

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Typografia i prepress

Kod przedmiotu: GS_10

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rok: 1

Semestr: 1

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 8;

laboratorium - 35;

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

Liczba punktów ECTS: 5

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat roli typografii oraz możliwości zastosowania i ograniczeń programu Adobe Indesign. Student po ukończeniu zajęć powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu makro i mikrotypografii.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

- Student powinien posiadać wiedzę z zakresu obsługi komputera
- Znajomość zasad kompozycji

Przedmioty wprowadzające to: kompozycja

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**
 - Przedstawienie roli typografii

- Przedstawienie podstawowej terminologii
- Przedstawienie dobrych i złych przykładów zastosowanie typografii
- Wprowadzenie do obsługi programu Adobe Indesign z pokazem na żywo
- Wprowadzenie teoretyczne do problematyki realizowanej w pierwszym zadaniu
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją
 - Zaprezentowanie przykładowych realizacji (ulotki, katalogi, książki)
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest obecność i realizacja prac projektowych
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. F. Forssman, H. P. Willberg, Pierwsza pomoc w typografii, wydawnictwo Słowo/obraz terytoria, 2011
 2. J. Hochuli, Detal w typografii, wydawnictwo d2d.pl, 2009
 3. Adobe Creative Team Adobe InDesign CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Helion, 2016
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. R. Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, wydawnictwo d2d.pl, 2008
 2. J. Müller, Grid System in Gragpic Design, Niggli Verlag, 2001
 3. G. Ambrose, P. Harria, Typografia, wydawnictwo PWN, 2008
 4. C. McCue, Profesjonalny druk: przygotowanie materiałów, wydawnictwo Helion, 2007.
 5. B. Fraser, Profesjonalne zarządzanie barwą, wydawnictwo Helion, 2007
 6. T. Samara, Kroje i kolory pisma. Przewodnik dla grafików, wydawnictwo PWN, 2010
- **b) Laboratorium**
- **Treści programowe:**
 - nauka obsługi programu Adobe Indesign
 - realizacja zadań praktycznych: przedstawienie pojęcia literą, pojęcia przeciwstawne, tekst ciągły, tekst łamowy
 - ćwiczenia wykonywane bezpośrednio w trakcie trwania zajęć
- **Metody dydaktyczne:**
 - Prezentacje przypadków,
 - Dyskusja,
 - Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
 - Indywidualne rozwiązywanie zadań.
 - Korekta bieżących realizacji
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Przedstawienie finalnej wersji zadania w postaci wydruku i wersji elektronicznej
 - Frekwencja studenta

- Zaangażowanie, ilość korekt projektów
- **Wykaz literatury podstawowej** (*jak w wykładach*):
 1. F. Forssman, H. P. Willberg, Pierwsza pomoc w typografii, wydawnictwo Słowo/obraz terytoria, 2011
 2. J. Hochuli, Detal w typografii, wydawnictwo d2d.pl, 2009
 3. Adobe Creative Team Adobe InDesign CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Helion, 2016
- **Wykaz literatury uzupełniającej:** (*jak w wykładach*)
 1. R. Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, wydawnictwo d2d.pl, 2008
 2. J. Müller, Grid System in Graphic Design, Niggli Verlag, 2001
 3. G. Ambrose, P. Harria, Typografia, wydawnictwo PWN, 2008
 4. C. McCue, Profesjonalny druk: przygotowanie materiałów, wydawnictwo Helion, 2007.
 5. B. Fraser, Profesjonalne zarządzanie barwą, wydawnictwo Helion, 2007
 6. T. Samara, Kroje i kolory pisma. Przewodnik dla grafików, wydawnictwo PWN, 2010

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	6
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	4
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	35
	Realizacja zadań dodatkowych podczas zajęć	7
	Projekt indywidualny	35
	Samodzielna realizacja zadań	30

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 43
 - Liczba punktów ECTS – 1,7
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 35
 - Liczba punktów ECTS – 4,2

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy y (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_10_W01	Ma wiedzę na temat realizacji projektowych, procesów technologicznych i sposobów ich planowania, jest świadoma/y rozwoju technologicznego oraz uaktualniania wiedzy	K_W03, K_W08
GS_10_U01	Potrafi kreować oraz realizować własne koncepcje projektowe oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich zrealizowania w programie InDesign	K_U01, K_U10
GS_10_U02	Posiada umiejętności w zakresie tworzenia grafiki wydawniczej, potrafi również zaprojektować rozbudowane komunikaty typograficzne	K_U05
GS_10_K01	Potrafi realizować własne koncepcje artystyczne oparte na zdolności twórczego myślenia, potrafi sprawnie rozwiązywać napotkane problemy oraz adaptować się do zmieniającej się sytuacji w trakcie trwania projektu	K_K04
GS_10_K02	Potrafi obiektywnie ocenić swoją pracę, jak i pracę innych oraz sformułować konstruktywną krytykę w stosunku do działań innych osób.	K_K07

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

Efekt przedmiotowy y (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_10_W01	v	v	Przegląd prac projektowych
GS_10_U01		v	Przegląd prac projektowych
GS_10_U02	v	v	Przegląd prac projektowych
GS_10_K01		v	Przegląd prac projektowych
GS_10_K02		v	Przegląd prac projektowych

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_10_W01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Wykorzystanie odpowiednich programów i technik do konkretnych zadań.
GS_10_U01	Wykorzystanie odpowiednich programów i technik do konkretnych zadań. Terminowe dostarczenie projektów, nie wymagających większych poprawek.
GS_10_U02	Poprawnie przygotowuje pliki do druku. Wykazuje umiejętność kreatywnego zastosowania możliwości oferowanych przez program InDesign w celu uzyskania efektu wyznaczonego w zadaniu
GS_10_K01	W sposób twórczy i konstruktywny stosuje się do wytycznych prowadzącego.
GS_10_K02	Potrafi wyciągnąć wnioski z wytycznych prowadzącego oraz w sposób obiektywny ocenić swoją pracę.