների ներմուծման աղբյուրներ: Ֆայլերի պահպանման	4	առաջադրանքների իրականացում, ինտերակտիվ ուսուցում, գործնական	ՊԳ1 ԼԳ1

		Ֆորմատների առանձնահատկությունները: Որակի և ծավալի ընտրությունը գրաֆիկական ֆայլի պահպանման ժամանակ: Գունային ռեժիմներ: Նշիչի գործիքային փոխարկումներ: Ընդլանվող գործիքների դերը խմբագրական աշխատանքների իրականացման ժամանակ:		ունակությունների և հմտությունների ձեռքբերում և ամրապնդում	
Գործիքներ: Գործողություններ շերտերի հետ	Վրձնի տեսակներ, խմբեր: Տեղամասերի առանձնացումներ, նրանց հետ իրականացվող մշակման ձևերը: Շերտերի հետ աշխատանքի գործիքներ: Տեսանելի և անտեսանելի շերտեր: Շերտերի պատճենում և հեռացում: Շերտերի տեղափոխություններ, խմբավորումներ և միավորումը ամբողջական տեսքի ստացման նպատակով:	6	առաջադրանքների իրականացում, տնային առաջադրանքներ, ինտերակտիվ ուսուցում, գործնական ունակությունների և հմտությունների ձեռքբերում և ամրապնդում	ՊԳ1 ԼԳ1	
Տեքստի ներդնում: Տրանսֆորմացիայի տեսակներ	Շերտերի խմբավորում: Աշխատանք տեքստերի հետ: Խմբագրում, ֆիլտրեր: Էֆֆեկտներ: Եռաչափ պատկերում, ստվերում, ֆունկցիաներ: Խորանարդի ստացում, տրանսֆորմացիայի տեսակներ: Չափերի և մասշտաբի փոփոխություններ:	4	առաջադրանքների իրականացում, տնային առաջադրանքներ, ինտերակտիվ ուսուցում, գործնական ունակությունների և հմտությունների ձեռքբերում և ամրապնդում	ՊԳ1 ԼԳ1	
Ֆիլտրեր: Քողարկումներ, խմբավորում միավորում:	Պատկերների հետ աշխատանքի շերտավորման միջոցները: Նյութի ներկայացման միջոցները, ֆիլտրման և քողարկման գործողությունների կիրառումը: Ֆիլտրման հրամանները պատկերների մշակման, գունային լուծումների ստացման և ներկայացումների	4	առաջադրանքների իրականացում, տնային առաջադրանքներ, ինտերակտիվ ուսուցում, գործնական	ՊԳ1 ԼԳ1	

	փոփոխման գործընթացում: Շրջանակումների ստեղծում տարածական պատկերմամբ: Լույսաստվերային էֆֆեկտների ներդնում:		ունակությունների և հմտությունների ձեռքբերում և ամրապնդում	
--	--	--	--	--

1.2. Լաբորատոր աշխատանքների ուսումնամեթոդական քարտ

h/h	Թեմա	Ուսումնասիրվող հարցեր	Ժամաքանակ	Ստուգման ձևը	Գրականություն
1.	Հիմնական հասկացություններ: Ծրագրի թողարկում: Վահանակներ	Հիմնական գաղափարային տեխնիկայի ժամանակակից միջոցները գրաֆիկական պատկերների ստացման, նրանց ներկայացման նյութի ընտրության, խմբագրական, գունային գամմայի ընտրության և այլ աշխատանքների գործում: Գրաֆիկական պատկերների ստացման տեխնոլոգիաները ժամանակակից տեխնիկական միջոցների կիրառմամբ: Գործիքակազմ	4	ինքնուրույն վերլուծության, տվյալների ամփում	ՊԳ-1
2.	Պատկերների աղբյուրներ: Ֆայլի պահպանումը: Կտավի պարամետրերի ընտրություն:	Գրաֆիկական ծրագրի թողարկում, աշխատանքային պատուհան: Աշխատանքային դաշտ, անհրաժեշտ գործիքների վահանակի ցուցադրում: Պատկերների ներմուծման աղբյուրներ: Ֆայլերի պահպանման ֆորմատների	8	համակարգիչների, սարքերի, գրաֆիկական ծրագրերի հետ աշխատելու փորձ	ԼԳ-1

		առանձնահատկությունները: Որակի և ծավալի ընտրությունը գրաֆիկական ֆայլի պահպանման ժամանակ: Գունային ռեժիմներ: Նշիչի գործիքային փոխարկումներ: Ընդլանվող գործիքների դերը խմբագրական աշխատանքների իրականացման ժամանակ:		և հմտություններ	
3	Գործիքներ: Գործողություններ շերտերի հետ	Վրձնի տեսակներ, խմբեր: Տեղամասերի առանձնացումներ, նրանց հետ իրականացվող մշակման ձևերը: Շերտերի հետ աշխատանքի գործիքներ: Տեսանելի և անտեսանելի շերտեր: Շերտերի պատճենում և հեռացում: Շերտերի տեղափոխություններ, խմբավորումներ և միավորումը ամբողջական տեսքի ստացման նպատակով:	6	շերտերի հետ աշխատելու փորձ և հմտություններ	ՊԳ1 ԼԳ1
4	Տեքստի ներդնում: Տրանսֆորմացիայի տեսակներ	Շերտերի խմբավորում: Աշխատանք տեքստերի հետ: Խմբագրում, ֆիլտրեր: Էֆֆեկտներ: Եռաչափ պատկերում, ստվերում, ֆունկցիաներ: Խորանարդի ստացում, տրանսֆորմացիայի տեսակներ: Չափերի և մասշտաբի փոփոխություններ:	6	տեքստերի հետ աշխատելու փորձ և հմտություններ	ՊԳ1, ԼԳ1, ԷՍ1
5	Ֆիլտրեր: Քողարկումներ, խմբավորում միավորում:	Պատկերների հետ աշխատանքի շերտավորման միջոցները: Նյութի ներկայացման միջոցները, ֆիլտրման և քողարկման գործողությունների կիրառումը: Ֆիլտրման հրամանները պատկերների մշակման, գունային լուծումների ստացման և ներկայացումների փոփոխման գործընթացում: Շրջանակումների ստեղծում	4	ֆիլտրերի հետ աշխատելու փորձ և հմտություններ	ՊԳ1 ԼԳ1 ԷՍ2

		տարածական պատկերամաք: Լույսաստվերային էֆֆեկտների ներդրում:			
--	--	---	--	--	--

1.3. Ինքնուրույն աշխատանքների ուսումնամեթոդական քարտ

h/h	Ինքնուրույն աշխատանքի թեմաները	Ուսումնասիրվող հարցեր	Աշխատանքի տեսակը ²	Ներկայացման ժամկետները	Ստուգման ձևը	Գրականություն ³
1.	Գրաֆիկական խմբագրիչում վահանակների գործիքները գրաֆիկական պատկերի ստացման գործընթացում	Խմբային գործիքները ըստ վահանակների և դրանց կիրառման նպատակները	Հարցի նախապատրաստման մոդել, զեկույց	Ստուգարքից 5 շաբաթ շուտ	Հարց ու պատասխան, Ցուցադրում համակարգչի վրա	ՊԳ1, ՊԳ2, ԷԱ
2.	Գրաֆիկական խմբագրիչում աշխատանքային պատուհանների կիրառումը գրաֆիկական պատկերի ստացման գործընթացում	Պատուհանների անհրաժեշտությունն ու դրանց գործիքակազմի կիրառությունը գործնական և լաբորատոր աշխատանքներում	Հարցի նախապատրաստման մոդել, զեկույց	Ստուգարքից 1 շաբաթ շուտ	Հարց ու պատասխան, ցուցադրում համակարգչի վրա	ՊԳ1, ՊԳ2, ԷԱ
3.						

² Տես 7-րդ կետի հինգերորդ պարբերությունը

³ Ըստ 12-րդ կետում նշված ցանկի, օր.՝ ՊԳ 1, ԼԳ 2 և այլն

2. Դասընթացի նյութատեխնիկական միջոցների ապահովում

Ռեսուրսի անվանումը	Ռեսուրսի անվանումը, քանակը, նկարագրությունը (անհրաժեշտության դեպքում)
Լսարան (հատուկ կահավորմամբ)	Համակարգիչներ ուսանողների քանակով, պրոյեկտոր, համացանցային կապ
Նյութեր լաբորատոր աշխատանքների համար	
Մարքեր, սարքավորումներ	պրոյեկտոր, համացանցային կապ, էլեկտրոնային գրատախտակ
Համակարգչային ծրագրեր	Adobe Photoshop CS ծրագիր, համացանց
Այլ	

3. 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

3.1. 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:

3.2. Ուսանողների գիտելիքների ստուգում.

Դասընթացն ամփոփվում է ստուգարքով:

Ստուգարքով ամփոփվող դասընթացն ավարտվում է կիսամյակի ընթացքում ուսումնական նյութի յուրացման աստիճանը որոշող 2 ընթացիկ ստուգումների և մյուս բաղադրիչների գնահատումների արդյունքներով:

Ա) 1-ին ընթացիկ ստուգում (կիսամյակի -9-10-----շաբաթվա ընթացքում

▪ **Ընդգրկված թեմաները.**

Գործիքներ:

Գործողություններ շերտերի հետ

Պատկերների աղբյուրներ:

Տայլի պահպանումը: Կտավի պարամետրերի ընտրություն:

Հանձնարարված գրաֆիկական առաջադրանքների արդյունքների ստացում

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

▪ **Ընդգրկվող թեմաները.**

Տեստի ներդնում: Տրանսֆորմացիայի տեսակներ

Ֆիլտրեր: Քողարկումներ, խմբավորում միավորում:

Հանձնարարված գրաֆիկական առաջադրանքների արդյունքների ստացում

3.3. Գնահատման չափանիշները.

- Լաբորատոր և գործնական աշխատանքները 4 ստուգում՝ յուրաքանչյուրը առավելագույնը 10 միավոր, գումարային առավելագույնը՝ 40 միավոր:
- Ինքնուրույն աշխատանքը 2 ինքնուրույն՝ յուրաքանչյուրը առավելագույնը 10 միավոր, գումարային առավելագույնը՝ 20 միավոր:
- ուսումնական նյութի յուրացման աստիճանը որոշող 2 ընթացիկ ստուգումների՝ յուրաքանչյուրն առավելագույնը 20 միավոր, գումարային առավելագույնը՝ 40 միավոր:

«ՎԱՆԱԶՈՐԻ Հ. ԹՈՒՄԱՆՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ

ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ ՀԱՄԱՌՈՏ ՆԿԱՐԱԳՐԻՉ

Մասնագիտություն՝ 041301.00.6_Մասնագիտական մանկավարժություն
/դասիչ, մասնագիտության լրիվ անվանումը/

Կրթական ծրագիր՝ _____041301.01.6___Կերպարվեստ_____
/դասիչ, կրթական ծրագրի լրիվ անվանումը/

Որակավորման աստիճան՝ _____Մանկավարժության բակալավր_____
/բակալավր, մագիստրատուրա/

Վանաձոր 2023

Առկա ուսուցման համակարգ

Դասընթացի թվանիշը, անվանումը	ՄԻ/բ-148- Համակարգչային գրաֆիկա			
Դասընթացին հատկացվող կրեդիտը	2 կրեդիտ			
Ուսումնառության տարի / կիսամյակ	3-րդ տարի, 5-րդ կիսամյակ			
Ժամերի բաշխումը	Լսարանային	36	Դասախոսություն	-
			Մեմինար	
			Լաբորատոր աշխատանք	16
			Գործնական աշխատանք	20
	Ինքնուրույն	24		
	Ընդամենը	60		
Ստուգման ձևը	ստուգարք			
Դասընթացի նպատակը	Ծանոթացնել համակարգչային գրաֆիկական ծրագրերի, նրանց միջոցով պատկերների ստացման ու մշակման, տարբեր ոճերի շրջանակումների, տարածական պատկերների ստեղծման, կտավի, նախագծային աշխատանքների և անիմացիոն ֆայլերի մշակման և պահպանման հնարավորություններին: Յտակ կարողանալ օգտվել Photoshop CS6 գրաֆիկական խմբագրիչ ծրագրից: Տիրապետել համապատասխան ծրագրային փաթեթների հետ աշխատանքի սկզբունքներին:			
Դասընթացի վերջնարդյունքները	<p>Դասընթացը ձևավորում է կրթական ծրագրի հետևյալ վերջնարդյունք(ներ)ը.</p> <p><i>Գիտելիք</i></p> <p>իմանա Photoshop CS6 գրաֆիկական խմբագրիչ ծրագրի հիմունքները, իմանա ծրագրից օգտվելու ուսումնասիրման մեթոդական հիմքները, այդ շրջանակներում կատարել ինքնուրույն եզրահանգումներ:</p> <p><i>Հմտություն</i></p> <p>կարողանա ձեռք բերած գիտելիքները կիրառել գործնականում և լաբորատոր դասերին,</p> <p>կարողանա ըստ առաջադրանքների չափանիշների իրականացնել տրված պատկերի ստացումը՝ համապատասխան գործիքակազմի կիրառմամբ</p> <p>կարողանա մասնագիտական առաջադրանքների կատարման ժամանակ ներդնել սեփական ստեղծագործական մտահղացումները</p> <p><i>Կարողունակություն</i></p>			

	տիրապետի գրաֆիկական խնդիրների լուծման, պատկերների մշակման ուղիների որոնման, դրանց հետազոտության ծրագրային մեթոդներին,
Դասընթացի բովանդակությունը	Թեմա 1 Հիմնական հասկացություններ: Ծրագրի թողարկում: Վահանակներ Թեմա 2 Պատկերների աղբյուրներ: Ֆայլի պահպանումը: Կտավի պարամետրերի ընտրություն: Թեմա 3 Գործիքներ: Գործողություններ շերտերի հետ Թեմա 4 Տեքստի ներդնում: Տրանսֆորմացիայի տեսակներ Թեմա 5 Ֆիլտրեր: Քողարկումներ, խմբավորում միավորում:
Գնահատման մեթոդները և չափանիշները	Դասընթացն ամփոփվում է ստուգարքով: Ստուգարքով ամփոփվող դասընթացն ավարտվում է կիսամյակի ընթացքում ուսումնական նյութի յուրացման աստիճանը որոշող 2 ընթացիկ ստուգումների և մյուս բաղադրիչների գնահատումների արդյունքներով: Լաբորատոր և գործնական աշխատանքները 40 միավոր: Ինքնուրույն աշխատանքը 20 միավոր:
Գրականություն	Պարտադիր- Adobe Photoshop CS8 в теории и на практике 2018, Ю. Гурский, Корабельникова, А. Жвалевский 2018 Օэйнман Ү., Ёурекас Ӏ. Photoshop 7 для Windows: Ӏер. Ӏ англ.- Ӏ.: ӀӀӀ Ӏресс, 2002. - 752с.: ил. (Ӏерия „Ӏыстрый старт“) Լրացուցիչ- Կ. Սիրադեղյան «Ցանցային հղումների կիրառությունը ինֆորմատիկա առարկայի դասավանդման գործընթացում գրաֆիկական խմբագրիչներ թեմայի օրինակով», Կրթական և տեղեկատվական նոր տեխնոլոգիաների ներդնումը ուսումնական գործընթացում, Վանաձոր, 2012 Ю. Гурский, Г. Корбликова, А. Жвалевский Adobe Photoshop CS в теории и на практике, Санкт-Петербург Համացանցային տեղեկատվություն, թեմատիկ ցանցային էջեր