

Knygos

„Kompiuterinės leidybos pradmenys. Dizainas ir maketavimas“ (autorius David Dabner)

RECENZIJĄ

Bendroji leidinio charakteristika.

David Dabnerio knyga „Kompiuterinės leidybos pradmenys. Dizainas ir maketavimas“ – iš anglų kalbos verstas leidinys, kuris adaptuotas Lietuvos skaitytojams ir papildytas terminų žodyne. Knygą parengė leidykla „Žara“.

Leidinyje skirtas mokytis kompiuterinės leidybos pradmenų – dizaino ir maketavimo. Tai nurodo ir leidinio pavadinimas. Įvade teigiama, kad knygos tikslas – „apžvelgti grafinio dizaino bei knygos maketavimo procesus“. Siekdamas šio tikslo, knygos autorius ne tik supažindina skaitytoją su pagrindiniais dizaino principais, bet ir pateikia bei išanalizuoja konkrečių projektų pavyzdžius. Knyga skirta ir pradedantiesiems, kurie dar neturi dizaino kūrimo įgūdžių, ir jau turintiems patirties, kurie skaitydami šį leidinį gali pakartoti kursą arba ieškoti čia naujų idėjų, metodų, minčių.

Knygą sudaro dvi dalys. Pirmojoje dalyje, pavadintoje „Pagrindiniai dizaino principai“, aptariami ir pristatomi įvairūs projektavimo komponentai: mokomasi dirbti su formomis ir formatais, komponuoti ir išdėstyti antraštes, derinti jas prie paveikslų ar teksto, naudotis tinkleliu, siekiant logiškai išdėstyti maketo elementus, parinkti tinkamą garnitūrą, efektyviai panaudoti įvairias šriftų stilių nuostatas ir pan. Šioje dalyje aptariamos spalvų panaudojimo dizaino sprendimams galimybės, darbas su diagramomis, iliustracijomis, nuotraukomis, teksto ir paveikslų derinimas.

Pirmojoje leidinio dalyje kiekvienos temos pradžioje viename atvarte pateikiama teorinė medžiaga, gausiai iliustruota pavyzdžiais, o antrame atvarte formuluojamos praktinės užduotys ir iliustracijose pateikiami pavyzdžiai, padedantys šias užduotis atlikti. Mokytis ir ieškoti originalių sprendimų padės ir čia pateikiami profesionalų parengti įvairūs dizaino darbai, susiję su nagrinėjama tema. Skaitytojui siūloma ne tik atlikti praktines užduotis, bet ir jas aptarti, pagrįsti savo pasirinkimus. Taip ugdomi besimokančiųjų kritinio mąstymo gebėjimai, mokymosi mokytis kompetencija.

Antrojoje knygos dalyje „Dizaino projektai ir jų rūšys“ siūloma praktiškai panaudoti gebėjimus, įgytus nagrinėjant pirmąją dalį. Čia aptariama, kaip rengti konkrečius dizaino projektus – logotipą, naujienlaiškį, brošiūrą, žurnalą, spausdintą reklamą, plakatą, pakuotes ir etiketes, interneto svetaines ir tinklalapius – pradedant nuo projekto tikslų nustatymo ir jų aptarimo su užsakovu bei dizaino kūrimo iki projekto galutinio įgyvendinimo.

Antroje dalyje kiekvieno projekto pristatymo pradžioje pateikiamos bendros praktinio sprendimo idėjos ir formuluojama užduotis, skirta kūrybiškumui išbandyti. Kiekviena užduotis iliustruota pavyzdžiais, kurie gali suteikti idėjų, tačiau skaitytojas turėtų sukurti savo originalų dizainą. Akcentuojama, kad sukurtą darbą būtina aptarti su draugais ir kolegomis – jų nuomonė ir patarimai skatins kūrėją tobulėti. Tobulinti kuriamus darbus padės ir išsamiau išnagrinėtas profesionalus projektas bei įvairūs profesionalų parengti pavyzdžiai.

Knygos pabaigoje pateikiamas terminų žodynelis, parengtas lietuviškam knygos leidimui. Tai palengvina darbą su knyga, nes pradedančiajam skaitytojui ne visi naudojami terminai gali būti žinomi.

Darbas su knyga būtų patogesnis, jei iliustracijų komentarai būtų pateikti šiek tiek didesniu šriftu, tačiau tai yra knygos dizaino sprendimas ir tai tikrai nemenkina knygos vertės, nes pagrindinę

informaciją šiame leidinyje perteikia iliustracijos. Ir pati ši knyga gali būti leidinio dizaino iliustracija – joje matome, kaip profesionaliai panaudojamas tinklelis, pateikiamos iliustracijos, derinamos spalvos...

Leidinio panaudojimo bendrojo lavinimo mokykloje galimybės.

2010-2011 mokslo metais į 10-ą klasę ateis mokiniai, kurie informacinių technologijų kurso pradėjo mokytis nuo 5-os bendrojo lavinimo mokyklos klasės. Atnaujintoje Lietuvos bendrojo lavinimo mokyklų pagrindinio ugdymo informacinių technologijų bendrojoje programoje numatyta, kad dešimtos klasės mokiniai turi mokytis vieno iš trijų pasirenkamų modulių: „Programavimo pradmenys“, „Kompiuterinės leidybos pradmenys“ ir „Tinklalapių kūrimo pradmenys“. Tai bus nauja patirtis ne tik mokiniams, bet ir mokytojams, nes šalies pagrindinėse mokyklose iki šiol kompiuterinės leidybos ir tinklalapių rengimo nebuvo mokomasi (nebent kai kurių mokyklų organizuojamuose būrelių užsiėmimuose). Nepavyko aptikti ir mokymo(si) priemonių, tinkamų naudoti 10-oje mokantis modulių „Kompiuterinės leidybos pradmenys“ ir „Tinklalapių kūrimo pradmenys“.

Davido Dabnerio knyga „Kompiuterinės leidybos pradmenys. Dizainas ir maketavimas“ apima informacinių technologijų bendrojoje programoje apibrėžtą modulio „Kompiuterinės leidybos pradmenys“ turinio apimtį ir yra tinkama apibrėžtiems mokinių gebėjimams ugdyti, akcentuojant būtent dizainą ir maketavimą nepriklausomai nuo pasirinktų kompiuterinių programų. Knygoje rašoma ir apie tinklalapių dizainą, tad dalis leidinio gali būti pritaikyta ir mokantis modulio „Tinklalapių kūrimo pradmenys“.

IŠVADA. Davido Dabnerio knyga „Kompiuterinės leidybos pradmenys. Dizainas ir maketavimas“ atitinka „Mokyklų aprūpinimo bendrojo lavinimo dalykų vadovėliais ir mokymo priemonėmis tvarkos aprašo“ (Žin., 2009, Nr. 61-2450) penktame punkte nurodytus reikalavimus ir gali būti naudojama bendrojo lavinimo mokykloje. Pageidautina parengti dar vieną mokymo(si) priemonę, kurioje būtų aprašytas darbas su konkrečiomis kompiuterinėmis programomis, tinkamomis įgyvendinti kuriamus dizaino sprendimus.

Tatjana Balvočienė,
Informacinių technologijų mokytoja ekspertė
2010 m. gegužės 10 d.