MIKC Daugavpils Dizaina un mākslas vidusskola
“Saules skola”

Mācību priekšmets:
VIZUĀLĀ KOMUNIKĀCIJA

Specialitāte: **vizuālās reklāmas dizaina speciālists**
3.kurss

EMOCIJZĪMES KĀ VEIKSMĪGS VIZUĀLĀS KOMUNIKĀCIJAS SAZIŅAS RĪKS

Metodiskā izstrādne

Izstrādnes autors: **Pāvels Terentjevs**

Daugavpils
2024

ANOTĀCIJA

PĀVELS TERENTJEVS

EMOCIJZĪMES KĀ VEIKSMĪGS VIZUĀLĀS KOMUNIKĀCIJAS SAZIŅAS RĪKS

Sasniedzamais rezultāts:

Uzlabojot savas prasmes darbā ar dizaina datorprogrammām un izpratni par vizuālās komunikācijas principiem, audzēknis veiksmīgi izstrādā 8 emocijzīmes un spēj noprezentēt un pamatot savu dizaina rezultātu.

Mērķauditorija (programmas nosaukums, kurss vai pedagogi):

Vizuālās reklāmas dizaina nodaļas audzēkņi.

Metodiskās izstrādnes praktiskais pielietojums:

Mācību uzdevums priekšmetam "Vizuālā komunikācija". Audzēkņi apgūst projekta izstrādes posmus (iedvesma, idejas, skicēšana, gala rezultāts iepakošana). Tiek attīstītas komunikācijas prasmes. Padziļinātā izpratne par vizuālās komunikācijas principiem un to pielietojumu reālajos projektos, kas ir būtiski jebkurā dizaina un kultūras jomā.

Metodiskais materiāls palīdz nodrošināt strukturētu, mērķtiecīgu un praktiski orientētu mācību procesu, kas veicina audzēkņu profesionālo izaugsmi un sagatavošanu reālai darba videi.

Uzskates un citi mācību līdzekļi:

Galvenokārt, prezentācijas slaidi par teorētisko daļu un emocijzīmju veiksmīgo paraugu demonstrāciju. Skices un grafikas piemēri (kas ietver gan veiksmīgus dizaina paraugus, gan neveiksmīgus). Darbs ar datorprogrammām, darba lapas skicēšanai. Iedvesmas avotu meklēšana gan izmantojot interneta resursus, gan arī drukātos izdevumus: žurnālus un grāmatas no bibliotēkas.

Metodiskās izstrādnes aktualitāte/novitāte:

Emocijzīmes ir kļuvušas par būtisku digitālās komunikācijas sastāvdaļu, ko ikdienā lieto miljoniem cilvēku visā pasaulē. Izpratne par to dizainu un funkcionalitāti ir aktuāla un vērtīga prasme dizaina speciālistiem mūsdienu darba tirgū.

SATURS

IEVADS 4

1. EMOCIJZĪMJU NOZĪME MŪSDIENĀS 5

2. SKICĒŠANA UN VIENOTĀ STILA IZVEIDE 7

3. PRAKTISKS UZDEVUMS 7

SECINĀJUMI 9

LITERATŪRAS SARAKSTS 10

PIELIKUMI

IEVADS

MIKC “Saules skola” 3. kursa audzēkņiem jau ir pietiekoši labas tehniskās zināšanas dizaina datorprogrammās, līdz ar to priekšmetā “Vizuālā komunikācija” tiek risināti uzdevumi, galvenokārt, balstoties uz dizaina problēmas risināšanu un racionālo domāšanu.

Vizuālā komunikācija ir mijiedarbības veids, kurā informācija tiek nodota, izmantojot zīmju sistēmas. Vizuālā komunikācija paredz ne tikai grafiskā dizaina risinājumu, bet arī mērķauditorijas izpēti, mārketinga stratēģiju kā arī semiotikas pamatprincipu, ko cilvēks cenšas izprast savā saziņā.

Emocijzīmes dizaina izstrāde ir saistīta ar vizuālo komunikāciju, kuras uzdevums ir attēlot cilvēka emocijas konkrētos tēlos. Audzēkņiem ir jāizveido oriģinālas emocijzīmes, kas būs izmantojamas digitālajā vidē (WhatsApp, Messenger utt.) un kā drukātas uzlīmes. Procesā tiek izstrādātas skices, vienots stils un, rezultātā, 8 gatavas emocijzīmes.

Galvenie mērķi ir attīstīt audzēkņu radošās spējas un vizuālās komunikācijas prasmes; veicināt vispārējo izpratni par emociju attēlošanu vizuālajā dizainā, kā arī uzlabot prasmes darbā ar dizaina datorprogrammām.

Galvenie uzdevumi ir izveidot 8 oriģinālas emocijzīmes, kas atspoguļos dažādas emocijas un sagatavot emocijzīmes digitālai un drukātai izmantošanai. Lai veiksmīgi izpildītu uzdevumu ir nepieciešamie sekojoši materiāli: datorprogrammas: Illustrator, CorelDraw; papīrs un zīmuļi skicēšanai.

Šāda uzdevuma apguvei tiek pielietotas šādas mācību metodes: diskusijas ar audzēkņiem un analīze; praktiskie uzdevumi un skices; darbs grupās un individuālas prezentācijas; atgriezieniskās saites sniegšana un saņemšana.

Novērtēšanas kritēriji sastāv no radošuma (aktuālās un oriģinālās idejas; kompozīcijas ievērošana, vienots stils un veiksmīgs krāsu salikums); tehniskā izpildījums (prasmes darbā ar dizaina datorprogrammām, precizitāte) un gala prezentācijas (spēja prezentēt un pamatot, atbildēt uz jautājumiem un iesaistīties diskusijā par paveikto uzdevumu).

1. EMOCIJZĪMJU NOZĪME MŪSDIENĀS

- Diskusija par emocijzīmju lomu komunikācijā.
- Skatīt un analizēt dažādu emocijzīmju piemērus.
- Ideju ģenerēšana un skiču izveide (katrs audzēknis izveido 2-3 skices dažādām emocijām).

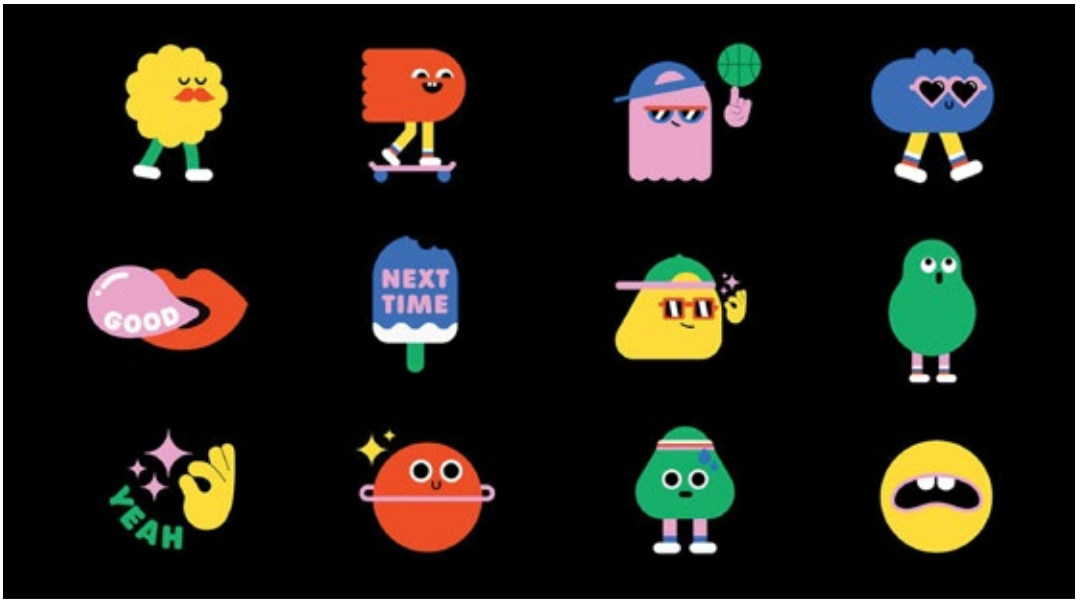
Emocijzīmes kā vizuāla valoda tiek izmantota, lai izteiktu cilvēka jūtas un emocijas, kas tiek ātrāk uztverts nekā izmantojot verbālo valodu. Emocijzīmes ir sociālo mediju valodu sistēma, kam piemīt lingvistiskas funkcijas (sintaktiskas, semantiskas un pragmatiskas). Pēc MORRIS datiem, 49% no sociālo mediju lietoājiem tekstā izmanto emocijzīmes. Savukārt, DANESI pētījums ir secinājis, ka emocijzīmes tiek izmantotas galvenokārt, kā neverbāla kermeņa valoda un personiska mijiedarbība, kā arī kā pašizpausmes metode, kas tie atspoguļota caur emocijzīmju valodu tērzēšanas laikā. Saskaņā ar DANESI emocijzīmes ir japāņu valodas termins, kas nozīmē attēlu un burtu, kuru funkcija ir uzlabot runāto ziņojumu efektivitāti un izcelt sarunas nozīmi. *Asterofs* emocijzīmes definē kā relāciju ikonas.

Emocijzīmes tiek radītas kā kompensācija par nespēju rakstiskā saziņā nodot balss toni, sejas izteiksmi vai ķermeņa žestus. Kā arī tas ir kādas darbības vai idejas atspoguļošanas vēstījums.

Šajā kontestā, semiotika attiecas uz to, kā emocijzīmes darbojas kā zīmes, kuras nes nozīmi, un kā tās tiek uztvertas un saprastas. Šis process ietver to, kā emocijzīmes tiek lietotas, ko tās nozīmē un kā tās saistās ar citām zīmēm, veidojot dažādas nozīmes un funkcijas sociālo mediju komunikācijā.

Emocijzīmes galvenokārt ir paredzētas, lai iekodētu vārdus vai veselus teikumus ar mērķi, lai jebkurš cilvēks to varētu nolasīt, pat nezinot konkrētu valodu. Tās veido sava veida universālu zīmju valodu, kas ir saprotama ikvienam. Bērnībā mēs bieži spēlējām spēles, kur pēc attēliem un cipariem vajadzēja atšifrēt un uzminēt vārdus vai teikumus. Šādā veidā emocijzīmēm ir būtiska loma komunikācijā, īpaši digitālajā vidē, kur bieži vien mēs neredzam viens otru. Mūsdienās arī *Apple* ir ieviesusi personalizētās ikonas, kur katrs lietotājs var izveidot savu varoni un pielietot tērzēšanā, tādējādi imitējot sava "Es" digitālo versiju. Šīs ikonas var radīt

visdažādākās emocijas un žestus, padarot digitālo komunikāciju dzīvāku un izteiksmīgāku. Emocijzīmes palīdz mums izteikt emocijas un nianses, ko vārdi vieni paši nespēj, tādējādi padarot mūsu saziņu bagātāku un efektīvāku.



Šajā attēlā var novērot veiksmīgu gan krāsu salikumu, gan varoņu dažādību un darbības atspoguļojumu. Turklāt mēs novērojam vienotu stilizāciju, kas veido veselu sēriju no emocijzīmēm.

Izpētot plašu emocijzīmju klāstu, audzēkņi var iegūt padziļinātu izpratni par to, kā dažādas emocijas tiek attēlotas un uztvertas vizuālajā komunikācijā. Piemēru analīze palīdz atklāt veiksmīgus un mazāk veiksmīgus dizaina risinājumus, kas ir būtiski, lai saprastu, kādi elementi padara emocijzīmi efektīvu un viegli saprotamu. Veiksmīgi piemēri bieži vien izceļas ar skaidru, vienkāršu un izteiksmīgu dizainu, kas precīzi nodod nepieciešamo emociju, kamēr neveiksmīgi piemēri var būt pārāk sarežģīti vai neskaidri. Šāda analīze palīdz audzēkņiem saprast emocijzīmju uzbūvi un noteikt, kuri dizaina principi un tehniskie elementi ir visefektīvākie. Piemēram, kādas formas, līnijas, krāsas un izteiksmes vislabāk darbojas dažādu emociju attēlošanai. Izpēte arī ļauj audzēkņiem identificēt dažādus stilus un pieejas, kas var iedvesmot viņus radīt savu unikālo dizaina valodu.

Izpētot dažādus piemērus, audzēkņi var atrast sev tuvāko stilu vai elementus, uz kuriem balstīties, izstrādājot savas emocijzīmes. Tas ne tikai palīdz viņiem veidot individuālu un atšķirīgu dizaina stilu, bet arī sniedz iespēju eksperimentēt ar dažādiem dizaina elementiem, lai radītu unikālus un radošus risinājumus.

2. SKICĒŠANA UN VIENOTĀ STILA IZVEIDE

- Skicēto emocijzīmju pārskatīšana un izvērtēšana.
- Darbs ar dizaina datorprogrammam (Illustrator, CorelDraw).
- Krāsu pielietojums melnbaltajā grafikā.
- Gala emocijzīmju sagatavošana digitālai un drukātai izmantošanai.

Balstoties uz citu paraugu izpēti, audzēkņi var ķerties pie skicēšanas ar roku. Ir būtiski, lai veidotās formas nav akadēmiski pareizas, bet gan ļoti brīvas, jo tieši tas veidos personīgo stilu pie sasniedzamā rezultāta. Šis brīvības un radošuma posms ļauj audzēkņiem izpaust savu unikālo redzējumu un veidot oriģinālas emocijzīmes, kas atšķiras no standarta dizainiem. Tiklīdz būs gatavas skices, var ķerties pie praktiskā uzdevuma, kur gan būtu nepieciešams ievērot režģa principu, lai visas zīmes ir proporcionāli pareizas un līdzvarotas. Režģa izmantošana nodrošina, ka emocijzīmes būs saskaņotas savā starpā, radot vizuāli harmonisku un profesionāli izstrādātu kolekciju. Tas palīdzēs saglabāt dizaina konsekvenci un nodrošinās, ka katra emocijzīme ir viegli atpazīstama un lietojama digitālajā vidē.

3. PRAKTISKS UZDEVUMS



Dizains: BURNT TOAST link



Šajā attēlā ir veiksmīgs režģa principa ataisnojums un gala rezultāta priekšškatījums.

Praktiskais uzdevums sastāv no tā, lai audzēkņi savas skices pārvērstu par vektorgrafiskajām līnijām, izmantojot divas galvenās pieejas. Pirmais variants ir ieskenēt skices un zīmēt kā nākamo slāni virs zīmējuma, izmantojot datorprogrammas. Otrais variants ir izmantot Adobe Illustrator rīku Image Trace, kas ļauj automātiski pārveidot skices par vektorlīnijām, kuras pēc tam var viegli rediģēt un deformēt. Lai nodrošinātu visu zīmju proporciju un vizuālo līdzsvaru, ieteicams izmantot režģa (Grid) principu. Tas ietver katras zīmes iekomponēšanu kvadrātā un palīglīniju (Guides) izmantošanu, lai saglabātu precizitāti. Galvenais zīmēšanas rīks ir Pen tool, kā arī ģeometriskās formas kā kvadrāts un aplis (Rectangle, Ellipse Tool). Gatavojot prezentāciju, ir nepieciešams sagatavot titulslaidu un parādīt visus attīstības posmus, sākot no skicēm līdz gala rezultātam.

Prezentācijā jāiekļauj:

- Sākotnējās skices.
- Pirmie varianti datorprogrammā.
- Melnbaltā varianta izstrāde.
- Krāsainā varianta izstrāde.
- Katra zīme atsevišķi.
- Gala rezultāts - visas zīmes kopā.

Lai prezentācija būtu pilnīgāka, vēlams izveidot vizualizāciju, izmantojot attiecīgo Mockup, kas demonstrēs, kā emocijzīmes izskatās reālajā lietošanā, piemēram, sociālajos tīklos vai drukātās uzlīmēs.

SECINĀJUMI

- Audzēknis attīstā dizaina datorprogrammas (Illustrator) prasmes.
- Audzēknis apgūst izpratni par dizana funkcijām un to praktisko pielietojumu (piem. sociālajos medijos un citās digitālajās platformās).
- Audzēknis ir spējīgs savu rezultātu saglābāt attiecīgā formātā, lai augšupielādētu un lietotu sociālajos medijos, saziņas platformās.
- Veidojas izpratne par vienotu stilu, vienotā stila un grafikas elementu pielietošanu.
- Praktizējās kompozīcijas prasmes, elementu izkārtošana loģiskā secībā.
- Veidojas izpratne par līdzsvaru un kontrastu, strādājot ar grafikas elementiem.

LITERATŪRAS SARAKSTS

- Anderson, D. *Graphics in Design & Communication.* Dublin: Gill & Macmillan, 2014.
- Arntson, A. *Graphic Design Basics.* Boston: Clark Baxter, 2012.
- Jamieson, H. *Visual Communication: More than Meets the Eye.* Bristol: intellect, 2007.
- Hasyim, M. *Linguistic Functions of Emoji in Social Media Communication.* Makassar: Hasanuddin University, 2019.
- Seargeant, P. *The Emoji Revolution: How Technology is Shaping the Future of Communication*. Cambridge: Cambridge University Press, 2019.
- Gavin, L. *The Story Of Emoji.* London: Prestel, 2016.
- Deborah, E. Emojization: *Visual Communication with Emojis.* Salenstein: Niggli, 2024.
- Benenson. F. *How to Speak Emoji.* New York: Simon & Schuster, 2017.
- Danesi, M. *The Semiotics of Emoji: The Rise of Visual Language in the Age of the Internet.* London: Bloomsbury, 2017.

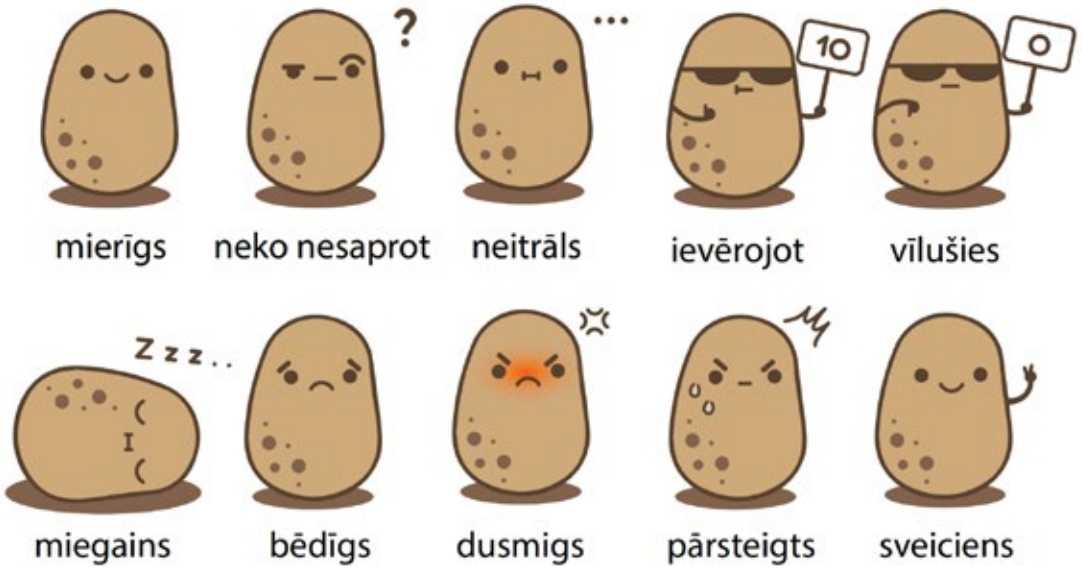
PIELIKUMI

Izglītojamo darbu paraugi





Emocijzīmju pirmās skices
Autores: Alisa Molotkova, Karolīna Kazačonoka





Emocijzīmju dizains.
Autores: Karīna Ivanova, Vika Orehova





Emocijzīmju dizains.
Autore: Alisa Molotkova





Emocijzīmju dizains.
Autore: Anna Trifonova