



Karta przedmiotu  
Zagadnienia edytorskie DTP

**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.DM2C.2485.23 <b>Języki wykładowe</b> polski <b>Obligatoryjność</b> Fakultatywny <b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty kierunkowe	
<b>Wymagania wstępne</b> -		
<b>Przedmioty wprowadzające</b>		
<b>Koordynator</b>	Piotr Grygorkiewicz	
<b>Okres</b> Semestr 2	<b>Forma i godziny zajęć</b> • Wykład: 15, Zaliczenie na ocenę • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	<b>Liczba punktów ECTS</b> 4

**2. Efekty uczenia się dla przedmiotu**

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
<b>Wiedza:</b>			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
W1	ma zaawansowaną i pogłębioną wiedzę związaną z projektowaniem w obszarze wzornictwa i pokrewnych dyscyplin: architektury wnętrz, komunikacji wizualnej, wystawiennictwa, projektowania przestrzeni miejskiej	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	wykazuje się zrozumieniem wpływu rozwoju procesów cywilizacyjno-kulturowych na współczesność	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
<b>Umiejętności:</b>			
U1	umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie przekazu graficznego oraz posiada umiejętność korzystania ze specjalistycznych programów wspomagających proces projektowania	WZ_P2_K_U04	P7S_UW
U2	ma umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji o metodzie realizacji projektu oraz potrafi dokonać wyboru właściwej techniki przekazu i realizacji zadania projektowego	WZ_P2_K_U05	P7S_UW
<b>Kompetencje społeczne:</b>			
K1	rozumie potrzebę kształcenia się i ciągłego samodoskonalenia zawodowego i samodzielnie podejmuje różnorodne wyzwania projektowe i posługuje się triadą: analiza-synteza-projekt	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	opanował umiejętność krytycznej argumentacji dotyczącej analizowania rozwiązania projektowego. Potrafi skutecznie komunikować się podczas pracy zespołowej w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych. Posiada umiejętność negocjowania i argumentowania własnych decyzji projektowych	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K3	posiada zdolność twórczego myślenia i przyjmowania otwartej postawy w trakcie rozwiązywania problemów projektowych i ich prezentacji oraz wykazuje gotowość doskonalenia umiejętności organizacji pracy poprzez rozwój wewnętrznej motywacji do podejmowania wysiłku twórczego	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

### 3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Grafika komputerowa DTP. Wprowadzenie do systemów DTP Omówienie przykładowych zastosowań systemów DTP do projektowania i publikowania magazynów, ulotek, reklam, broszur i kalendarzy. Tworzenie zaawansowanych dokumentów PDF wyposażonych w dające się edytować pola tekstowe, przyciski, adnotacje i hasła. Tworzenia projektów publikacji o profesjonalnej jakości. Tworzenie inteligentnych dokumentów PDF. Praca z systemami DTP Zasady rozmieszczenia tekstu i grafiki na stronie. Zarządzanie pustymi przestrzeniami. projektowanie okładek. Praca z warstwami na stronie. Projektowanie i planowanie kolejnych stron dokumentów przeznaczonych do druku. Wykorzystanie elementów graficznych typu SVG. Numerowanie stron. Dopasowywanie tekstu do ścieżki. Zastosowanie języków skryptowych w edytorach DTP.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, K1, K2, K3

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

Forma zajęć		
Wykład	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Wykład	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Aktywność	100%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
aktywność		
Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Projekt	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	70%
	Aktywność	30%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
projekt, aktywność		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Aktywność	Projekt
W1	x	x
W2	x	x
U1	x	x

U2	x	x
K1	x	x
K2	x	x
K3	x	x

## 5. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Typografia, Ambrose Gavin, Harris Paul, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008
2. Pismo i typografia, Andrew Haslam, Phil Baines, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2010
3. Pierwsza pomoc w typografii (wyd. 3), Hans Peter Willberg Friedrich Forssman, Biblioteka Typografii, 2015
4. Profesjonalne zarządzanie barwą (wyd II) Bruce Fraser, Chris Murphy, Helion (2006)
5. Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, David Airey, Helion
6. Typografia książki. Podręcznik projektanta, Mitchell Michael, Wightman Susan, Wydawnictwo d2d.pl, 2012
7. Komunikacja wizualna, Bo Bergström, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2009

### Literatura uzupełniająca

1. Grafika w biznesie. Projektowanie elementów tożsamości wizualnej - logotypy, wizytówki oraz papier firmowy, Benicewicz-Miazga Anna, Helion, 2012
2. Komunikacja wizualna, Jacek Ostaszewski, Leszek Mądzik i inni..., SCHOLAR, 2012
3. Czym jest wzornictwo Podręcznik projektowania, Laura Slack ABC Dom Wydawniczy, 2007
4. Człowiek i jego znaki, Adrian Frutiger, Wydawca D2D, 2012

## 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	30
Praca własna studenta	Praktyka (praca własna studenta)	30
	Przygotowanie projektu	30
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>		<b>105</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>4</b>

\* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut