Edytorstwo komputerowe - opis przedmiotu

Informacje ogólne

Nazwa przedmiotu	Edytorstwo komputerowe
Kod przedmiotu	11.3-WP-AKTAS-EK
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Animacja kultury i twórczej aktywności w sieci
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie

Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	• mgr inż. Maciej Jackowski

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
Laboratorium	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Przygotowanie do samodzielnego funkcjonowania w obszarze współczesnej poligrafii i projektowania graficznego, a także wykształcenie wrażliwości na formę komunikatu wizualnego oraz praktycznych umiejętności świadomego i sprawnego posługiwania się technikami obowiązującymi w obszarze DTP.

Wymagania wstępne

Podstawowe zasady pisowni i ortografii języka polskiego oraz podstawowe umiejętności obsługi edytora tekstu (Microsoft Word, OpenOffice Writer).

Zakres tematyczny

Wprowadzenie do typografii. Terminy i pojęcia. Elementy składowe publikacji. Układy tekstu i obrazu. Czcionka tradycyjna a czcionka cyfrowa. Hierarchia. Zasady organizacji tekstu. Kolor. Anatomia informacji wizualnej. Obraz, ilustracja, fotografia. Słowo a obraz. Podstawowe kategorie projektów typograficznych. Realizacja projektu typograficznego. Projektowanie układu typograficznego za pomocą programu Corel Draw lub alternatywnego, np. Inkscape. Projektowanie układu dokumentu. Planowanie. Makietowanie. Organizacja fragmentów wyróżnionych i tekstu zasadniczego. Dobór i rozmieszczenie elementów i akcentów graficznych. Działanie kolorami. Skład komputerowy.

Metody kształcenia

Pokaz, demonstracja, wykład konwersatoryjny, realizowane również za pośrednictwem platform komunikacji elektronicznej. Praca z książką oraz samodzielne korzystanie z materiałów multimedialnych (np. kursów online), metoda zajęć praktycznych, metoda laboratoryjna.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zdobędzie wiedzę na temat roli znaku (pismo alfabetyczne) w rozwoju społeczeństw (determinizm technologiczny). Będzie posiadał elementarną wiedzę dotyczącą procesów komunikowania wizualnego, jego prawidłowości oraz zakłóceń. Będzie potrafił wiedzę tę wykorzystywać do organizowania działań związanych z wyborem i stosowaniem dedykowanego oprogramowanie DTP – do składu i łamania tekstu, co pozwoli przygotować się do twórczej pracy, projektowania i wykonania powierzonych działań edytorskich z zastosowaniem ICT (DTP). Uzyska elementarną wiedzę dotyczącą procesów projektowania układu (kompozycji) dokumentów tekstowych i ilustrowanych, narzędzi i technik konstruowania komunikatu wizualnego (z zastosowaniem ICT), a także będzie wyposażony w podstawową wiedzę na temat prawa autorskiego oraz norm etycznych i moralnych (w obszarze poligrafii i projektowania graficznego).	• K_W10	• realizacja zadanych prac – progi punktowe; odpowiedzi ustne.	• Laboratorium
Będzie odpowiedzialnie przygotowywał swoje prace, będzie potrafił wyszukiwać, analizować, oceniać i stosować informacje przydatne w profesjonalnym funkcjonowaniu animatora kultury z wykorzystaniem różnych sposobów wypowiedzi wizualnej, będzie projektował i wykonywał powierzone działania typograficzne (edytorskie) z zastosowaniem ICT (DTP). Będzie potrafił korzystać z zaawansowanych technologii informacyjno-komunikacyjnych.	• K_U08	• Aktywność; Ocena prac	• Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Nauczy się samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł nowoczesnych technologii (ICT), jak: wyszukiwanie, przetwarzanie i wizualizacja informacji oraz samodzielnie dobieranie dedykowanych narzędzia z obszaru DTP, ponadto będzie gotów do krytycznej oceny i doskonalenia nabytej wiedzy i umiejętności oraz ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego oraz zasięgania opinii ekspertów w sytuacjach trudnych.	• K_K01	• Ocena prac; aktywność	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wiadomości z zajęć realizowanych zastosowaniem metody wykładu oraz samodzielnej pracy z książką lub kursem online (przede wszystkim K_W08) będą sprawdzane z zastosowaniem testów z progami punktowymi. Umiejętności praktyczne, np. korzystanie z edytora tekstu, programu do grafiki wektorowej czy programu z obszaru *desktop publishing*, oceniane są na podstawie oceny jakości prac – projekty z progami punktowymi. Weryfikacja kompetencji społecznych odbywa się na podstawie analizy realizowanych samodzielnie projektów z zastosowaniem progów punktowych.

Laboratoria

Zaliczenie wszystkich podlegających ocenie zadań i prac. Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną wszystkich ocen cząstkowych.

Ocena końcowa

Ocena końcowa jest oceną z laboratorium (średnia arytmetyczna wszystkich ocen).

Literatura podstawowa

1. Anton K. K., Cruise J., *Adobe InDesign CC/CC PL. Oficjalny podręcznik*, Gliwice 2016.
2. Baines P., Haslam A., *Pismo i typografia*, Warszawa 2010.
3. Bhaskaran L., *Czym jest projektowanie publikacji*, Warszawa 2008.
4. Bringhurst R., *Elementarz stylu w typografii*, Kraków 2007.
5. Felici J., *Kompletny przewodnik po typografii: zasady doskonałego składania tekstu*, Gdańsk 2006.
6. Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, Warszawa 2003.
7. Hochuli J., *Detal w typografii*, Kraków 2009.
8. Mitchel M., Wightman S., *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, Kraków 2012.
9. https://www.open-of-course.org/courses/pluginfile.php/828/mod_resource/content/0/tutorial-1.pdf

Literatura uzupełniająca

1. Chwałowski R., *Typografia typowej książki*, Gliwice 2002.
2. Datner D., *Design & layout, Sztuka projektowania*, Warszawa 2004.
3. Szanto T., *Pismo i styl*, Warszawa 1986.
4. Tyczkowski K., *Lettera Magica*, Łódź 2005.
5. Willberg H. P., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii*, Gdańsk 2006.

Uwagi

Zmodyfikowane przez mgr inż. Maciej Jackowski (ostatnia modyfikacja: 25-04-2022 07:09)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ