

«ТҰРАН-АСТАНА» УНИВЕРСИТЕТІ



БЕКІТІЛГЕН
«Тұран-Астана» университеті
Академиялық Кеңестің шешімімен
«23» қазан 2024 ж. № 3 хаттама

КЕШЕНДІК ЕМТИХАН БАҒДАРЛАМАСЫ

6B02101 «Дизайн» білім беру бағдарламасы

Астана 2024

Бағдарлама «Тұран-Астана» университеті «Дизайн, сервис және туризм» кафедрасымен құрастырылған

Бағдарлама «Дизайн, сервис және туризм» кафедрасының отырысында талқыланған
«4» қазан 2024 ж. № 2 хаттама

«Дизайн, сервис және туризм» кафедрасының

меңгерушісі _____ Кабашева Н.В.

1. Мамандық бойынша мемлекеттік емтихан мақсаты

1. Кешендік емтиханның мақсаты

6B02101 – «Дизайн» білім беру бағдарламасы бойынша ұсынылған кешендік емтихан бағдарламасы 2018 жылғы 31 қазандағы БЖҒМ №604; (өзгерістермен мен толықтырулар хаттама №1 от 28.09.2019) бұйрығымен бекітілген. Қазақстан Республикасы Мемлекеттік жалпыға міндетті білім беру стандартына, «Тұран-Астана» университетінің ректорының 2019 жылғы 5 наурыздағы №128-УП бұйрығымен бекітілген Академиялық саясатына негізделген.

Кешендік емтихандардың мақсаты – түлектердің дайындау деңгейінің МЖМББС-ға сәйкестігін анықтау болып табылады. Емтихан өткізу барысында 6B02101 «Дизайн» білім беру бағдарламасының академиялық дәрежесіне түлектің теориялық білімі де, тәжірибелік дағдысы да тексеріледі.

2. Кешенді емтиханды өткізудің реті (регламент)

Қорытынды аттестаттау бір кешендік емтихан түрінде өткізіледі:

- Профильді дизайнның элементтері мен процестері;
- Композиция I;
- Жарнама және баспа графика;
- Профильді дизайн нысандарын жобалау.

Қорытынды аттестация академиялық күнтізбеге сай өткізіледі. Емтиханға оқытудың толық курсын аяқтаған (кемі 300 кредитті игерген) және оқу жоспарымен қарастырылған алдын-ала өткізілген аттестациялық сынақтан табысты өткен тұлғалар жіберіледі.

Кешендік емтиханды қабылдауды мемлекеттік аттестаттау комиссиясы (МАК) жүзеге асырады. АК төрағасы және комиссияның жеке құрамы «Тұран-Астана» университет ректорымен бекітіледі.

Кешендік емтиханның бағдарламасы, студенттердің назарларына, емтиханның алдын ала болжамдалынған күніне дейін бір айдан кеш емес уақытта жеткізіледі.

АК студенттің жауаптарын талқылауды және қорытынды бағалауды баллдық-рейтингтік мәнде анықтай отырып, жабық отырыста өткізеді (кесте).

Мамандық бойынша екі кешенді емтиханның нәтижелерін АК жабық отырысы жабылған соң бірден студенттің назарына жеткізіледі. Кешендік емтиханда «қанағаттанарлықсыз» бағасын алған студентте осы оқу жылында емтиханды қайта тапсыру құқығы болмайды.

3. Студенттердің білімдерін бағалау критерийлері мен көрсеткіштері

№	Әріптік бағалау жүйесі	Баллдық цифрлық эквиваленті	%-тік мазмұны	Дәстүрлі бағалау	Бағалау критерийлерінің көрсеткіштері
1	2	3	4	5	6

1	A	4,0	95-100	үздік	1. Тапсырма бойынша мәдениет дәстүрді, қабылдау психологиясымен денгейін сақтап, түс үйлесімдігің құрастыру жолында ең тиімды түстерді таңдайды; 2. Дизайн нысандарының формақұрастыру заңдылықтарымен принциптерін сауатты пайдалану; 3. Көзбен қабылдау заңдылығы сауатты пайдаланылады (түстік үйлесімдер, түсі және форма мен кеңістіктің конфигурациялық сапасы); 4. Берілген форматтың шегінен шықпай суреттерді сауатты топтастыру; 5. Материалдарды түстік-графикалық, фактуралық және көлемді өндірудің әр түрлі әдістерін сауатты қолдану ; 6. Ойды оригинальды түрде көрсете білу, графикалық дизайнның мәселелерін шешуде образды ойлай және стандарттан тыс тәсілдерді қолдану; 7. Графикалық дизайн нысандарын көркем жобалауын функционалдық және эстетикалық нормасымен орындау.
2	A-	3,67	90-94	үздік	1. Тапсырма бойынша мәдениет дәстүрді, қабылдау психологиясымен денгейін сақтап, түс үйлесімдігің құрастыру жолында ең тиімды түстерді таңдайды; 2. Дизайн нысандарының формақұрастыру заңдылықтарымен принциптерін сауатты пайдалану; 3. Көзбен қабылдау заңдылығы сауатты пайдаланылады (түстік үйлесімдер, түсі және форма мен кеңістіктің конфигурациялық сапасы); 4. Берілген форматтың шегінен шықпай суреттерді сауатты топтастыру; 5. Материалдарды түстік-графикалық, фактуралық және көлемді өндірудің әр түрлі әдістерін сауатты қолдану ; 6. Ойды оригинальды түрде көрсете білу, графикалық дизайнның мәселелерін шешуде образды ойлай және стандарттан тыс тәсілдерді қолдану; 7. Графикалық дизайн нысандарын көркем жобалауын функционалдық және эстетикалық нормасымен орындау.

3	B+	3,33	85-89	жақсы	1. Түс үйлесімдігінің құрастыру жолында және оларда қабылдау деңгейімен психологиясында қателік жібереді; 2. Дизайн нысандарының формақұрастыру заңдылықтарымен принциптерін сауатты пайдалану; 3. Көзбен қабылдау заңдылығы сауатты пайдаланылады (түстік үйлесімдер, түсі және форма мен кеңістіктің конфигурациялық сапасы); 4. Берілген форматтың шегінен шықпай суреттерді сауатты топтастыру; 5. Материалдарды түстік-графикалық, фактуралық және көлемді өндірудің әр түрлі әдістерін сауатты қолдану ; 6. Ойды оригинальды түрде көрсете білу, графикалық дизайнның мәселелерін шешуде образды ойлай және стандарттан тыс тәсілдерді қолдану; 7. Графикалық дизайн нысандарын көркем жобалауын функционалдық және эстетикалық нормасымен орындау.
4	B	3,0	80-84	жақсы	1. Түс үйлесімдігінің құрастыру жолында және оларда қабылдау деңгейімен психологиясында қателік жібереді; 2. Дизайн нысандарының формақұрастыру заңдылықтарымен принциптерін сауатты пайдалану; 3. Көзбен қабылдау заңдылығы сауатты пайдаланылады (түстік үйлесімдер, түсі және форма мен кеңістіктің конфигурациялық сапасы); 4. Берілген форматтың шегінен шықпай суреттерді сауатты топтастыру; 5. Материалдарды түстік-графикалық, фактуралық және көлемді өндірудің әр түрлі әдістерін сауатты қолдану ; 6. Ойды оригинальды түрде көрсете білмейді, графикалық дизайнның мәселелерін шешуде образды ойлай және стандарттан тыс тәсілдерді қолдану; 7. Графикалық дизайн нысандарын көркем жобалауын функционалдық және эстетикалық нормасымен орындау.

5	B-	2,67	75-79	1. Түс үйлесімдігің құрастыру жолында және оларда қабылдау деңгейімен психологиясында қателік жібереді; 2. Дизайн нысандарының формақұрастыру заңдылықтарымен принциптерін сауатты пайдалану; 3. Көзбен қабылдау заңдылығы пайдалануда қателік жібереді (түстік үйлесімдер, түсі және форма мен кеңістіктің конфигурациялық сапасы); 4. Берілген форматтың шегінен шықпай суреттерді сауатты топтастыру; 5. Материалдарды түстік-графикалық, фактуралық және көлемді өндірудің әр түрлі әдістерін сауатты қолдану ; 6. Ойды оригинальды түрде көрсете білмейді, графикалық дизайнның мәселелерін шешуде образды ойлай және стандарттан тыс тәсілдерді қолдану; 7. Графикалық дизайн нысандарын көркем жобалауын функционалдық және эстетикалық нормасымен орындау.
6	C+	2,33	70-74	1. Түс үйлесімдігің құрастыру жолында және оларда қабылдау деңгейімен психологиясында қателік жібереді; 2. Дизайн нысандарының формақұрастыру заңдылықтарымен принциптерін сауатты пайдалану; 3. Көзбен қабылдау заңдылығы пайдалануда қателік жібереді (түстік үйлесімдер, түсі және форма мен кеңістіктің конфигурациялық сапасы); 4. Берілген форматтың шегінен шықпай суреттерді сауатты топтастыру; 5. Материалдарды түстік-графикалық, фактуралық және көлемді өндірудің әр түрлі әдістерін сауатты қолдану ; 6. Ойды оригинальды түрде көрсете білмейді, графикалық дизайнның мәселелерін шешуде образды ойлай және стандарттан тыс тәсілдерді қолдану; 7. Графикалық дизайн нысандарын көркем жобалауын функционалдық және эстетикалық нормасымен орындау.

7	С	2,0	65-69	қанағаттанарлық	1. Түс үйлесімдігінің құрастыру жолында және оларда қабылдау деңгейімен психологиясында қателік жібереді; 2. Дизайн нысандарының формақұрастыру заңдылықтарымен принциптерін сауатты пайдалану; 3. Көзбен қабылдау заңдылығы пайдалануда қателік жібереді (түстік үйлесімдер, түсі және форма мен кеңістіктің конфигурациялық сапасы); 4. Берілген форматтың шегінен шықпай суреттерді топтастыруында қателік жібереді; 5. Материалдарды түстік-графикалық, фактуралық және көлемді өндірудің әр түрлі әдістерін сауатты қолдану; 6. Ойды оригинальды түрде көрсете білмейді, графикалық дизайнның мәселелерін шешуде образды ойлай және стандарттан тыс тәсілдерді қолдану; 7. Графикалық дизайн нысандарын көркем жобалауын функционалдық және эстетикалық нормасымен орындау.
8	С-	1,67	60-64	қанағаттанарлық	1. Түс үйлесімдігінің құрастыру жолында және оларда қабылдау деңгейімен психологиясында қателік жібереді; 2. Дизайн нысандарының формақұрастыру заңдылықтарымен принциптерін сауатты пайдалану; 3. Көзбен қабылдау заңдылығы пайдалануда қателік жібереді (түстік үйлесімдер, түсі және форма мен кеңістіктің конфигурациялық сапасы); 4. Берілген форматтың шегінен шықпай суреттерді топтастыруында қателік жібереді; 5. Материалдарды түстік-графикалық, фактуралық және көлемді өндірудің әр түрлі әдістерін сауатты қолдану ; 6. Ойды оригинальды түрде көрсете білмейді, графикалық дизайнның мәселелерін шешуде образды ойлай және стандарттан тыс тәсілдерді қолдану; 7. Графикалық дизайн нысандарын көркем жобалауын функционалдық және эстетикалық нормасымен орындау.

9	D+	1,33	55-59		1. Түс үйлесімдігінің құрастыру жолында және оларда қабылдау деңгейімен психологиясында қателік жібереді; 2. Дизайн нысандарының формақұрастыру заңдылықтарымен принциптерін сауатты пайдалану; 3. Көзбен қабылдау заңдылығы пайдалануда қателік жібереді (түстік үйлесімдер, түсі және форма мен кеңістіктің конфигурациялық сапасы); 4. Берілген форматтың шегінен шықпай суреттерді топтастыруында қателік жібереді; 5. Материалдарды түстік-графикалық, фактуралық және көлемді өндірудің әр түрлі әдістерін сауатты қолдану ; 6. Ойды оригинальды түрде көрсете білмейді, графикалық дизайнның мәселелерін шешуде образды ойлай және стандарттан тыс тәсілдерді қолдану; 7. Графикалық дизайн нысандарын көркем жобалауын функционалдық және эстетикалық нормасымен орындау.
10	D	1,0	50-54	қанағаттанарлық	1. Түс үйлесімдігінің құрастыру жолында және оларда қабылдау деңгейімен психологиясында қателік жібереді; 2. Дизайн нысандарының формақұрастыру заңдылықтарымен принциптерін сауатты пайдалану; 3. Көзбен қабылдау заңдылығы пайдалануда қателік жібереді (түстік үйлесімдер, түсі және форма мен кеңістіктің конфигурациялық сапасы); 4. Берілген форматтың шегінен шықпай суреттерді топтастыруында қателік жібереді; 5. Материалдарды түстік-графикалық, фактуралық және көлемді өндірудің әр түрлі әдістерін сауатты қолдану; 6. Ойды оригинальды түрде көрсете білмейді, графикалық дизайнның мәселелерін шешуде образды ойлай және стандарттан тыс тәсілдерді қолдану; 7. Графикалық дизайн нысандарын көркем жобалауын функционалдық және эстетикалық нормасымен орындау.

11	F	0	0-49	канағаттанарлықсыз	1. Мәнін түсінбей, байланыссыз жүйесіз түрде оларды баяндау; 2. Комиссия мүшелерінің қосымша сұрақтары ойды, теорияның үстіртін жатталынған жайларын қиындатады 3. Көздік қабылдаудың заңдылығында заң бұзушылық жасайды; 4. Жұмыстан тыс суретті ұқыпты топтастыру; 5. Түстік-графикалық, фактуралық және көлемді материалдарды өндірудің жолдарын ұқыпты жасай білу . 6. Ойды оригинальды түрде көрсете білмеу, образды ойлай білмеу, қойылымға және графикалық дизайнның шешімдеріне стандартты түрдегі қатынас; 7. Графикалық дизайнда бейнелік объектілерді эстетикалық және функциялық норманы бұза отырып орындау.
----	---	---	------	--------------------	---

4. Кешендік емтиханның мазмұны

Емтихан сұрақтарының тақырыбы 6В02101 «Дизайн» мамандығының МЖМБС қарастырылған оқу бағдарламаларының таңдалған бөлімдеріне сәйкес келеді

5. Бірінші кешенді емтиханға шығарылатын пәндер бөлімдерінің мазмұны

5.1 ПРОФИЛЬДІ ДИЗАЙН ЭЛЕМЕНТТЕРІ МЕН ПРОЦЕСТЕРІ

5.1.1 Дизайн жобалауында элементтер мен процестердің рөлі мен маңыздылығын оқып-үйрену. Дизайн визуалды шешімдерді құрудағы әртүрлі элементтер мен процестердің рөлін талдауды және түсінуді қамтиды. Бұл пішіннің, түстің, текстураның, композицияның және басқа элементтердің дизайнның көрерменге қабылдауы мен әсер етуін зерттеуді білдіреді. Дизайнерлер бұл элементтерді өз жұмыстарында белгілі бір эмоционалды, функционалды және эстетикалық мақсаттарға жету үшін қолдануға тырысады.

- **Семиотика және коммуникация:** дизайндағы семиотика және коммуникация белгілер мен символдарды қабылдау процестерін және олардың визуалды құралдар арқылы ақпарат беруге әсерін зерттейді. Дизайнерлер әртүрлі түстерді, пішіндерді, текстураларды және композицияларды дизайн арқылы өз идеяларын, тұжырымдамаларын және хабарламаларын тиімді байланыстыру үшін көрермендер қалай қабылдайтынын және түсіндіретінін талдайды.
- **Қабылдау психологиясы:** дизайндағы қабылдау психологиясы дизайнның әртүрлі аспектілері, мысалы, түс қалауы, композиция принциптері және басқа факторлар көрермендердің эмоционалды әсеріне қалай әсер ететінін зерттейді. Дизайнерлер өз шығармаларын жасау кезінде осы аспектілерді қарастырады, аудиторияда белгілі бір эмоциялар, көңіл-күй мен реакциялар тудыруға тырысады.
- **Функционалдылық және эргономика:** дизайндағы функционалдылық пен эргономика адамның қоршаған орта заттарымен өзара әрекеттесуіне қатысты. Бұған қол жетімділік, ыңғайлылық және дизайн тиімділігі аспектілері кіреді. Дизайнерлер пайдаланушы оңай қабылдайтын және пайдаланатын және олардың

қажеттіліктері мен үміттеріне сәйкес келетін өнімдер мен интерфейстерді жасауға тырысады.

5.1.2 Графикалық дизайнның негізгі элементтері

- **Типография-қаріптердің негізгі түрлері:** графикалық дизайнер әр түрлі қаріптермен жұмыс істейді, мысалы әріптің шығыңқы бөлігі бар (таңбалардың тік немесе көлденең бөліктері бар), шығыңқы бөлігі жоқ (пропорционалды түрде бөлінген таңбалармен), сәндік қаріптер және қолжазба стильдері. Әр қаріптің өзіндік сипаты бар және белгілі бір эмоциялар мен көңіл-күйлермен байланысты.
- **Мәтін құрамының принциптері:** бұл мәтіннің құрылымын, оқылуын, визуалды тепе-теңдігін және эстетикасын ескере отырып, бетте немесе мәтінде орналастыруды қамтиды. Мәтін құрамының принциптері қаріп өлшемін, әріптер арасындағы және сөзаралық қашықтықты таңдауды және беттегі мәтінді туралау мен бөлуді қамтиды.
- **Түс психологиясы:** түстер адамның эмоцияларына, көңіл-күйіне және қабылдауына қатты әсер етуі мүмкін. Графикалық дизайнер өз туындылары үшін түстер палитрасын таңдағанда түстің психологиялық аспектілерін ескеруі керек. Түс модельдері: бұл графикалық дизайндағы түстерді сипаттау және көрсету үшін қолданылатын жүйелер. Ең көп таралған түс үлгілерінің кейбіріне сандық түстермен жұмыс істеуге арналған RGB (қызыл, жасыл, көк), басып шығаруға арналған CMYK (көгілдір, күлгін, сары, қара) және оның сипаттамалары бойынша түспен жұмыс істеуге арналған HSB (реңк, қанықтылық, жарықтық) кіреді.
- **Дизайндағы түстерді қолдану:** графикалық дизайнер визуалды тартымдылықты қалыптастыру, ақпаратты жеткізу және эмоцияларды білдіру үшін түсті пайдаланады. Түсті негізгі элементтерді бөлектеу, контраст жасау, иерархияны бөлектеу және бренд сәйкестігін жақсарту үшін пайдалануға болады.
- **Суреттер мен графика:** графикалық элементтердің негізгі түрлері, олардың рөлі мен қолданылуы

Графикалық элементтер мәтінді толықтыруға, ақпаратты қабылдауды жақсартуға және аудиториямен байланыс орнатуға көмектесетін тиімді және тартымды дизайнды жасауда маңызды рөл атқарады. Әр түрлі графикалық элементтерді қолдану дизайнерлерге өз идеялары мен тұжырымдамаларын тиімді жеткізуге мүмкіндік береді, бұл ақпаратты көрермендерге қол жетімді және тартымды етеді.

5.1.3 Композиция принциптері және композициялық әдістер. Композиция принциптері мен композициялық әдістер сәтті графикалық дизайнның негізі болып табылады, макеттегі элементтердің ұйымдастырылуын қамтамасыз етеді және визуалды бірлікті қалыптастырады.

- **Композиция заңдары:**
- **Тепе-теңдік:** бұл орналасудағы визуалды элементтер арасындағы тепе-теңдік. Тепе-теңдік симметриялы болуы мүмкін (элементтер орталық сызыққа қатысты симметриялы орналасқанда) немесе асимметриялы болуы мүмкін (тепе-теңдікті құру үшін элементтер салмақ пен өлшемге бөлінген кезде).
- **Контраст:** негізгі бөлшектерге назар аудару үшін элементтер арасындағы айырмашылықтарды жасау. Контрастқа түс, пішін, өлшем немесе текстурадағы айырмашылықтар арқылы қол жеткізуге болады.
- **Ырғақ:** қозғалыс пен бірлік сезімін қалыптастыру үшін орналасудағы белгілі бір элементтерді қайталау. Дизайн мақсаттарына байланысты біркелкі немесе өзгермелі болуы мүмкін.
- **Пропорциялар мен масштаб:** бұл орналасудағы элементтердің өлшемдері мен пропорцияларының қатынасы. Пропорциялар мен масштабты дұрыс пайдалану үйлесімді және теңдестірілген дизайн жасауға көмектеседі.

- **Торлар мен тор жүйелері:** макеттерді ұйымдастыруға арналған торларды қолдану элементтердің құрылымдылығы мен логикалық орналасуын қамтамасыз етеді. Торлы жүйелер дизайнерлерге мазмұнды бетте немесе макетте туралауға және таратуға көмектеседі, бұл ақпаратты оқу мен қабылдауды жеңілдетеді.
- **Элементтерді топтастыру және туралау:** оларды логикалық кластерлерге біріктіруге мүмкіндік береді, бұл макетті оқуға және қабылдауға ыңғайлы етеді. Элементтерді туралау реттелген орналастыруды қамтамасыз етеді және олардың арасында визуалды байланыс жасайды.

5.1.4. Типография және мәтін дизайны

- **Әр түрлі типтегі қаріптердің ерекшеліктері және оларды қолдану.** Қаріптер әр түрлі топтарға бөлінеді, мысалы шығыңқы бөлігі бар қаріптер (серифті), шығыңқы бөлігі жоқ (серифсіз), сәндік, қолжазба және т.б. әр отбасының өзіндік сипаты бар және белгілі бір стиль мен контекстке сәйкес келеді.
- **Мәтінді оқудың қарапайымдылығы және қабылдаудың жеңілдігі:** Кейбір қаріптерде әртүрлі стильдер мен салмақтар бар (мысалы, қарапайым, қалың, курсив және т.б.). Бұл мәтінде әртүрлі эффектілер мен екпіндерді жасауға мүмкіндік береді. Қаріп өлшемі оңай оқу үшін жеткілікті болуы керек. Әдетте негізгі мәтін үшін 10-нан 12-ге дейінгі өлшем қолданылады, бірақ контекстке байланысты ол үлкенірек немесе кішірек болуы мүмкін.
- **Типографиялық ережелер мен нормалар. Мәтінді туралау:** мәтінді стиль мен дизайн талаптарына байланысты солға, оңға, орталыққа немесе екі жақты жиекке туралауға болады. **Сызықшаларды, тырнақшаларды және тыныс белгілерін орналастыру:** сызықшаларды, тырнақшаларды және тыныс белгілерін дұрыс орналастыру мәтіннің оқылуы мен эстетикасына әсер етеді. **Кегльді пайдалану:** қаріп кегльін оның өлшемі анықтайды және мәтінді оңай оқу үшін маңызды.

5.1.5 Түс дизайны

- **Түс теориясы және түс психологиясы.** Түстер адамдардың эмоцияларына, көңіл-күйіне және мінез-құлқына қатты әсер етуі мүмкін. Мысалы, қызыл энергия мен құмарлықпен, көк - сенімділік пен тыныштықпен, жасыл - табиғат пен тыныштықпен байланысты. Түс психологиясын түсіну дизайнерлерге өз жұмыстарына сәйкес түс схемаларын таңдауға көмектеседі.
- **Түстер палитрасын таңдау және оның аудиторияға әсері.** Үйлесімді түстер палитрасын жасау үшін әртүрлі әдістерді қолдануға болады, мысалы, ұқсас, комплементарлы, үш түсті комбинациялар. Түстер палитрасы аудиторияның көңіл-күйі мен қабылдауына әсер етуі мүмкін. Мысалы, ашық және қанық түстер назар аударып, эмоциялар тудыруы мүмкін, ал бейтарап және пастелді түстер тыныш және бейбіт атмосфера жасай алады. Түс дизайны түс теориясын, түс психологиясын түсінуді және дизайнның нақты міндеттері мен мақсаттары үшін түс комбинацияларын дұрыс таңдай білуді талап етеді.

5.1.6 Графикалық дизайнды құру процесі

- **Жобаны зерттеу** - бұл кезең жобаның мақсаттары мен талаптарын зерттеуді, мақсатты аудиторияны талдауды, бәсекелестерді зерттеуді және дизайн арқылы берілетін негізгі хабарламаларды анықтауды қамтиды.
- **Эскиздер мен макеттер жасау.** Осы кезде дизайнер қолмен эскиздер немесе қарапайым макеттер жасау арқылы дизайн тұжырымдамалары мен идеяларын дамыта бастайды. Бұл тұжырымдамаларды визуализациялауға және әртүрлі дизайн нұсқаларымен тәжірибе жасауға мүмкіндік береді.
- **Графикалық дизайн бағдарламалық жасақтамасымен жұмыс.** Белгілі бір тұжырымдаманы таңдағаннан кейін дизайнер Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign,

Sketch немесе басқа ұқсас бағдарламалар сияқты арнайы графикалық дизайн бағдарламалық жасақтамасын қолдана отырып, түпкілікті орналасуды құруға көшеді. Бұл процесте дизайнер элементтердің құрамымен, қаріптерді таңдаумен, түстер палитрасымен, суреттер мен графиканы қосумен айналысады.

5.1.7 Әр түрлі медиа платформаларға бейімделу, пайдаланушылар мазмұнды тұтынатын құрылғылар мен платформалардың әртүрлілігін ескере отырып, заманауи графикалық дизайнның негізгі аспектісі болып табылады.

- **Веб, баспа, мобильді және әлеуметтік медиа үшін дизайн ерекшеліктері.**

Вебке арналған Дизайн: Веб-дизайн экран өлшемдері, құрылғы түрі, пропорциялар және ажыратымдылық сияқты әртүрлі параметрлерді ескеруді талап етеді. Бұл сонымен қатар әртүрлі браузерлерге бейімделуді және мазмұнды әртүрлі сипаттамалары бар әртүрлі құрылғыларда көруге болатынын ескеруді қамтиды.

Басып шығаруға арналған Дизайн: басып шығарылатын дизайн кезінде типографияның ерекшеліктерін, кескіннің ажыратымдылығын, басып шығарудың белгілі бір түріне арналған түс гаммасын (мысалы, басып шығаруға арналған СМУК) және құжаттың бағыты мен форматын ескеру қажет.

Мобильді құрылғыларға арналған Дизайн: шектеулі кеңістікті және сенсорлық экрандар мен қимылдар сияқты нақты өзара әрекеттесу мүмкіндіктерін ескере отырып, мобильді дизайн шағын экрандар үшін оңтайландырылуы керек. Жүктеу жылдамдығын ескеру және мазмұнды мобильді интернетке бейімдеу маңызды.

Әлеуметтік медиа дизайны: әлеуметтік медиа дизайны оның форматтары мен кескіндер мен бейнелерге қойылатын талаптарды ескере отырып, платформа үшін тартымды және қолайлы болуы керек. Бұл сонымен қатар жаңалықтар ағынының жылдам қарқынымен назар аудару үшін мазмұнды оңтайландыруды қамтиды.

- **Адаптивті дизайн және оның қазіргі әлемдегі маңызы.** Қазіргі әлемдегі маңызы: құрылғылардың әртүрлілігі мен интернетке қол жеткізу тәсілдерінің артуымен адаптивті дизайн маңызды бола түсуде. Сәтті графикалық дизайн әртүрлі медиа платформалардың ерекшеліктерін ескеруді және мазмұн мен интерфейстерді әртүрлі жұмыс жағдайларына бейімдеуді талап етеді.

5.1.8. Жобалау – жобалау сатысында дизайн құжаттамасын ресімдеу

- **Жобаның техникалық сипаттамасы:** Жобаның қысқаша сипаттамасы, оның мақсаттары мен міндеттері. Функционалдық және техникалық сипаттамалары, сондай-ақ қабылдау критерийлері мен орындалу мерзімі.
- **Зерттеу және талдау:** жоба стратегиясы және дизайнның негізгі бағыттары.
- **Тұжырымдама және эскиздер:** эскиздер, макеттер арқылы дизайнның негізгі идеялары мен тұжырымдамаларын ұсыну.
- **Дизайн элементтерінің сипаттамасы:** - типография, түстер палитрасы, композиция, графикалық элементтер кіреді.
- **Техникалық шешімдер мен ерекшеліктер:** қолданылатын бағдарламалық жасақтама, файл форматтары, технологиялық шектеулер сияқты жобаның техникалық аспектілерін сипаттау.
- **Графикалық құжаттама:** жобаны визуализациялауға көмектесетін және түсіну үшін қосымша ақпарат беретін иллюстрациялар, диаграммалар, диаграммалар және басқа графикалық материалдар.
- **Презентация және демонстрация:** жобаны тапсырыс берушіге немесе мүдделі тараптарға ұсыну үшін қолданылатын көрнекі материалдар мен презентациялар. Бұған PowerPoint презентациялары, демонстрациялық бейнелер, интерактивті прототиптер кіруі мүмкін.

Ұсынылатын әдебиеттер

Негізгі әдебиеттер

1. Адамс С. Дизайнерлерге арналған түсті сөздік. - М.: Colibri, 2018. -272 б.
2. Бегімбай К.М. Графикалық дизайн: Оқулық. -Алматы: Эверо, 2020. -192 бет.
3. Дизайнерлерге арналған бионика: оқу құралы. / Н.В.Жданов, А.В.Скворцов, М.А.Червонная, И.А.Черныйчук. - 2-ші басылым. - М.: Юрайт, 2018. -232 б.
4. Дүкен И.Н. Формирование смысла в графическом дизайне. Метаморфозы визуальных образов: учебник для вузов. - М.: МГТУ им. А. Н. Косыгин, 2020. -- 296 С.
5. Шокорова Л. В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве. — Москва: Юрайт, 2023. — 74 с.
6. Сабитов А.Р., Ахмедова А.т., Золотухина Е.И. Основы дизайна 1. -Алматы: КазГАСА, 2015. -16 стр.
7. Гаптил А.Л. Работа пером и тушью. -Минск: Пер.санг.А.Ф. Зиновьев.- Минск:ООО «Попурри», 2016. -256 с.,:ил.
8. James Goggin. "Stylization: A History and a Theory". 2017, Bloomsbury Academic, -280 pages.
9. Jared Dahl Aldern7 "Stylized: A Saturated History of Stylization in Design". Thames & Hudson, 2020. -224 pages.

Қосымша әдебиеттер

1. Павловская Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.
2. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учеб. пособие для СПО / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2019. — 183 с.
3. Лакшми Бхаскаран. Дизайн және уақыт. Қазіргі өнер мен сәулет өнеріндегі стильдермен бағыттар. М., Арт-бұлақ, 2018 ж.
4. Джоли Макдональд. "Элементы композиции". -М.: Юрайт, 2016. -224 с.
5. Базарбаева Н.М., Бейсенкулов А.А., Улдарбекова К.Б. «Журналды безендірудегі көркемдік шешімдер: генезисі және бүгінгі инновациялық өзгерістері». Вестник Евразийского национального университета имени Л.Н. Гумилева. № 4(141)/2022. 109-123 б.б. <https://buljourn.enu.kz/index.php/main/article/download/123/75>.
6. Жумабекова Г.М. Қазақтың зергерлік өнеріндегі стильдік бағыттар және олардың сипаттамалық ерекшеліктері. Қастеев оқулары-2021. «Мәдениет кеңістігі және тарихи сана»: ғылыми-практикалық конференция материалдары – Алматы, 2021. – 194 б. 36-40 б.б. <https://www.gmirk.kz/kk/nauka/konferentsii/150-asteev-o-ulary-2021>.
7. Katie Mantooth. Elements & Principles of Art & Design. / Definition & Examples. 11/21/2023. 33-45 pp. <https://study.com/academy/lesson/the-basic-elements-principles-of-art.html>.
8. Рунге В. Ф. История дизайна науки и техники. Книга первая -М., «Архитектура -С» 2016. -368 с.:ил.

Қолжетімді онлайн - ресурстар:

1. ТАУ электронды кітапханасының ресурстары (ТАУ сайты, Е-Library бөлімін қараңыздар) - <http://it.mmcs.sfedu.ru/files?func=select&id=1206>.
2. Стилизация графическая. <https://www.youtube.com/watch?v=e0X3d1f7G-k>.
3. Начала графики. <https://www.youtube.com/watch?v=FBdD8wJpNdE>.
4. Как сделать стилизацию. https://www.youtube.com/watch?v=Z_Ivx41Z2EE.

5. 3 современных абстрактных постера.
<https://www.youtube.com/watch?v=ke7kEBqHLbI>.

Отандық басылымдар

1. Eurasian Journal of Economic and Business Studies,EJEBS. ISSN: 2789-8253 (Print)/ 2789-8261 (Online) <https://ejebs.com>.
2. Engineering Journal Of Satbayev University.eISSN 2959-2348.
<https://vestnik.satbayev.university/>.
3. «Qazaq Journal of Young Scientist» халықаралық ғылыми журналы. ISSN: 2959-1279.
<https://qazaqjournal.kz/>.
4. Қазақстан Педагогика Ғылымдары Академиясының Хабаршысы
<https://www.apnk.kz/kz/zhurnal-vestnik>.
5. «Ғылым». Ғылыми-өндірістік журналы. ISSN 1684-9310. <https://journal.kineu.kz/kk/>.

Халықаралық басылымдар

1. Graphics International: The magazine for the creative graphic design.
<https://www.theprintarkive.co.uk/products/graphics-international-the-magazine-for-the-creative-graphic-design>.
2. Grafik magazine. <https://www.grafikmagazine.co.uk/>.
3. Communication Arts. <https://www-commarts-com.translate.goog/magazine/2024->.
4. Computer Arts. https://www.instagram.com/p/B_XHwDEhjNb/.
5. Computer Graphics World. www.cgw.com.

5.2 КОМПОЗИЦИЯ

5.2.1 Жазықтық.

Жазықтың қасиеттері. Ортасы, жоғарғы және төменгі, он және сол жақтары, диагональдар. Антропоморфизм мен аниализмнің жазықтық композициялардың қабылдануы

5.2.2. Жазықтықтағы композициялардың тұрғызу типтері.

Ұқсастық қағидалары негізінде композицияларды құру, «S»тәріздес композициялар. У хогард жазықтықтағы композицияның тұрғызылуы туралы.. Екі өлшемді композициялардың түрлері. «Бұрыш қиғаштағы» негізінде иән тәріздес, крест тәріздес, үшбұрышқа енгізу негізінде композициялық тұрғызулар.

5.2.3. Көлем.

Көлем ұғымы. Ескерткәш пен алан. Бөлек тұрған ғимараттар мен құылыстар. Ле Корбюзье көлемдік композиция жөнінде. Көлемді пішіндердің үйлесімділігі. Ғимараттың көлемін анықтау барысында композициялық әдістердің дамуы.

5.2.4. Кеңістік.

Өнердің кеңістік түрлері. Кеңістік туралы ұғымның эволюциясы. Сәулеттік кеңістіктің анықтамасы. Сәулеттің кеңістік анықтамасы. Сәулеттік кеңістік анықтамасы. Сәулеттік кеңістіктің қасиеттері.Сыртқы және ішкі кеңістіктер. Кеңістіктегі жазықтық пен көлем. Жорамалды сәулеттік кеңістіктер. Көлемді пішінді және кеңістікті қабылдау. Кеңістіктегі өнердің бірлігі мен пішіндердің бірлесуы.

5.2.5. Композицияның негізгі ережелері және әдістері.

Ырғақ. Ырғақтың анықтамасы. Табиғат және техникалық ырғақ. Жазықтықтағы ырғақ. Кеңістіктегі ырғақ. Сәулет кеңістіктегі ырғақ. Жазықтықтағы кеңістіктің ырғақ проекциясы. Уақытша ырғақ. Кеңістікте-уақытта ырғақ.

5.2.6.Симметрия, ассиметрия, диссиметрия.

Симметрияның түрлері. Өнердегі симметрия. Жазықтықтағы симметрия. Кеңістіктегі симметрия. Сәулеттік масштаб. Сәулет және дизайн шығармаларындағы

әдістер, мысалдар, анықтамалар. Сәулет пен дизайнда ұқсастық принциптер, анықтамалар, ұқсастық принциптер.

5.2.7. Көру арқылы қабылдау заңдылықтары.

Түстік спектр. Карама-қарсы заңдылықтары, түстің спектрралды кеңістік сипаттамасы, ыстық суықтығы, түстің мағыналық түсіндірілмесі және т.с.с.

5.2.8. Үйлесім.

Сәулеттегі үйлесімнің анықтамасы. Үйлесім қатынастарының түрлері. Үйлесімділіктің жүйесі мен олардың ерекшеліктері. «Алтын қима». Модуль. Модулдық жүйенің үйлесімі.

5.2.9. Модульдік.

Модульдың түсінігі. Құрылыс пен сәулеттегі модуль. Ордер анықтамасы. Грек-римдық ордерлік жүйесі. Пропорция және пропорциялау. Пропорциялау жүйелері: мысырлық, ежелгі грециялық, Қайта өрлей дәуірі, XX ғасыр. Сәулет пен дизайн тарихының үлгілерінің негізінде үйлесімділік жүйесін қолдану.

5.2.10. Статика мен динамика.

Сәулет пен дизайндағы статика мен динамика түсініктемесі. Пішінің негізгі қасиеттері, статика мен динамикалық композициялық өрнек ерекшеліктері.

5.2.11. Тектоника.

Пішін мен материал. Сәулет пен дизайндағы көркемөнер конструкциялық жұмыстарын білдіру. Тектоникалық пен атектоникалық жүйелердің басты түрлері.

5.2.12. Уақыт.

Уақытты субъективті қабылдау. Циклдық және жеңілдік уақыт. Уақытты қабылдаудың эволюциясы. Сәулет, дизайн мен жарнамада уақытты субъективті қабылдау. Өнердегі кеңістік пен уақыттың өзара байланысы.

5.2.13. Стыль.

Қолданбалы өнер мен сәулеттегі басты стильдер (барокко, классицизм, рококо, ампи́р, неоклассика, эклекти́зм). Стыльдер: модерн, конструктивизм, неоклассицизм, замануистиль, ардеко, постмодернизм. Стыль мен композицияның негізгі құралдары мен заңдылықтары.

Ұсынылатын әдебиеттер

Негізгі әдебиеттер

1. Павловская Е. Э. Основы дизайна и композиции: современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.
2. Ибрайшина Г.К. «Композиция». — Алматы: МОК КазГАСА, 2018. -110 с.
3. Авсиян, О.А. Искусство композиции: учебное пособие / Осип Абрамович Авсиян; вступ. ст. и примеч. Л. Вагурина. — Москва: Звонница-МГ, 2020—222 с.
4. Волков Н.Н. «Композиция в живописи». -М.: Издательство • RUGRAM, 2019. - 409 с.
5. Проектирование в дизайне среды: учеб. пособие [для студентов вузов]. Кн. 4. Ч. 1. / [авт.: О. Г. Иванова, А. В. Копьева, Т. Ю. Малышенко, О. В. Храпко ; отв. ред.: А. В. Копьева, О. Г. Иванова] ; Владивосток. гос. ун-т экономики и сервиса. - Владивосток : Изд-во ВГУЭС, 2015. - 276 с.: ил.

Қосымша әдебиеттер

1. Иттен И. Искусство цвета – М.: Д Аронов, 2014.
2. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. — М.: Д.Аронов, 2014.
3. Милова Н.П., Обертас О.Г. Основы композиции: учебное пособие. — Владивосток: Издательство ВГУЭС, 2018. — 92 с.

4. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна: учебное пособие (конспект лекций). – М.: МЗ-Пресс, 2014.
5. Устин В.Б. Композиция в дизайне: учебное пособие. – М.: Астрель, 2016. – 239 с.
6. Устин, В.Б. Художественное проектирование интерьеров / В.Б. Устин. – М.: АСТ: Астрель: Полиграфиздат, 2014. – 288 с.: ил.
7. Бреннан, Э. Украшения в стиле винтаж / Эмма Бреннан ; пер. с англ. А. Степанова. – М: Мир книги, 2018. – 96 с.

Желідегі ресурстар:

ТАУ электронды кітапханасының ресурстары (ТАУ веб-сайтының электронды кітапхана бөлімін қараңыз . сайт ТАУ, раздел E-Library)
- <http://it.mmcs.sfedu.ru/files?func=select&id=1206>.

Ғылыми журналдардың отандық басылымдары:

1. Сборник конференции том 1. 17-18.04.22 http://lib.tau-edu.kz/ru_RU/sbornik-konferencii-tom-1-17-18-04-22/
2. ВЕСТНИК КАЗАХСКОЙ ГОЛОВНОЙ АРХИТЕКТУРНО-СТРОИТЕЛЬНОЙ АКАДЕМИИ <http://rmebrk.kz/magazine/1523>
3. ВЕСТНИК АКТЮБИНСКОГО РЕГИОНАЛЬНОГО УНИВЕРСИТЕТА ИМ. К. ЖУБАНОВА <http://rmebrk.kz/magazine/3269>.
4. PUBLISH/ДИЗАЙН. ВЕРСТКА. ПЕЧАТЬ Издательство:Открытые системы Год основания журнала:1996 Страна:Россия Город: Москва ISSN:1560-5183 <https://www.iprbookshop.ru/39002.html>.

Ғылыми журналдардың халықаралық басылымдары:

1. Computer-Aided Design and Applications Scopus coverage years:from 2004 to Present Publisher:Carpathian Journal of Earth and Environmental Sciences ISSN:1686-4360 <https://www.scopus.com/sourceid/4700151607?origin=resultslist>.
2. Springer Series in Design and Innovation Scopus coverage years:from 2020 to Present Publisher:Springer Nature ISSN:2661-8184E-ISSN:26618192 <https://www.scopus.com/sourceid/21101089990?origin=resultslist>.

5.3 ЖАРНАМА ЖӘНЕ БАСПА ГРАФИКАСЫ

5.3.1 Жарнамалық және баспа өнімдерін жобалау графикалық дизайн саласының бірі ретінде. Жарнама туралы негізгі түсініктер

Мазмұны: Жарнама саласы күрделі және көп қырлы. Жақсы дайындалған жарнама көптеген мәселелерді шешеді және жергілікті баспасөзде шағын жеке жарнамаларды жариялайтын адамдардан бастап, миллиондаған көрермендерге танымал өнімдерді ұсыну үшін теледидарды пайдаланатын ірі компанияларға дейін әртүрлі жарнама берушілерге қызмет етеді. Себебі бір-біріне ұқсамайтын көптеген жарнама берушілер бір уақытта әртүрлі аудиторияға жетуге тырысады.

Жарнаманың бір түрі екіншісінен қалай ерекшеленетінін түсіну үшін оны жіктеу және негізгі терминологиямен танысу пайдалы болады. Жарнаманың жеті негізгі түрі бар:

1. тұтынушылық жарнама;
2. кәсіби жарнама;
3. қаржылық жарнама;
4. сауда жарнамасы;
5. бөлшек саудадағы жарнама;
6. саяси жарнама;

7. әлеуметтік жарнама.

5.3.2 Жарнаманың графикалық және шрифттік дизайны. Баспа графикасының түрлері

Мазмұны: Графиканың мәнерлі құралдары – штрих, нүкте (кейдетүсті), контур сызығы, фон жарнамалық дизайн әдісін таңдауда ең маңызды үш фактор: сапа, жылдамдық және орындалу құны. Бірақ кез келген жағдайда графикалық дизайн элементтері - логотип, мәтін, сауда белгісі – сөзсіз болады.

Төмен бюджетті (бірақ қарабайыр емес!) жарнама аясында – 1-2 түсті жарнама – графика – іргелі өнер. Графика (латын тілінен аударғанда grapho – жазамын) – сызу мен баспалық көркем бейнелерді (гравюра, литография) біріктіретін бейнелеу өнерінің бір түрі. Ол сурет салу өнеріне негізделген, бірақ оның өзіндік мәнерлі мүмкіндіктері де бар.

Графиканың экспрессивті құралдары - штрих, нүкте (кейдетүсті), контур сызығы, парақ фоны, олардың көмегімен кескін контраст немесе нюанс қатынасын құрайды.

Графиканың стильдік құралдары сан алуан – жатық, тура, тез орындалатын сызбалардан, сызбалардан, сызбалардан бастап мұқият құрастырылған композицияларға – суреттік, сәндік, типтік.

5.3.3 Үлкен форматты басыпшығарылған графика және арнайы дизайн мен басып шығарылған графика. Жарнамаға назар аудару әдістері

Мазмұны: Тұтынушы жарнаманы «диагональды» оқиды, «бір көзімен» қарайды, «бір құлағымен» тыңдайды. Ол оны еріксіз зейінмен қабылдайды, бұл белгілі бір мақсаттың болмауымен сипатталады. Сондықтан еріксіз зейін тез жоғалады. Жарнаманың назарға алынуы үшін еріксіз зейінді мақсаттылығы мен ерекшеленетін еріксіз зейінге айналдыру керек: тұтынушы бұл жарнамалық ақпаратты жалпы массада бөліп ала бастайды және оның мазмұнын білуге ұмтылады. толығырақ. Бірақ тұтынушының еріксіз зейіні объект тұтынушыны мәнділікпен өзіне тартып, қажеттіліктерді қанағаттандырудың жаңа мүмкіндіктерін ашқанда және оның мінезінің эмоционалдық жақтарына әсер еткенде ғана ерікті зейінге айналады. Бұл жағдайда тұтынушы тек жарнама туралы көбірек білгісі келмейді. Ол ең болмағанда өнімнің өзін көргісі келеді.

5.3.4 Көп беттік баспа өнімі. Кітап басылымдары

Мазмұны: Әртүрлі аудиторияға арналған, тар мамандықты тұтынушылардан бастап тұтас корпорацияларға дейін жасалған көп бетті басылымдардың көптеген түрлері бар. Кітаптар, газеттер мен журналдар ең айқын мысалдар, бірақ басылым мысалдары мұнымен шектелмейді.

- кітаптар;
- журналдар;
- газеттер;
- Брошюралар мен каталогтар;
- бағдарламалар;

5.3.5 Жарнама айдары, ұран. Баспа басылымына жарнама жасау ережелері

Мазмұны: Жарнамақысқа болуы керек. Жарнама пішімі неғұрлым кішірек болса, соғұрлым ол аз сөзден тұруы керек. Шағын форматтағы толық мәтін жарнаманы тиімсіз етеді. Ақшаны үнемдеу оны жоғалтуға айналады.

Жарнама бір өнімге немесе топқа арналуы керек біртекті тауарлар. Көптеген әртүрлі өнімдерді ұсынатын жарнама тиімсіз, өйткені оқырман барлық ақпаратты есте сақтай алмайды. Өкінішке орай, бұл ереже жиі бұзылады. Ақшаны үнемдеуге тырысқан жарнама берушілер бұл ақпараттың 90-95% босқа кетеді деп күдіктенбей, шағын жарнама форматтарына өнімдердің үлкен тізімін сығып алады.

5.3.6 Жарнамалық және баспа графикасының негізі ретінде түп нұсқа макеттерді құру. Баспа жарнамалық өнімдердің түрлері, проспекті

Мазмұны: Брошюра – бір өнімге немесе бір неше ұқсас өнімдерге арналған жақсы суреттелген, тігілген немесе бүктелген басылым. Сондай-ақ компанияға арналған және оның тарихы, жетістіктері, мүмкіндіктері, өндірістік бағдарламасы, халықаралық нарықтардағы табыстары және т.б. туралы баяндайтын беделді проспектілер бар.

Брошюраның ең көп тараған пішімі А4 немесе оған жақын. Дегенмен, проспектілер мен кішірек форматтар бар. Проспектінің таралымы әдетте бірнеше мың, сирек – ондаған мың дана. Ол көрмелерде, жәрмеңкелерде, презентацияларда тікелей пошта арқылы, сирек сауда және қызмет көрсету кәсіпорындары арқылы таратылады. Проспектінің титулдық бетінде тауар белгісі мен фирманың атауы (көбінесе қысқартылған) болады. Егер тауар белгісі әлемге әйгілі болса, онда компанияның атауы міндетті емес. Соңғы бетте (төмендегі титулдық бетте сирек) компанияның толық атауы және оның деректемелері көрсетіледі: пошталық мекенжай, телефондар, факстар, телекс, электрондық пошта. Егер компанияның филиалдары болса, онда олардың мәліметтері де соңғы бетте көрсетіледі.

5.3.7 Графика – бейнелеу тілінің негізгі элементтерінің бірі ретінде. Жарнамалық бейненің ерекшелігі

Мазмұны: Жарнамалық бейне – бейнелі және мәнерлі құралдар жүйесі арқылы әлеуетті сатып алушы үшін жаңа тауар туралы ақпаратты тасымалдайтын көрнекі байланыс құралы. Ол негізінен жарнамаланатын объектілердің нақты-сенсорлық бейнесін жасауға мүмкіндік беретін стилистикалық боялған лексика мен синтаксистің арқасында қалыптасады. Жарнамалық бейне – бұл жарнаманың өнімі, материалдық объектілерде бейнеленген көрнекі, дыбыстық және мәтіндік формалардың синтезі. Бұл талаптардың барлығы теледидарлық жарнамаларда бейнеленген.

5.3.8 Жарнама айдары, ұран. Баспа басылымына жарнама жасау ережелері

Мазмұны: Қолданбалы графика күнделікті өмірге көркемдік элемент әкеледі. Оның құралдары мен әдістері корпоративтік тұлғаны дамытуда, эмблемаларды, фирмалық атауларды жасауда, жарнамалық дизайнда, баспа өнімдерін сәндік безендіруде қолданылады.

Графикалық стандарттарға. корпоративтік сәйкестікті көрсетуге қабілетті, белгілі бір көркемдік талаптарға сай болуы керек бренд атауларын - логотиптерді қамтиды. Белгінің көркемдік-экспрессивті формасы мазмұн мен көркемдік көрнектің толық арақатынасын білдіреді.

Экслибрис – кітаптың ілгегінің ішкі жағына кітапхана иесі жапсыратын шағын қағаз жапсырмасы болып табылатын кітап белгісі, миниатюралық композиция.

Монограммалар каллиграфиялық түрде орындалып, монограмма түрінде, иесінің аты-жөнінің бас әріптерімен тоқылған.

Ұсынылатын әдебиеттер

Негізгі әдебиет

1. Жарнама тілінің терминдер сөздігі. Құрастырушылар: С.Итеғұлова, С.Жайлау, О.Мақсұт, А.Қожахмет, А.Әлайдар, Т.Кенжебекұлы. Нұр-Сұлтан, 2020. – 101 бет.
2. Тозик В.Т., Корпан Л.М. Компьютерлік графика және дизайн: оқулық. — М.: «Академия» Баспа орталығы, 2015. — 208 б.
3. Айзенштейн К. Как рекламировать с успехом. Настольное руководство для деловых людей. – М.: Изд. В. Секачев, 2019. – 126 с.
4. Панкратов Ф.Г., Баженов Ю.К., Шахурин В.Г. Основы рекламы: Учебник. – Москва: «Дашков и К», 2019. – 538 с.
5. Мудров, А.Н. Основы рекламы.: Учебник. - М.: Магистр, ИНФРА-М, 2018. - 416 с.

6. Luke Sullivan. The Classic Guide to Creating Great Ads. Wiley: 2016. -400 pages.
7. Adrian Shaughnessy. "How to Be a Graphic Designer Without Losing Your Soul". Princeton Architectural Press: 2015. -176 pages.

Қосымша әдебиет

1. Баксанский О.Е. Технологии манипуляций массами: реклама, маркетинг, PR, GR (когнитивный подход). – М.: URSS, 2019. - 224 с.
2. Селезнева Л.В. Подготовка рекламного и pr-текста: учебное пособие для вузов / Л.В. Селезнева. – М.: Юрайт, 2019. – 159 с.
3. Селезнева, Л. В. Написание рекламных текстов : учебное пособие для среднего профессионального образования. – Москва : Издательство Юрайт, 2021. – 159 с.
4. Музыкант, В. Л. Реклама : учебное пособие. — Москва: ИНФРА-М, 2019. — 208 с.
5. Федотова, Л. Н. Реклама: теория и практика : учебник для вузов / Л. Н. Федотова. – Москва : Издательство Юрайт, 2021. – 391 с.
6. Васильев Г.А., Поляков В.А., Романов А.А. Технологии производства рекламной продукции. - М.: Инфра-М, Вузовский учебник, 2018. - 272 с.
7. Садыкова Ж.М., Күсебай А.У. «Интернет жүйесіндегі жарнама». Инженерлік графика және кәсіби білім проблемалары. 2019, №4 (55). 68-73 б.б. <https://bulprengpe.enu.kz/index.php/main/issue/view/30>.
8. Мамырбекова Д.С., Сактаева А.А., Ерлан О. «Кәсіпорындағы жарнаманың мәні мен қажеттілігі». Журнал: Вестник Казахстанско-Американского Свободного Университета(KZ). Выпуск: №1, 2017. 12-15 б.б. <https://articlekz.com/kk/article/31077>.
9. Yue Zhang, Kyungmin Hong. Design and Production of Visual Image of Print Advertisement Based on Mobile Media. Published:31 Jul 2022. pp. 58–73. <https://www.hindawi.com/journals/misy/2022/4125623/>.

Қолжетімді онлайн - ресурстар:

1. ТАУ электронды кітапханасының ресурстары (ТАУ сайты, E-Library бөлімін қараңыздар) - <http://it.mmcs.sfedu.ru/files?func=select&id=1206>.
2. Яшин, В. Н. Информационные технологии и оценка эффективности рекламы в сети Интернет [Электронный ресурс] : статья / В. Н. Яшин. – Режим доступа: <http://www.creativeconomy.ru/articles/25957/>.
3. «Adobe Photoshop для дизайна полиграфии и рекламы». <https://youtu.be/i7WnpLWTkYs>.
4. Уроки графического дизайна. https://www.youtube.com/playlist?list=PL4vU6yKvGwFEm94C15DRtBOc_R10Qo4Qg.
5. «Создаем баннер в Illustrator». https://youtu.be/ZOf8233V54Q?list=PL4vU6yKvGwFEm94C15DRtBOc_R10Qo4Qg.

Отандық басылымдар

6. Eurasian Journal of Economic and Business Studies,EJEBS. ISSN: 2789-8253 (Print)/ 2789-8261 (Online) <https://ejebs.com>.
7. Engineering Journal Of Satbayev University.eISSN 2959-2348. <https://vestnik.satbayev.university/>.
8. «Qazaq Journal of Young Scientist» халықаралық ғылыми журналы. ISSN: 2959-1279. <https://qazaqjournal.kz/>.
9. Қазақстан Педагогика Ғылымдары Академиясының Хабаршысы <https://www.apnk.kz/kz/zhurnal-vestnik>.
10. «Ғылым». Ғылыми-өндірістік журналы. ISSN 1684-9310. <https://journal.kineu.kz/kk/>.

Халықаралық басылымдар

1. Print Magazine. <https://www.printmag.com/>.

2. Graphis Inc. Publisher: B. Martin Pedersen; <https://www.graphis.com/>.
3. Creative Review. <https://www.creativereview.co.uk/>.
4. Juxtapoz Magazine. www.juxtapoz.com.
5. Computer Graphics World. www.cgw.com.

5.4 ПРОФИЛЬДІ ДИЗАЙН НЫСАНДАРЫН ЖОБАЛАУ

5.4.1. Заманауи дизайн қызметінің түрлері

Қазіргі заманғы дизайн қызметі қазіргі қоғамның қажеттіліктері мен технологиялық өзгерістерді көрсететін әртүрлі салалар мен бағыттарды қамтиды.

5.4.2. Веб-дизайн:

- Веб-сайт дизайнын, қолданба интерфейстерін және онлайн қызметтерін жасау - бұл онлайн платформалар үшін визуалды дизайн мен пайдаланушы тәжірибесін әзірлеу процесі. Ол пайдаланушыларға ыңғайлы, тартымды және тиімді интерфейс құру мақсатында эстетикалық, функционалдық және психологиялық аспектілерді біріктіреді.
- Пайдаланушы интерфейсін (UI) және пайдаланушы тәжірибесін (UX) әзірлеу - бұл пайдаланушының веб-сайтпен, мобильді қосымшамен немесе басқа сандық өніммен ыңғайлы, тиімді және жағымды тәжірибесін құру процесі.

5.4.3. Графикалық дизайн - бұл назар аудару, ақпарат беру және белгілі бір бейнені қалыптастыру мақсатында әртүрлі мақсаттар мен медиа үшін визуалды элементтер мен материалдарды жасау процесі.

- Логотиптерді, брендбуктарды, өнімді орауды, жарнамалық материалдарды және баспа өнімдерін әзірлеу.
- Кітаптар, журналдар, анимациялар және басқа ақпарат құралдарына арналған иллюстрациялар.
- Иллюстрациялар көрнекі қызығушылықты арттырып, пайдаланушы тәжірибесін байыта отырып, әртүрлі ақпарат құралдарында байланыс пен идеяларды жеткізуде маңызды рөл атқарады. Олар авторлар мен дизайнерлерге өз идеялары мен ойларын білдіруге, сондай-ақ аудиторияны қызықтыруға және тартуға мүмкіндік береді.

5.4.4. Өнеркәсіптік дизайн - бұл жаппай өндіріс үшін функционалды және эстетикалық тартымды өнімдерді жасауға және дамытуға арналған дизайн саласы. Ол инновациялық және бәсекеге қабілетті тауарларды жасау мақсатында эстетикалық, техникалық және коммерциялық аспектілерді біріктіреді. Өнеркәсіптік дизайн эстетиканы, функционалдылықты және коммерциялық тартымдылықты біріктіретін өнімдерді жасаудың негізгі элементі болып табылады. Өнеркәсіптік дизайнерлер жаңа және жетілдірілген өнімдерді жасау арқылы өнеркәсіптің инновациялық дамуында және өмір сүру сапасын жақсартуда маңызды рөл атқарады.

- Өнеркәсіптік тауарларды, жиһаздарды, тұрмыстық техниканы және басқа да тұрмыстық және қоғамдық заттарды жобалау.
- Тұжырымдамалық дизайн және прототиптеу.

5.4.5. Сән дизайны - бұл соңғы трендтер мен сән талаптарын ескере отырып, киім, аксессуарлар, аяқ киім және зергерлік бұйымдарды жасауға және дамытуға арналған дизайн саласы. Ол бірегей және стильді өнімдерді жасау мақсатында шығармашылық, эстетикалық және коммерциялық аспектілерді біріктіреді. Сән дизайны сән индустриясында қазіргі тенденцияларды анықтауда және адамдардың өмір салты мен көрінісіне әсер етуде маңызды рөл атқарады. Сән дизайнерлері сән нарығында сұранысқа ие бірегей және жоғары сапалы өнімдерді жасау үшін өздерінің әлемге деген шығармашылық көзқарастарын технология, материалдар және өндіріс процестері туралы практикалық біліммен біріктіреді.

- Сәнді киім, аксессуарлар, аяқ киім және зергерлік бұйымдар жасау.

- Брендтерге немесе өздерінің сән желілеріне арналған коллекциялар жасауға қатысу.

5.4.6. Интерьер дизайны - бұл әр түрлі бөлмелер үшін функционалды, эстетикалық жағымды және ыңғайлы интерьерлерді құруға арналған дизайн саласы. Ол үйлесімді және жайлы ортаны құру мақсатында кеңістікпен, түспен, жарықпен, материалдармен және жиһазбен жұмыс істеуді қамтиды. Интерьер дизайны өмір сүруге, жұмыс істеуге және демалуға ыңғайлы және функционалды орта құруда маңызды рөл атқарады. Бұл өмір сапасын жақсартуға, өнімділікті арттыруға, тұтынушыларды тартуға және бренд немесе компания туралы жағымды әсер қалдыруға көмектеседі. Интерьер дизайнерлері клиенттің жеке басын көрсететін және олардың қажеттіліктері мен үміттерін қанағаттандыратын бірегей және ерекше интерьерлерді жасау үшін шығармашылық және техникалық дағдыларды біріктіреді.

- Тұрғын үй, коммерциялық және қоғамдық кеңістіктерге арналған интерьер дизайны.
- Дизайн тұжырымдамасын әзірлеу, материалдарды, жиһазды және декорды таңдау.

5.4.7. Архитектуралық дизайн - бұл ғимараттарға, құрылыстарға және қалалық инфрақұрылымға арналған архитектуралық жобаларды жасауға арналған дизайн саласы. Бұл процесс тек архитектуралық дизайнды ғана емес, сонымен қатар сыртқы дизайн, интерьер және ландшафт дизайнының аспектілерін біріктіреді. Архитектуралық дизайн қоғамның қажеттіліктерін, құндылықтары мен амбицияларын көрсететін бірегей және функционалды сәулет нысандарын жасау үшін шығармашылық және техникалық дағдыларды біріктіреді. Сәулет дизайнерлері қалалық ортаны қалыптастыруда және адамдарға жайлылық пен әл-ауқат беретін кеңістіктер құруда шешуші рөл атқарады.

- Ғимараттар, құрылыстар және қалалық инфрақұрылым үшін сәулет жобаларын құру.
- Сыртқы дизайн, интерьер және ландшафт дизайнының аспектілерін қамтиды.

5.4.8. Қаптама дизайны - бұл эстетиканы, ыңғайлылықты және маркетингтік мақсаттарды ескере отырып, тауарларға арналған қаптама дизайнын жасау процесі. Ол тұтынушылардың назарын аударуда, өнімді қорғауда және бренд имиджін қалыптастыруда шешуші рөл атқарады. Буып-түю дизайны маркетинг пен өнімді жылжытуда маңызды рөл атқарады, бұл компанияларға тұтынушылардың назарын аударуға, өз өнімдерін нарықта саралауға және бренд туралы жағымды әсер қалдыруға көмектеседі. Қаптама дизайнерлері қазіргі тұтынушылардың қажеттіліктері мен үміттерін қанағаттандыратын тиімді және стильді орау шешімдерін жасау үшін шығармашылық және техникалық дағдыларды біріктіреді.

- Эстетиканы, ыңғайлылықты және маркетингтік мақсаттарды ескере отырып, тауарларға арналған қаптаманың дизайнын жасау.
- Бірегей және тартымды орау тұжырымдамаларын жасау.

5.4.9. Анимациялық дизайн - бұл әртүрлі анимация әдістерін қолдана отырып, анимациялық кескіндер мен бейнелерді жасау процесі. Ол анимациялық кейіпкерлерді, жарнамалық бейнелерді, мультфильмдерді және анимациялық жарнамалық материалдарды жасауды қоса алғанда, әртүрлі салаларда қолданылады. Анимациялық дизайн бірегей және қызықты анимациялық туындыларды жасау үшін шығармашылық және техникалық дағдыларды біріктіреді. Анимациялық дизайнерлер мультфильмдер, жарнамалар, ойын индустриясы, білім беру және басқалары сияқты әртүрлі салаларда жұмыс істей алады, көрермендерді қызықтыратын, тәрбиелейтін және шабыттандыратын анимациялар жасай алады.

- Анимациялық кейіпкерлерді, жарнамалық бейнелерді, мультфильмдер мен анимациялық жарнамалық материалдарды жасау.
- Әр түрлі анимация әдістерін қолдану, соның ішінде 2D, 3D, қозғалысты тоқтату және т. б.

5.5.10 Интерактивті дизайн - бұл ойындар, мультимедиялық қосымшалар, виртуалды шындық (VR) және кеңейтілген шындық (AR) сияқты интерактивті медиа үшін пайдаланушы тәжірибесін дамытумен айналысатын дизайн саласы. Дизайндың бұл түрі ыңғайлылықты, функционалдылықты және эстетиканы қамтамасыз ететін пайдаланушы

мен технологиялық өнімнің өзара әрекеттесуін құруға бағытталған. Интерактивті дизайн ыңғайлы, функционалды және тартымды пайдаланушы тәжірибесін ұсына отырып, заманауи технологиялық өнімдерді әзірлеуде маңызды рөл атқарады. Интерактивті дизайнерлер дизайн, технология және психология қиылысында пайдаланушылардың өмірін шабыттандыратын, көңіл көтеретін және байытатын өнімдер жасау үшін жұмыс істейді.

- Ойындар, мультимедиялық қосымшалар, виртуалды шындық және кеңейтілген шындық сияқты интерактивті медианың дизайнын жасау.

5.4.11. Эксперименттік дизайн - бұл инновациялық және стандартты емес тұжырымдамалар мен шешімдерді жасауға бағытталған дизайн саласындағы зерттеу қызметі. Дизайндың бұл түрі эксперименттерге, инновацияларға және жаңалықтарға бағытталған және оның мақсаты дизайндың жаңа идеялары мен тәсілдерін дамыту болып табылады. Эксперименттік дизайн заманауи дизайнды дамытуда маңызды рөл атқарады, өйткені ол дизайн саласындағы инновацияларға, шығармашылыққа және әртүрлілікке ықпал етеді. Эксперименттік дизайнерлер бар тәжірибелердің шекараларын кеңейтуге көмектеседі және бірегей және шабыттандыратын дизайн шешімдерін жасау үшін жаңа мүмкіндіктер ашады.

- Инновациялық және стандартты емес тұжырымдамалар мен шешімдерді жасауға бағытталған дизайн саласындағы зерттеу қызметі.

Ұсынылатын әдебиеттер

Негізгі әдебиеттер

1. Шокорова Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация. — М.: Юрайт, 2020. — 111 с.
2. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.
3. Кудашов В.И., Рябоконь А.И. Использование товарных знаков и брендов для продвижения на рынок новых разработок, товаров и услуг. Белоруссия, 2018, серия 5, № 1, - с.231.
4. Нартя В. И., Суиндигов Е. Т. Основы конструирования объектов дизайна. Учебное пособие. — М.: Инфра-Инженерия, 2019. — 264 с.
5. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учеб. пособие для СПО / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2019. — 183 с.
6. Наука и методология науки дизайна (Основные области теоретического исследования дизайна) <http://www.fondgp.ru/gp/biblio/rus/58>.

Қосымша әдебиеттер

1. Адашкин, А.М. Материаловедение и технология металлических, неметаллических и композиционных материалов: Учебник. - М.: Форум, 2018г. – с.400.
2. Горелов, Н. А. Методология научных исследований: учеб. и практикум для бакалавриата и магистратуры, студентов высш. учеб. заведений, обучающихся по всем направлениям, [аспирантов и докторантов] / Н. А. Горелов, Д. В. Круглов, О. Н. Кораблева. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2018. - 364 с.
3. Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. — М.: Юрайт, 2020. — 209 с.
4. Павловская Е. Э. Основы дизайна и композиции: современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.

Қолжетімді онлайн - ресурстар:

1. ТАУ электронды кітапханасының ресурстары (ТАУ сайты, E-Library бөлімін қараңыздар) - <http://it.mmcs.sfedu.ru/files?func=select&id=1206>.

2. Яшин, В. Н. Информационные технологии и оценка эффективности рекламы в сети Интернет [Электронный ресурс] : статья / В. Н. Яшин. – Режим доступа: <http://www.creativeconomy.ru/articles/25957/>.
3. «Adobe Photoshop для дизайна полиграфии и рекламы». <https://youtu.be/i7WnpLWTkYs>.
4. Уроки графического дизайна. https://www.youtube.com/playlist?list=PL4vU6yKvGwFEm94C15DRtBOc_R10Qo4Qg.
5. «Создаем баннер в Illustrator». https://youtu.be/ZOf8233V54Q?list=PL4vU6yKvGwFEm94C15DRtBOc_R10Qo4Qg.

Отандық басылымдар

1. Eurasian Journal of Economic and Business Studies, EJEBS. ISSN: 2789-8253 (Print)/ 2789-8261 (Online) <https://ejebs.com>.
2. Engineering Journal Of Satbayev University. eISSN 2959-2348. <https://vestnik.satbayev.university/>.
3. «Qazaq Journal of Young Scientist» халықаралық ғылыми журналы. ISSN: 2959-1279. <https://qazaqjournal.kz/>.
4. Қазақстан Педагогика Ғылымдары Академиясының Хабаршысы <https://www.apnk.kz/kz/zhurnal-vestnik>.
5. «Ғылым». Ғылыми-өндірістік журналы. ISSN 1684-9310. <https://journal.kineu.kz/kk/>.

Халықаралық басылымдар

1. Print Magazine. <https://www.printmag.com/>.
2. Graphis Inc. Publisher: B. Martin Pedersen; <https://www.graphis.com/>.
3. Creative Review. <https://www.creativereview.co.uk/>.
4. Juxtapoz Magazine. www.juxtapoz.com.
5. Computer Graphics World. www.cgw.com.

5.4 ПРАКТИКАЛЫҚ ТАПСЫРМА

Профильді дизайн нысандарын жобалау пәні бойынша

Профильді дизайн нысандарын жобалауға арналған практикалық тапсырма келесі талаптарды қамтуы мүмкін:

ЛОГОТИП ЖАСАУҒА ҚОЙЫЛАТЫН ТАЛАПТАР:

1. **Бірегейлік және өзіндік ерекшелік:**
 - Логотип бірегей болуы керек және оның танылуы мен есте қалуын қамтамасыз ету үшін басқа логотиптерден өзгеше болуы керек.
2. **Қарапайымдылық және оқылым:**
 - Логотип қарапайым және әр түрлі масштабта және әр түрлі ортада оңай оқылуы керек (веб-сайттардан маңдайша белгілерге дейін).
3. **Бренд пен мақсатқа сәйкестік:**
 - Логотип брендтің немесе компанияның құндылықтарын, мақсаттарын және жеке тұлғасын көрсетуі керек.
4. **Түс шешімі:**
 - Логотип әртүрлі контексттер мен жағдайларда қолданылуын қамтамасыз ету үшін түрлі-түсті және ақ-қара нұсқаларында тиімді болуы керек.
5. **Бренд сәйкестігі бар заңды үлгі:**
 - Логотип брендтің біртұтас және біркелкі бейнесін жасау үшін қаріптер, түстер және стильдер сияқты бренд сәйкестігінің басқа элементтерімен үндес болуы керек.
6. **Әр түрлі ақпарат тасымалдағыштарға жарамдылық:**

-Логотип әртүрлі материалдарда, соның ішінде веб-сайттарда, қаптамада, жарнамалық материалдарда және т.б. қолданылатынын ескеріңіз. Логотип әр түрлі медиа үшін бейімделгіш және әмбебап болуы керек.

КІТАП МҰҚАБАСЫН ЖАСАУҒА ҚОЙЫЛАТЫН ТАЛАПТАР

Кітап мұқабасы оқырмандардың назарын аударуда және кітаптың жалпы сипаты мен мазмұнын жеткізуде маңызды рөл атқарады:

1. Кітап мазмұнына сәйкестігі:

- Мұқаба кітаптың жалпы тақырыбын, көңіл-күйін және мазмұнын жеткізуі керек.

2. Тартымды дизайн:

- Мұқаба мақсатты аудиторияны қызықтыратын және көзтартатын болуы керек.

3. Оқылым және түсініктілік:

- Мұқабадағы мәтін оқылатын және оңай қабылдануы керек.

4. Тартымды суреттер:

- Кітаптың тақырыбын немесе атмосферасын көрсететін сапалы және тартымды суреттерді немесе иллюстрацияларды пайдалану.

5. Түс шешімі:

- Кітаптың жалпы мазмұнына сәйкес келетін және оқырмандардың назарын аударатын тартымды түстер палитрасын таңдау.

- Түстер үйлесімді және тартымды болуы керек, бірақ мұқабаның негізгі мазмұнынан алшақтамауы керек.

6. Брендинг және сәйкестік:

- Егер кітап серияның бөлігі болса немесе белгілі бір брендпен байланысты болса, мұқаба брендтің жеке тұлғасына сәйкес келуі керек және сол сериядағы басқа кітаптармен ортақ стильге ие болуы керек.

7. Бірегейлік және түпнұсқалық:

- Мұқаба басқа көптеген кітаптардың арасында назар аудару және ерекшелену үшін ерекше және бірегей болуы керек.

8. Қарапайымдылық және минимализм:

- Қарапайым, минималистік мұқаба күрделі дизайн сияқты өте тиімді болуы мүмкін, әсіресе ол кітаптың стилі мен мазмұнына сәйкес келсе.

ЖУРНАЛ МҰҚАБАСЫН ЖАСАУҒА ҚОЙЫЛАТЫН ТАЛАПТАР:

Журналдың мұқабасы әлеуетті оқырмандардың назарын аударуда және шығарылымның жалпы стилі мен мазмұнын жеткізуде шешуші рөл атқарады:

1. Жарқындық және тартымдылық:

- Мұқаба сөреде немесе интернетте көптеген басқа басылымдардың арасында оқырмандардың назарын аудару үшін жарқын және тартымды болуы керек.

2. Шығарылым тақырыбына сәйкестігі:

- Мұқаба журнал шығарылымының жалпы тақырыбын немесе негізгі тақырыбын жеткізуі керек.

3. Тартымды суреттер мен иллюстрациялар:

- Мұқабадағы суреттер оқырмандардың назарын аудару үшін жарқын, айқын және тартымды болуы керек.

4. Тақырыптар мен қаріптер:

- Тақырыптар қысқа, мазмұнды және бір қарағанда оңай қабылдануы керек.

5. Бірегейлік және өзіндік ерекшелік:

- Мұқаба назар аудару және басқа басылымдардан ерекшелену үшін ерекше және бірегей болуы керек.

6. Брендинг және сәйкестік:

- Логотип пен корпоративті түстерді пайдалану брендті мұқабада тануға көмектеседі.

7. Қарапайымдылық және түсінікті:

- Мұқабадағы ақпараттың шамадан тыс күрделілігі мен шамадан тыс жүктелуінен аулақ болыңыз.

8. Сапалы орындау:

- Мұқаба тартымды көрінуі керек, түсітерді жақсы беруі керек.

ПЛАКАТ ЖАСАУҒА ҚОЙЫЛАТЫН ТАЛАПТАР:

1. Нақты және түсінікті хабарлама:

- Плакат таңдалған тақырып бойынша нақты және түсінікті хабарлама жіберуі керек.

2. Күшті және эмоционалды бейнелер:

- Ойландыратын және көрермендерге жанашырлық немесе өкініш тудыратын күшті және эмоционалды бейнелерді қолдану.

3. Тартымды дизайн:

- Плакат тартымды және қызығушылық тудыруы керек.

4. Қарапайымдылық пен айқындық:

- Мәтіннің минимумы, оңай қабылдау үшін түсінікті қаріптер.

5. Әрекетке шақыру:

- Плакатта іс-әрекетке нақты шақыру болуы керек.

6. Түпнұсқалық және шығармашылық:

- Плакат түпнұсқа болуы керек. Назар аудару үшін шығармашылық шешімдер болуы қажет.

Орындау: компьютерлік графикалық бағдарламаларда.

Жұмыс уақыты: 1 сағат.