

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa

KARTA PRZEDMIOTU

Dane ogólne:

Nazwa przedmiotu:	DTP - przygotowanie do druku LAYOUT
Okres ważności karty:	IA_EA_P_I_(2021-2024)
Forma kształcenia:	Studia licencjackie
Forma studiów:	stacjonarne
Profil studiów:	praktyczny
Kierunek studiów:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
Specjalność/Specjalizacja:	

Przedmiot realizowany:

Rok	Semestr	Rodzaj zajęć	Liczba godzin	Wartość % zajęć	Rygor zaliczenia	ECTS
3	5	prac art	60	100	zaliczenie z oceną	4
Razem			60			4

Jednostka prowadząca przedmiot:	Instytut Architektury
Koordynator:	Kazimierz Frączek
Prowadzący zajęcia:	dr hab. Kazimierz Frączek
Moduł, grupa przedmiotów:	C. PRZEDMIOTY Z ZAKRESU GRAFIKI EDYTORSKIEJ
Status przedmiotu:	fakultatywny
Język wykładowy:	semestr: 5 - polski
Przyporządkowanie zajęć/grup zajęć do dyscypliny naukowej/artystycznej	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (wiodąca)

Objaśnienia:

Rodzaj zajęć: obowiązkowe, do wyboru.

Forma prowadzenia zajęć: w - wykład, ćw - ćwiczenia audytoryjne, lek - lektorat, s - seminarium, lab - laboratoria, p - projekt, sk - samokształcenie, pz - praktyka zawodowa, war - warsztaty, k - konwersatorium, pw - praca własna, p.art. - pracownia artystyczna, zp - zajęcia praktyczne

Dane merytoryczne

Przedmioty wprowadzające i wymagania wstępne:

Elementarne zainteresowanie grafiką komputerową i elementami grafiki projektowej. Świadomość kreacji plastycznej, warsztat twórczy z zakresu projektowania graficznego.

Cel przedmiotu

Celem kształcenia jest zapoznanie studenta z: praktycznym wykorzystaniem programów edytorskich i graficznych w szczególności. PROGRAMU PAKIETU CORELDRAW oraz PAKIETU ADOBE , (Photoshop, oraz InDesign) jako narzędzia niezbędnego w procesie tworzenia graficznych elementów, publikacji, oraz ich kompleksowym przygotowaniem do druku (DTP).
W szczególności tworzenie Layout ? elementów szkieletu i konstrukcji graficznej, ustalających wygląd i rozmieszczenie elementów (treści) na stronie,
np. zaproszeń, folderów, magazynów i katalogów.

Szczegółowe efekty uczenia się				
Lp.	Opis efektu uczenia się	Metoda realizacji efektów uczenia się	Metody sprawdzenia efektu uczenia się	Odniesienie do efektów dla modułu/specjalności/kierunku studiów
1	Zna i rozumie podstawową wiedzę z zakresu realizacji prac artystycznych związanych z edytorami obrazu. Zna podstawowe zasady projektowania graficznego, zasady kompozycyjne oraz ich semantyczne i wyrazowe właściwości. Zna i rozumie praktyczny i użytkowy wymiar pokrewnych dyscyplin artystycznych w procesie przygotowania do druku.	M8 (wiczenia praktyczne), M3 (Obserwacja), M1 (Korekta artystyczna), M2 (Realizacja artystyczna)	Ocena pracy w trakcie zajęć, Prezentacja umiejętności praktycznych, Przegląd prac, Korekta artystyczna	K_W01, K_W04
2	Zna i rozumie podstawowe programy graficzne do obróbki grafiki pikselowej i wektorowej. Zna podstawowe publikacje traktujące o procesie przygotowania projektu do druku.	M8 (wiczenia praktyczne), M3 (Obserwacja), M1 (Korekta artystyczna), M2 (Realizacja artystyczna)	Ocena pracy w trakcie zajęć, Prezentacja umiejętności praktycznych, Przegląd prac, Korekta artystyczna	K_W02, K_W03
3	Zna i rozumie podstawowe powiązanie pomiędzy uzyskaną na studiach wiedzą o sztuce a zastosowaniem umiejętności związanych z przygotowującym materiału do druku.	M8 (wiczenia praktyczne), M1 (Korekta artystyczna), M3 (Obserwacja), M2 (Realizacja artystyczna)	Ocena pracy w trakcie zajęć, Prezentacja umiejętności praktycznych, Przegląd prac, Korekta artystyczna	K_W10
4	Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w procesie działań twórczych wykorzystujących zasoby programów graficznych i edytorskich. Potrafi świadomie je wykorzystywać w realizowaniu ćwiczeń związanych z przygotowaniem materiałów do druku.	M8 (wiczenia praktyczne), M1 (Korekta artystyczna), M3 (Obserwacja), M2 (Realizacja artystyczna)	Ocena pracy w trakcie zajęć, Prezentacja umiejętności praktycznych, Przegląd prac, Korekta artystyczna	K_U01, K_U02
5	Potrafi świadomie posługiwać się technikami i technologiami cyfrowymi na drodze realizowania graficznych i edytorskich elementów oraz systemów informacji.	M8 (wiczenia praktyczne), M1 (Korekta artystyczna), M3 (Obserwacja), M2 (Realizacja artystyczna)	Ocena pracy w trakcie zajęć, Prezentacja umiejętności praktycznych, Przegląd prac, Korekta artystyczna	K_U03
6	Potrafi w sposób elementarny obsługiwać komputer oraz wykorzystywać jego zasoby, szczególnie potrafi posługiwać się programami pakietu Adobe oraz CorelDraw jako narzędzia niezbędnego w procesie tworzenia graficznych elementów i systemów informacji.	M8 (wiczenia praktyczne), M1 (Korekta artystyczna), M3 (Obserwacja), M2 (Realizacja artystyczna)	Ocena pracy w trakcie zajęć, Prezentacja umiejętności praktycznych, Przegląd prac, Korekta artystyczna	K_U04
7	Potrafi swobodnie poruszać się w programach graficznych umożliwiających własny rozwój artystyczny. Potrafi eksperymentować przy wykonywaniu prac projektowych. Potrafi świadomie interpretować różnorakie rzeczywistości mogących być źródłem kreacji projektowej w odniesieniu do ćwiczeń.	M7 (Rozmowa dydaktyczna), M3 (Obserwacja), M1 (Korekta artystyczna), M2 (Realizacja artystyczna)	Ocena pracy w trakcie zajęć, Prezentacja umiejętności praktycznych, Przegląd prac, Korekta artystyczna	K_U07, K_U05, K_U06
8	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, poprzez doskonalenie twórczego warsztatu. Śledzi na rynku nowe narzędzia i programy przygotowujące materiały do druku.	M7 (Rozmowa dydaktyczna)	Rozmowa dydaktyczna	K_K01
9	Jest gotowy do samoceny i korekty w relacji do własnych dokonań twórczych.	M7 (Rozmowa dydaktyczna)	Rozmowa dydaktyczna	K_K04
Metody realizacji efektów uczenia się (opis szczegółowy)				
Ćwiczenia praktyczne (M8 - Realizacja działań praktycznych w relacji do postawionych zagadnień tematycznych), Korekta artystyczna (M1 - Korekty indywidualne i grupowe, podczas oraz po zakończeniu zadania), Realizacja artystyczna (M2 - Realizacje warsztatowe), Obserwacja (M3 - Obserwacja działań praktycznych w relacji do postawionych zagadnień tematycznych), Rozmowa dydaktyczna (M7 - Analiza formalnych i treściowych aspektów realizacji)				
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się				
wiedza:				
Prezentacja umiejętności praktycznych (Prezentacja dokonanych uwzględniając poszczególne etapy ćwiczeń)				

<p>Ocena pracy w trakcie zaj</p> <p>Korekta artystyczna (Bie ca korekta wykonywanych wicze)</p> <p>Przegl d prac (Przegl d prac wykonanych w trakcie wicze i szczegółowe ich omówienie)</p> <p>umiejętności:</p> <p>Prezentacja umiej tno ci praktycznych (Prezentacja dokona uwzgl dniaj ce poszczególne etapy wicze)</p> <p>Ocena pracy w trakcie zaj</p> <p>Korekta artystyczna (Bie ca korekta wykonywanych wicze)</p> <p>Przegl d prac (Przegl d prac wykonanych w trakcie wicze i szczegółowe ich omówienie)</p> <p>kompetencje społeczne:</p> <p>Rozmowa dydaktyczna (Omawiaj ca zagadnienia tematyczne w procesie w działaniach projektowych przygotowuj cy materiał do druku.)</p>	
Warunki zaliczenia	
<p>Zaliczenie na podstawie oceny poszczególnych prac i łącznej oceny średniej. Zaliczenie odbywa się na podstawie sześciu prac zrealizowanych w semestrze.</p> <p>W przeglądzie prac uczestniczą inni wykładowcy. Na ocenę końcową składa się prawidłowość przedstawionych zadań, postęp świadomości plastycznej, zaangażowanie w realizację zadań, skuteczność w realizacji zamierzonych celów, poziom wiedzy dotyczącej problematyki percepcji widzenia oraz umiejętność jej zastosowania w praktyce. Obecność na zajęciach oraz aktywny w nich udział.</p>	
Treści Kształcenia	
	Liczba godzin
Semestr: 5	
Forma zajęć: pracownia artystyczna	
<p>1. Zapoznaje się z obsługą pakietu programu: pakiet ADOBE, pakiet CorelDRAW</p> <p>2. Praca na przykładzie ćwiczeń: Layout serii książek, system znaków graficznych: makieta, skład, typografia, edycja kolorów, pojęcie spadów, dokument, obiekty, ustawienia drukarskie.</p> <p>3. Praca na przykładzie ćwiczeń: Layout magazynu filmowego: makieta, skład, typografia, edycja kolorów, pojęcie spadów, dokument, obiekty, ustawienia drukarskie.</p> <p>4. Przygotowanie do druku</p>	60
Literatura	
Podstawowa	
Owczarz A., Fotografia cyfrowa. Ilustrowany przewodnik, Helion, Gliwice 2004	
Austin T., Doust R., Projektowanie dla nowych mediów, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008	
Bernaciński S., Liternictwo, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1978	
Dabner D., Stewart S., Zempol E., Szkoła projektowania graficznego. Zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Helion, Gliwice 2015	
Kelby S. ; [tł. Cieślak. P.], Fotografia cyfrowa : Photoshop elements 4 : sprawdzone metody obróbki cyfrowych fotografii, Helion, Gliwice 2006	
Newark Q., Design i grafika dzisiaj, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006	
Twemlow A., Czemu służy grafika użytkowa?, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006	
Zakrzewski P., Kompendium DTP : Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce, Helion, Gliwice 2015	
Uzupełniająca	
Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa, Słowo Obraz Terytoria, Gdańsk 2004	
Chwałowski R., Typografia typowej książki, Helion, Gliwice 2002	
Maritain J., Sztuka i mądrość, Wydawnictwo Fronda, Warszawa 2001	
Read H., O pochodzeniu formy w sztuce, PIW, Warszawa 1973	
Read H., Sens sztuki, Wiedza Powszechna, Warszawa 1994	
Strzeмиński W., Teoria widzenia, Muzeum sztuki w Łodzi , Łódź 2016	

Sposób określenia liczby punktów ECTS		
Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się	Obciążenia studenta [w godz.]	
Zajęcia dydaktyczne	60	
Samokształcenie	0	
Praca własna studenta	40	
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	100	
Liczba punktów ECTS		
Łączna liczba punktów ECTS przypisana do przedmiotu	4	
Bezpośredni kontakt z nauczycielem	L. godzin	ECTS
	60	2,4

1 godz = 45 minut; 1 punkt ECTS = 25-30 godzin

W sekcji 'Liczba punktów ECTS' suma punktów ECTS zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego.