



Karta przedmiotu  
Projektowanie grafiki wydawniczej

### 1. Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> wzornictwo <b>Specjalność</b> - <b>Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów</b> Wydział Sztuk Projektowych <b>Poziom studiów</b> drugiego stopnia (mgr) <b>Profil studiów</b> Profil praktyczny <b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Cykl kształcenia (nabór)</b> 2023/24 <b>Kod przedmiotu</b> 15WZ-PS.DM3C.2477.23 <b>Języki wykładowe</b> polski <b>Obligatoryjność</b> Fakultatywny <b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty kierunkowe	
<b>Wymagania wstępne</b>	brak	
<b>Przedmioty wprowadzające</b>	brak	
<b>Koordynator</b>	Ewa Grajnert-Hałupka	
<b>Okres</b> Semestr 1	<b>Forma i godziny zajęć</b> • Wykład: 15, Zaliczenie na ocenę • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
<b>Okres</b> Semestr 2	<b>Forma i godziny zajęć</b> • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	<b>Liczba punktów ECTS</b> 1

### 2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
<b>Wiedza:</b>			
W1	definiuje i rozwiązuje problemy i procesy związane z tematyką projektowania, konstrukcji i realizacji wydawnictw, rozumie rolę i funkcję typografii w strukturze książki, wskazuje i rozróżnia różne typy wydawnictw i ich docelowe przeznaczenie rozumiejąc specyfikę ich projektowania	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	posiada wiedzę z zakresu historii grafiki wydawniczej i typografii, analizuje i charakteryzuje przykłady wydawnictw pod kątem przydatności do swojego projektu, zna aktualne trendy i tendencje rozwoju publikacji książkowych	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W3	rozpoznaje typy i rodzaje materiałów poligraficznych, zna ich charakterystykę i przeznaczenie, wskazuje i rozróżnia technologie druku poligraficznego i uszlachetnień druku, charakteryzuje i objaśnia typy szycia i opraw książek: broszurową (miękką) i książkową (twardą)	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
<b>Umiejętności:</b>			
U1	świadomie samodzielnie planuje i projektuje strukturę wydawnictwa z uwzględnieniem technik i narzędzi tradycyjnych i cyfrowych, posługuje się oprogramowaniem graficznym wspomagającym proces projektowania, służącym do komputerowego składu tekstu (Adobe Indesign) jak również do cyfrowej obróbki obrazów i zdjęć (Adobe Photoshop)	WZ_P2_K_U04	P7S_UW
U2	dobiera i używa właściwej specjalistycznej terminologii z zakresu sztuki projektowania, typografii, poligrafii i sztuki introligatorskiej dotyczącej powstającego projektu, potrafi konfrontować swoją wiedzę i umiejętności w kontaktach z wykwalifikowanymi specjalistami: operatorami dtp, technologami, drukarzami, introligatorami	WZ_P2_K_U11	P7S_UK P7S_UO
<b>Kompetencje społeczne:</b>			
K1	dokonyuje samooceny stanu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu projektowania grafiki wydawniczej, docenia znaczenie wiedzy praktycznej dotyczącej technicznej strony projektowania i drukowania książek, dąży do pogłębiania swojej wiedzy i umiejętności w ciągle rozwijającej się dziedzinie nowych technologii i materiałów poligraficznych	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	wykazuje się zdolnością twórczego myślenia i kreatywnym, nieszablonowym podejściem do tematu kreacji wydawnictw książkowych, wyróżnia się otwartą postawą w trakcie rozwiązywania problemów projektowych i ich prezentacji, bierze odpowiedzialność za powierzone zadania w realizacji publikacji	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

### 3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	<p>Nadrzędnym celem zajęć jest uświadomienie studentom bardzo istotnej roli udziału twórcy projektanta graficznego, w szerokim procesie komunikacji społecznej. Dalszym celem zajęć jest wykształcenie świadomej, twórczej i zgodnej z wymogami procesu wydawniczego metody projektowania tradycyjnych komunikatów drukowanych, o różnym stopniu komplikacji, jak i metody praktycznej realizacji potrzeb nowych konsumentów cyfrowej kultury wizualnej. Student musi świadomie wykorzystywać obszerną wiedzę popularnonaukową w powiązaniu z technologią komputera. Zostanie on przygotowany do tworzenia różnych elementów grafiki wydawniczej jako obiektów kultury materialnej oraz wirtualnej np. e-książki. Zadania projektowe są obarczone różnorodnymi wymaganiami ukierunkowanymi na pobudzenie inwencji twórczej i sprawności projektowej. Świadomość zarówno twórcy jak i odbiorcy ewoluuje i wzajemnie przenika. Projektowane obiekty mają zachęcać do zaspokojenia potrzeb duchowych, estetycznych oraz użytkowych. Tradycyjne dogmaty estetyki stają się coraz mniej aktualne. Dlatego tak istotne jest nauczanie studentów szerszego postrzegania potrzeb projektowych, w szczególności zmieniającego się rynku i świata komunikacji wizualnej. Na zajęciach studenci będą mogli zdobyć wiedzę na temat praktycznego procesu tworzenia grafiki wydawniczej w jej szerokim współczesnym zastosowaniu.</p> <p>We wprowadzeniu do zajęć poruszana zostanie tematyka związana z procesem projektowania grafiki wydawniczej, procesami technologiczno-produkcyjnymi druku, wymogami materiałowymi, przygotowaniem do druku w różnych technikach oraz wymogi i tendencje elektronicznego świata grafiki wydawniczej. Prezentowane będą zarówno historyczne aspekty grafiki wydawniczej jak i jej najciekawsze nowo publikowane osiągnięcia jako forma inspiracji do indywidualnych lub zespołowych poszukiwań twórczych.</p>	Wykład, Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, K1, K2

### 4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

#### Semestr 1

Forma zajęć	
-------------	--

Wykład	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Wykład, Dyskusja, Pokaz	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Zaliczenie ustne	100%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
zaliczenie ustne		
Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Pokaz	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	100%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
przygotowanie projektu		

## Semestr 2

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Pokaz	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	100%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
przygotowanie projektu		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Zaliczenie ustne	Projekt
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x
U1	x	x
U2	x	x
K1	x	x
K2	x	x

## 5. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Layout, zasady/kompozycja/zastosowanie, Ambrose/Harris, Wydawnictwo Naukowe PWN 2008;
2. Redagowanie techniczne książki, Tekla Malinowska, Ludwik Syta, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne/ Warszawa 1977;
3. Andrzej Tomaszewski, Architektura książki dla wydawców, redaktorów, poligrafów, grafików, autorów, księgoznawców i bibliofilów, Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego, Warszawa, 2018
4. Czym jest Projektowanie Publikacji?, Lakshmi Bhaskaran, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2007;

### Literatura uzupełniająca

1. Keith Houston, Książka. Najpotężniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2017
2. Zespół redakcyjny, Poligrafia - sztuka, techniki, technologie, Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego, Warszawa, 2021

## 6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	60
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	5
	Konsultacje	7
	Przygotowanie projektu	30
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>		<b>117</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>4</b>

\* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut