

KARTA PRZEDMIOTU

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Konwersja e-booków
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	E-book conversion
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II stopień, magisterskie
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	informatyka
Język wykładowy	język polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	dr inż. Ewa Mackoś-Iwaszko
---	----------------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			3
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	30	3	
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			

Wymagania wstępne	Znajomość podstaw obsługi komputera, podstawowa znajomość programu InDesign.
-------------------	--

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1. Znajomość podstawowych zagadnień związanych ze składem publikacji cyfrowej
C2. Zapoznanie z narzędziami pozwalającymi na tworzenie interaktywnych publikacji w formacie ePUB i PDF

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student rozumie ogólne zasady tworzenia publikacji cyfrowych – od prostego formatowania po zaawansowany skład publikacji.	K_W07
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student posługuje się narzędziami graficznymi odpowiednimi do danego problemu oraz efektywnie wykorzystuje je do tworzenia własnych publikacji cyfrowych.	K_U08, K_U10
U_02	Student planuje proces powstawania projektu – od określenia celu przez szkic projektu po weryfikację gotowego projektu zgodnego z oczekiwaniami.	K_U07

U_03	Student planuje własny rozwój poprzez podnoszenie swoich kompetencji osobistych, zawodowych i społecznych.	K_U07
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student wyszukuje, analizuje i wykorzystuje potrzebne informacje pochodzące z różnych źródeł i w różnych formatach.	K_K02
K_02	Student wykazuje się twórczym podejściem do projektu graficznego, a zdobyte umiejętności wykorzystuje w życiu społecznym i pracy zawodowej.	K_K02, K_K05

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<ol style="list-style-type: none"> 1. Przygotowanie do pracy z dokumentami interaktywnymi. 2. Zakładki i hipertącza. 3. Obiekty wielostanowe. 4. Interaktywne przyciski ekranowe. 5. Elementy interaktywne. 6. Publikacja interaktywna w formacie Adobe PDF 7. Format układu stałego e-Pub.
--

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Metody weryfikacji (lista wyboru)	Sposoby dokumentacji (lista wyboru)
WIEDZA			
W_01	praca pod kierunkiem	przygotowanie /wykonanie projektu	karta oceny projektu
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	ćwiczenia praktyczne	sprawdzenie umiejętności praktycznych	karta oceny
U_02	ćwiczenia praktyczne, metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	karta oceny projektu
U_03	ćwiczenia praktyczne, metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	karta oceny projektu
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	karta oceny projektu
K_02	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	karta oceny projektu

VI. Kryteria oceny, wagi

Zaliczenie przedmiotu na podstawie zaprezentowanych projektów wykonywanych w trakcie zajęć. Warunkiem otrzymania oceny pozytywnej jest zrealizowanie wszystkich zadanych prac ćwiczeniowych i zrealizowanie pracy projektowej.

Na końcową ocenę z warsztatów składają się:

60% - zaliczenie wszystkich prac ćwiczeniowych.

30% - zrealizowanie pracy projektowej.

10% - aktywny udział w części praktycznej ćwiczeń.

Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	50

VII. Literatura

Literatura podstawowa
Zakrzewski P., <i>Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce</i> , Gliwice 2011.