

LIETUVOS RESPUBLIKOS  
ŠVIETIMO IR MOKSLO MINISTERIJA  
SOCIALINĖS APSAUGOS IR DARBO MINISTERIJA

## **ELEKTRONINĖS LEIDYBOS MAKETUOTOJO RENGIMO STANDARTAS**

Profesinio išsilavinimo lygis – trečiasis

Vilnius, 2008



Parengta Europos Sąjungos ir Lietuvos Respublikos lėšomis,  
įgyvendinant projektą Nr. BPD2004-ESF-2.4.0-01-04/0156  
„Nacionalinės profesinio rengimo standartų sistemos plėtra“

## **ELEKTRONINĖS LEIDYBOS MAKETUOTOJO RENGIMO STANDARTAS**

### **I. PROFESINIO RENGIMO STANDARTO REKVIZITAI**

1. Profesinio išsilavinimo lygis – trečiasis.
2. Valstybinis kodas – S321302.
3. Suteikiama kvalifikacija – elektroninės leidybos maketuotojas.
4. Bazinis išsilavinimas – vidurinis.

### **II. PROFESINIO RENGIMO STANDARTO TURINYS**

5. Trumpas profesinės veiklos aprašymas:

5.1. Elektroninės leidybos maketuotojo rengimo standartas (toliau – Standartas) parengtas atsižvelgiant į darbo rinkos pokyčius, Standarto rengimo darbo grupės atliktus kvalifikacijų tyrimo rezultatus ir remiantis kitų šalių patirtimi. Standartas – pagrindas trečiojo profesinio išsilavinimo lygio mokymo programai rengti.

5.2. Asmuo, baigęs Standarto reglamentuojamą elektroninės leidybos maketuotojo mokymo programą, įgyja profesinių kompetencijų šiose veiklos srityse: maketo rengimas leidybai; teksto ir grafinių objektų rinkimas ir tvarkymas; navigacijos ir daugialypės terpės elementų integravimas.

5.3. Elektroninės leidybos maketuotojas kompiuteriu maketuoja knygų, laikraščių, žurnalų, brošiūrų ir kt. elektroninę versiją. Elektroninių leidinių maketuotojas geba techniškai, pagal dizainerio projektą, tvarkyti tekstus ir iliustracijas, integruoti daugialypės terpės ir navigacijos elementus. Specialistas moka saugiai dirbti kompiuteriu, naudotis spausdintuvu, skeneriu ir kita kompiuterine technika, išmano jos veikimo principus; naudojami internetu, žino kompiuterinės technikos programinę įrangą.

5.4. Elektroninės leidybos maketuotojui svarbios šios asmeninės savybės: sąžiningumas, darbštumas, dėmesingumas, raiški kalba, maloni išvaizda, pareigingumas.

6. Elektroninės leidybos maketuotojo tikslas – rengti elektroninio leidinio maketą.

7. Elektroninės leidybos maketuotojo veiklos sritys, kompetencijos pateikiamos Standarto 1 priede.

8. Elektroninės leidybos maketuotojo kompetencijų ribos, mokymo tikslai, kompetencijų vertinimas pateikiami Standarto 2 priede.

9. Elektroninės leidybos maketuotojui reikalingi šie bendrieji gebėjimai:

- 9.1. iniciatyvumas;
- 9.2. komandinis ir individualus darbas;
- 9.3. savikontrolė;
- 9.4. bendravimas užsienio kalbomis;
- 9.5. tolerantiškumas;
- 9.6. lojalumas.

10. Baigiamasis kvalifikacijos vertinimas:

10.1. Elektroninės leidybos maketuotojo kvalifikacija suteikiama mokiniui, baigusiam visą mokymo programą, įgijusiam Standarte apibrėžtas kompetencijas ir gavusiam teigiamą baigiamąjį kvalifikacijos įvertinimą.

10.2. Vadovaujantis Standarte įvardytais kompetencijų vertinimo kriterijais tikrinamos ir įvertinamos:

10.2.1. mokymo procese – visos Standarte apibrėžtos kompetencijos;

10.2.2. baigiamojo kvalifikacijos vertinimo metu – pasirinktos kompetencijos.

10.3. Baigiamojo kvalifikacijos vertinimo organizavimą ir vykdymą, dokumentų išdavimą reglamentuoja Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija.

---

**ELEKTRONINĖS LEIDYBOS MAKETUOTOJO VEIKLOS SRITYS IR  
KOMPETENCIJOS**

<b>Veiklos sritys</b>	<b>Kompetencijos</b>
1. Maketo rengimas leidybai	1.1. Saugiai dirbti kompiuterine technika 1.2. Komponuoti maketo sudedamąsias dalis 1.3. Išsaugoti maketą ir jo elementus elektroninėje laikmenoje
2. Teksto ir grafinių objektų rengimas ir tvarkymas	2.1. Rengti tekstą maketui 2.2. Techniškai redaguoti tekstą 2.3. Kurti grafikos elementus 2.4. Rengti grafikos elementus maketui
3. Navigacijos ir daugialypės terpės elementų integravimas	3.1. Pagal principinį maketą rengti navigacijos schemą 3.2. Kurti veikiančius mygtukus 3.3. Atrinkti daugialypės terpės elementus, tinkamus integruoti į elektroninį leidinį

---

Elektroninės leidybos maketuotojo rengimo standarto  
2 priedas

**ELEKTRONINĖS LEIDYBOS MAKETUOTOJO KOMPETENCIJŲ RIBOS, MOKYMO TIKSLAI IR KOMPETENCIJŲ VERTINIMAS**

Veiklos sritys	Kompetencijų apibūdinimas		Mokymo tikslai	Kompetencijų vertinimas
	kompetencijos	kompetencijų ribos		
1. Maketo rengimas leidybai	1.1. Saugiai dirbti kompiuterine technika	Gamybos sanitarijos, higienos, elektrosaugos, priešgaisrinės saugos reikalavimai. Pirmoji medicinos pagalba. Informacinių technologijų sistemos (ITS): kompiuterio sandara; išoriniai įrenginiai; tinklai. Programinė įranga: operacinės sistemos; antivirusinės, taikomosios bei specialios paskirties programinės įrangos. Internetas ir el. paštas.	1.1.1. Išmanyti gamybos sanitarijos ir higienos reikalavimus 1.1.2. Laikytis priešgaisrinės saugos reikalavimų dirbant su kompiuterine technika 1.1.3. Išmanyti priešgaisrinės saugos pagrindus, pagrindines kompiuterinės technikos gaisrų gesinimo priemones ir mokėti jomis naudotis 1.1.4. Suvokti žalingo kompiuterinės technikos poveikio grėsmę žmogaus sveikatai, profesinių ligų priežastis ir padarinius 1.1.5. Suprasti pagrindinių kompiuterinės technikos sudedamųjų dalių parametrus 1.1.6. Suteikti pirmąją medicinos pagalbą	Išvardyti gamybos sanitarijos, elektrosaugos, priešgaisrinės saugos reikalavimai. Išnagrinėti žalingo kompiuterinės technikos poveikio žmogaus sveikatai veiksnius. Apibūdintos kompiuterinės technikos pagrindinės sudedamosios dalys, nusakyta jų paskirtis. Suformuluoti pagrindiniai kompiuterinės technikos parametrai, kurie turi įtakos elektroninės leidybos maketuotojo darbui. Pademonstruoti pirmosios medicinos pagalbos suteikimo ir priešgaisrinės saugos

	<p>1.2. Komponentuoti maketo sudedamąsias dalis</p>	<p>Piešimas. Meninė raiška, jos priemonės. Grafiniai objektai: vektorinės ir taškinės grafikos taikomosios programos; grafinių elementų kompozicija ir techninis įgyvendinimas. Teksto objektai: tekstų rengyklės; elektroninės leidybos sistemos. Šriftas: rūšys, komponavimas. Stiliaus sukūrimas. Daugialypės terpės elementai: garsas; garso formatai; garso įrašų konvertavimas; garso redagavimo programinė įranga; garso integravimas į maketą; animacija; animacijos formatai, animacijos kūrimo programinė įranga; animacijos integravimas į maketą.</p>	<p>1.2.1. Išmanyti maketo dizaino pagrindus 1.2.2. Naudoti meninės raiškos priemones 1.2.3. Komponentuoti įvairius šriftus 1.2.4. Komponentuoti grafinius ir tekstinius objektus 1.2.5. Komponentuoti leidinio maketo elementus 1.2.6. Komponentuoti nesudėtingą leidinį</p>	<p>įgūdžiai. Pademonstruoti pagrindiniai teksto ir grafinių objektų komponavimo būdai. Apibūdinti dizaino kūrimo principai. Pademonstruotos stiliaus kūrimo technologijos. Išvardytos šrifto rūšys. Išvardyti daugialypės terpės elementai, jų formatai ir įtaka leidiniui. Sumaketuotas puslapis. Sumaketuotas leidinys.</p>
<p>1.3. Išsaugoti maketą ir jo elementus elektroninėje laikmenoje</p>	<p>Skaitmeninių laikmenų įvairovė: kietasis diskas, lankstieji diskeliai, CD ir DVD diskai, USB (Flash) laikmenos ir kiti. Duomenų saugojimo</p>	<p>1.3.1. Žinoti duomenų saugojimo laikmenų įvairovę 1.3.2. Naudotis duomenų įrašymo programinėmis įrangomis 1.3.3. Taikyti ITS tinklų technologijas duomenims saugoti.</p>	<p>Išvardytos šiuolaikinės duomenų saugojimo laikmenos, apibrėžtos jų savybės ir naudojimo galimybės.</p>	

		<p>būdai: formatai, jų suderinamumas; glaudinimo ir įrašymo programinės įrangos; ITS tinklai, duomenų perdavimo protokolai, HTML programavimo priemonės.</p>	<p>1.3.4. Išmanyti informacijos glaudinimo/išplėtimo (archyvavimo/išarchyvavimo) principus 1.3.5. Rengti maketą duomenims dėti žiniatinklyje</p>	<p>Paaiškintas informacijos glaudinimo/išplėtimo panaudojimas. Tinkamu formatu išsaugotas tekstas. Tinkamu formatu išsaugota grafika. Tinkamu formatu išsaugotas el. leidinys Pademonstruoti maketo konvertavimo į HTML kalbą įgūdžiai. Maketas sėkmingai įrašytas į informacijos saugojimo laikmeną. Pademonstruotas vienas iš informacijos saugojimo per ITS tinklus būdas.</p>
<p>2. Teksto ir grafinių objektų rengimas ir tvarkymas</p>	<p>2.1. Rengti tekstą maketui</p>	<p>Teksto skenavimas ir rinkimas, teksto rengyklės, teksto perkėlimas naudojant ITS tinklus, rašybos tikrinimo priemonės, teksto konvertavimas į grafinį formatą</p>	<p>2.1.1. Išmanyti teksto rengimo technologijas 2.1.2. Taikyti tinkamą teksto rengimo būdą 2.1.3. Taisyklingai rinkti tekstą 2.1.4. Konvertuoti tekstą į reikiamą formatą</p>	<p>Apibūdintos teksto rengimo technologijos. Paaiškinti skirtingų teksto rengimo būdų privalumai ir trūkumai. Pademonstruotas atitinkamas teksto parengimo būdas. Be klaidų surinktas tekstas. Nuskenuotas ir sutvarkytas tekstas.</p>



		<p>Teksto rengyklės, elektroninės leidybos sistemos, teksto komponavimas, šriftai, stiliai, formatai</p>	<p>2.2.1. Žinoti teksto formatų įvairovę 2.2.2. Išmanyti skirtingų teksto redagavimo programinių įrangų paskirtis 2.2.3. Taikyti teksto redagavimo programines įrangas 2.2.4. Demonstruoti įvairius teksto redagavimo būdus</p>	<p>Parengtas tekstas konvertuotas į grafini bei HTML formatus. Išvardyti teksto formatų skirtumai ir panašumai. Paiškintas skirtingų teksto rengyklų panaudojimo tikslingumas. Išnagrinėti šrifto tipai pagal paskirtį. Pademonstruotas teksto redagavimas naudojant optimalią tekstų rengyklę.</p>
	<p>2.2. Techniškai redaguoti tekstą</p>			
	<p>2.3. Kurti grafikos elementus</p>	<p>Piešimas. Meninės raiškos priemonės. Grafinių objektų kompozicija ir techninis įgyvendinimas, formatai ir jų suderinamumas; eskizai, firminiai ženklai; vektorinės ir taškinės grafikos taikomosios programinės įrangos. Skenavimas. Taškinės grafikos konvertavimas į vektorinę ir atvirkščiai.</p>	<p>2.3.1. Taikyti makete šiuolaikines piešimo technologijas 2.3.2. Suprasti taškinės ir vektorinės grafikos kūrimo principus 2.3.3. Pagal eskizą kurti skaitmeninės grafikos objektą 2.3.4. Apdoroti skenuotus vaizdus</p>	<p>Apibūdintos vektorinės ir taškinės grafikos savybės, kūrimo skirtumai ir panašumai. Sukurtas vektorinės arba taškinės grafikos objektas pagal duotąjį eskizą. Pademonstruotas tinkamas grafikos parinkimas konkrečiam projektui. Pagal eskizą apdorotas skenuotas darbas.</p>

	2.4. Rengti grafikos elementus maketui	Grafinių objektų komponavimas, grafinių objektų formatų keitimas, ITS tinklai, internetas, jo naudojimas paieškai. Skenavimas. Taškinės grafikos konvertavimas į vektorinę ir atvirkščiai.	2.4.1. Žinoti skirtingų skaitmeninės grafikos formatų privalumus ir trūkumus, jų suderinamumą 2.4.2. Išmanyti skaitmeninės grafikos objektų techninio komponavimo pagrindus 2.4.3. Naudotis skenavimo technologijomis 2.4.4. Kurti skaitmeninių grafinių objektų kompoziciją	Nusenuotas vaizdas skirtingais skenavimo tipais. Pademonstruoti įvairių vaizdo objektų (paveikslėlio, skaidrės, nuotraukos) skenavimo įgūdžiai. Apibūdinti skenuoto vaizdo kokybės veiksniai. Išvardyti grafiniai formatai, jų suderinamumas, naudojimas. Iš grafinių elementų sukurta kompozicija.
3. Navigacijos ir daugialypės terpės elementų integravimas	3.1. Pagal principinį maketą rengti navigacijos schemą	Kompiuterinės leidybos dokumento navigacijos sąvokos, navigacijos kūrimo programinės įrangos, elektroninio leidinio navigacijos schema, jos sandara	3.1.1. Suprasti navigacijos kūrimo principus 3.1.2. Išmanyti navigacijos kūrimo programinių priemonių įvairovę 3.1.3. Atpažinti skirtingų navigacijos kūrimo programinių įrangų taikymo atvejus 3.1.4. Rengti navigacijos schemą	Išvardyti navigacijos panaudojimo ypatumai. Apibrėžtos navigacijos kūrimo programinės priemonės, jų privalumai ir trūkumai. Suplanuota maketo navigacijos schema.
3.2. Kurti veikiančius mygtukus	3.2. Kurti veikiančius mygtukus	Navigacijos kūrimo programinės įrangos, mygtukai ir nuorodos, jų formatai ir	3.2.1. Žinoti mygtukų ir nuorodų formatus 3.2.2. Suvokti mygtukų ir nuorodų naudojimo ypatybes	Apibūdinti nuorodų ir mygtukų formatai, jų skirtumai ir panašumai.

		apipavidalinimas, mygtukų veiksmų programavimas, HTML programavimo priemonės	3.2.3. Taikyti grafinius ir programuojamus mygtukų kūrimo būdus 3.2.4. Naudotis mygtukų ir nuorodų kūrimo programinėmis įrangomis 3.2.5. Įterpti navigacijos elementus į maketą	Paaiškintas mygtukų ir/ar nuorodų panaudojimo pasirinkimas. Vienu iš būdų sudaryti navigacijos mygtukai. Navigacijos elementai įterpti į maketą.
3.3. Atrinkti daugialypės terpės elementus, tinkamus integruoti į elektroninį leidinį	Daugialypės terpės elementai: garsas; garso formatai; garso įrašų konvertavimas; garso redagavimo programinė įranga; animacija; animacijos formatai, animacijos kūrimo programinė įranga. ITS tinklai, informacijos paieška internete.	3.3.1. Žinoti daugialypės terpės naudojimo privalumus ir trūkumus 3.3.2. Žinoti garso formatų ypatybes 3.3.3. Aiškinti skirtingų animacijos kūrimo programinių įrangų naudojimą 3.3.4. Įterpti animacijos ir garso objektus į maketą	Išvardytos daugialypės terpės naudojimo savybės. Apibrėžti elektronei leidybai tinkami garso formatai. Apibūdinti animacijos kūrimo programinių įrangų būdai, animacijos formatai. Makete sėkmingai suderinti ir įkelti garso ir animacijos objektai.	