

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**DTP i redakcja techniczna**

**Kod przedmiotu: GSO\_7**

**Rodzaj przedmiotu: obieralny**

**Specjalność: Projektowanie graficzne**

**Wydział: Informatyki**

**Kierunek: Grafika**

**Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK**

**Profil studiów: praktyczny**

**Forma studiów: niestacjonarne**

**Rok: 3**

**Semestr: 6**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**wyklady – 6;**

**laboratorium - 10;**

**Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.**

**Liczba punktów ECTS: 3**

**Osoby prowadzące:**

**wykład:**

**laboratorium:**

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat przygotowania publikacji do druku w zakładzie poligraficznym. Poznanie potrzeb sprzętowych oraz oprogramowania stosowanych w DTP. Przygotowanie do świadomego i celowego wyboru technik i materiałów do druku i wykończenia prac drukowanych dostosowanych do charakteru pracy, zakresu użytkowego oraz budżetu.

**2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:**

Przedmioty wprowadzające to: Podstawy grafiki użytkowej, Liternictwo i typografia, Grafika edytorska

**3. Opis form zajęć**

**a) Wykłady**

**• Treści programowe :**

- Teoria składu:
  - wprowadzenie do procesów DTP,

- tok pracy nad publikacją.
- Jednostki miar typograficznych.
- Podstawowe pojęcia typograficzne:
  - pole zadruku, marginesy, kolumny, szpalty, łamy, winieta, tytuł, pagina.
- Oprogramowanie DTP:
  - Adobe InDesign, QuarkXpress, Corel Ventura, Kombi, Publisher.
- Typografia w druku:
  - czcionki i kroje pism,
  - zasady formatowania tekstu,
  - zasady ustawienia parametrów tekstu,
  - typografia w publikacjach wielostronicowych.
- Fonty:
  - TrueType, Type 1, Open Type,
  - budowa fontu,
  - standardy kodowania (CP, Unicode),
  - problem międzyplatformowości standardów.
- Formaty arkuszy drukarskich.
- Składka drukarska.
- Teoria koloru:
  - zasady doboru kolorów w druku,
  - palety kolorów podstawowych,
  - kolory dodatkowe.
- Pojęcia:
  - desktop publishing,
  - word processing,
  - imposition,
  - prepress,
  - press,
  - postpress.
- Formaty plików komputerowych, ich przydatność i kompatybilność.
- Przygotowanie pracy do przekazania do drukarni:
  - eksport do plików PDF,
  - skład dokumentu na arkusz zgodny z techniką druku,
  - definiowanie nadruków i zalewek nadruki w grafikach importowanych,
  - nadruki obiektów w InDesignie,
  - zalewki.
- Charakterystyka i struktura współczesnego wydawnictwa.
- Organizacja pracy zespołowej.
- Rynek usług poligraficznych, wybór drukarni
- **Metody dydaktyczne :**
  - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją multimedialną uzupełnioną przykładami

materialnymi – książki i publikacje zrealizowane różnymi technikami z użyciem różnych materiałów.

- **Forma i warunki zaliczenia :**
  - Warunkiem zaliczenia wykładu jest uzyskanie 50% poprawnych odpowiedzi z testu zaliczeniowego.
- **Wykaz literatury podstawowej :**
  1. *Kompendium DTP III. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce*, Paweł Zakrzewski, Helion 2016.
  2. Robin Williams, *DTP od podstaw. Projekty z klasą*. Wydanie IV. Helion 2016.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
  1. Kwaśny A., *DTP. Księga eksperta*, Warszawa 2007
  2. Andrzej Gołąb, *DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem*. Helion 2013
  3. Robin Williams, *InDesign. Projekty z klasą*, Helion 2014.
  4. Anna Kaziunas France, *Świat druku 3D. Przewodnik*. PWN 2014

#### b) *Laboratorium*

- **Treści programowe :**
  - Program Adobe Indesign:
    - konfiguracja programu,
    - organizacja programu; Interfejs programu,
    - palety Tools, Transform, Paragraph, Character,
    - menu programu,
    - posługiwanie się liniami pomocniczymi.
  - Dokument InDesign:
    - otwieranie i zapis dokumentów,
    - tworzenie szkieletu dokumentu - definiowanie parametrów,
    - układ dokumentu: pole zadruku, marginesy, kolumny, szpalty, łamy, winieta, tytuł, pagina,
    - ramki tekstowe i graficzne,
    - ramki obrazkowe (import plików graficznych : grafiki rastrowej i wektorowej),
    - ramki tekstowe (import plików tekstowych).
  - Projektowanie stron wzorcowych:
    - tworzenie nowego dokumentu,
    - edycja stron wzorcowych,
    - tworzenie siatki linii pomocniczych,
    - dodawanie obszarów zablokowanych dla grafiki i tekstu,
    - stosowanie wzorca do stron dokumentu.
  - Dokumenty wielostronicowe InDesign:
    - tworzenie dokumentów wielostronicowych i kontrolowanie układu stron,
    - automatyczna numeracja,
    - tworzenie skorowidzów i spisów treści,

- przygotowanie makieta (strony wzorcowe) dla kolumny jednołamowej i dzielenie na łamy,
- wykorzystanie ramek i łączenie ich w łańcuch ze swobodnym przelewaniem tekstu,
- oblewanie grafiki tekstem
- elementy graficzne w publikacji,
- osadzanie i edycja grafiki wektorowej,
- zdjęcia, kadrowanie i dopasowanie do publikacji,
- bitmapowe efekty graficzne, miękkie cienie i przezroczystość,
- definicja i parametry ramek tekstowych.
- Edycja tekstu i kontrola typografii:
  - wprowadzanie tekstu,
  - znaki korektorskie i adiustacyjne,
  - nanoszenie korekty,
  - wstępne formatowanie tekstu,
  - definicja stylów akapitowych i znakowych,
  - parametry Hyphenate, Justification,
  - ustawienie funkcji Baseline Grid,
  - tworzenie i edycja tabel,
- Praca z kolorami:
  - tworzenie własnego koloru oraz tinty i dodawanie do próbek,
  - ustalanie kierunku przejścia gradientu,
  - tworzenie obrysu kreskowego,
  - określanie domyślnych przestrzeni roboczych,
  - profile ICC.
- Style w InDesign:
  - tworzenie i nadawanie stylów obiektowych, znakowych, akapitowych,
  - zagnieżdżanie stylów znakowych w akapitowych,
  - globalne aktualizowanie stylów.
- Zasady przygotowania publikacji do druku:
  - drukowanie i eksport do plików PDF,
  - skład dokumentu na arkusz zgodny z techniką druku,
  - definiowanie nadruków i zalewek nadruki w grafikach importowanych, nadruki obiektów w InDesignie, zalewki
- **Metody dydaktyczne :**
  - Prezentacje przypadków,
  - Dyskusja,
  - Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
  - Indywidualne rozwiązywanie zadań.
- **Forma i warunki zaliczenia :**
  - Przygotowanie wielostronicowej publikacji.
  - Ocena aktywności studentów podczas zajęć
- **Wykaz literatury podstawowej :**
  1. Adobe Creative Team, *Adobe InDesign CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik*, Helion 2016.

2. Paweł Zakrzewski, *Adobe InDesign CC. Kurs video. Poziom drugi. Automatyzacja pracy i zaawansowane techniki*. Videopoint 2015.
  3. Burke Pariah, *e-Publikacje w InDesign CS6*, Promise 2013.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
    1. French Nigel, *InDesign i tekst. Profesjonalna typografia w Adobe InDesign* Adobe Press 2010.
    2. Samara Timothy, *Kroje i kolory pisma. Przewodnik dla grafików*, PWN 2010.
    3. Cendrowska Dorota, *Zrób to lepiej. O sztuce komputerowego składania tekstu*, PWN 2009.

#### 4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	6
	Czytanie wskazanej literatury	14
	Przygotowanie do zaliczenia	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	10
	Realizacja zadań dodatkowych	5
	Projekt indywidualny	20
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	15

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>75</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>3</b>

#### 5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 16
  - Liczba punktów ECTS – 0,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 10
  - Liczba punktów ECTS – 2

#### 6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_7_W1	Zna podstawowe pojęcia typograficzne, techniki druku stosowane oraz pojęcia stosowane w DTP	K_W03
GSO_7_W2	Wie jak zaplanować różne etapy realizowane przez studio DTP oraz dobrać do nich odpowiednie oprogramowanie.	K_W08 K_W13
GSO_7_W3	Posiada wiedzę potrzebną do wykonania projektu DTP	K_W02 K_W13

GSO_7_U1	Ma umiejętność: tworzenia i stosowania stylów znakowych i akapitowych oraz ich zagnieżdżania, a także globalnego aktualizowania, tworzenia narzędzi malarskich	K_W08 K_U10
GSO_7_U2	Biegłe posługuje się programem Adobe Indesign.	K_W08 K_U10
GSO_7_U3	Potrafi samodzielnie realizować projekt składu dokumentu wielostronicowego.	K_U01, K_U03 K_U10, K_U14 K_W02, K_W03 K_W08, K_W13 K_K05, K_K06 K_K07,
GSO_7_K1	Potrafi realizować projekt grupowy.	K_K05 K_K06 K_K07

**7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia .**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GSO_7_W1	✓		Test zaliczeniowy
GSO_7_W2	✓	✓	Test zaliczeniowy
GSO_7_W3	✓	✓	Test zaliczeniowy Przegląd prac projektowych
GSO_7_U1		✓	Obserwacja pracy studenta
GSO_7_U2		✓	Obserwacja pracy studenta
GSO_7_U3		✓	Przegląd prac projektowych
GSO_7_K1		✓	Przegląd prac projektowych

**8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GSO_7_W1 GSO_7_W2	Poprawnie odpowiada na ponad 50% pytań testu wyboru.
GSO_7_U1 GSO_7_U2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.
GSO_7_W1 GSO_7_W2 GSO_7_W3 GSO_7_U1 GSO_7_U2 GSO_7_U3	Poprawnie realizuje projekt indywidualny.
GSO_7_K1	Poprawnie realizuje projekt grupowy