

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne – In Design
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Graphic design – In Design
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II stopnia, magisterskie
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	informatyka
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	dr inż. Ewa Mackoś-Iwaszko
---	----------------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			4
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	30	3	
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Znajomość podstaw obsługi komputera.
-------------------	--------------------------------------

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1. Znajomość podstawowych zagadnień związanych ze składem publikacji i przygotowaniem jej do druku.
C2. Zapoznanie z narzędziami pozwalającymi na tworzenie zarówno prostych dokumentów takich jak ulotki, plakaty, a także bardziej zaawansowanych służących do składu książek.
C3. Zdobywanie umiejętności posługiwania się podstawowymi narzędziami programu graficznego Adobe InDesign.
C4. Zapoznanie z narzędziami pozwalającymi na tworzenie interaktywnych publikacji w formacie ePUB i PDF.

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student zna ogólne zasady pracy w programie Adobe InDesign – od prostego formatowania po zaawansowany skład publikacji.	K_W07
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student dobiera odpowiednie narzędzia graficzne programu In Design do danego problemu graficznego oraz posługuje się tymi narzędziami	K_U08, K_U10
U_02	Student wykorzystuje podstawowe narzędzia programu In Design do tworzenia własnych prac graficznych.	K_U08
U_03	Student planuje proces powstawania projektu – od określenia celu przez szkic projektu po weryfikację gotowego projektu zgodnego z oczekiwaniami.	K_U05, K_U07
U_04	Student dostosowuje grafikę oraz tekst do różnych zadań dobierając odpowiednie narzędzia informatyczne ..	K_U10
U_05	Student rozumie potrzebę własnego rozwoju i zna możliwości ciągłego dokształcania się, podnoszenia swoich kompetencji osobistych, zawodowych i społecznych.	K_U07
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student posiada umiejętność wyszukiwania, zrozumienia, analizy i wykorzystywania potrzebnych informacji pochodzących z różnych źródeł i w różnych formatach.	K_K02
K_02	Student wykazuje się twórczym podejściem do projektu graficznego.	K_K02, K_K05
K_03	Student zdobyte umiejętności potrafi wykorzystać w życiu społecznym i pracy zawodowej.	K_K02, K_K05

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

1.	Podstawowe informacje o przygotowaniu pracy do druku.
2.	Wprowadzenie do programu - interface programu Adobe InDesign.
3.	Efektywne posługiwanie się klawiaturą.
4.	Dokument i podstawowe elementy projektu w InDesign.
5.	Zarządzanie kolorem i wykorzystanie koloru w procesie składu publikacji.
6.	Praca z plikami i tworzenie dokumentów.
7.	Formatowanie akapitów.
8.	Typografia, style.
9.	Zapisywanie i eksportowanie plików przygotowanych do druku.
10.	Przygotowanie do pracy z dokumentami interaktywnymi: zakładki i hiperłącza, elementy interaktywne, obiekty wielostanowe.
11.	Publikacja interaktywna w formacie Adobe PDF i formacie e-Pub.

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Metody weryfikacji (lista wyboru)	Sposoby dokumentacji (lista wyboru)
WIEDZA			
W_01	praca pod kierunkiem	przygotowanie /wykonanie	projekt w wersji

		projektu	cyfrowej/ kolokwium
UMIĘTNOŚCI			
U_01	ćwiczenia praktyczne	sprawdzenie umiejętności praktycznych	projekt w wersji cyfrowej
U_02	ćwiczenia praktyczne	sprawdzenie umiejętności praktycznych	projekt w wersji cyfrowej
U_03	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej
U_04	ćwiczenia praktyczne, metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej
U_05	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej
K_02	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej
K_03	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej

VI. Kryteria oceny, wagi

Bezwzględnym warunkiem zaliczenia pracy pisemnej/multimedialnej jest jej samodzielne przygotowanie rozumiane jako opracowanie powstałe bez wykorzystania narzędzi, np. sztucznej inteligencji i pomocy osób trzecich.

Zaliczenie przedmiotu na podstawie projektów wykonywanych w trakcie zajęć. Warunkiem otrzymania oceny pozytywnej jest zaliczenie kolokwium oraz zrealizowanie i terminowe przesłanie w wersji cyfrowej wszystkich prac ćwiczeniowych, a także wykonanie, przesłanie i zaprezentowanie końcowej zaliczeniowej pracy projektowej.

Na końcową ocenę z warsztatów składają się:

80% - wykonanie prac na ćwiczeniach i zrealizowanie pracy projektowej końcowej (zaliczeniowej)

20% - kolokwium

Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	75

VII. Literatura

Literatura podstawowa
Zakrzewski P., <i>Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce</i> , Gliwice 2011.