



Karta przedmiotu  
Projektowanie grafiki wydawniczej

**1. Informacje podstawowe**

|   |  |                                 |
|---|--|---------------------------------|
| <b>Kierunek studiów</b><br>wzornictwo<br><b>Specjalność</b><br>-<br><b>Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów</b><br>Wydział Sztuk Projektowych<br><b>Poziom studiów</b><br>drugiego stopnia (mgr)<br><b>Profil studiów</b><br>Profil praktyczny<br><b>Forma studiów</b><br>studia stacjonarne | <b>Cykl kształcenia (nabór)</b><br>2024/25<br><b>Kod przedmiotu</b><br>15WZ-PS.DM3B.2477.24<br><b>Języki wykładowe</b><br>polski<br><b>Obligatoryjność</b><br>Fakultatywny<br><b>Blok zajęciowy</b><br>Przedmioty podstawowe |                                 |
| <b>Wymagania wstępne</b>  | znajomość programów graficznych, umiejętność doboru typografii, znajomość pojęć z dziedziny projektowania i typografii   |                                 |
| <b>Przedmioty wprowadzające</b>   | brak   |                                 |
| <b>Koordynator</b>  | Anita Szymankiewicz  |                                 |
| <b>Okres</b><br>Semestr 1   | <b>Forma i godziny zajęć</b><br>• Wykład: 15, Zaliczenie na ocenę; w tym zajęcia zdalne:<br>◦ Wykład synchroniczny: 15<br>• Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę  | <b>Liczba punktów ECTS</b><br>2 |
| <b>Okres</b><br>Semestr 2   | <b>Forma i godziny zajęć</b><br>• Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę  | <b>Liczba punktów ECTS</b><br>2 |

**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 pojęcia i rozwiązuje problemy 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_W04                                     | P7S_WG                            |
| <b>Umiejętności:</b>          |  |   |                                   |
| U1                            | 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                            | Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne w zakresie projektowania wydawnictw w odpowiedzi na potrzeby użytkownika, osiągając zamierzone cele estetyczne, funkcjonalne, techniczne i komercyjne   | WZ_P2_K_U09                                     | P7S_UW                            |
| <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 wydawnictw, 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                            | Potrafi skutecznie komunikować się podczas pracy zespołowej w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych. Posiada umiejętność negocjowania i argumentowania własnych decyzji projektowych. Potrafi analizować i odpowiednio argumentować wybrany proces projektowy.   | WZ_P2_K_K02                                     | P7S_KK P7S_KO                     |
| K3                            | wykazuje się zdolnością twórczego myślenia i kreatywnym, nieszablonowym podejściem do tematu kreacji projektu wydawnictw, 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>Wykład:<br/>Wykład obejmuje szeroki zakres tematów związanych z projektowaniem i produkcją wydawnictw drukowanych oraz cyfrowych m.in.:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podstawy projektowania graficznego wydawnictw: Zasady kompozycji, kolorystyka, typografia i inne elementy projektowania graficznego.</li> <li>2. Proces projektowania publikacji: Od koncepcji do finalnego produktu. Omówienie etapów takich jak badania rynku, tworzenie szkiców, rozmieszczenie treści, projektowanie okładek i stron wewnętrznych.</li> <li>3. Typografia: Wybór odpowiedniej typografii, zasady typograficzne, czytelność i hierarchia tekstu.</li> <li>4. Przygotowanie plików do druku: Formatowanie, rozdzielczość obrazów, zarządzanie kolorami, przygotowanie plików PDF.</li> <li>5. Grafika cyfrowa.</li> <li>6. Ilustracje i zdjęcia: Wybór i edycja zdjęć, tworzenie ilustracji, integracja grafiki z tekstem.</li> <li>7. Narzędzia i technologie. Oprogramowania do projektowania graficznego oraz innych narzędzi wykorzystywanych w pracy grafika wydawniczego.</li> <li>8. Rozważenie różnic w projektowaniu dla różnych mediów, takich jak książki, czasopisma, broszury, materiały reklamowe, aplikacje mobilne itp.</li> <li>9. Trendy w projektowaniu graficznym.</li> <li>10. Umiejętność efektywnej komunikacji z klientem, interpretacja i realizacja ich potrzeb oraz współpraca z innymi specjalistami: redaktorzy, drukarze i programiści.</li> <li>11. Prawa autorskie, odpowiedzialność za treści publikowane.</li> <li>12. Projektowanie dla różnych grup docelowych: Dostosowanie projektów do różnych grup wiekowych, kulturowych i społecznych.</li> <li>13. Analiza przypadków i studia przypadków projektów grafiki wydawniczej.</li> </ol> <p>Ćwiczenia projektowe:<br/>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-gazety, e-magazyny.</p> <p>Studenci powinni w stopniu średnio zaawansowanym i biegłym posługiwać się programami graficznymi takimi jak m. in. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator/Corel Draw, InDesign (opcjonalnie: znajomość innych programów), tak aby przy pomocy narzędzi i technologii cyfrowych potrafili swobodnie budować interesujące pod względem treści i formy kompozycje, odpowiadające tematyce realizowanych zadań, będące jednocześnie formą coraz bardziej samodzielnej wypowiedzi artystycznej. 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, Wykład synchroniczny, Ćwiczenia projektowe | W1, W2, U1, U2, K1, K2, K3        |

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

### Semestr 1

|   |  |  |                |
|---|--|--|----------------|
| Forma zajęć   |  |  |                |
| Wykład  | <b>Metody prowadzenia zajęć:</b>                       |  |                |
|   | Wykład, Dyskusja                                       |  |                |
|   | <b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>                   |  | <b>Udział:</b> |
|   | Zaliczenie pisemne                                     |  | 80%            |
|   | Aktywność  |  | 20%            |
|   | <b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>                  |  |                |
|   | Zaliczenie pisemne. Obecność i aktywność na zajęciach. |  |                |
| Ćwiczenia projektowe  | <b>Metody prowadzenia zajęć:</b>                       |  |                |
|   | Projekt  |  |                |
|   | <b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>                   |  | <b>Udział:</b> |
|   | Projekt  |  | 60%            |
|   | Prezentacja  |  | 20%            |
|   | Aktywność  |  | 20%            |
|   | <b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>                  |  |                |
| Przygotowanie projektu, prezentacja i aktywność na zajęciach. |  |  |                |

### Semestr 2

|  |                                       |  |                |
|--|---------------------------------------|--|----------------|
| Forma zajęć  |                                       |  |                |
| Ćwiczenia projektowe   | <b>Metody prowadzenia zajęć:</b>      |  |                |
|  | Projekt                               |  |                |
|  | <b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>  |  | <b>Udział:</b> |
|  | Projekt                               |  | 60%            |
|  | Prezentacja                           |  | 20%            |
|  | Aktywność                             |  | 20%            |
|  | <b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b> |  |                |
| Zaliczenie i prezentacja projektu oraz aktywność na zajęciach. |                                       |  |                |

| Efekt uczenia się dla przedmiotu | Metody (sposoby) weryfikacji |           |         |             |
|----------------------------------|------------------------------|-----------|---------|-------------|
|                                  | Zaliczenie pisemne           | Aktywność | Projekt | Prezentacja |
| W1                               | x                            |           |         | x           |
| W2                               | x                            |           |         | x           |

|    |  |   |   |   |
|----|--|---|---|---|
| U1 |  | x | x |   |
| U2 |  | x | x |   |
| K1 |  | x |   | x |
| K2 |  | x |   | x |
| K3 |  | x | x | x |

## 5. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Typografia, AmbroseGavin, Harris Paul, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008
2. Typografia od podstaw / Robin Williams ; [tł. Piotr Cieślak], Grupa Wydawnicza Helion 2011,
3. Pismo i typografia, Andrew Haslam, Phil Baines, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2010
4. Pierwsza pomoc w typografii (wyd. 3), Hans Peter Willberg Friedrich Forssman , Biblioteka Typografii, 2015
5. Komunikacja wizualna, Bo Bergström, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2009
6. Layout, zasady/kompozycja/zastosowanie, Ambrose/Harris, Wydawnictwo Naukowe PWN 2008;

### Literatura uzupełniająca

1. Typografia książki. Podręcznik projektanta, Mitchell Michael, Wightman Susan, Wydawnictwo d2d.pl, 2012
2. Komunikacja wizualna, Jacek Ostaszewski, Leszek Mądzik i inni..., SCHOLAR, 2012
3. InDesign i tekst Profesjonalna typografia w Adobe InDesign Nigel French, Warszawa Promise 2018
4. Zespół redakcyjny, Poligrafia – sztuka, techniki, technologie, Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego, Warszawa, 2021
5. Profesjonalne zarządzanie barwą (wyd II), Bruce Fraser, Chris Murphy, Helion (2006)
6. POLIGRAFIA praktyczny przewodnik, David Bann, ABE Dom Wydawniczy (2006)
7. Kompletny przewodnik po typografii. Zasady doskonałego składania tekstu, James Felici, słowo/obraz, 2006;
8. Czym jest Projektowanie Publikacji?, Lakshmi Bhaskaran, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2007;
9. Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, Wydawnictwo d2d, Kraków, 2018

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

| Aktywność studenta  |                                  | Obciążenie studenta<br>Liczba godzin |
|---|----------------------------------|--------------------------------------|
| Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia | Wykład                           | 15                                   |
|   | Ćwiczenia projektowe             | 60                                   |
| Praca własna studenta   | Konsultacje                      | 5                                    |
|   | Przygotowanie do zajęć           | 20                                   |
|   | Studiowanie literatury           | 5                                    |
|   | Inne (przygotowanie do egzaminu) | 15                                   |
| <b>Łączny nakład pracy studenta</b>   |                                  | <b>120</b>                           |
| <b>Liczba punktów ECTS</b>  |                                  | <b>4</b>                             |

\* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut