

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Grafika edytorska

Kod przedmiotu: GS_23

Rodzaj przedmiotu: podstawowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rok: 3

Semestr: 5

Formy zajęć i liczba godzin:

wykłady – 12;

laboratorium - 25;

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

Liczba punktów ECTS: 2

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Budowanie podstawowego zasobu wiadomości dotyczących 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. Rozwijanie umiejętności warsztatowych i wykonawczych niezbędnych w pracy projektowej. 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:

- Umiejętność posługiwania się programami graficznymi
- Przedmioty wprowadzające to: Typografia i prepress, Liternictwo i typografia

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**
- Projektowanie graficzne – dziedziny projektowania, zadania projektanta

- Formy i rodzaje publikacji – książka, broszura, folder, czasopismo, plakat, kalendarz itp.
- Elementy projektu publikacji – treść i forma; tekst, grafika, format
- Projektowanie struktury publikacji – siatka, makieta, styl, nawigacja
- Historia książki
- Budowa książki
- Papier – formaty, rodzaje, oznakowania
- Introligatorstwo – materiały i techniki używane w projektowaniu, makietowaniu i poligrafii.

- **Metody dydaktyczne:**

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją.

- Prezentacja przypadków na podstawie przykładów drukowanych publikacji.

- **Forma i warunki zaliczenia:**

Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi projektami wykonanymi w ramach ćwiczeń

- **Wykaz literatury podstawowej:**

1. H.P. Willberg, F. Forssman, *Pierwsza pomoc w typografii*, słowo/obraz, terytoria, Gdańsk 2011
2. Robert Bringhurst, *Elementarz stylu w Typografii*, Design Plus, Kraków 2007
3. Ambrose Gavin , Harris Paul, *Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie*, PWN, 2008

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Lakshmi Bhaskaran, *Design XX wieku*, ABE Marketing 2006
2. Quentin Newark, *Design i grafika dzisiaj*, ABE dom wydawniczy 2006
3. Robert Chwałowski, *Typografia typowej książki*, Helion, Gliwice

b) Laboratorium

- **Treści programowe:**

- Analiza istniejących publikacji
- Przygotowanie własnego zestawu publikacji

- **Metody dydaktyczne:**

- Prezentacje prac,
- Dyskusja,
- Indywidualne rozwiązywanie zadań,
- Konsultacje wykonanych projektów/prac z wykładowcą.

- **Forma i warunki zaliczenia:**

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.

- **Wykaz literatury podstawowej:**

1. H.P. Willberg, F. Forssman, *Pierwsza pomoc w typografii*, słowo/obraz, terytoria, Gdańsk 2011
2. Robert Bringhurst, *Elementarz stylu w Typografii*, Design Plus, Kraków 2007
3. Ambrose Gavin , Harris Paul, *Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie*, PWN, 2008

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Lakshmi Bhaskaran, *Design XX wieku*, ABE Marketing 2006
2. Quentin Newark, *Design i grafika dzisiaj*, ABE dom wydawniczy 2006
3. Robert Chwałowski, *Typografia typowej książki*, Helion, Gliwice

4. **Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS**

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	12
	Czytanie wskazanej literatury	4
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	25
	Projekt indywidualny	9

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

5. **Wskaźniki sumaryczne**

a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich

- Liczba godzin kontaktowych – 37
- Liczba punktów ECTS – 1,5

a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.

- Liczba godzin kontaktowych – 25
- Liczba punktów ECTS – 1,4

6. **Zakładane efekty kształcenia**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_19_W2	Posiada wiedzę z zakresu historii i tradycji projektowania graficznego oraz bieżących dokonań projektowych	K_W01, K_W03, K_W08
GS_19_W1	Posiada ugruntowaną wiedzę dotyczącą form edytorskich, technik i materiałów mających zastosowanie w projektowaniu, makietowaniu i realizacji publikacji	K_W03, K_W08, K_W12
GS_19_U1	Posiada umiejętność tworzenia projektowania publikacji użytkowych i artystycznych uwzględniające zarówno poligraficzne, jak i cyfrowe techniki realizacji	K_W02, K_W03, K_U01, K_U03, K_K04, K_K07
GS_19_U2	Posiada umiejętność właściwego doboru właściwych technik i narzędzi Przygotowanie	K_W02, K_W03, K_W08, K_W12, K_U01, K_U03,

	własnego zestawu publikacji	K_U10, K_K04, K_K07
GS_19_K1	Rozumie znaczenie pracy zespołowej, potrafi przyjmować różne role w procesie projektowym	K_K09, K_K07, K_U01

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	
GS_19_W1	v	V	Przegląd prac projektowych
GS_19_W2	v	v	Przegląd prac projektowych
GS_19_U1	v	v	Przegląd prac projektowych
GS_19_U2	v	v	Przegląd prac projektowych
GS_19_K1	v	v	Przegląd prac projektowych

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_19_W1	Poprawne wykonanie zadania projektowego i aktywny udział w zajęciach.
GS_19_W2	Poprawne wykonanie zadania projektowego i aktywny udział w zajęciach.
GS_19_U1	Poprawne wykonanie zadania projektowego i aktywny udział w zajęciach.
GS_19_U2	Poprawne wykonanie zadania projektowego i aktywny udział w zajęciach.
GS_19_K1	Poprawne wykonanie zadania projektowego i aktywny udział w zajęciach.