



Karta przedmiotu

2. Projektowanie wydawnictw akcydensowych i prasowych

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.2191.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		Znajomość pojęć z dziedziny projektowania i typografii oraz możliwości wykorzystania programów graficznych do projektowania wydawnictw akcydensowych i prasowych, 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 akcydensowych i prasowych, rozumie rolę i funkcję typografii w strukturze publikacji, właściwie dobiera materiał ilustracyjny do projektu wydawnictwa prasowego.	KW_P1_K_W01	P6S_WG
W2	Posiada wiedzę z zakresu historii typografii i wydawnictw prasowych, analizuje i charakteryzuje przykłady wydawnictw pod kątem przydatności do swojego projektu, zna aktualne trendy i tendencje rozwoju publikacji prasowych w formie drukowanej i elektronicznej	KW_P1_K_W03	P6S_WG
W3	Rozpoznaje typy i rodzaje materiałów poligraficznych, zna ich charakterystykę i przeznaczenie, wskazuje i rozróżnia technologie druku poligraficznego, charakteryzuje i objaśnia typy druków akcydensowych i wydawnictw prasowych oraz ich specyfikę w zakresie formatu, przeznaczenia, cyklu życia druku.	KW_P1_K_W07	P6S_WG
Umiejętności:			
U1	Świadomie samodzielnie planuje i projektuje strukturę wydawnictwa z uwzględnieniem technik i narzędzi tradycyjnych i cyfrowych, biegle 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 introligatorskiej dotyczącej powstającego projektu, potrafi konfrontować swoją wiedzę i umiejętności w kontaktach z wykwalifikowanymi specjalistami: operatorami dtp, technologami, drukarzami, introligatorami.	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 realizacji druków akcydensowych i wydawnictw prasowych, 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 prasowych i druków akcydensowych, 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-gazety, e-magazyny. 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 narzędzia, jakim jest komputer 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.	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 projekt druku akcydensowego lub istotne elementy konstrukcji publikacji prasowej, 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 projekt druku akcydensowego lub istotne elementy konstrukcji publikacji prasowej, 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	x
U2	x	x
K1	x	
K2	x	

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Ambrose G., Harris P., 2008, Typografia, Wydawnictwo Naukowe PWN.
2. Ambrose G., Harris P., 2008, Layout, zasady/kompozycja/zastosowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN
3. Augustynek R., Biskup J., Błaszczak W., 2002, Projekty: Listowniki i wizytówki, Wydawnictwo Verso.
4. Zappaterra Y., 2002, Editorial design for print and electronic media, Wydawnictwo Rotovision.
5. Blackwell L., 2000, The End of Print: Grafik Design of David Carson, Laurence King Publishing
6. Opracowanie zbiorowe, 2009, Letterhead & Logo Design 11, Rockport Publishers.
7. Opracowanie zbiorowe, 2011, Letterhead & Logo Design 12, Rockport Publishers
8. Eldridge K., 2010, The Best of Brochure Design 11, Rockport Publishers.
9. Austin T., Richard Doust R., 2008, Projektowanie dla nowych mediów, Wydawnictwo Naukowe PWN.

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.
3. Bhaskaran L., 2007, Czym jest Projektowanie Publikacji? ABE Dom Wydawniczy.
4. Müller-Brockmann J., 2020, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, Wydawnictwo d2d.
5. Ulysses Voelker U., 2020, Porządek w projektowaniu, Siatki w projektowaniu graficznym – teoria i praktyka, Wydawnictwo d2d.
6. Kimberly Elam K., 2019, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, Wydawnictwo d2d.
7. Opracowanie zbiorowe, 2014, The Best of News Design 35, Rockport Publishers.
8. Zespół redakcyjny, 2021, Poligrafia – sztuka, techniki, technologie, Wydawnictwo Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego.
9. Fraser B., Murphy Ch., 2006, Profesjonalne zarządzanie barwą (wyd. II), Wydawnictwo Helion.
10. Bann D., 2006, POLIGRAFIA. Praktyczny przewodnik, Wydawnictwo ABE Dom Wydawniczy.

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