



Karta przedmiotu
1. Projektowanie i edycja książki

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2024/25 Kod przedmiotu 15KW-PS.PL18B.2190.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		Znajomość pojęć z dziedziny projektowania i typografii oraz możliwości wykorzystania programów graficznych do komputerowego składania książek i makietowania wydawnictw, znajomość technologii poligraficznych i kompleksowego procesu przygotowania do druku.	
Przedmioty wprowadzające		Podstawy projektowania graficznego (B.12); Projektowanie graficzne (C.1); Typografia, liternictwo, kaligrafia (B.10); Techniki wytwarzania i materiały poligraficzne (B.2); DTP – komputerowe przygotowanie do druku (A.7).	
Koordynator		Edward Saliński	
Okres Semestr 4		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 1.0

Okres Semestr 5	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	Definiuje i rozwiązuje problemy i procesy 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.	KW_P1_K_W01	P6S_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.	KW_P1_K_W03	P6S_WG
W3	Rozpoznaje typy i rodzaje materiałów poligraficznych, zna ich charakterystykę i przeznaczenie, wskazuje i rozróżnia technologie druku poligraficznego i uszlachetnień druku, charakteryzuje i objaśnia typy szycia i opraw książek: broszurową (miękką) i książkową (twardą).	KW_P1_K_W07	P6S_WG
Umiejętności:			
U1	Świadomie samodzielnie planuje i projektuje strukturę wydawnictwa z uwzględnieniem technik i narzędzi tradycyjnych i cyfrowych, posługuje się oprogramowaniem graficznym wspomagającym proces projektowania, służącym do komputerowego składu tekstu (Adobe Indesign) jak również do cyfrowej obróbki obrazów i zdjęć (Adobe Photoshop).	KW_P1_K_U04	P6S_UW
U2	Dobiera i używa właściwej specjalistycznej terminologii z zakresu sztuki projektowania, typografii, poligrafii i sztuki intrologatorskiej dotyczącej powstającego projektu, potrafi konfrontować swoją wiedzę i umiejętności w kontaktach z wykwalifikowanymi specjalistami: operatorami dtp, technologami, drukarzami, intrologatorami.	KW_P1_K_U11	P6S_UK P6S_UO
Kompetencje społeczne:			
K1	Dokonuje samooceny stanu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu projektowania grafiki wydawniczej, docenia znaczenie wiedzy praktycznej dotyczącej technicznej strony projektowania i drukowania książek, dąży do pogłębiania swojej wiedzy i umiejętności w ciągle rozwijającej się dziedzinie nowych technologii i materiałów poligraficznych.	KW_P1_K_K01	P6S_KK P6S_KO

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K2	Wykazuje się zdolnością twórczego myślenia i kreatywnym, nieszablonowym podejściem do tematu kreacji wydawnictw książkowych, wyróżnia się otwartą postawą w trakcie rozwiązywania problemów projektowych i ich prezentacji, bierze odpowiedzialność za powierzone zadania w realizacji publikacji.	KW_P1_K_K03	P6S_KK P6S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	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-książki. Zadania projektowe są obarczone różnorodnymi wymaganiami ukierunkowanymi na pobudzenie inwencji twórczej i sprawności projektowej. Świadomość zarówno twórcy jak i odbiorcy ewoluuje i wzajemnie przenika. Projektowane obiekty mają zachęcać do zaspokojenia potrzeb duchowych, estetycznych oraz użytkowych. Tradycyjne dogmaty estetyki stają się coraz mniej aktualne. Dlatego tak istotne jest nauczanie studentów szerszego postrzegania potrzeb projektowych, w szczególności zmieniającego się rynku i świata komunikacji wizualnej. Na zajęciach studenci będą mogli zdobyć wiedzę na temat praktycznego procesu tworzenia grafiki wydawniczej w jej szerokim współczesnym zastosowaniu. 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.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, K1, K2

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

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Prezentacja	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę - przygotowanie projektu wydawnictwa, wydruk plansz prezentujących istotne elementy konstrukcji książki/wydawnictwa, przekazanie projektu w postaci elektronicznej (pdf), obecność i aktywność na zajęciach.	

Semestr 5

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Prezentacja	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę - przygotowanie projektu wydawnictwa, wydruk plansz prezentujących istotne elementy konstrukcji książki/wydawnictwa, przekazanie projektu w postaci elektronicznej (pdf), obecność i aktywność na zajęciach.	

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

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Gavin A., Harris P., Typografia, 2008, Wydawnictwo Naukowe PWN.
2. Gavin A., Harris P., 2008, Layout, zasady/kompozycja/zastosowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN.
3. Malinowska T., Syta L., 1977, Redagowanie techniczne książki, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne/ Warszawa.
4. Austin T., Doust R., 2008, Projektowanie dla nowych mediów, Wydawnictwo Naukowe PWN
5. Mogilnicki P., 2021, Książka po okładce. O współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych, Wydawnictwo Karakter.
6. Fraser B., Murphy Ch., 2006, Profesjonalne zarządzanie barwą (wyd. II), Wydawnictwo Helion.

Literatura uzupełniająca

1. Felici J., 2006, Kompletny przewodnik po typografii. Zasady doskonałego składania tekstu, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria.
2. Bringhurst R., 2018, Elementarz stylu w typografii, Wydawnictwo d2d, Kraków.
3. Tomaszewski A., 2018, Architektura książki dla wydawców, redaktorów, poligrafów, grafików, autorów, księgoznawców i bibliofilów, Wydawnictwo Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego, Warszawa.
4. Bhaskaran L., 2007, Czym jest Projektowanie Publikacji? ABE Dom Wydawniczy, Warszawa.
5. Müller-Brockmann J., 2020, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, Wydawnictwo d2d, Kraków.
6. Elam K., 2019, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, Wydawnictwo d2d, Kraków.
7. Mogilnicki P., 2017, Nie ma co się obrażać. Nowa Polska Ilustracja, Wydawnictwo Karakter.
8. Houston K., 2017, Książka. Najpotężniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski, Wydawnictwo Karakter.
9. Górski J., 2020, Dosłownie. Liternicze i typograficzne okładki polskich książek 1944–2019, Wydawnictwo Karakter.

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	60
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	10
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut