

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Projektowanie publikacji

Kod przedmiotu: GSO_1

Rodzaj przedmiotu: obieralny

Specjalność: Projektowanie graficzne

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rok: 3

Semestr: 5, 6

Formy zajęć i liczba godzin:

 wykłady – 22 (10 + 12);

 laboratorium - 59 (24 +35);

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

Liczba punktów ECTS: 9 (4 +5)

Osoby prowadzące:

 wykład:

 laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest budowanie zasobu wiedzy i umiejętności niezbędnych do rozwiązywania problemów projektowych z zakresu projektowania publikacji. Wiedza dotycząca rozmaitych form edytorskich, technik i materiałów mających zastosowanie w projektowaniu, makietowaniu i realizacji publikacji. Kształcenie w zakresie metodyki projektowania publikacji użytkowych i artystycznych uwzględniające zarówno poligraficzne jak i cyfrowe techniki realizacji. Kształtowanie świadomości profesjonalnej opartej na prawidłowym rozumieniu istoty zadań projektowych. Pogłębianie wiedzy dotyczącej historii i tradycji projektowania graficznego oraz bieżących dokonań projektowych. Zachęcanie do poszukiwania indywidualnych środków wyrazu i metod rozwiązywania zadań projektowych.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: podstawy grafiki użytkowej, podstawy grafiki edytorskiej, liternictwo i typografia, umiejętność posługiwania się programami graficznymi.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe :**
 - Aktualnie stosowane formy i rodzaje publikacji, rodzaje wydawnictw.
 - Współczesne tendencje w projektowaniu książki.
 - Budowa książki – arkusz drukarski, formaty, techniki oprawy, techniki wykończeniowe.
 - Projektowanie serii wydawniczych .
 - Przygotowanie projektu publikacji do prezentacji i do realizacji.
 - Techniki poligraficzne, przygotowanie do druku, nadzór nad realizacją.
 - Projektowanie czasopism – struktura czasopisma, projekt całościowy, działy.
 - Historia plakatu.
 - Współczesne formy druków wielkoformatowych.
 - Plakat i afisz.
 - Publikacje jako nośnik tożsamości wizualnej.
 - Projektowanie książki dla dzieci i młodzieży.
 - Ilustracja.
 - Niestandardowe rozwiązania projektowe – możliwości zastosowań.
 - Rynek wydawniczy, wydawnictwa, wydawcy.
- **Metody dydaktyczne :**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją
- **Forma i warunki zaliczenia :**
 - Zaliczenie ustne.
- **Wykaz literatury podstawowej :**
 1. Gavin Ambrose, Paul Harria, *Typografia*, PWN 2008
 2. Claudia McCue, *Profesjonalny druk, przygotowanie materiałów* Helion 2007
 3. Barbara Bieńkowska, *Książka na przestrzeni dziejów*, CEBID Warszawa 2007
 4. Zdzisław Schubert , *Mistrzowie plakatu i ich uczniowie*, Warszawa 2008
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Quentin Newark, *Design i grafika dzisiaj*, ABE dom wydawniczy 2006
 2. Krzysztof Dydo *Plakaty, Najlepsze polskie plakaty po 1989 r.*, Bosz 2006,
 3. Krzysztof Tyczkowski, *Lettera magica*, Polski Drukarz 2005
 4. Charlotte & Peter Fiell, *Projektowanie graficzne*, Taschen, Koln 2005
 5. David Dabner, *Design & Layout*, Focus 2003
 6. CYMELIA - MUZEUM PLAKATU, *Plakaty z kolekcji Muzeum Plakatu 1887-1967*, Warszawa 2001
 7. Josef Muller-Brockmann, Shizuko Muller-Brockmann, *History of the Poster*, Phaidon 2004
 8. Piotr Rypson, *Książki i strony CSW Zamek Ujazdowski*, Warszawa 2000
 9. Bruce Fraser, Chris Murphy, Fred Bunting *Zarządzanie barwą*, Helion 2006

b) *Laboratorium*

• **Treści programowe :**

- Publikacja drukowana jako medium.
- Rozróżnienie pomiędzy komunikatem, a informacją.
- Wielość form publikacji drukowanych, zakres ich użyteczności.
- Struktura publikacji; materialna (format, układ, oprawa, materiał) oraz projektowa (layout, typografia, grafika).
- Publikacja jako obiekt.
- Ilustracja: różne rodzaje i zastosowania.
- Współczesne projektowanie publikacji jako sfera inspiracji.
- Etapy pracy projektowej.
- Forma prezentacji projektu.
- Tematy zadań:
 - Projekt serii wydawniczej
 - Projekt wydawnictwa ilustrowanego
 - Projekt magazynu ilustrowanego
 - Projekt plakatu
 - Projekt książeczki ilustrowanej dla dzieci
 - Projekt książki autorskiej
 - Projekt druków promocyjnych imprezy – plakat, afisz, informator, ulotki, bilety

• **Metody dydaktyczne :**

- Prezentacje przypadków publikacji wydawniczych.
- Dyskusja w grupie.
- Indywidualne rozwiązywanie zadań.
- Indywidualne korekty.
- Praca w czasie własnym.

• **Forma i warunki zaliczenia :**

- Proces dydaktyczny oparty jest głównie na ćwiczeniach w pracowni komputerowej realizowanych w ramach samodzielnej pracy studenta podczas zajęć oraz wykonywaniu zadanych ćwiczeń w czasie własnym. Rezultaty są korygowane na bieżąco przez prowadzącego na każdym z zajęciach.
- Ponadto, aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi projektami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej osobiście zaprezentowanymi na przeglądzie zaliczeniowym.
- Efektem finalnym, w zależności od ćwiczenia, jest wydruk lub makietą zaprojektowanej publikacji.

• **Wykaz literatury podstawowej :**

1. Mikael Mitchell i Sasan Wightman, *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, wyd. d2d.pl, 2012
2. Tim Harrower, *Podręcznik projektanta gazet*, exPress 2006

3. Ambrose Gavin , Harris Paul, *Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie*, PWN, 2008
4. H.P. Willberg, F. Forssman, *Pierwsza pomoc w typografii, słowo/obraz, terytoria*, Gdańsk 2011

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Francois Richaudeau Podręcznik typografii i łamania kolumn / PLJ, Warszawa 1997
2. Foster John, *New Master's of Poster Design*, Rockport Publishers, 2008
3. Robert Chwałowski, *Typografia typowej książki*, Helion, Gliwice
4. pisma o projektowaniu: 2+3D, Eye, Print, Typo, Computer Arts.,
5. bieżąca prasa,
6. portale internetowe

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	22
	Czytanie wskazanej literatury	14
	Przygotowanie do zaliczenia	25
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	59
	Realizacja zadań dodatkowych	15
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Projekt indywidualny	50
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	20

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	225
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	9

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 81
 - Liczba punktów ECTS – 3,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 59
 - Liczba punktów ECTS – 6,6

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia

GSO_1_W01	Posiada wiedzę ogólnoplastyczną, z tworzenia komunikatu wizualnego i potrafi ją wykorzystać w kreacji graficznej i w budowaniu obrazu.	K_W01 K_W02
GSO_1_W02	Posiada wiedzę z zakresu oprogramowania graficznego oraz z technologii i planowania procesów technologicznych oraz wiedzę z zakresu prawa autorskiego.	K_W03 K_W08 K_K11
GSO_1_W03	Potrafi dokonać analizy tematu, tzw. researchu na potrzeby projektu oraz pod kątem działań projektowych.	K_W12
GSO_1_U01	Posiada umiejętności tworzenia własnych koncepcji projektowych - wydawniczych na zadany temat, dobiera odpowiednie środki do ich realizacji, prawidłowo formuje komunikat graficzno-typograficzny.	K_U01 K_U03 K_U05 K_U10
GSO_1_U02	Sprawnie rozwiązuje problemy projektowe, potrafi korzystać z nowoczesnych metod projektowych, dąży do samodoskonalenia i potrafi bronić postawionych założeń.	K_U03 K_U10 K_U12
GSO_1_U03	Posiada umiejętność dostosowania projektu do docelowej grupy odbiorców, która wynika m.in. z własnych doświadczeń w realizowaniu własnych działań wydawniczych. Przestrzega prawa autorskiego w pracach projektowych	K_U05 K_U14 K_K11
GSO_1_K01	Posiada wewnętrzną motywację do działania, gromadzi i analizuje wartościowe przykłady wydawnicze, interesuje się nowinkami w świecie wydawniczym, potrafi sformułować osobisty komentarz na tematy projektowe.	K_K02
GSO_1_K02	Rozumie potrzebę przeprowadzenia analizy badawczej oraz potrafi wyciągnąć autorskie wnioski przed przystąpieniem do procesu projektowego.	K_K03 K_K07 K_K09
GSO_1_K03	Charakteryzuje się samodzielnym myśleniem, realizowaniem autorskich koncepcji w sposób twórczy i elastyczny, a w razie potrzeby wykazuje zdolności zaadaptowania się do zmieniających się potrzeb projektu.	K_K05 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_1_W01	x		Zaliczenie ustne
GSO_1_W02	x		Zaliczenie ustne
GSO_1_W03	x		Zaliczenie ustne
GSO_1_U01		x	Przegląd prac projektowych i wykonywanie zadań w czasie ćwiczeń
GSO_1_U02		x	Przegląd prac projektowych i wykonywanie zadań w czasie ćwiczeń

GSO_1_U03		x	Przegląd prac projektowych i wykonywanie zadań w czasie ćwiczeń
GSO_1_K01		x	Przegląd prac projektowych i wykonywanie zadań w czasie ćwiczeń
GSO_1_K02		x	Przegląd prac projektowych i wykonywanie zadań w czasie ćwiczeń
GSO_1_K03		x	Przegląd prac projektowych i wykonywanie zadań w czasie ćwiczeń

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GSO_1_W01	Poprawnie odpowiada na zaliczeniu na ponad 50 % pytań.
GSO_1_W02	Poprawnie odpowiada na zaliczeniu na ponad 50 % pytań.
GSO_1_W03	Poprawnie odpowiada na zaliczeniu na ponad 50 % pytań.
GSO_1_U01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GSO_1_U02	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GSO_1_U03	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GSO_1_K01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GSO_1_K02	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GSO_1_K03	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.