



Karta przedmiotu
Projektowanie grafiki wydawniczej

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM3.2477.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordynator		Łukasz Aleksandrowicz, Marta Wota	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	--	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Wyjaśnia w pogłębionym stopniu pojęcia związane z terminologią stosowaną w procesie projektowania grafiki wydawniczej w zakresie elementów składowych i konstrukcji wydawnictw. Definiuje rolę i funkcję typografii w strukturze publikacji.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Wymienia i charakteryzuje typy opraw introligatorskich, rodzaje technologii druku i uszlachetnień stosowanych przy produkcji publikacji. Poszukuje innowacji wspierających projektowanie i tworzenie grafiki wydawniczej.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W3	Wskazuje i wyjaśnia etapy procesu projektowego publikacji. Rozróżnia projektowanie dla mediów cyfrowych i drukowanych. Definiuje aspekty, na które należy zwrócić uwagę przy realizacji projektu w odniesieniu do różnych nośników.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Dokonuje syntezy treści i dzieląc ją na logiczne sekcje. Wartościuje dane, nadając czytelną i konsekwentną hierarchię informacji. Samodzielnie planuje strukturę publikacji. Argumentuje zasadność użycia proponowanego rozwiązania w kontekście wyzwania projektowego.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U2	Analizuje wymagania projektu, potrafi dobrać narzędzia potrzebne do wykonania wydawnictwa. Wdraża koncepcję projektową do realizacji, przygotowując plik cyfrowy do produkcji. Posługuje się oprogramowaniem graficznym do składu tekstu i obróbki cyfrowej obrazu.	WZ_P2_K_U04	P7S_UW
U3	Poprawnie dobiera środki przekazu wizualnego do założeń projektowych. Podejmuje trafne decyzje o wyborze elementów składowych oraz technologii wydawnictwa w odniesieniu do nakładu i odbiorców publikacji.	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Dostrzega znaczenie nieustannego rozwoju i doskonalenia warsztatu projektanta. Projektuje złożone publikacje, wykorzystując analizę i syntezę w procesie projektowym.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	Wykazuje się twórczą i otwartą postawą w toku realizacji prac projektowych. Dąży do udoskonalenia organizacji pracy, kierując się wewnętrzną motywacją do podejmowania działań twórczych.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wykład: 1. Wprowadzenie do podstaw projektowania graficznego wydawnictw: zasady kompozycji, hierarchia, proporcje, kolorystyka, formaty mediów drukowanych, formaty mediów cyfrowych, siatki modułowe, miary w projektowaniu 2. Projektowanie publikacji dla różnych nośników: charakterystyka projektowania dla mediów fizycznych i cyfrowych, omówienie specyfiki projektowania książki, czasopisma, materiałów reklamowych, newsletterów, itp. 3. Typografia: dobór krojów pisma, składu, kompozycji typograficznej, zasady typograficzne i czytelność 4. Omówienie teorii na przykładach 5. Etapy projektowania publikacji: Proces projektowy od koncepcji do finalnego produktu ◦ analiza i planowanie publikacji: grupa docelowa, założenia do projektu, badania rynku ◦ tworzenie struktury wydawnictwa: szkicowanie, tworzenie koncepcji opracowania dostosowanej do założeń projektowych, ◦ projektowanie: projektowanie okładek i stron wewnętrznych, opracowanie układu typograficznego, i pozostałych materiałów wizualnych formatowanie, zarządzanie kolorami, przygotowanie plików do realizacji 6. Komunikacja z klientem i wykonawcą: identyfikacja i realizacja potrzeb klienta, prezentacja projektu, argumentacja decyzji projektowych	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, W3
2.	Semestr 1 (publikacja drukowana) Zajęcia projektowe mają za zadanie rozwój umiejętności projektowania publikacji drukowanych z uwzględnieniem specyfiki współczesnych mediów, narzędzi i oczekiwań odbiorców. Treść zajęć będzie skupiona na metodyce procesu projektowego od analizy i koncepcji po opracowanie spójnej publikacji. • Zapoznanie z briefem projektowym • Analiza projektów wydawniczych: przegląd publikacji (książki, katalogi, broszury), ocena kompozycji, typografii, spójności wizualnej, środków wizualnych • Tworzenie koncepcji publikacji: analiza grupy docelowej, funkcji, przekazu, dobór środków, szkicowanie • Projektowanie publikacji: format, układ, hierarchia, spójność formalna, siatka modułowa, dobór typografii, projekt okładki i stron wewnętrznych • Przygotowanie pliku do druku (prepress): kolorystyka CMYK, marginesy, spady, eksport do PDF • Prezentacja projektu i procesu twórczego	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1, K2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
3.	Semestr 2 (publikacja cyfrowa) Ćwiczenie projektowe koncentruje się na projektowaniu publikacji z uwzględnieniem charakterystyki i możliwości oferowanych przez współczesne media cyfrowe. • Zapoznanie z briefem projektowym do zadania • Analiza mediów cyfrowych i formatów publikacji ekranowych: e-booki, katalogi online, newslettery, publikacje interaktywne • Tworzenie koncepcji publikacji cyfrowej: analiza grupy docelowej, funkcji, przekazu, dobór środków, szkicowanie • Projektowanie: layout, responsywność, typografia i kolorystyka dla ekranów, dostępność, kontrasty, czytelność, formaty ekranowe • Realizacja projektu i testowanie: prototyp lub gotowy plik cyfrowy • Prezentacja projektu i procesu twórczego	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1, K2

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

Semestr 1

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Prezentacja	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Opracowanie i przedstawienie prezentacji.	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz, Case study, Korekty Projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Semestr 2

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Pokaz, Case study, Korekty Projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, Formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

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

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Ambrose G., Harris P., 2008, "Layout. Zasady/kompozycja/zastosowanie", Wydawnictwo Naukowe PWN.
2. Mitchell M., Wightman S., 2012, "Typografia książki. Podręcznik projektanta", d2d.pl.
3. Müller-Brockmann J., 2020, "Systemy siatek w projektowaniu graficznym", d2d.pl.

Literatura uzupełniająca

1. Jardí E., 2024, "Pięćdziesiąt kilka porad na temat typografii", Wydawnictwo Naukowe PWN.
2. Ambrose G., Harris P., 2010, "Pre-press. poradnik dla grafików", Wydawnictwo Naukowe PWN.
3. Caldwell C., Zappaterra Y., 2014, "Editorial Design: Digital & Print", Laurence King Publishing

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	Konsultacje	5
	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	5
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	15
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut