

Praca z użytkownikiem informacji - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Praca z użytkownikiem informacji
Kod przedmiotu	15.9-WH-LPKSGP-WH-BP-WEA-UIN-S19
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">• dr Kaja Rostkowska-Biszczyk• dr hab. Małgorzata Czerwińska, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	30	2	-	-	Zaliczenie
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem zajęć jest zapoznanie się z problematyką pracy z użytkownikiem informacji a także wprowadzenie studenta do nowoczesnego projektowania graficznego oraz składu gazet/czasopism i publikacji multimedialnych. Student zdobywa wiedzę o zastosowaniu typografii i fotoedycji w praktyce graficzno-kreacyjnej. Rozumie korelację treści z formą w procesie integrowania słowa i obrazu w spójny przekaz. Poznaje "wizualny język redagowania". Zdobycie podstawowe umiejętności projektowania i składu (w zakresie mikro- i makrotypografii). Uczy się wdrażać nowoczesne rozwiązania DTP w publikacjach prasowych oraz promocyjnych (katalogi, prospekty, programy etc.). Poznaje również potrzeby i specyfikę multimedialnych nośników treści. Pracuje w profesjonalnym programie komputerowym stosując różne funkcjonalności niezbędne do wydajnego tworzenia prostych i złożonych publikacji. Zdobycie świadomość wagi współpracy między dziennikarzem a grafikami oraz pracy zespołowej.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

1. Praca z użytkownikiem informacji: definicja, typologia, charakterystyka użytkowników informacji i ich potrzeb.
2. Uwarunkowania potrzeb informacyjnych i metody ich diagnozowania.
3. Formy, metody zaspokajania potrzeb informacyjnych różnych grup użytkowników.
4. Podstawy nowoczesnego projektowania graficznego.
5. Podstawy nowoczesnego składu gazet/czasopism i publikacji multimedialnych.
6. Zastosowanie typografii i fotoedycji w praktyce graficzno-kreacyjnej.
7. Integrowanie danych celem budowy poprawnej informacji medialnej.
8. Obsługa nowoczesnych programów do edycji treści i obrazu.
9. Rola i zadania zespołu redakcyjnego.

Metody kształcenia

Wykład informacyjny i konwersatoryjny, pokaz, praca w grupach, dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student posiada wiedzę na temat pracy z użytkownikiem informacji, student czyta i właściwie interpretuje naukowe teksty na temat pracy z użytkownikiem informacji	<ul style="list-style-type: none">• KKG_W17	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć	<ul style="list-style-type: none">• Wykład• Laboratorium
student potrafi przygotować wypowiedź dziennikarską - ustną, pisemną i filmową w języku polskim na temat wybranego problemu z zakresu pracy z użytkownikiem informacji i zaprezentować ją na forum publicznym	<ul style="list-style-type: none">• KKG1_U08	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• wypowiedź ustna na wskazanym temacie	<ul style="list-style-type: none">• Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna zakres posiadanej przez siebie wiedzy i rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju	<ul style="list-style-type: none"> • KKG1_K01 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć 	<ul style="list-style-type: none"> • Wykład • Laboratorium
student jest otwarty na nowe idee i gotów do zmiany opinii w świetle dostępnych danych i argumentów	<ul style="list-style-type: none"> • KKG1_K02 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć 	<ul style="list-style-type: none"> • Wykład • Laboratorium

Warunki zaliczenia

Aktywność na zajęciach (udział w dyskusjach), przygotowanie wypowiedzi ustnej na wskazany temat/problem.

Literatura podstawowa

Kwaśny A., *DTP, Księga eksperta*, wydawnictwo Helion, Gliwice 2002.

Sosińska-Kalata B., Materska K., Gliński W. (red.), *Spółeczeństwo informacyjne i jego technologie*, Warszawa 2004.

Batorowska H., *Kultura informacyjna w perspektywie zmian w edukacji*, Warszawa 2012.

Materska K., Chuchro E., Sosińska-Kalata B. (red.), *Organizowanie środowiska informacji i wiedzy*, Warszawa 2008.

Kocójowa M., *Spółeczeństwo informacyjne. Jakość edukacji i pracy bibliotekarzy*, Kraków 2001.

Literatura uzupełniająca

French N., *InDesign itekst. Profesjonalna typografia w Adobe InDesign*, Warszawa 2010.

Gołąb, *DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem*, Gliwice 2012.

Williams R., *DTP od podstaw. Projekty z klasą*.

Uwagi

Jest to przedmiot obowiązkowy w ramach specjalności *broker informacji*.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 14-05-2021 19:02)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ