

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**DTP i redakcja techniczna**

**Kod przedmiotu: GSO\_7**

**Rodzaj przedmiotu: obieralny**

**Specjalność: Projektowanie graficzne**

**Wydział: Informatyki**

**Kierunek: Grafika**

**Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK**

**Profil studiów: praktyczny**

**Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna**

**Rok: 3**

**Semestr: 5**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**Forma stacjonarna**

**wyklady – 8;**

**laboratorium – 14;**

**Forma niestacjonarna**

**wyklady – 6;**

**laboratorium – 10;**

**Zajęcia prowadzone są w języku polskim.**

**Liczba punktów ECTS: 2**

**Osoby prowadzące:**

**wykład:**

**laboratorium:**

---

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat przygotowania publikacji do druku w zakładzie poligraficznym. Poznanie potrzeb sprzętowych oraz oprogramowania stosowanych w DTP. Przygotowanie do świadomego i celowego wyboru technik i materiałów do druku i wykończenia prac drukowanych dostosowanych do charakteru pracy, zakresu użytkowego oraz budżetu.

**2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:**

Przedmioty wprowadzające to: Podstawy grafiki użytkowej, Liternictwo i typografia, Grafika edytorska

### 3. Opis form zajęć

#### a) Wykłady

- **Treści programowe :**
  - Teoria składu:
    - wprowadzenie do procesów DTP,
    - tok pracy nad publikacją.
  - Jednostki miar typograficznych.
  - Podstawowe pojęcia typograficzne:
    - pole zadruku, marginesy, kolumny, szpalty, łamy, winieta, tytuł, pagina.
  - Oprogramowanie DTP:
    - Adobe InDesign, QuarkXpress, Corel Ventura, Kombi, Publisher.
  - Typografia w druku:
    - czcionki i kroje pism,
    - zasady formatowania tekstu,
    - zasady ustawienia parametrów tekstu,
    - typografia w publikacjach wielostronicowych.
  - Fonty:
    - TrueType, Type 1, Open Type,
    - budowa fontu,
    - standardy kodowania (CP, Unicode),
    - problem międzyplatformowości standardów.
  - Formaty arkuszy drukarskich.
  - Składka drukarska.
  - Teoria koloru:
    - zasady doboru kolorów w druku,
    - palety kolorów podstawowych,
    - kolory dodatkowe.
  - Pojęcia:
    - desktop publishing, word processing, imposition, prepress, press, postpress.
  - Formaty plików komputerowych, ich przydatność i kompatybilność.
  - Przygotowanie pracy do przekazania do drukarni:
    - eksport do plików PDF,
    - skład dokumentu na arkusz zgodny z techniką druku,
    - definiowanie nadruków i zalewek nadruki w grafikach importowanych,
    - nadruki obiektów w InDesignie,
    - zalewki.
  - Charakterystyka i struktura współczesnego wydawnictwa.
  - Organizacja pracy zespołowej.
  - Rynek usług poligraficznych, wybór drukarni
- **Metody dydaktyczne :**
  - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją multimedialną uzupełnioną przykładami

materialnymi – książki i publikacje zrealizowane różnymi technikami z użyciem różnych materiałów.

- **Forma i warunki zaliczenia :**
  - Warunkiem zaliczenia wykładu jest uzyskanie 50% poprawnych odpowiedzi z testu zaliczeniowego.
- **Wykaz literatury podstawowej :**
  1. Zakrzewski P., *Kompendium DTP: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce*. Gliwice: Helion, 2015.
  2. Williams R., *DTP od podstaw. Projekty z klasą*. Gliwice: Helion: 2016.
  3. French N., D'Andrade H., *Zrób projekt typo*. Kraków: D2d, 2022.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
  1. Gołąb A., *DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem*. Gliwice: Helion, 2013.
  2. Kwaśny A., *DTP. Księga eksperta*. Gliwice: Helion, 2007.
  3. Williams R., *InDesign. Projekty z klasą*. Gliwice: Helion, 2012.
  4. Kloski L. W., Kloski N., *Druk 3D*. Gliwice: Helion, 2022.

#### **b) Laboratorium**

- **Treści programowe :**
  - Program Adobe Indesign:
    - konfiguracja programu,
    - organizacja programu; Interfejs programu,
    - palety Tools, Transform, Paragraph, Character,
    - menu programu,
    - posługiwanie się liniami pomocniczymi.
  - Dokument InDesign:
    - otwieranie i zapis dokumentów,
    - tworzenie szkieletu dokumentu - definiowanie parametrów,
    - układ dokumentu: pole zadruku, marginesy, kolumny, szpalty, łamy, winieta, tytuł, pagina,
    - ramki tekstowe i graficzne,
    - ramki obrazkowe (import plików graficznych : grafiki rastrowej i wektorowej),
    - ramki tekstowe (import plików tekstowych).
  - Projektowanie stron wzorcowych:
    - tworzenie nowego dokumentu,
    - edycja stron wzorcowych,
    - tworzenie siatki linii pomocniczych,
    - dodawanie obszarów zablokowanych dla grafiki i tekstu,
    - stosowanie wzorca do stron dokumentu.
  - Dokumenty wielostronicowe InDesign:
    - tworzenie dokumentów wielostronicowych i kontrolowanie układu stron,
    - automatyczna numeracja,
    - tworzenie skorowidzów i spisów treści,

- przygotowanie makieta (strony wzorcowe) dla kolumny jednołamowej i dzielenie na łamy,
- wykorzystanie ramek i łączenie ich w łańcuch ze swobodnym przelewaniem tekstu,
- oblewanie grafiki tekstem
- elementy graficzne w publikacji,
- osadzanie i edycja grafiki wektorowej,
- zdjęcia, kadrowanie i dopasowanie do publikacji,
- bitmapowe efekty graficzne, miękkie cienie i przezroczystość,
- definicja i parametry ramek tekstowych.
- Edycja tekstu i kontrola typografii:
  - wprowadzanie tekstu,
  - znaki korektorskie i adiustacyjne,
  - nanoszenie korekty,
  - wstępne formatowanie tekstu,
  - definicja stylów akapitowych i znakowych,
  - parametry Hyphenate, Justification,
  - ustawienie funkcji Baseline Grid,
  - tworzenie i edycja tabel,
- Praca z kolorami:
  - tworzenie własnego koloru oraz tinty i dodawanie do próbek,
  - ustalanie kierunku przejścia gradientu,
  - tworzenie obrysu kreskowego,
  - określanie domyślnych przestrzeni roboczych,
  - profile ICC.
- Style w InDesign:
  - tworzenie i nadawanie stylów obiektowych, znakowych,
  - tworzenie i nadawanie akapitowych,
  - zagnieżdżanie stylów znakowych w akapitowych,
  - globalne aktualizowanie stylów.
- Zasady przygotowania publikacji do druku:
  - drukowanie i eksport do plików PDF,
  - skład dokumentu na arkusz zgodny z techniką druku,
  - definiowanie nadruków i zalewek nadruki w grafikach importowanych, nadruki obiektów w InDesignie, zalewki
- **Metody dydaktyczne :**
  - Prezentacje przypadków,
  - Dyskusja,
  - Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
  - Indywidualne rozwiązywanie zadań.
- **Forma i warunki zaliczenia :**
  - Przygotowanie wielostronicowej publikacji.
  - Ocena aktywności studentów podczas zajęć

• **Wykaz literatury podstawowej :**

1. Gordon J., Jansen C., Schwartz R., *Adobe InDesign CC/CC PL : projektowanie multimediiów i publikacji do druku*. Gliwice: Helion: 2017.
2. Anton K. K., Cruise J., *Adobe InDesign CC/CC PL: oficjalny podręcznik*. Gliwice: Helion: 2016.
3. Burke P., *e-Publikacje w InDesign CS6*. Warszawa, APNPromise 2013.

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Zakrzewski P., *Adobe InDesign CC. Kurs video. Poziom drugi. Automatyzacja pracy i zaawansowane techniki*. Gliwice: Videopoint, 2015.
2. French N., *InDesign i tekst. Profesjonalna typografia w Adobe InDesign*. Warszawa: APN Promise, 2017.
3. Dawson P., *Type Directory*. London: Thames & Hudson, 2019.

**4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS**

**a. forma stacjonarna**

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	10
	Przygotowanie do zaliczenia	4
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	2
	Projekt indywidualny	11
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	3
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>50</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>2</b>

**b. forma niestacjonarna**

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	6
	Przygotowanie do zaliczenia	8
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	10
	Czytanie wskazanej literatury	4
	Projekt indywidualny	11
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	5
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>50</b>
---	-----------

<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>2</b>
--	----------

a) **Wskaźniki sumaryczne**

**a. forma stacjonarna**

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 30
  - Liczba punktów ECTS – 1,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 14
  - Liczba punktów ECTS – 1,2

**b. forma niestacjonarna**

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 22
  - Liczba punktów ECTS – 0,9
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 10
  - Liczba punktów ECTS – 1,2

**5. Zakładane efekty kształcenia**

<b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b>	<b>Efekty kształcenia dla przedmiotu</b>	<b>Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>
GSO_7_W1	Zna podstawowe pojęcia typograficzne, techniki druku stosowane oraz pojęcia stosowane w DTP	K_W03
GSO_7_W2	Wie jak zaplanować różne etapy realizowane przez studio DTP oraz dobrać do nich odpowiednie oprogramowanie.	K_W08 K_W13
GSO_7_W3	Posiada wiedzę potrzebną do wykonania projektu DTP	K_W02 K_W13
GSO_7_U1	Ma umiejętność: tworzenia i stosowania stylów znakowych i akapitowych oraz ich zagnieżdżania, a także globalnego aktualizowania, tworzenia narzędzi malarskich	K_W08 K_U10
GSO_7_U2	Biegłe posługuje się programem Adobe Indesign.	K_U10
GSO_7_U3	Potrafi samodzielnie realizować projekt składu dokumentu wielostronicowego.	K_U01, K_U03 K_U10, K_U14 K_K05, K_K06 K_K07,
GSO_7_K1	Potrafi realizować projekt grupowy.	K_K05, K_K06 K_K07

**6. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia .**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GSO_7_W1	v		Test zaliczeniowy
GSO_7_W2	v	v	Test zaliczeniowy
GSO_7_W3	v	v	Test zaliczeniowy Przegląd prac projektowych
GSO_7_U1		v	Obserwacja pracy studenta
GSO_7_U2		v	Obserwacja pracy studenta
GSO_7_U3		v	Przegląd prac projektowych
GSO_7_K1		v	Przegląd prac projektowych

**7. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GSO_7_W1 GSO_7_W2	Poprawnie odpowiada na ponad 50% pytań testu wyboru.
GSO_7_U1 GSO_7_U2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.
GSO_7_W1 GSO_7_W2 GSO_7_W3 GSO_7_U1, GSO_7_U2 GSO_7_U3	Poprawnie realizuje projekt indywidualny.
GSO_7_K1	Poprawnie realizuje projekt grupowy