

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Komputerowe projektowanie wydawnicze	
GR/O/MGR/NST/ C1.b1			Computer publishing design	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2021/2022		
Kierunek		Grafika		
w zakresie		-		
Poziom studiów		jednolite studia magisterskie		
Profil studiów		ogólnoakademicki, praktyczny		
Forma studiów		studia stacjonarne		
Semestr / semestry		6, 7 , 8		
Przynależność do grupy zajęć		C 1.b, Grupa zajęć obieranych: grafika projektowa - zajęcia obowiązkowe (2 z 3)		
Status przedmiotu		Zajęcia obowiązkowe (do wyboru)		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Pracownia artystyczna	20+20+20=60 [h]	2+3+3=8 ECTS
	 [h]	
	 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Przedmiot związany z działalnością naukową w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		3 ECTS
	z uprawnieniami	-		... ECTS
	z dyscypliną	Sztuki piękne i konserwacja dzieł sztuki		8 ECTS
Forma nauczania		Tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni, zajęcia w przestrzeni publicznej		
Wymagania wstępne		Studenci kontynuujący kształcenie na kierunku - Grafika		
Jednostka prowadząca		Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych		
Koordynator		Dr hab. Mariusz Dański, prof. UTH Rad		
Adres strony internetowej pjo		media.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		mdanski@uthrad.pl, 3617859		

EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Cel kształcenia:	<p>Celem zajęć jest przekazanie studentowi wiedzy na temat projektowania wydawniczego. Uczestnik w trakcie zajęć pozna zagadnienia związane zarówno z obróbką grafiki rastrowej, wektorowej jak i profesjonalnego składu i łamania tekstu na potrzeby poligrafii. Po ukończeniu kursu podstawowego uczestnik powinien posiadać wiedzę na temat różnic wynikających ze specyfiki składu różnych typów publikacji (książek, broszur, ulotek, gazet, magazynów i plakatów) realizowanych za pomocą programów takich jak: Scriba, Adobe InDesign i podobnych.</p>
Treści programowe:	<p>W ramach zajęć student pozna następujące pojęcia i zagadnienia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podstawowe informacje na temat DTP; • palety kolorów wykorzystywane w poligrafii; • przebieg procesu poligraficznego od projektu do wydruku; • najpopularniejsze techniki poligraficzne; • przygotowanie elementów graficznych wykorzystywanych podczas składu dokumentów z wykorzystaniem programów Adobe Photoshop (mapy bitowe) i Adobe Illustrator (elementy wektorowe); • charakterystyka wykorzystywanych aplikacji służących do profesjonalnego składu; • podstawy działania programu Adobe InDesign; • zasady składu i łamania tekstów. <p>Semestr 6 Tematy krótkoterminowe realizowane w semestrze zimowym:</p> <ul style="list-style-type: none"> • opracowanie graficzne wiersza w programie Adobe InDesign; • opracowanie graficzne fontu; <p>Przykładowy temat całosemestralny:</p> <ul style="list-style-type: none"> • opracowanie graficzne fontu. <p>Semestr 7 Tematy krótkoterminowe realizowane w semestrze zimowym:</p> <ul style="list-style-type: none"> • opracowanie graficzne i przygotowanie do druku książki; • opracowanie graficzne i skład tomiku poezji; <p>Przykładowy temat całosemestralny:</p> <ul style="list-style-type: none"> • opracowanie graficzne bajki dla dzieci. <p>Semestr 8 Tematy krótkoterminowe realizowane w semestrze zimowym:</p> <ul style="list-style-type: none"> • opracowanie layoutu gazetki reklamowej (fanzinu) lub redesign dowolnego magazynu; <p>Przykładowy temat całosemestralny:</p> <ul style="list-style-type: none"> • opracowanie graficzne katalogu (portfolio), zaproszenia i plakatu autorskiej wystawy.
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> • metody podające (wykład informacyjny) • metody problemowe (wykład problemowy, wykład konwersatoryjny) • metody aktywizujące (gry dydaktyczne, dyskusja dydaktyczna) • metody eksponujące (film, ekspozycja, pokaz) • metody programowane (z wykorzystaniem komputera) • metody praktyczne (pokaz, symulacja)
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p><i>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów uczenia się określonych dla przedmiotu.</i></p> <p>Szczegółowe warunki zaliczenia semestru:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wykonanie ćwiczenia jest jednoznaczne z przedstawieniem gotowej pracy do zaliczenia.

	<ul style="list-style-type: none"> • Zaliczenie wyłącznie wszystkich ćwiczeń oznacza pozytywną ocenę. • Każda z prac jest osobno oceniana i suma ocen stanowi o ocenie końcowej. • Podczas trwania semestru można ponowić zadanie lub jego część i przedstawić pracę do ponownej oceny. • Wymagana jest aktywna obecność na zajęciach, opuszczenie nadmiernej liczby zajęć (zgodnie z obowiązującym regulaminem studiów) jest równoznaczne z brakiem zaliczenia semestru. • Ocena końcowa: 40% projekt, 50% wykonanie, 10% aktywność na zajęciach.
--	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1	Zna i rozumie zagadnienia związane z poligrafią.	K_WG01 K_WG02 K_WG08	Wykład, Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	rozmowa
W2	Zna i rozumie zasady dotyczące przygotowywania materiału do druku i publikacji elektronicznej.	K_WG01 K_WG05 K_WG06	Wykład, Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	rozmowa
U1	Potrafi przygotować grafikę na potrzeby składu wydawniczego.	K_UW01 K_UW03 K_UW08	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
U2	Potrafi samodzielnie opracować publikację na potrzeby druku i wydawnictw elektronicznych.	K_UW01 K_UW03 K_UW06 K_UW08	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
K1	Jest gotów do gromadzenia i świadomej interpretacji potrzebnych informacji.	K_KR01 K_KR02	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
K2	Jest gotów realizować własne koncepcje i działania artystyczne wynikające z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji.	K_KR03 K_KK05	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt

Literatura i pomoce naukowe
<p>Literatura podstawowa</p> <p>Adobe InDesign CS4/CS4 PL, Wyd. Helion, Gliwice 2009;</p> <p>Bringhurst R., Elementarz stylu w typografii, Wyd. d2d.pl, Kraków 2008;</p> <p>Cendrowska D., Zrób to lepiej!: o sztuce komputerowego składania tekstu, Wyd. Naukowe PWN : Mikom, Warszawa 2006;</p> <p>Ciechanowski J., Komputerowe składanie tekstów w językach: polskim, angielskim, czeskim, słowackim, francuskim, hiszpańskim, niemieckim, rosyjskim, Wyd. Majus, Zielona Góra 2003;</p> <p>Kamiński B., Nowoczesny prepress, Wyd. Translator, Warszawa 2001;</p> <p>Kvern O.M., Blatner D., Real world Adobe InDesign CS2: poznaj profesjonalne techniki projektowania publikacji: edycja polska, Wyd. Helion, Gliwice 2007;</p> <p>Kvern O.M., Blatner D., Real world Adobe InDesign CS3: poznaj profesjonalne techniki projektowania publikacji: edycja polska, Wyd. Helion, Gliwice 2009;</p> <p>Kwaśny A., DTP: skład, tworzenie plików postscriptowych, druk, Wyd. Helion, Gliwice 2002;</p> <p>McCue C., Profesjonalny druk: przygotowanie materiałów poznaj profesjonalne narzędzia, techniki i procesy z dziedziny DTP, Wyd. Helion, Gliwice 2007;</p> <p>Tomaszewski A., Architektura książki, Wyd. COBRPP, Warszawa 2011;</p> <p>Tomaszewski A., Typografia i pismo, Wyd. Publishing Institute, Warszawa 1997;</p> <p>Williams R., DTP od podstaw, Wyd. Helion, Gliwice 2011;</p> <p>Zakrzewski P., Kompendium DTP: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce, Wyd. Helion, Gliwice 2009;</p>

Literatura uzupełniająca

Adobe InDesign 1.5 w 12 lekcjach, Wyd. Translator, Warszawa 2000;
 Adobe InDesign CS2/CS3 PL: oficjalny podręcznik, Wyd. Helion, Gliwice 2007;
 Ambrose G., Harris P., Typografia, Wyd. PWN SA, Warszawa 2008;
 Blatner D., Concepción A., Adobe InDesign CS/CS2: idź za ciosem, Wyd. Complan, Kraków 2006;
 Busch, D.D., The complete scanner handbook for desktop publishing, Business One Irwin, Homewood 1991;
 Cohen S., Williams R., Skanowanie i drukowanie: jak to zrobić?, Wyd. Helion, Gliwice 2003;
 Frutiger A., Człowiek i jego znaki, Wyd. d2d.pl, Kraków 2009;
 Grossmann J., Projektowanie czasopism na twoim komputerze, Wyd. Intersoftland, Warszawa 1997;
 Hochuli J., Detal w typografii, Wyd. d2d.pl, Kraków 2009;
 Parker R.C., Skład komputerowy - tajniki projektowania: [101 sprawdzonych rozwiązań], Wyd. Intersoftland, Warszawa 1995;
 Parker R.C., Skład komputerowy w minutę: ponad 200 dobrych rad i pomysłów na efektywne tworzenie czytelniejszych i lepiej wyglądających ogłoszeń, broszur, informatorów..., Wyd. Intersoftland, Warszawa 1994;

Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS			
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]		
	Inne godz. kontaktowe (IGK)	Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta (ZBN)	Zajęcia dydaktyczne
Udział w <i>zajęciach pracowni artystycznej</i>	X	X	60 [h]
Udział w konsultacjach	10[h]	X	X
Przygotowanie do <i>wykładów</i> Przygotowanie do <i>zaliczenia</i>	X	130[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	10[h]/ 0,2 ECTS	130[h]/ 5,4 ECTS	60 [h]/ 2,4 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	200 h/ 8 ECTS		
Informacje dodatkowe, uwagi			