

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	Warsztaty DTP II
Prowadzący	dr Aleksandra Gralczyk
Wydział	Wydział Nauk o Komunikacji i Dziennikarstwa
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	1
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 II	Celem zajęć jest nabycie przez studenta umiejętności z zakresu projektowania przy pomocy narzędzi InDesign. Wybór sposobu na pracę z długim tekstem, tworzenie i konfigurowanie różnych stylów oraz dodawania elementów graficznych do projektu. Zdobycie umiejętności projektowania plakatu wydarzenia, układu i okładki czasopisma, tworzenia interaktywnych projektów multimedialnych. 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 II:	
1. Dopracowanie tekstu w łamach – praca z długim tekstem	4
2. Określanie wymagań druku	2
3. Tworzenie i używanie barw. Gradienty. Tworzenie kolorów dodatkowych	2
4. Tworzenie i stosowanie stylów znakowych, akapitowych i obiektowych	2
5. Dodawanie elementów graficznych z innych programów	2
6. Porównanie grafiki wektorowej i rastrowej	2
7. Konwertowanie tekstu do postaci tabel. Formatowanie tabeli	2
8. Ustawienia przeźroczystości	2
9. Weryfikowanie dokumentów. Tworzenie pakietów	2
10. Podgląd kolorów i rozbarwień	2
11. Projekt plakatu wydarzenia	2
12. Projekt okładki kolorowego czasopisma	2
13. Projektowanie układu czasopisma	2
14. Tworzenie strony komiksu	2
15. Projektowanie interaktywnych publikacji multimedialnych	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)	<u>Opis 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	Ma umiejętności tworzenia prac pisemnych i prezentacji multimedialnych	U1 – student projektuje i przekształca przy pomocy narzędzi InDesign długi tekst. Konstruuje interaktywną prezentację multimedialną (tematy 1, 3, 4, 7, 15)	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 11, 12)	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 5, 6, 8, 10)	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 2, 9, 11, 12, 13, 14)	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 projektuje i przekształca przy pomocy narzędzi InDesign długi tekst. Konstruuje interaktywną prezentację multimedialną. 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 przy niewielkiej pomocy projektuje i przekształca długi tekst w InDesign. W stopniu dobrym konstruuje interaktywną prezentację multimedialną. 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 projektuje i przekształca długi tekst w InDesign. Niesamodzielnie konstruuje interaktywną prezentację multimedialną. Z pomocą prowadzącego prezentuje wykonane przez siebie projekty i zastosowane w nich swoje pomysły i poglądy. Pracuje przy wsparciu i pomocy prowadzącego zajęcia, 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.	Gordon J., Jansen C., Schwartz R., Adobe InDesign. <i>Projektowanie multimedialnych i publikacji do druku</i> , Wydawnictwo Helion, Gliwice 2017.
2.	Nigel F., <i>InDesign i tekst. Profesjonalna typografia w Adobe InDesign</i> , Apn Promise, Warszawa 2021.

Literatura uzupełniająca

1.	Fridsma L., <i>Adobe After Effects. Oficjalny podręcznik. Edycja 2023</i> , Wydawnictwo Hellion, Gliwice 2023.
2.	Clayton D., <i>Jak to zrobić w InDesignie? Proste sposoby, szybkie efekty</i> , Wydawnictwo Hellion, Gliwice 2020.
3.	Burke P., <i>e-Publikacje w InDesign CS6</i> , Apn Promise, Warszawa 2016.

* 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 II
Prowadzący	dr Aleksandra Gralczyk
Wydział	Wydział Nauk o Komunikacji i Dziennikarstwa
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	1
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 II	Celem zajęć jest nabycie przez studenta umiejętności z zakresu projektowania przy pomocy narzędzi InDesign. Wybór sposobu na pracę z długim tekstem, tworzenie i konfigurowanie różnych stylów oraz dodawania elementów graficznych do projektu. Zdobywanie umiejętności projektowania plakatu wydarzenia, układu i okładki czasopisma, tworzenia interaktywnych projektów multimedialnych. 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 II:	
1. Dopracowanie tekstu w łamach – praca z długim tekstem	4
2. Określanie wymagań druku	2
3. Tworzenie i używanie barw. Gradienty. Tworzenie kolorów dodatkowych	2
4. Tworzenie i stosowanie stylów znakowych, akapitowych i obiektowych	2
5. Dodawanie elementów graficznych z innych programów	2
6. Porównanie grafiki wektorowej i rastrowej	2
7. Konwertowanie tekstu do postaci tabel. Formatowanie tabeli	2
8. Ustawienia przeźroczystości	2
9. Weryfikowanie dokumentów. Tworzenie pakietów	2
10. Podgląd kolorów i rozbarwień	2
11. Projekt plakatu wydarzenia	2
12. Projekt okładki kolorowego czasopisma	2
13. Projektowanie układu czasopisma	2
14. Tworzenie strony komiksu	2
15. Projektowanie interaktywnych publikacji multimedialnych	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)	<u>Opis 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 i przekształca przy pomocy narzędzi InDesign długi tekst. Konstruuje interaktywną prezentację multimedialną (tematy 1, 3, 4, 7, 15)	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 11, 12)	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 5, 6, 8, 10)	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 2, 9, 11, 12, 13, 14)	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 projektuje i przekształca przy pomocy narzędzi InDesign długi tekst. Konstruuje interaktywną prezentację multimedialną. 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 przy niewielkiej pomocy projektuje i przekształca długi tekst w InDesign. W stopniu dobrym konstruuje interaktywną prezentację multimedialną. 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 projektuje i przekształca długi tekst w InDesign. Niesamodzielnie konstruuje interaktywną prezentację multimedialną. Z pomocą prowadzącego prezentuje wykonane przez siebie projekty i zastosowane w nich swoje pomysły i poglądy. Pracuje przy wsparciu i pomocy prowadzącego zajęcia, 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.	Gordon J., Jansen C., Schwartz R., Adobe InDesign. <i>Projektowanie multimediów i publikacji do druku</i> , Wydawnictwo Helion, Gliwice 2017.
2.	Nigel F., <i>InDesign i tekst. Profesjonalna typografia w Adobe InDesign</i> , Apn Promise, Warszawa 2021.

Literatura uzupełniająca

1.	Fridsma L., <i>Adobe After Effects. Oficjalny podręcznik. Edycja 2023</i> , Wydawnictwo Hellion, Gliwice 2023.
2.	Clayton D., <i>Jak to zrobić w InDesignie? Proste sposoby, szybkie efekty</i> , Wydawnictwo Hellion, Gliwice 2020.
3.	Burke P., <i>e-Publikacje w InDesign CS6</i> , Apn Promise, Warszawa 2016.

* 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)