

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	Warsztaty DTP I
Prowadzący	dr Aleksandra Gralczyk
Wydział	Wydział Teologiczny
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	I
Profil studiów	praktyczny
Forma studiów	stacjonarna
Moduł specjalnościowy	
Dyscyplina naukowa, do której odnoszą się efekty uczenia się	Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Obowiązuje od roku akademickiego	2021/2022
Rok studiów	3
Semestr	1
Język wykładowy	polski
Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru)	obowiązkowy
Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole)	DL_U11, DL_U15, DL_U17, DL_K07
Rodzaj zajęć (wybór z listy*)	ćwiczenia
Liczba godzin	30
Liczba ECTS	2
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość darmowych programów graficznych. Swobodna obsługa komputera/
Opis i cele przedmiotu Warsztaty DTP I	Celem zajęć jest nabycie przez studenta umiejętności z zakresu projektowania przy pomocy narzędzi InDesign. Wybranie sposobu na prawidłowe łamanie tekstu, konfigurowania przestrzeni roboczych, tworzenia i zapisywania ramek tekstowych i akapitowych, stylów akapitowych, znaków i obiektów w projekcie. Doskonalenie kompetencji prezentowania swoich poglądów i pomysłów, a także organizacji pracy w zespole i rozumienia swojej w nim roli. Podczas zajęć student dokonali kompetencji samodzielnej pracy oraz odpowiedzialności za powierzone zadania, które powinny być wykonane starannie i terminowo.

Treści programowe

Temat/blok zajęć:	Liczba godzin
Warsztaty DTP I:	
1. DTP – definicje	2
2. Programy graficzne służące do projektowania i składu tekstu (charakterystyka programów ADOBE)	2
3. Interfejs programu InDesign (okno programu)	2
4. Narzędzia, przybornik InDesign. Poszczególne narzędzia i ich zastosowanie w programie i DTP	2
5. Typografia w projektach DTP	2
6. Zasady prawidłowego łamania tekstów: podział na kolumny, szpalty, łamy	2
7. Zapoznanie się z przestrzenią roboczą InDesign	2
8. Obsługa paneli. Konfigurowanie przestrzeni roboczej. Zmiana powiększenia dokumentu. Przeglądanie zawartości dokumentu. Obsługa menu kontekstowych	2
9. Weryfikacja dokumentu w trakcie pracy	2
10. Style akapitowe, znakowe i obiektowe w projekcie	2
11. Tworzenie i zapisywanie niestandardowych ustawień dokumentu	2
12. Tworzenie i edytowanie ramek tekstowych i graficznych	2
13. Przelewianie tekstu	2
14. Wyszukiwanie i zmiana brakującego fontu.	2
15. Zmiana kroju i stylu fontu	2
Łącznie godzin:	30

Opis przedmiotowych efektów uczenia się i sposoby ich weryfikacji

Kategoria efektu (W, U, K)	<u>Kierunkowe</u> efekty uczenia się (co ogólnie absolwent po tych studiach będzie wiedział i umiał)	Opis <u>przedmiotowych</u> efektów uczenia się (wyłącznie czasownikami operacyjnymi - czynności, które da się zweryfikować, mieralne; w nawiasie należy podać numery tematów zajęć, które realizują dany efekt) (co konkretnie student po tym przedmiocie będzie wiedział i umiał)	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się (np.: kolokwium pisemne, egzamin ustny, egzamin pisemny, sprawozdanie, prezentacja na zajęciach, raport, projekt indywidualny, grupowy..)
DL_U11	Posiada umiejętności tworzenia prac pisemnych i prezentacji multimedialnych	U1 – student projektuje przy pomocy narzędzi InDesign tekst. Konstruuje z zachowaniem zasad poprawności typograficznej prezentację multimedialną (tematy 1, 2, 3, 4, 5, 7)	Projekt indywidualny Kolokwium pisemne
DL_U15	Posiada umiejętności prezentowania własnych poglądów i pomysłów, a także przekonywania do nich rozmówców	U2 – student poddaje krytyce grupy własne projekty, dyskutuje na temat możliwych rozwiązań. Proponuje grupie własne pomysły, dowodzi ich słuszności (tematy 6, 8)	Projekt indywidualny
DL_U17	Potrafi pracować w zespole, rozumie swoją w nim rolę	U3 – student planuje pracę w zespole, dyskutuje na temat proponowanych pomysłów i rozwiązań (tematy 14, 15)	Projekt grupowy
DL_K07	Jest przygotowany do samodzielnej pracy, powierzone zadania wykonuje starannie i terminowo	K1– pracuje samodzielnie, przestrzega ustalonych zasad pracy, wykazuje odpowiedzialności za powierzone zadania, które powinny być wykonane starannie i terminowo (tematy 9, 10, 11, 12, 13)	Projekt indywidualny

Metody dydaktyczne

(dostosowane do przedmiotowych efektów uczenia się)

1.	Klasyczne ćwiczenia
2.	Prezentacja multimedialna
3.	Burza mózgów
4.	Dyskusja
5.	Praca w grupie

Opis nakładu pracy studenta w ECTS

Kontakt z prowadzącym	Aktywność	Liczba godzin	Razem liczba godzin / ECTS
bezpośredni	Udział w zajęciach	30	30/1
	Udział w konsultacjach		
praca własna	Przygotowanie projektów	20	30/1
	Czytanie, przygotowanie do kolokwium	10	

Kryteria oceny końcowej

(Opis składowych oceny końcowej zajęć, rozkład procentowy lub punktowy, informacja o dopuszczalnej liczbie nieobecności, inne kryteria)

Efekty uczenia się: U1, U2, U3, K1

Na ocenę 5:

Student samodzielnie wykorzystuje wszystkie narzędzia programu InDesign, efektywnie je wykorzystuje podczas projektowania komunikatów tekstowych i prezentacji multimedialnej. Potrafi efektywnie prezentować swoje pomysły i rozwiązania dotyczących prezentowanych przez siebie projektów, bardzo dobrze organizuje pracę w zespole i rozumie swoją w nim rolę. Pracuje samodzielnie, wykazuje odpowiedzialność za powierzone zadania które wykonuje starannie i terminowo.

Na ocenę 4:

Student dobrze wykorzystuje narzędzia programu InDesign, z niewielką pomocą projektuje komunikaty tekstowe i prezentacje multimedialne. Dobrze prezentuje większość pomysłów w wykonanych przez siebie projektach, dobrze organizuje pracę w zespole, zna swoją w nim rolę. Pracuje przy niewielkiej pomocy prowadzącego zajęcia, wykazuje odpowiedzialność za powierzone zadania które często wykonuje starannie i terminowo.

Na ocenę 3:

Student z pomocą prowadzącego wykorzystuje narzędzia programu InDesign, z podpowiedzią prowadzącego projektuje komunikaty tekstowe i prezentacje multimedialne. Z pomocą prowadzącego prezentuje wykonane przez siebie projekty i zastosowane w nich swoje pomysły i poglądy. Pracuje przy wsparciu i pomocy nauczyciela, wykazuje się brakiem odpowiedzialności za powierzane mu zadania, ma trudności z odnalezieniem się w grupie. Prace często wykonane niestarannie oddaje po terminie.

Obecność na zajęciach jest obowiązkowa. Student może odrobić nieobecność podczas indywidualnych konsultacji z prowadzącym i wykonać zaległe zadanie z zajęć.

Literatura obowiązkowa

1.	Zakrzewski P., <i>Kompendium DTP: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce</i> , Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011.
2.	Adobe Creative Team, <i>Adobe CS5.5. Oficjalny podręcznik</i> , Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011.

Literatura uzupełniająca

1.	Williams R., <i>Typografia od podstaw. Projekty z klasą</i> , Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011.
2.	Williams R., <i>DTP od podstaw. Projekty z klasą</i> , Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011
3.	Williams R., <i>InDesign. Projekty z klasą</i> , Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012.

* lista rodzajów zajęć

- ☐ ćwiczenia (audytoryjne, translatoryjne, terenowe, warsztatowe, projektowe)
- ☒ ćwiczenia laboratoryjne, komputerowe
- ☐ lektorat języka obcego nowożytnego/starożytnego
- ☐ wykład kierunkowy
- ☐ wykład monograficzny lub konwersatorium monograficzne
- ☐ seminarium dyplomowe
(sem. magisterskie, licencjackie lub inżynierskie, na którym student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową, wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)
- ☐ pracownia dyplomowa (programistyczna, chemiczna, fizyczna, biologiczna, inżynierska)
(zajęcia laboratoryjne, na których student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)