

**KARTA PRZEDMIOTU****I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Pracownia komputerowa: InDesign
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Computer workshop: InDesign
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II stopnia, magisterskie
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	informatyka
Język wykładowy	polski

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

Forma zajęć ( <i>katalog zamknięty ze słownika</i> )	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			5
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	30	IV	
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Znajomość podstaw obsługi komputera
-------------------	-------------------------------------

**II. Cele kształcenia dla przedmiotu**

C1. Znajomość podstawowych zagadnień związanych ze składem publikacji i przygotowaniem jej do druku.
C2. Zapoznanie z narzędziami pozwalającymi na tworzenie zarówno prostych dokumentów takich jak ulotki, plakaty, a także bardziej zaawansowanych służących do składu książek.
C3. Zdobywanie umiejętności posługiwania się podstawowymi narzędziami programu graficznego Adobe InDesign.

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

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
<b>WIEDZA</b>		
W_01	Student rozumie ogólne zasady pracy w programie Adobe InDesign – od prostego formatowania po zaawansowany skład publikacji.	K_W07
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
U_01	Student dobiera odpowiednie narzędzia graficzne programu In Design do danego problemu graficznego oraz posługuje się tymi narzędziami.	K_U08, K_U10
U_02	Student efektywnie wykorzystuje podstawowe narzędzia programu In Design do tworzenia własnych prac graficznych.	K_U08
U_03	Student planuje proces powstawania projektu – od określenia celu przez szkic projektu po weryfikację gotowego projektu zgodnego z oczekiwaniami.	K_U05, K_U07
U_04	Student dostosowuje grafikę oraz tekst do różnych zadań dobierając odpowiednie narzędzia informatyczne.	K_U10
U_05	Student wdraża potrzebę własnego rozwoju i zna możliwości ciągłego dokształcania się, podnoszenia swoich kompetencji osobistych, zawodowych i społecznych.	K_U07
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
K_01	Student posiada umiejętność wyszukiwania, zrozumienia, analizy i wykorzystywania potrzebnych informacji pochodzących z różnych źródeł i w różnych formatach.	K_K02
K_02	Student wykazuje się twórczym podejściem do projektu graficznego.	K_K02, K_K05
K_03	Student zdobyte umiejętności potrafi wykorzystać w życiu społecznym i pracy zawodowej.	K_K02, K_K05

**IV. Opis przedmiotu/ treści programowe**

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podstawowe informacje o przygotowaniu pracy do druku.</li> <li>2. Wprowadzenie do programu - interface programu Adobe InDesign.</li> <li>3. Efektywne posługiwanie się klawiaturą</li> <li>4. Dokument i podstawowe elementy projektu w InDesign.</li> <li>5. Zarządzanie kolorem i wykorzystanie koloru w procesie składu publikacji</li> <li>6. Praca z plikami i tworzenie dokumentów</li> <li>7. Formatowanie akapitów</li> <li>8. Typografia, style</li> <li>9. Zapisywanie i eksportowanie plików</li> </ol>
--

**V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się**

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Metody weryfikacji (lista wyboru)	Sposoby dokumentacji (lista wyboru)
<b>WIEDZA</b>			
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	sprawdzenie umiejętności praktycznych	karta oceny
U_03	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	karta oceny projektu
U_04	ćwiczenia praktyczne, metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	karta oceny projektu
U_05	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
K_03	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	<b>30</b>
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	<b>100</b>

#### VII. Literatura

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