

LIETUVOS RESPUBLIKOS
ŠVIETIMO IR MOKSLO MINISTERIJA
SOCIALINĖS APSAUGOS IR DARBO MINISTERIJA

GRAFINIO DIZAINO DIZAINERIO RENGIMO STANDARTAS

Profesinio išsilavinimo lygis – penktasis

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“

PATVIRTINTA

Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo
ministro ir Lietuvos Respublikos socialinės
apsaugos ir darbo ministro 2007 m. spalio 8 d.
įsakymu Nr. ISAK-1970/A1-279

GRAFINIO DIZAINO DIZAINERIO RENGIMO STANDARTAS

I. PROFESINIO RENGIMO STANDARTO REKVIZITAI

1. Profesinio išsilavinimo lygis – penktasis.
2. Valstybinis kodas – S521401.
3. Suteikiama kvalifikacija – dizaineris.
4. Bazinis išsilavinimas – vidurinis.

II. PROFESINIO RENGIMO STANDARTO TURINYS

5. Trumpas profesinės veiklos aprašymas:

5.1. Grafinio dizaino dizainerio rengimo standartas (toliau – Standartas) reglamentuoja aukštųjų neuniversitetinių studijų programos rengimą.

5.2. Asmuo, sėkmingai baigęs Standarto reglamentuojamą grafinio dizaino dizainerio studijų programą, įgyja profesinių kompetencijų šiose veiklos srityse: spaudinių projektavimas ir projektų rengimas gamybai; pakuotės projektavimas ir projektų rengimas gamybai; interneto tinklalapių ir kitų virtualios grafikos objektų dizaino kūrimas ir rengimas realizuoti; firmos stiliaus projektavimas ir jo elementų rengimas gamybai.

5.3. Aukštojo neuniversitetinio išsilavinimo grafinio dizaino dizaineris, įgijęs Standarto aprašytą išsilavinimą, galės dirbti vizualinės komunikacijos srityje.

5.4. Siekiantiems įgyti grafinio dizaino dizainerio kvalifikaciją asmenims yra būtini meniniai dailės srities gebėjimai (kompozicijos pagrindai, piešimas, tapyba, spalvotyra ir kt.). Ši išsilavinimą turintis specialistas geba atlikti projektuojamo grafinio dizaino objekto analizę, apibendrinti užsakovo poreikius ir norus, sistemina ir vertina analogus, informacijos šaltinius, daro apibendrinimus ir išvadas. Grafinio dizaino dizaineris geba formuluoti ir perteikti grafinėmis priemonėmis informacinius pranešimus, organizuoja vizualinę komunikaciją. Grafinio dizaino dizaineris geba formuluoti (arba vizualizuoti) kūrybinį sumanymą ir praktiškai įgyvendinti jį projekto forma, išnaudodamas turimus meninius gebėjimus ir įgytus įgūdžius. Grafinio dizaino dizaineris išmano: projektams keliamus techninius, technologinius, ekonominius reikalavimus; išmano spaudinių, pakuotės, tinklalapių projektų kūrimą, firminio stiliaus; geba atlikti trimačių objektų konstrukcinius brėžinius ir maketus; žino naujausias kompiuterinės grafikos technologijas ir moka jomis naudotis.

5.5. Visos grafinio dizaino dizainerio veiklos sritys yra susijusios su gebėjimu valdyti naujausias kompiuterinės grafikos technologijas.

5.6. Grafinio dizaino srityje yra būtinas sklandus bendradarbiavimas su užsakovais, vadovais, administracinėmis ir vietos valdžios institucijomis derinant projektus ir dirbant komandiniu principu.

5.7. Sėkmingą grafinio dizaino dizainerio darbą lemia kūrybiškumas, meniniai gebėjimai ir įgūdžiai, komunikabilumas, principingumas, gebėjimas analizuoti užsakovo, vartotojo, technologijos ir ekologijos reikalavimus, savarankiškai priimti sprendimai, domėjimasis naujovėmis.

6. Grafinio dizaino dizainerio tikslas – kurti vizualinės komunikacijos objektų koncepciją ir projektuoti vizualinės komunikacijos objektus.

7. Grafinio dizaino dizainerio veiklos sritys, kompetencijos pateikiamos Standarto 1 priede.
8. Grafinio dizaino dizainerio kompetencijų ribos, studijų tikslai, kompetencijų vertinimas pateikiami Standarto 2 priede.
9. Sėkmingam grafinio dizaino dizainerio darbui reikalingi šie bendrieji gebėjimai:
- 9.1. kūrybiškumas ir meniniai gebėjimai;
 - 9.2. gebėjimas naudotis informacinėmis technologijomis;
 - 9.3. mąstymo ir veiklos savarankiškumas bei principingumas, laikantis humaniškumo principų;
 - 9.4. gebėjimas konstruktyviai ir argumentuotai spręsti problemas, iškilusias kuriant projektus;
 - 9.5. gebėjimas dirbti kolektyviai;
 - 9.6. gebėjimas bendrauti su užsakovu;
 - 9.7. tolerancija ir pakantumas oponentų nuomonei;
 - 9.8. gebėjimas domėtis naujais įranga ir technologijomis.
10. Baigiamasis kvalifikacijos vertinimas:
- 10.1. Grafinio dizaino dizainerio kvalifikacija suteikiama studentui, baigusiam visą studijų 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. studijų 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.
-

GRAFINIO DIZAINO DIZAINERIO VEIKLOS SRITYS IR KOMPETENCIJOS

Veiklos sritys	Kompetencijos
1. Spaudinių projektavimas ir projektų rengimas gamybai	1.1. Rengti užduotį spaudiniams projektuoti 1.2. Kurti spaudinius 1.3. Rengti spaudinius gamybai
2. Pakuotės projektavimas ir projektų rengimas gamybai	2.1. Rengti užduotį pakuotei projektuoti 2.2. Kurti pakuotės projektus 2.3. Rengti pakuotes projektą spaudai ir gamybai
3. Interneto tinklalapių ir kitų virtualios grafikos objektų dizaino kūrimas ir rengimas realizuoti	3.1. Rengti užduotį interneto tinklalapių ir kitų virtualios grafikos objektų dizainui projektuoti 3.2. Kurti interneto tinklalapių ir kitų virtualios grafikos objektų dizainą 3.3. Rengti interneto tinklalapių ir kitų virtualios grafikos objektų dizainą realizuoti
4. Firmos stiliaus projektavimas ir jo elementų rengimas gamybai	4.1. Rengti užduotį firmos stiliui projektuoti 4.2. Projektuoti firmos stilių 4.3. Rengti firmos stiliaus objektus realizuoti

Grafinio dizaino dizainerio rengimo standarto
2 priedas

GRAFINIO DIZAINO DIZAINERIO KOMPETENCIJŲ RIBOS, STUDIJŲ TIKSLAI IR KOMPETENCIJŲ VERTINIMAS

Veiklos sritys	Kompetencijų apibūdinimas		Studijų tikslai	Kompetencijų vertinimas	
	kompetencijos	kompetencijų ribos			
1. Spaudinių projektavimas ir projektų rengimas gamybai	1.1. Rengti užduotį spaudiniams projektuoti	Užsakovo poreikiai. Vartotojų poreikiai. Rinkos tyrimų procedūros. Prototipai.	1.1.1. Nustatyti užsakovų ir vartotojų poreikius	Parengta užsakovo ir vartotojų poreikių suvestinė. Išnagrinėta ekonominė verslo aplinka. Surinkta ir suklasifikuota analoginė medžiaga. Atliktas informacijos apibendrinimas ir padarytos išvados.	
			1.1.2. Išmanyti rinkodaros sistemą		
			1.1.3. Suvokti informacijos ir prototipų analizės svarbą		
			1.1.4. Sisteminti tyrimo duomenis ir pateikti išvadas		
	1.2. Kurti spaudinius	Periodiniai leidiniai, knygos, reklaminiai informaciniai spaudiniai, didelio formato spaudiniai	1.2.1. Apibrėžti spaudinių projektavimo tikslą		Apibrėžtas spaudinių projektavimo tikslas. Susisteminta projektavimo medžiaga, parinktas spaudinio formatas. Pateikti eskiziniai pasiūlymai. Pasirinktos vektorinės ir taškinės grafikos maketavimo programos.
			1.2.2. Rinkti ir sisteminti projekto medžiagą: tvarkyti tekstus, iliustracijas, fotografuoti, skenuoti, retušuoti, parinkti spaudinio formatą		
			1.2.3. Taikyti įvairius eskizavimo, komponavimo būdus, spalvotyros dėsnius ir kitas grafinės raiškos priemones, dvimatės ir trimatės kompozicijos galimybes		
			1.2.4. Parinkti vektorinės bei taškinės grafikos maketavimo programas		

			1.2.5. Vizualiai pateikti projektą	Vizualiai pateiktas projektas.
1.3. Rengti spaudinius gamybai	Spaudos būdai. Kompiuterinės technologijos. Spaudinių apimtys ir formatai. Pospaustuviniai procesai. A autorių teisių įstatymai. Vadybos ir ekonomikos pagrindai grafinio dizaino verslo aplinkoje.		1.3.1. Vertinti spaudos technologijų ir projektuojamo objekto sąsajas	Pritaikyta tinkama spaudos technologija. Nustatytas ryšys tarp spaudos medžiagų ir technologijų. Išsivinta specifinė spaustuvinė terminologija. Įvertinta parengimo spaudai kokybė. Nustatytos pospaustuvinių darbų technologijos. Spaudinys parengtas gamybai. Pritaikyti autorių teises reglamentuojantys teisės aktai. Išnagrinėta ekonominė verslo aplinka.
			1.3.2. Nustatyti ryšį tarp spaudos medžiagų ir technologijų	
			1.3.3. Išmanyti specifinę spaustuvinę terminologiją	
			1.3.4. Analizuoti ir vertinti darbo parengimo spaudai kokybę	
			1.3.5. Išmanyti pospaustuvinių darbų technologijas	
			1.3.6. Išmanyti autorių teisių reglamentavimą, vadybos ir ekonomikos pagrindus	
2. Pakuotės projektavimas ir projektų rengimas gamybai	2.1. Rengti užduotį pakuotei projektuoti	Užsakovo poreikiai. Vartotojų poreikiai. Rinkos tyrimų procedūros. Prototipai.	2.1.1. Nustatyti užsakovų ir vartotojų poreikius	Parengta užsakovo ir vartotojų poreikių suvestinė. Išnagrinėta ekonominė verslo aplinka. Surinkta ir suklasifikuota
		2.1.2. Išmanyti rinkodaros sistemą		
		2.1.3. Suvokti informacijos ir prototipų analizės svarbą		
		2.1.4. Vertinti praktines, estetiškes ir higienines pakuočių funkcijas		
		2.1.5. Suvokti ir vertinti ekologijos		

			reikalavimus 2.1.6. Sisteminti tyrimo duomenis ir pateikti išvadas	analoginė medžiaga. Įvertinti ekologiniai, estetiniai, higieniniai reikalavimai. Atliktas informacijos apibendrinimas ir padarytos išvados.
2.2. Kurti pakuotės projektus	Pakuočių tipai: popierinės, kartoninės, gofro kartoninės, stiklinės, metalinės, kombinuotos. Pakuotės konstrukcijos, standartų kodai. Pakavimo medžiagos. Spaudos būdai ir technologijos. Pospaustuviniai procesai. Kūrybinė idėja. Pakuotės projektas. Grafinė vizualizacija. Pakuotės maketas.	2.2.1. Rengti pakuotės koncepciją	2.2.1. Rengti pakuotės koncepciją 2.2.2. Apibrėžti pakuotės projektavimo tikslą 2.2.3. Nustatyti pakuotės tipą, konstrukciją ir medžiagas 2.2.4. Išmanyti spaudos būdus ir pospaustuvinius procesus 2.2.5. Nustatyti gabaritinius dydžius, parinkti pakuotės konstrukcijos standarto kodą 2.2.6. Rinkti ir sisteminti projekto medžiagą: tvarkyti tekstus, iliustracijas, fotografuoti, skenuoti, retušuoti, įdiegti brūkšninį kodą, taikyti techninius ženklus 2.2.7. Rengti pakuotės projekto konstruktorinį darbo brėžinį taikant pakuotės konstrukcijų standartus 2.2.8. Taikyti įvairius 2D ir 3D eskizavimo būdus ir komponavimo principus bei vektorinės, taškinės ir 3D grafikos maketavimo programas 2.2.9. Vizualiai pateikti projektą 2.2.10. Pagaminti pakuotės maketą	Parengta pakuotės koncepcija ir konstrukcijos sprendimas. Apibrėžtas spaudos būdas ir pospaustuviniai procesai. Parinktos pakavimo medžiagos ir technologijos. Sukurtas pakuotės grafinis projektas ir vizualizacija. Pagamintas pakuotės maketas.
		2.2.2. Apibrėžti pakuotės projektavimo tikslą		
		2.2.3. Nustatyti pakuotės tipą, konstrukciją ir medžiagas		
		2.2.4. Išmanyti spaudos būdus ir pospaustuvinius procesus		
		2.2.5. Nustatyti gabaritinius dydžius, parinkti pakuotės konstrukcijos standarto kodą		
		2.2.6. Rinkti ir sisteminti projekto medžiagą: tvarkyti tekstus, iliustracijas, fotografuoti, skenuoti, retušuoti, įdiegti brūkšninį kodą, taikyti techninius ženklus		
		2.2.7. Rengti pakuotės projekto konstruktorinį darbo brėžinį taikant pakuotės konstrukcijų standartus		
		2.2.8. Taikyti įvairius 2D ir 3D eskizavimo būdus ir komponavimo principus bei vektorinės, taškinės ir 3D grafikos maketavimo programas		
		2.2.9. Vizualiai pateikti projektą		
		2.2.10. Pagaminti pakuotės maketą		

	2.3. Rengti pakuotės projektą spaudai ir gamybai	Konstrukcijos brėžiniai. Spaudos būdai. Kompiuterinės technologijos. Pospaustuviniai procesai. A autorių teises reglamentuojantys teisės aktai. Vadybos ir ekonomikos pagrindai grafinio dizaino verslo aplinkoje.	2.3.1. Rengti pakuotės projekto konstrukcinį brėžinį 2.3.2. Vertinti technologijos ir pakuotės sąsajas 2.3.3. Nustatyti ryšį tarp spaudos medžiagų ir technologijų 2.3.4. Išmanyti specifinę spaustuvinę ir pakuotės technologijų terminologiją 2.3.5. Analizuoti ir vertinti pakuotės parengimo gamybai kokybę 2.3.6. Išmanyti autorių teisių reglamentavimą, vadybos ir ekonomikos pagrindus	Parengtas pakuotės konstrukcinis brėžinys. Nustatytas ryšys tarp spaudos medžiagų ir technologijų. Išsivinta specifinė spaustuvinė terminologija. Įvertinta parengimo spaudai kokybė. Nustatytos pospaustuvinių darbų technologijos. Pakuotė parengta gamybai. Pritaikyti autorių teises reglamentuojantys teisės aktai. Išnagrinėta ekonominė verslo aplinka.
3. Interneto tinklalapių ir kitų virtualios grafikos objektų dizaino kūrimas ir rengimas realizuoti	3.1. Rengti užduotį interneto tinklalapių ir kitų virtualios grafikos objektų dizainui projektuoti	Užsakovo poreikiai. Vartotojų poreikiai. Rinkos tyrimų procedūros. Prototipai.	3.1.1. Nustatyti užsakovų ir vartotojų poreikius 3.1.2. Išmanyti rinkodaros sistemą 3.1.3. Suvokti informacijos ir prototipų analizės svarbą 3.1.4. Sisteminti tyrimo duomenis ir teikti išvadas	Parengta užsakovo ir vartotojų poreikių suvestinė. Išnagrinėta ekonominė verslo aplinka. Surinkta ir suklasifikuota analoginė medžiaga.

				Atliktas informacijos apibendrinimas ir padarytos išvados.
3.2. Kurti interneto tinklalapių ir kitų virtualios grafikos objektų dizainą	Struktūrinė schema. Informacijos teikimas, apimtis ir forma. Išteklių katalogas. Firmos stilius skaitmeninės grafikos objektuose. Tinklalapio kompozicija, spalvos, vientisumas. Pakopiniai stiliai turinyje. Antrojo ir trečiojo lygio puslapiai.	3.2.1. Nustatyti tinklalapio kūrimo tikslą	Nustatytas tinklalapio kūrimo tikslas, apibrėžta ir sudaryta struktūrinė jo schema, sukurtas išteklių katalogas. Pateikti eskiziniai pasiūlymai. Atlikta interneto tinklalapių ir kitų skaitmeninės grafikos objektų kompozicijos (dizaino) vizualizacija.	
		3.2.2. Sudaryti tinklalapio struktūrinę schemą		
		3.2.3. Kurti tinklalapio išteklių katalogą: redaguoti tekstus, iliustracijas, fotografijas ir kt.		
		3.2.4. Taikyti tradicinius ir elektroninius eskizavimo būdus interneto tinklalapių ir kitų skaitmeninės grafikos objektų kompozicijai kurti		
		3.2.5. Taikyti komponavimo, spalvotyros dėsnius ir kitas grafinės raiškos priemones		
		3.2.6. Taikyti vektorinės ir taškinės grafikos maketavimo programas		
		3.2.7. Kurti vientisą (remiantis firminiu stiliumi) interneto tinklalapių ir kitų skaitmeninės grafikos objektų dizainą		
		3.2.8. Vizualiai pateikti projektą		
3.3. Rengti interneto tinklalapių ir kitų virtualios grafikos objektų dizainą realizuoti	Programinė įranga. Kompozicija, HTML kalba ir pakopiniai stiliai. Skaitmeniniai vaizdai, jų apdorojimas ir glaudinimas. A autorių teises reglamentuojantys teisės	3.3.1. Išmanyti ir taikyti interneto tinklalapių ir kitų skaitmeninės grafikos objektų programinę įrangą	Sutvarkyta interneto tinklalapių ir kitų skaitmeninės grafikos objektų medžiaga remiantis technologiniais reikalavimais. Parengtas	
		3.3.2. Vertinti sukurtų interneto tinklalapių ir kitų skaitmeninės grafikos objektų technologinius parametrus		
		3.3.3. Tvarkyti interneto tinklalapių ir		

		aktai. Vadybos ir ekonomikos pagrindai grafinio dizaino verslo aplinkoje.	kitų skaitmeninės grafikos objektų dizainą siejant jį su technologijomis 3.3.4. Išmanyti autorių teisių reglamentavimą, vadybos ir ekonomikos pagrindus	realizuoti interneto tinklalapių ir kitų skaitmeninės grafikos objektų dizaino projektas. Pritaikyti autorių teises reglamentuojantys teisės aktai. Išnagrinėta ekonominė verslo aplinka.
4. Firmos stiliaus projektavimas ir jo elementų rengimas gamybai	4.1. Rengti užduotį firmos stiliui projektuoti	Užsakovo poreikiai. Vartotojų poreikiai. Rinkos tyrimų procedūros. Prototipai. Firmos stiliaus ir ženklo koncepcija.	4.1.1. Suvokti informacijos ir prototipų analizės svarbą	Parengta užsakovo ir vartotojų poreikių suvestinė. Išnagrinėta ekonominė verslo aplinka. Surinkta ir suklasifikuota analoginė medžiaga. Atliktas informacijos apibendrinimas ir padarytos išvados bei pagrįstas firminio stiliaus projektavimo poreikis.
			4.1.2. Nustatyti užsakovų ir vartotojų poreikius	
4.1.3. Išmanyti rinkodaros sistemą				
4.1.4. Suvokti informacijos ir prototipų analizės svarbą				
4.1.5. Rinkti informaciją apie firminį stilių, apibendrinti surinktą medžiagą ir pagrįsti firminio stiliaus projektavimo poreikį				
	4.2. Projektuoti firmos stilių	Firmos stiliaus ir ženklo koncepcija. Kūrybinė firmos ženklo idėja. Grafinė firmos ženklo išraiška.	4.2.1. Sukurti ženklo ir firmos stiliaus koncepciją 4.2.2. Apibrėžti firmos ženklo ir firmos stiliaus projektavimo tikslą 4.2.3. Taikyti įvairius eskizavimo būdus	Sukurta ženklo ir firmos stiliaus koncepcija. Sukurta ženklo ir firmos stilius, jie parengti naudoti

		<p>Konstruktinis firmos ženklo brėžinys ir jo erdvės modulis. Firmos stiliaus koloritas. Firmos stiliaus ir šrifto derinys. Firmos ženklo naudojimo variantai. Firmos stiliaus objektai. Stiliaus knyga.</p>	<p>4.2.4. Taikyti komponavimo, spalvotyro, šrifto derinimo dėsnius, ir kitas grafinės raiškos priemones, dvimatės ir trimatės kompozicijos galimybes</p> <p>4.2.5. Firmos ženkle ir stiliuje derinti grafinius ir tekstinius elementus</p> <p>4.2.6. Rengti firmos ženklo konstrukcinį brėžinį ir kurti erdvinį modulį</p> <p>4.2.7. Kurti firmos stiliaus spalvų derinį</p> <p>4.2.8. Kurti firmos stiliaus šriftų derinį</p> <p>4.2.9. Teikti firmos ženklo naudojimo variantus</p> <p>4.2.10. Projektuoti firmos stiliaus objektus: dalykinius spaudinius, leidinius, reklaminius ir informacinius firmos stiliaus objektus interjere, eksterjere, interneto svetainę, firminę pakuotę, suvenyrus ir kitus reklaminius objektus</p> <p>4.2.11. Rengti firmos stiliaus knygos koncepciją</p> <p>4.2.12. Sujungti firmos stiliaus elementus į visumą</p> <p>4.2.13. Kurti ir parengti naudoti stiliaus knygos maketą</p>	<p>virtualioje grafikoje. Sukurtas ir parengtas naudoti virtualioje grafikoje firmos ženklo konstruktorinis brėžinys ir erdvinis modulis. Sukurtas ir parengtas naudoti virtualioje grafikoje firmos stiliaus spalvinis derinys. Sukurtas ir parengtas naudoti virtualioje grafikoje firmos stiliaus ir ženklo šriftų derinys. Sukurti ir parengti naudoti virtualioje grafikoje firmos ženklo variantai.</p>
	<p>4.3. Rengti firmos stiliaus objektus realizuoti</p>	<p>Firmos stiliaus objektų gamybos būdai. Kompiuterinės technologijos. Konstrukcijų brėžiniai. Pospaustuviniai</p>	<p>4.3.1. Vertinti gamybos technologijų ir projektuojamo objekto sąsajas</p> <p>4.3.2. Nustatyti ryšį tarp spaudos medžiagų ir technologijų</p> <p>4.3.3. Analizuoti ir vertinti darbo parengimo spaudai kokybę</p>	<p>Nustatytas ryšys tarp medžiagų ir technologijų. Įvertinta parengimo spaudai kokybė.</p>

		<p>procesai. HTML kalba ir pakopiniai stiliai. Skaitmeniniai vaizdai, jų apdorojimas ir glaudinimas. A autorių teises reglamentuojantys teisės aktai. Vadybos ir ekonomikos pagrindai grafinio dizaino verslo aplinkoje.</p>	<p>4.3.4. Išmanyti pospaustuvinių darbų technologijas</p> <p>4.3.5. Rengti pakuotės projekto konstrukcinį brėžinį, vertinti technologijos ir pakuotės sąsajas</p> <p>4.3.6. Išmanyti ir taikyti interneto tinklalapių ir kitų skaitmeninės grafikos objektų programinę įrangą</p> <p>4.3.7. Vertinti sukurtų interneto tinklalapių ir kitų skaitmeninės grafikos objektų technologinius parametrus</p> <p>4.3.8. Tvarkyti interneto tinklalapių ir kitų skaitmeninės grafikos objektų dizainą siejant jį su technologijomis</p> <p>4.3.9. Išmanyti autorių teisių reglamentavimą, vadybos ir ekonomikos pagrindus</p>	<p>Nustatytos pospaustuvinių darbų technologijos. Parengtas stiliaus elemento – pakuotės – konstrukcinis brėžinys. Parengti realizuoti interneto tinklalapių ir kitų skaitmeninės grafikos objektų dizaino projektai. Firmos stiliaus elementų objektai parengti gamybai. Pritaikyti autorių teises reglamentuojantys teisės aktai. Išnagrinėta ekonominė verslo aplinka.</p>
--	--	--	---	---