

Program przedmiotu

- Nazwa przedmiotu / modułu przedmiotowy: **Desktop Publishing**
- Język wykładowy: **Polski**
- Umiejscowienie przedmiotu w planach studiów:
 - Obszar lub obszary studiów: **Grafika i projektowanie 3D, Sieci komputerowe, Programowanie i technologie WWW, Informatyka stosowana.**
 - Poziom studiów: **studia I stopnia**
 - Kierunek lub kierunki (realizacja wzorca efektów): **Informatyka**
- Nadzór nad realizacją przedmiotu:
 - Instytut/Inna jednostka: **Instytut Informatyki i Mechatroniki**
 - Osoba odpowiedzialna za przedmiot: **Woźniak Roman, mgr**
 - Osoby współpracujące przy opracowaniu programu przedmiotu:
- Liczba godzin i formy zajęć dydaktycznych dla poszczególnych systemów studiów oraz rygor zaliczenia

Zajęcia dydaktyczne z udziałem prowadzącego																			
Forma studiów	Forma zajęć	Zajęcia laboratoryjne												Zajęcia laboratoryjne - konsultacje dydaktyczne				Razem	
		PWS	ECTS	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	ECTS		
Stacjonarne				74	81	7								20					7
Niestacjonarne				46	109									20					
Rygor zaliczenia	...				zaliczenie na ocenę														

- Nakład pracy studenta – bilans punktów ECTS
1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta potrzebnej do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się z uwzględnieniem pracy własnej studenta

Aktywność (należy podać prace właściwe dla przedmiotu)	Godzinowe obciążenie studenta (stacjonarne/niestacjonarne) [h]
Udział w laboratorium	74/46
Udział w konsultacjach	20/20
Wykonanie projektu graficznego	59/87
Przygotowanie do zajęć laboratoryjnych	20/20
Udział w egzaminie /zaliczeniu	2/2
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (NPS)	175/175
Punkty ECTS	7
* Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	175/175
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	94/66

- Uwagi realizacyjne: rekomendowana długość trwania (semestry), rekomendowane wymagania wstępne, relacje pomiędzy formami zajęć:

Brak

Rekomendowana długość trwania wynika z planu studiów

- Szczegółowe efekty uczenia się – wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne

Szczegółowe efekty uczenia się dla przedmiotu		Forma zajęć	Metody kształcenia	Metody weryfikowania (sprawdzania, oceniania) efektów uczenia się
Symbol efektu	Opis efektu			
Wiedza				
K_W13	K_W13__Zna narzędzia wykorzystywane do komputerowego składu publikacji. 2. Zna proces technicznego przygotowania publikacji do druku. 3. Zna kryteria poprawnego technicznie przygotowania publikacji do druku.	Zajęcia laboratoryjne	Metoda podająca metody poszukujące, metoda projektu	Ocena wykonania ćwiczeń laboratoryjnych oraz wybranego projektu DTP
Umiejętności				
K_U07	K_U07__Potrafi posługiwać się programem do komputerowego składu publikacji. 2. Umie samodzielnie złożyć publikację. 3. Potrafi przygotować materiały do druku.	Zajęcia laboratoryjne	metody poszukujące, metoda projektu	Ocena wykonania ćwiczeń laboratoryjnych oraz wybranego projektu DTP

9. Zasady/kryteria oceniania dla każdej formy kształcenia i poszczególnych ocen

Zajęcia laboratoryjne:

Aktywność	Oceny	Obliczenia	Do końcowej
Wykonywanie ćwiczeń praktycznych podczas zajęć	bdb (5)	5*50%	2,5
Projekt graficzny końcowy	bdb (5)	5*40%	2,0
Obecność	minimum 80% zajęć	5*10%	0,5
Wynik końcowy			5,0

10. Treści kształcenia wraz z formą zajęć, na której są realizowane

Zajęcia laboratoryjne:

1. Teoria składu: Wprowadzenie do procesów DTP, DTP i redakcja techniczna.
2. Tok pracy nad publikacją. Jednostki miar typograficznych. Podstawowe pojęcia typograficzne:
3. Pole zadruku, marginesy, kolumny, szpalty, łamy, winieta, tytuł, pagina. Oprogramowanie DTP:
4. Adobe InDesign, QuarkXpress, Corel Ventura, Kombi, Publisher. Typografia w druku: Czcionki i kroje pism,
5. Zasady formatowania tekstu,
6. Zasady ustawienia parametrów tekstu,
7. Typografia w publikacjach wielostronicowych. Fonty:
8. TrueType, Type 1, Open Type,
9. Budowa fontu,
10. Standardy kodowania (CP, Unicode),
11. Problem międzyplatformowości standardów. Formaty arkuszy drukarskich. Składka drukarska. Teoria koloru:
 - Zasady doboru kolorów w druku,
 - Palety kolorów podstawowych,
 - Kolory dodatkowe.
12. 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.

11. Wymagane środki dydaktyczne

Laboratorium – laboratorium specjalistyczne

12. Literatura przedmiotu:

a. Literatura podstawowa:

- R. Williams, DTP od podstaw. Projekty z klasą, tł. M. Dorosz, Gliwice 2011.
- P. Zakrzewski, Kompendium DTP : Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce, Gliwice 2011.

b. Literatura uzupełniająca:

Brak

c. Netografia:

13. Dostępne materiały dydaktyczne z podziałem na formy zajęć (autorskie zestawienia materiałów dydaktycznych, materiały e-learningowe, itp.)

14. Osoby realizujące poszczególne formy kształcenia

Forma kształcenia	Imię i nazwisko
1. Wykład	
2. Zajęcia laboratoryjne	Woźniak Roman, mgr
3. Ćwiczenia	
4. Zajęcia projektowe	
5. Zajęcia warsztatowe	
6. Gra symulacyjna	
7. Lektorat językowy	
8. Praktyki	

