

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.3.EDUP2.D.PP	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Wprowadzenie do projektowania publikacji <i>Introduction to the publishing design</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Sztuki plastyczne
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Magisterskie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr hab. Rafał Urbański, prof. UJK
1.6. Kontakt	rafal.urbanski@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	Polski
2.2. Wymagania wstępne*	Brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	ćwiczenia	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną (semestr 1)	
3.4. Metody dydaktyczne	metody podające: wykład, instruktaż metody eksponujące: pokaz, prezentacja, prezentacja multimedialna, metody problemowe: dyskusja, pogadanka, korekta, metody praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	- Elam Kimberly, Siatki, czyli Zasady kompozycji typograficznej, Kraków, d2d, 2019. - Jardi, Enric, Pięćdziesiąt kilka porad na temat typografii, Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN, copyright © 2024. - Robin Williams, DTP od podstaw. Projekty z klasą. Gliwice : Helion, cop. 2011.
	uzupełniająca	Robert Krupa, Stanisław Stanuch, ABC komputerowo-drukarsko-wydawnicze, Kraków : Sponsor : Altra M, 1994.

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć) C1 – WIEDZA Dostarczenie wiedzy z zakresu projektowania publikacji jako formy komunikacji wizualnej, ze szczególnym uwzględnieniem zasad kompozycji typograficznej, układu treści oraz budowania spójnych struktur edytorskich w kontekście różnych formatów publikacji – od tradycyjnych wydawnictw drukowanych po formy cyfrowe. C2 – UMIEJĘTNOŚCI Wykształcenie umiejętności projektowania publikacji poprzez tworzenie układów graficznych, dobór i łączenie typografii z obrazem, budowanie hierarchii wizualnej oraz dostosowanie projektu do określonych funkcji użytkowych i kontekstu medium. Przygotowanie studentów do samodzielnej realizacji projektów publikacyjnych, uwzględniających potrzeby odbiorcy i podstawy edytorstwa. C3 – KOMPETENCJE SPOŁECZNE Kształtowanie umiejętności pracy własnej a także świadomości społecznej i kulturowej roli projektowania publikacji jako narzędzia komunikacji. Rozwijanie umiejętności krytycznej analizy przekazu wizualnego, dostosowywania formy do treści i odbiorcy oraz projektowania publikacji odpowiedzialnych społecznie, estetycznie i funkcjonalnie w różnych kontekstach wydawniczych.	4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć) Wprowadzenie do projektowania publikacji - Przedmiot ma na celu zapoznanie studentów z podstawowymi zasadami projektowania publikacji drukowanych i cyfrowych. Studenci zdobywają wiedzę i umiejętności z zakresu typografii, kompozycji tekstu i obrazu, hierarchii wizualnej oraz budowania spójnej struktury edytorskiej. Zajęcia obejmują zarówno analizę przykładów, jak i ćwiczenia praktyczne, umożliwiające samodzielne projektowanie prostych form wydawniczych, takich jak plakaty, broszury, katalogi czy e-publikacje. Przedmiot kładzie nacisk na świadome kształtowanie przekazu wizualnego oraz rozwijanie wrażliwości projektowej w kontekście funkcjonalnym, estetycznym i komunikacyjnym.
---	---

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą wybranych obszarów projektowania publikacji – w szczególności z zakresu projektowania graficznego, typografii i edytorstwa, ze zrozumieniem klasycznych oraz współczesnych mediów publikacyjnych, zarówno drukowanych, jak i cyfrowych.	EDUP2A_W01
W02	Dysponuje rozszerzonym zakresem wiedzy na temat historycznych, kulturowych i społecznych kontekstów kreowania publikacji – ze szczególnym uwzględnieniem rozwoju projektowania publikacji, komunikacji wizualnej i edytorstwa, oraz ich relacji z przemianami społecznymi, technologicznymi i estetycznymi we współczesnym świecie.	EDUP2A_W02
W03	Zna zasady tworzenia publikacji artystycznych i użytkowych – potrafi świadomie kreować publikacje drukowane i cyfrowe, łącząc aspekty estetyczne, funkcjonalne i komunikacyjne, z uwzględnieniem tradycji projektowych, przemian stylistycznych oraz technologii wykorzystywanych w projektowaniu graficznym i edytorstwie.	EDUP2A_W03
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	Wykorzystuje wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, rozwijania i wyrażania autorskich koncepcji projektowych w zakresie projektowania publikacji, ze szczególnym uwzględnieniem spójności wizualnej, oryginalności komunikatu i funkcjonalności formy edytorskiej.	EDUP2A_U01
U02	Tworzy samodzielne realizacje projektowe i artystyczne w obszarze projektowania publikacji, obejmujące układ graficzny, typografię, strukturę narracyjną i estetykę wydawniczą, zgodnie z przyjętymi założeniami projektowymi oraz współczesnymi standardami edytorskimi.	EDUP2A_U02
U03	Korzysta z umiejętności warsztatowych w zakresie projektowania graficznego, typografii i przygotowania publikacji do druku i publikacji cyfrowej, oraz stosuje efektywne techniki doskonalenia tych umiejętności w ramach samodzielnej pracy projektowej i artystycznej.	EDUP2A_U06
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie – potrafi inspirować innych oraz organizować proces rozwijania i doskonalenia kompetencji projektowych i komunikacyjnych, wspierając twórczą ekspresję w obszarze projektowania publikacji oraz świadomego posługiwania się językiem graficznym i typograficznym.	EDUP2A_K01
K02	Samodzielnie integruje nabytą wiedzę z zakresu projektowania graficznego, typografii i edytorstwa oraz podejmuje złożone działania twórcze i projektowe, także w warunkach ograniczonego dostępu do źródeł lub pod presją czasu, wykazując się elastycznością i kreatywnością w rozwiązywaniu problemów projektowych.	EDUP2A_K02
K03	Posiada umiejętność samooceny i potrafi formułować konstruktywną krytykę wobec własnych działań projektowych oraz prac innych osób, wykazując się otwartością, kulturą dyskusji oraz świadomością wartości merytorycznych i estetycznych w projektowaniu publikacji.	EDUP2A_K04

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)								
	Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	...	W	C	...	W	C	...
W01		+			+			+	
W02		+			+			+	
W03		+			+			+	
U01		+			+			+	
U02		+			+			+	
U03		+			+			+	
K01		+			+				
K02		+			+				
K03		+			+				

*niepotrzebne usunąć

4.5 Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
Ćwiczenia (C)	3	Zna podstawowe zasady projektowania publikacji – rozumie funkcję i znaczenie wizualnych systemów komunikacyjnych w kontekście edytorskim. Potrafi projektować proste układy typograficzne, wykorzystując podstawowe techniki kompozycji obrazu i tekstu. Uczestniczy aktywnie w ćwiczeniach, tworząc elementarne projekty publikacji drukowanych i cyfrowych.
	3,5	Potrafi zastosować zasady kompozycji i hierarchii wizualnej w projektowaniu publikacji. Wykazuje coraz większą świadomość integracji elementów graficznych i tekstowych w spójne struktury edytorskie. Rozumie specyfikę różnych formatów i nośników (np. książka, broszura, e-publikacja) oraz potrafi dostosować formę graficzną do przyjętego medium.
	4	Samodzielnie realizuje złożone projekty publikacyjne, uwzględniając strukturę treści, funkcję użytkową oraz estetykę projektu. Integruje elementy typografii, ilustracji i układu graficznego w jednolitą formę wizualną. Potrafi świadomie kierować percepcją odbiorcy za pomocą układu graficznego, rytmu wizualnego i relacji między tekstem a obrazem.
	4,5	Kreatywnie stosuje techniki projektowania publikacji, eksperymentując z układem, formatem i relacją między treścią a formą. Wykazuje inicjatywę w rozwijaniu własnych koncepcji projektowych, uwzględniając różne konteksty edytorskie (druk, PDF, publikacja cyfrowa). Potrafi adaptować projekt do wymagań różnych kanałów dystrybucji, zachowując spójność komunikacyjną.
	5	Tworzy oryginalne i świadome projekty publikacji, łącząc wiedzę z zakresu typografii, edytorstwa i projektowania graficznego. Samodzielnie planuje i realizuje złożone projekty wydawnicze, krytycznie analizuje zastosowane rozwiązania formalne i techniczne. Uczestniczy w analizach projektowych, dzieląc się refleksją na temat formy, funkcji i komunikacyjnej skuteczności publikacji.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	50	
Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*	50	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	25	
Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*	25	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	75	
PUNKTY ECTS za przedmiot	3	

*niepotrzebne usunąć