

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: **stacjonarna/niestacjonarna**

Rok: 3

Semestr: 5, 6

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 22 (10 + 12);

laboratorium – 60 (28 + 32);

Forma niestacjonarna

wyklady – 14 (6 + 8);

laboratorium – 36 (16 + 20);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 8 (4 + 4)

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.
- Publikacje jako nośnik tożsamości wizualnej.
- Projektowanie książki dla dzieci i młodzieży.
- Ilustracja.
- Niestandardowe rozwiązania projektowe – możliwości zastosowań.
- Liberatura - artystyczny odłam projektowania książki autorskiej
- Rynek wydawniczy, wydawnictwa, wydawcy.
- Edytorskie opracowanie, korekta tekstu, reguły składu i łamania tekstu

• Metody dydaktyczne :

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją

• Forma i warunki zaliczenia :

- Zaliczenie ustne.

• Wykaz literatury podstawowej :

1. Ambrose G., Harris P., *Typografia*. Warszawa: PWN, 2008.
2. Bieńkowska B., *Książka na przestrzeni dziejów*. Warszawa: CEBID, 2005.
3. Schubert Z., *Mistrzowie plakatu i ich uczniowie*. Warszawa: Rzeczpospolita, 2008.
4. Wiliams R., *DTP od podstaw. Projekty z klasą*. Gliwice: Helion: 2016.
5. *Książka po okładce. O współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych*. Kraków: Karakter, 2021.
6. Wytwórcy książek, *Historia społeczności wydawniczej w czasach PRL-u*, Jacek Mrowczyk, Wydawnictwo Karakter, 2023

• Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Newark Q., *Co to jest projektowanie graficzne?* Warszawa: Wydawnictwo Arkady, 2021.
2. Llop R. *System graficzny w projektowaniu okładek książek. W poszukiwaniu języka parametrów.* Kraków: D2d, 2021.
3. Henryk Tomaszewski: *byłem, czego i wam życzę.* Red. A. Szewczyk. Warszawa: Zachęta - Narodowa Galeria Sztuki, 2014.

b) Laboratorium

- **Treści programowe :**

- Publikacja drukowana jako medium.
- Dwie strony publikacji / materialna czyli papier, format, ilość stron, układ, oprawa i projektowa czyli layout, typografia, grafika/
- 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.
- Makieta, wybór papieru, ilość stron, uszlachetnienia, wycięcia, tłoczenia, folia, lakier ...)
- Ilustracja: różne rodzaje i zastosowania.
- Ilustracja dla dzieci
- Współczesne projektowanie publikacji jako sfera inspiracji.
- Etapy pracy projektowej.
- Forma prezentacji projektu.
- Mikrotypografia publikacji elektronicznych: fonty, interlinie i odstępy, wyróżnienia, style akapitowe, style znakowe

- **Tematy zadań:**

Projekt serii wydawniczej
Projekt wydawnictwa ilustrowanego
Projekt magazynu ilustrowanego
Projekt książeczki ilustrowanej dla dzieci 3-5 lat
Projekt książeczki dla dzieci od 5 lat
Projekt książki autorskiej, (autorska grafika, ilustracja oraz tekst, format dowolny jednak uzasadniony do treści książki)
Publikacja multimedialna
Projekt zina zawierający fabułę związaną z proekologią

- **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 każdych 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 makiet zaprojektowanej publikacji.
- **Wykaz literatury podstawowej :**
 1. Mitchell M., Wightman S., *Typografia książki. Podręcznik projektanta*. Kraków: D2d.pl, 2012.
 2. Harrower T., *Podręcznik projektanta gazet*. Warszawa: exPress, 2006.
 3. Ambrose G., Harris P., *Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie*. Warszawa: PWN, 2008.
 4. Willberg H.P., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii*. Gdańsk: słowo/obraz, terytoria, 2022.
 5. Zakrzewski P., *Kompendium DTP : Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce*. Gliwice: Helion, 2015.
 6. Dosłownie, Liternicze i typograficzne okładki polskich książek 1944-2019, Janusz Górski, Karakter, 2019
 7. Porządek w projektowaniu. Siatki w projektowaniu graficznym – teoria i praktyka, Jean Ulysses Voelker, D2d, 2020
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Foster J., *New Master's of Poster Design*. Rockport Publishers, 2008.
 2. Jury D., *Co to jest typografia?* Warszawa: Arkady, 2021.
 3. French N., D'Andrade H., *Zrób projekt typo*. Kraków: D2d, 2022.
 4. French N., *InDesign i tekst. Profesjonalna typografia w Adobe InDesign*. Warszawa: APN Promise, 2017.
 5. Anton K. K., Cruise J., *Adobe InDesign CC/CC PL: oficjalny podręcznik*. Gliwice: Helion: 2016.
 1. bieżąca prasa, portale internetowe

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	22
	Czytanie wskazanej literatury	8
	Przygotowanie do zaliczenia	13
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	60
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Projekt indywidualny	30
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	25
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	10
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	200
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	8

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	13
	Przygotowanie do zaliczenia	16
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	36
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Projekt indywidualny	45
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	24
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	20
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	200
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	8

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

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

- Liczba godzin kontaktowych – 94
- Liczba punktów ECTS – 3,8

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

- Liczba godzin kontaktowych – 60
- Liczba punktów ECTS – 5,0

b. forma niestacjonarna

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

- Liczba godzin kontaktowych – 62
- Liczba punktów ECTS – 2,5

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

- Liczba godzin kontaktowych – 36
- Liczba punktów ECTS – 5,0

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_U20 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 K_K04
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	K_K05 K_K07

	elastyczny, a w razie potrzeby wykazuje zdolności zaadaptowania się do zmieniających się potrzeb projektu.	
--	--	--

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.