

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: **stacjonarna/niestacjonarna**

Rok: 1

Semestr: 1

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wykłady – 10;

laboratorium – 30;

Forma niestacjonarna

wykłady – 5;

laboratorium – 18;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 3

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Zdobycie podstawowej wiedzy z zakresu typografii i prepressu: terminologia i poprawne nazewnictwo, umiejętność doboru kroju pisma do projektu, poznanie podstawowych błędów i sposobu ich unikania. Umiejętność samodzielnego przygotowania prostej publikacji do druku. Zapoznanie się z programem Adobe Indesign oraz opcjami tekstowymi programu Adobe Illustrator. Umiejętność trafnego dobrania programu do projektu. Student po ukończeniu zajęć powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu makro i mikrotypografii oraz przygotowania do druku.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

- Wiedza z zakresu obsługi komputera
- Znajomość zasad kompozycji

Przedmioty wprowadzające to: kompozycja

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

• Treści programowe:

1. Omówienie roli typografii
2. Przedstawienie podstawowych pojęć i błędów typograficznych.
3. Przedstawienie dobrych i złych przykładów zastosowanie typografii

• Metody dydaktyczne:

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją
- Zaprezentowanie przykładowych realizacji (ulotki, katalogi, książki)
- Zaprezentowanie przykładowych pomocy drukarskich (wzorniki papierów, przykładowe formy uszlachetniania druku)

• Forma i warunki zaliczenia:

- Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest odpowiedź ustna lub pisemna na wybrane zagadnienia typograficzne i realizacja prac projektowych

• Wykaz literatury podstawowej:

1. Willberg H.P., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii*. Gdańsk: słowo/obraz, terytoria, 2022.
2. Hochuli J., *Detal w typografii*. Kraków: d2d.pl, 2009.
3. Gordon J., Jansen C., Schwartz R., *Adobe InDesign CC/CC PL*. Gliwice: Helion: 2017.
4. Anton K. K., Cruise J., *Adobe InDesign CC/CC PL: oficjalny podręcznik*. Gliwice: Helion: 2016.

• Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Jury D., *Co to jest typografia?* Warszawa: Arkady, 2021
2. Bringhurst R., *Elementarz stylu w typografii*, Kraków: d2d.pl, 2007.
3. Ambrose G., Harris P., *Typografia*, Warszawa: PWN, 2008.
4. *Poligrafia. Sztuka, techniki, technologie*. Warszawa: Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego, 2021.
5. Szydłowska A., Misiak M., *Paneuropa, Kometa, Hel. Szkice z historii projektowania liter w Polsce*. Kraków: Karakter, 2015.

b) Laboratorium

• Treści programowe:

1. nauka obsługi programu Adobe Indesign
2. realizacja zadań praktycznych:
 - plakat typograficzny
 - skład tekstu ciągłego

3. ćwiczenia wykonywane bezpośrednio w trakcie trwania zajęć

- **Metody dydaktyczne:**
 - Prezentacje przypadków,
 - Dyskusja,
 - 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
 - Prawidłowa odpowiedź na zadane pytania teoretyczne
- **Wykaz literatury podstawowej :**
 1. Jak w przypadku wykładu
- **Wykaz literatury uzupełniającej: (jak w wykładach):**
 1. Jak w przypadku wykładu

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	10
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	4
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	30
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Projekt indywidualny	15
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

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

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	5
	Czytanie wskazanej literatury	6
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	8
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	18
	Czytanie wskazanej literatury	7
	Projekt indywidualny	20
	Samodzielna realizacja zadań	5
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3

Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3
---------------------	------------------------	---

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

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 – 46
 - Liczba punktów ECTS – 1,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 30
 - Liczba punktów ECTS – 1,4

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 29
 - Liczba punktów ECTS – 1,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 18
 - Liczba punktów ECTS – 1,4

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (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 potrzebnymi 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, K_U20
GS_10_K02	Potrafi obiektywnie ocenić swoją pracę, jak i pracę innych oraz sformułować konstruktywną krytykę w stosunku do	K_K07

	działań innych osób.	
--	----------------------	--

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_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.