



Karta przedmiotu
Wydawnictwa/layout

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna i media cyfrowe Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów drugiego stopnia (mgr) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26 Kod przedmiotu 15KWMC-PS.DM2C.3593.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Podstawowa wiedza i umiejętności z zakresu projektowania wydawnictw, typografii, layoutu oraz projektowania na siatce konstrukcyjnej. Znajomość programów graficznych do składu tekstu.	
Przedmioty wprowadzające		Brak	
Koordynator		Łukasz Aleksandrowicz	
Okres Semestr 2		Forma prowadzenia, godziny zajęć i punkty ECTS • Ćwiczenia projektowe: 30 godz., 3 ECTS, Zaliczenie na ocenę	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
W1	Posiada pogłębioną wiedzę z zakresu metodyki projektowania layoutów publikacji, rozumie ich rolę w kontekście komunikacji wizualnej.	KMC_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Posiada praktyczną wiedzę w zakresie projektowania wydawnictw. Potrafi tworzyć layouty publikacji drukowanych i cyfrowych, świadomie wykorzystując zasady ich tworzenia (uwzględniając funkcjonalność i estetykę).	KMC_P2_K_W02	P7S_WG
W3	Zna i rozumie fachową terminologię z zakresu projektowania wydawnictw drukowanych i cyfrowych.	KMC_P2_K_W06	P7S_WG
W4	Rozumie główne założenia projektowania wydawnictw, ich przeznaczenia i specyfiki (uwzględniając docelowe grupy odbiorców). Ma umiejętność twórczego rozwiązywania problemów projektowych.	KMC_P2_K_W04	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	Posiada umiejętność wykorzystania w praktyce wiedzy z zakresu projektowania wydawnictw. Potrafi wykorzystać poznane zasady tworzenia layoutów i dostosować je do potrzeb publikacji.	KMC_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Potrafi tworzyć kreatywne projekty, wychodzące poza klasyczne standardy. Umie eksperymentować przy tworzeniu oryginalnych layoutów, wykorzystując układy typograficzne i kompozycyjne. Umie stosować w projektach siatki modularne, kroje pisma, elementy graficzne i kolory.	KMC_P2_K_U02	P7S_UW
U3	Potrafi przygotować pliki do druku oraz zoptymalizować projekty do publikacji cyfrowych i interaktywnych.	KMC_P2_K_U02	P7S_UW
U4	Umiejętnie dobiera właściwe narzędzia i środki wizualne. Potrafi wykorzystać odpowiednie oprogramowanie w celu zaprojektowania zamierzonej publikacji/layoutu.	KMC_P2_K_U03	P7S_UW
U5	Rozumie potrzebę ciągłego uczenia się, śledzenia trendów i nowoczesnych technologii w komunikacji wizualnej.	KMC_P2_K_U08	P7S_UU
Kompetencje społeczne:			
K1	Interesuje się środowiskiem twórczym, śledzi trendy i bieżące realizacje w zakresie komunikacji wizualnej i grafiki edytorskiej.	KMC_P2_K_K01	P7S_KR P7S_KO
K2	Posiada zdolność krytycznej analizy realizacji graficznych i wydawnictw. Świadomie podejmuje decyzje projektowe z uwzględnieniem funkcjonalności (czytelności) i formy wizualnej (estetyki).	KMC_P2_K_K03	P7S_KK

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Głównym celem zajęć jest zapoznanie studentów z zasadami projektowania wydawniczego. Szczególnie ważne jest ugruntowanie wiedzy z zakresu układu kompozycyjnego tekstu, hierarchii wizualnej i typograficznej oraz prawidłowej organizacji treści na stronach. Na pierwszych zajęciach studenci są zaznajamiani z historią i ewolucją układu publikacji (layoutu). To wszystko w odniesieniu do różnorodnych mediów - od początków druku po współczesne publikacje cyfrowe. Studenci przyswajają klasyczny kanon typowych publikacji oraz poznają nowatorskie rozwiązania, charakterystyczne dla branży wydawniczej. Poznają specyfikę pracy indywidualnej i zespołowej przy tworzeniu publikacji wielostronicowych. Zadania mają na celu rozwinąć umiejętności tworzenia układów graficznych. Szczególnie istotne jest zastosowanie siatek modułowych oraz innych elementów, wspierających kompozycję layoutu. Prezentowane przykłady wzorcowych realizacji, mają za zadanie pobudzić kreatywność przy tworzeniu funkcjonalnych i atrakcyjnych wizualnie publikacji. Dotyczy to zarówno mniejszych form wydawniczych, jak ulotki czy broszury, ale także tych obszerniejszych jak czasopisma i książki (w tym e-booki). Dodatkowym, bardzo istotnym aspektem, jest prawidłowe stosowanie typografii w publikacjach. Chodzi przede wszystkim o dobór odpowiednich krojów pisma, stosowanie zasad prawidłowego składu tekstu i kreowania hierarchii typograficznej. Uświadomienie studentów w kwestii równowagi pomiędzy estetyką a funkcjonalnością (czytelnością) publikacji (layoutu). W przypadku publikacji rozbudowanych i urozmaiconych merytorycznie (np. czasopisma), dodatkowy nacisk kładziony jest na zastosowanie kolorów, obrazów (zdjęć) oraz innych elementów graficznych. Ważną kwestią jest także kreowanie zrozumiałych komunikatów wizualnych. Studenci uczą się analizowania czynników, które mają wpływ na odbiór i zrozumienie treści publikacji. Poznają specyfikę publikacji, kierowanych do konkretnych grup docelowych. Ćwiczenia projektowe mają zachęcić studentów do eksperymentowania z formą graficzną, zachowując funkcje użytkowe. Mają ułatwiać im rozwiązywanie problemów projektowych. Studenci ponadto pogłębiają praktyczną znajomość programów do projektowania i składu publikacji (szczególnie Adobe InDesign oraz Adobe Illustrator i Photoshop). Uczą się przygotowywać materiały do druku i publikacji online, zgodnie z obecnymi standardami. Projektowanie layoutów interaktywnych (Figma, Adobe XD). Przedmiot "Wydawnictwa/layout" rozwija umiejętności i wiedzę studentów w zakresie profesjonalnego projektowania publikacji drukowanych oraz cyfrowych. Przyswojona wiedza i umiejętności dają możliwości zatrudnienia, zarówno w firmach, jak i na rynku freelancingu. Studenci są lepiej przygotowani do pracy m.in. w branży wydawniczej, reklamowej, mediach cyfrowych, sztuce i kulturze.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, U4, U5, K1, K2

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

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Pokaz, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Aktywność	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie projektu semestralnego, realizacja zadań ćwiczeniowych, obecność i aktywność na zajęciach. Maksymalnie 3 nieusprawiedliwione nieobecności.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Aktywność
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x
W4	x	x
U1	x	x
U2	x	x
U3	x	x
U4	x	x
U5	x	x
K1	x	x
K2	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Müller-Brockmann J., 2020, "Systemy siatek w projektowaniu graficznym", d2d.pl
2. Mitchell M., Wightman S., 2012, "Typografia książki. Podręcznik projektanta", d2d.pl
3. Voelker U., 2020, "Porządek w projektowaniu. Siatki w projektowaniu graficznym – teoria i praktyka", d2d.pl
4. Bringhurst R., 2007, "Elementarz stylu w typografii", Design Plus
5. Tomaszewski A., 2012, "Architektura książki. Dla wydawców, redaktorów, poligrafów, grafików, autorów, księgoznawców i bibliofilów", Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego

Literatura uzupełniająca

1. French N., 2018, "InDesign i tekst. Profesjonalna typografia w Adobe InDesign CC" Wydanie 4., Centrum Edukacyjne Promise
2. Ambrose G., Harris P., 2008, "Layout. Zasady/kompozycja/zastosowanie", Wydawnictwo Naukowe PWN
3. Stocks E.J., 2024, "Universal Principles of Typography", Rockport Publishers
4. Elam K., 2019, "Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej", d2d.pl
5. Llop R., 2021, "System graficzny w projektowaniu okładek książek. W poszukiwaniu języka parametrów", d2d.pl

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	Ćwiczenia projektowe	30
Praca własna studenta	Przygotowanie projektu	40
	Konsultacje	10
	Studiowanie literatury	5
	Przygotowanie do zajęć	5
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut