

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

wyklady – 8;

laboratorium – 30;

Forma niestacjonarna

wyklady – 6;

laboratorium – 18;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 4

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, 2013

• 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, 2013
- **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

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	8
	Czytanie wskazanej literatury	7
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	30
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Projekt indywidualny	30
	Samodzielna realizacja zadań	5

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	100
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	4

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	6
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	14
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	18

	Czytanie wskazanej literatury	12
	Projekt indywidualny	35
	Samodzielna realizacja zadań	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	100
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	4

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 – 38
 - Liczba punktów ECTS – 1,5
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 30
 - Liczba punktów ECTS – 3,0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 24
 - Liczba punktów ECTS – 1,0
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 18
 - Liczba punktów ECTS – 3,0

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 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	K_K04

	zmieniającej się sytuacji w trakcie trwania projektu	
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.