



Karta przedmiotu
DTP - komputerowe przygotowanie do druku

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna	Cykl kształcenia (nabór) 2024/25	
Specjalność -	Kod przedmiotu 15KW-PS.PL1A.2153.24	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych	Języki wykładowe polski	
Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.)	Obligatoryjność Obowiązkowy	
Profil studiów Profil praktyczny	Blok zajęciowy Przedmioty ogólne	
Forma studiów studia stacjonarne		
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość oprogramowania do grafiki rastrowej i wektorowej, znajomość zagadnień z zakresu projektowania graficznego oraz typografii.	
Przedmioty wprowadzające	brak	
Koordynator	Julia Lewandowska	
Okres Semestr 1	Forma i godziny zajęć • Wykład: 15, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 1

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	Dysponuje znajomością zagadnień poligraficznych, niezbędnych w samodzielnym przygotowaniu materiałów i publikacji do druku.	KW_P1_K_W01	P6S_WG
W2	Dysponuje wiedzą, umożliwiającą posługiwanie się warsztatem komputerowym, oprogramowaniem do obróbki obrazu rastrowego, wektorowego, składu i przygotowania do druku w różnorodnych technikach.	KW_P1_K_W05	P6S_WG
W3	Jest zaznajomiony z kierunkami rozwoju i problematyką technologii druku w komunikacji wizualnej i projektowaniu graficznym.	KW_P1_K_W06	P6S_WG
W4	Posiada świadomość rozwoju w zakresie materiałów i technologii poligraficznych i dysponuje wiedzą umożliwiającą świadome posługiwanie się nimi we własnych realizacjach.	KW_P1_K_W07	P6S_WG
W5	Jest świadomy zależności pomiędzy koncepcją rozwiązania projektowego i jej realizacją, poprzez adekwatne decyzje w zakresie podstawowych technologii druku.	KW_P1_K_W09	P6S_WG
W6	Posiada wiedzę z zakresu działania, obsługi oraz zastosowań systemów DTP do projektowania i publikacji.	KW_P1_K_W12	P6S_WG
Umiejętności:			
U1	Potrafi realizowanym projektem adekwatnie odpowiedzieć na potrzeby użytkownika, uwarunkowania funkcjonalne, materiałowe i technologiczne oraz zaplanować i przeprowadzić ocenę podstawowych właściwości materiałów, zmierzając do dokonania świadomego wyboru technik prepressu, druku i postpressu, w zależności od założeń projektowych.	KW_P1_K_U09	P6S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Student potrafi w umiejętny sposób komunikować się ze specjalistami w procesie przygotowania do druku własnych i zleconych prac projektowych.	KW_P1_K_K06	P6S_KO P6S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Celem wykładów jest przedstawienie zagadnień, dzięki którym studenci uzyskają wiedzę niezbędną do samodzielnego posługiwania się warsztatem komputerowym w prawidłowym przygotowaniu materiałów i publikacji do druku. Na zajęciach omawiane są przykładowe zastosowania systemów DTP do projektowania i publikowania materiałów reklamowych i wydawniczych oraz zasady przygotowania materiałów do druku offsetowego, sitodrukowego, fleksograficznego i cyfrowego. Przedstawione zostaną zasady pomagające w dokonaniu świadomego wyboru technik prepressu, druku i postpressu w zależności od założeń projektowych. Student podczas zajęć pozna terminologię stosowaną w drukarstwie. Omówione zostaną również metody uszlachetniania i wykończenia druku oraz zasady przygotowania plików graficznych do druku w wybranej technologii. Wykład wprowadza do zagadnień wykorzystania programów komputerowych do obróbki obrazu rastrowego, wektorowego oraz oprogramowania do składu i łamania tekstu. Na wykładach omawiane są też zagadnienia związane z zasadami dobierania odpowiednich parametrów wydruku, wymogami drukarskimi, specyfikacją techniczną. Student poznaje terminologię i pojęcia z zakresu poligrafii.	Wykład	W1, W2, W3, W4, W5, W6, U1, K1

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

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	
	Kolokwium	Udział: 30%
	Aktywność	70%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
1. Udział w zajęciach dydaktycznych (frekwencja). 2. Kolokwium.		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Aktywność	Kolokwium
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x
W4	x	x

W5	x	x
W6	x	x
U1	x	x
K1	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. G. Ambrose, Paul Harris, 2010, Pre press Poradnik dla grafików, Wydawnictwo Naukowe PWN
2. A. Casey, S. Calvert, D. Dabner, 2012, Szkoła projektowania graficznego. Zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Wydawnictwo Arkady
3. A. Kwaśny, 2002, DTP. Księga eksperta, Wydawnictwo Helion
4. R. Williams, 2011, DTP od podstaw. Projekty z klasą, Wydawnictwo Helion

Literatura uzupełniająca

1. A. Gołąb, 2013, "DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem", Wydawnictwo Helion
2. B. Kamiński, 2001, "Cyfrowy prepress, drukowanie i procesy wykończeniowe", Translator S.C., Warszawa
3. A. Tomaszewski, 2011, "Architektura Książki: dla redaktorów, poligrafów, grafików, autorów, księgoznawców i bibliofilów", Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego
4. P. Zakrzewski, 2011, "Kompedium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce". Wydanie II, Wydawnictwo Helion

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
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	5
	Studiowanie literatury	5
	Konsultacje	2
	Przygotowanie do zaliczenia	3
Łączny nakład pracy studenta		30
Liczba punktów ECTS		1

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut