

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	Warsztaty DTP I
Prowadzący	dr Aleksandra Gralczyk
Wydział	Wydział Nauk o Komunikacji i Dziennikarstwa
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	2024/2025
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. Przelewanie 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)	Kierunkowe efekty uczenia się <i>(co ogólnie absolwent po tych studiach będzie wiedział i umiał)</i>	Opis przedmiotowych efektów uczenia się <i>(wyłącznie czasownikami operacyjnymi - czynności, które da się zweryfikować, mierzalne; w nawiasie należy podać numery tematów zajęć, które realizują dany efekt)</i> <i>(co konkretnie student po tym przedmiocie będzie wiedział i umiał)</i>	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się <i>(np.: kolokwium pisemne, egzamin ustny, egzamin pisemny, sprawozdanie, prezentacja na zajęciach, raport, projekt indywidualny, grupowy..)</i>
DL_U11	Ma 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	Ma umiejętności tworzenia prac pisemnych i prezentacji multimedialnych	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 niestaranie 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)

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	Warsztaty DTP I
Prowadzący	dr Aleksandra Gralczyk
Wydział	Wydział Nauk o Komunikacji i Dziennikarstwa
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 (<i>obowiązkowy, do wyboru</i>)	obowiązkowy
Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (<i>symbole</i>)	DL_U11, DL_U15, DL_U17, DL_K07
Rodzaj zajęć (<i>wybór z listy*</i>)	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 dokonał 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)	Kierunkowe efekty uczenia się <i>(co ogólnie absolwent po tych studiach będzie wiedział i umiał)</i>	Opis przedmiotowych efektów uczenia się <i>(wyłącznie czasownikami operacyjnymi - czynności, które da się zweryfikować, mierzalne; w nawiasie należy podać numery tematów zajęć, które realizują dany efekt)</i> <i>(co konkretnie student po tym przedmiocie będzie wiedział i umiał)</i>	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się <i>(np.: kolokwium pisemne, egzamin ustny, egzamin pisemny, sprawozdanie, prezentacja na zajęciach, raport, projekt indywidualny, grupowy..)</i>
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 niestaranie 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)