

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: stacjonarne

Rok: 3

Semestr: 6

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 8;

laboratorium - 14;

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,
 - tworzenie i nadawanie 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	8
	Czytanie wskazanej literatury	12
	Przygotowanie do zaliczenia	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	14
	Realizacja zadań dodatkowych	5
	Projekt indywidualny	16
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	15

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

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 22
 - Liczba punktów ECTS – 0,9
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 14
 - 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	K_W08

	znakowych i akapitowych oraz ich zagnieżdżenia, a także globalnego aktualizowania, tworzenia narzędzi malarskich	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	v		Test zaliczeniowy
GSO_7_W2	v	v	Test zaliczeniowy
GSO_7_W3	v	v	Test zaliczeniowy Przegląd prac projektowych
GSO_7_U1		v	Obserwacja pracy studenta
GSO_7_U2		v	Obserwacja pracy studenta
GSO_7_U3		v	Przegląd prac projektowych
GSO_7_K1		v	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