

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

Wydział		Informatyki	
Kierunek		Informatyka	
Specjalność			
Semestr	VI	Program studiów, dla którego obowiązuje syllabus	2023/2024
Stopień studiów	I		

Nazwa przedmiotu	Elementy składu komputerowego			
Kod przedmiotu	ESK			
Łączna liczba godzin	60	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	wykład + laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	3 (1+2)			

Prowadzący zajęcia	
Forma prowadzonych zajęć	Wykład
Wymiar zajęć	30 h
Stopień (tytuł) naukowy	
Imię	
Nazwisko	

Prowadzący zajęcia	
Forma prowadzonych zajęć	Laboratorium
Wymiar zajęć	30 h
Stopień (tytuł) naukowy	
Imię	
Nazwisko	

Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu projektowania graficznego, przygotowania publikacji do druku oraz internetu, komunikacji wizualnej, psychofizjologii widzenia etc. jako bazy intelektualnej w procesie wizualnej kreacji.
Założenia i cele przedmiotu	Zdobycie teoretycznej wiedzy z zakresu składu komputerowego oraz DTP. Celem prowadzonych zajęć jest poznanie technik druku oraz przygotowania do druku materiałów graficznych. Dzięki nabytej wiedzy student poznaje zasady kompozycji, doboru koloru, posługiwanie się narzędziami programów do składu i łamania tekstu oraz projektowaniem publikacji elektronicznych. Wykłady są kierowane do studentów informatyki różnych specjalizacji i mają na celu przygotowanie do składu pracy dyplomowej oraz publikacji do druku i internetu, opanowanie podstawowych pojęć oraz zapoznanie z technikami i metodami. Tematyka wykładów porusza zagadnienia procesu projektowania oraz przygotowania do druku różnego typu publikacji oraz zapoznaje ze składem komputerowym, jak i metodami tworzenia multimedialnych projektów.
Metody dydaktyczne	Prezentacje wykładowcy, załączone do zajęć opracowania, egzemplarze wydawnictw jako materiały poglądowe i wzory dla wykonywanych projektów, wykonywanie zadań z użyciem doręczonych materiałów cyfrowych.

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji)		Odniesienie do efektów dla kierunku	Odniesienie do efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji
WIEDZA – absolwent zna i rozumie:	01. Zasady dot. projektowania publikacji. 02. Kryteria, jakie muszą spełniać materiały graficzne w zależności od ich przeznaczenia. 03. Sposoby zmiany decydujących parametrów graficznych na właściwe. 04. Znaczenie spadów w projekcie przeznaczonym do druku.	K_W11	P6S_WG P6S_WG_INŻ
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	01. Zaprojektować wielostronicową publikację, składająca się z tekstu i elementów graficznych. 02. Posługiwać się narzędziami do edycji tekstu w sposób zapewniający przejrzystość i estetykę projektu: stosować oblewanie obiektów tekstem, dobierać i edytować kolory, wybierać i modyfikować materiał ilustracyjny. 03. Przedstawić swój projekt, pierwotnie zaprojektowany do druku, jako wirtualną książkę. 04. Zaprojektować prezentację multimedialną z elementami interaktywnymi oraz plikami audio i video. 05. Zweryfikować przed wysłaniem do druku projekt pod względem poprawności i skorygować ewentualne błędy.	K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U19	P6S_UW P6S_UW_INŻ P6S_KK P6S_UO P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE – absolwent jest gotów do	01. Ciągłego doksztalcania się, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych. 02. Pracy w zespole, przyjmując w nim różne role. 03. Wykazywania się inwencją twórczą.	K_K01 K_K03 K_K04	P6S_UU P6S_UO P6S_KR P6S_KO

Treści programowe		
Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
Forma zajęć – wykład		
1	Podstawy DTP; proces przygotowania publikacji, organizacja aplikacji elementy komputerowego projektowania publikacji – tekst i grafika. Podstawowe zasady projektowania współczesnych publikacji na potrzeby druku i www. Oprogramowanie w DTP - programy do składu, projektowania, obróbki graficznej fotografii, przygotowania tekstu.	4
2	Kompozycja strony; kompozycja dokumentu; typy dokumentu. Układ graficzny strony, standaryzacja i trendy w projektowaniu.	2
3	Typografia. Znaczenie, zastosowanie, wykorzystanie elementów typograficznych w praktyce, tekst jako forma graficzna.	2
4	Typografia kinetyczna: projektowanie animowanego obrazu, praca z efektami, zapisywanie i kompilacja plików.	2
5	E-publikacje. Projektowanie publikacji elektronicznych, hipertekst/hiperłącza.	4

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

Treści programowe		
6	Przygotowanie publikacji do druku oraz internetu, ustawienia obszaru informacji o pracy. Prawa autorskie do publikacji.	6
7	Współczesne techniki druku.	5
8	Skład i edycja pracy dyplomowej. Metody i narzędzia składu komputerowego wykorzystywane w pracy z tekstem i obrazem.	5

Treści programowe		
Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
Forma zajęć - laboratorium		
1	Wprowadzenie do zajęć, omówienie programu nauczania i warunków zaliczenia laboratorium. Wprowadzenie do programu. Przestrzeń robocza i możliwości jej dopasowania do własnych potrzeb. Typy dokumentów i ich ustawienia.	4
2	Praca z tekstem: (Kroje pisma i ich odmiany – propozycje zastosowań.). Odręczna edycja tekstu. Praca z wielostronicowymi dokumentami. Umieszczanie tekstu w dokumencie. Style akapitowe i znakowe, zagnieżdżanie.	4
3	Grafika. Stosowane rodzaje i parametry grafiki w zależności od przeznaczenia projektu. Umieszczanie grafiki w dokumencie. Ramki obiektowe. Opcje dopasowania. Skalowanie i kadrowanie. Panel Łączy. Rozdzielczość rzeczywista a rozdzielczość efektywna.	2
4	Nadawanie cech interaktywnych publikacji.	4
5	Oblewanie grafiki tekstem, dostępne opcje. Kształty jako ramki tekstowe i obiektowe.	2
6	Kolory: Tryby i edycja kolorów. Paleta Próbki. Style obiektowe.	4
7	Tabele – tworzenie tabel, edycja odręczna. Style tabeli i style komórki. Warstwy. Konwertowanie tekstu na tabelę i edycja tabeli.	6
8	Dokumenty wielostronicowe – organizacja publikacji; paginacja. Skład i łamanie tekstu w pracy dyplomowej. Przygotowanie dokumentu do druku/internetu. Weryfikacja dokumentu. Eksport do druku i/lub e-publikacji.	4

Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	Prezentacje/kolokwium pisemne, ocena prac i ćwiczeń laboratoryjnych.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	Kolokwium pisemne	W01–W04
	Ocena prac i ćwiczeń laboratoryjnych	U01–U05, K01–K03.

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. A. Kelly, J. C. Cruise, <i>Adobe InDesign CC/CC PL: oficjalny podręcznik</i>, Helion, Gliwice 2016. 2. M. Mitchell, S. Wigtman, <i>Typografia książki. Podręcznik projektanta</i>, Kraków 2012. 3. Dabner D., <i>Design & Layout. Sztuka projektowania</i>, 2004. 4. F. Nigel: <i>InDesign i tekst. Profesjonalna typografia w Adobe InDesign</i>, 2012.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. System pomocy Adobe InDesign. 2. R. Williams, <i>DTP od podstaw. Projekty z klasą</i>, Helion, Gliwice 2011. 3. T. Rudny, <i>Multimedia i grafika komputerowa</i>, Helion, Gliwice 2010. 4. R. Chwałowski, <i>Typografia typowej książki</i>, Helion, Gliwice 2001. 5. J. Felici, <i>Kompletny przewodnik po typografii. Zasady doskonałego składania tekstu</i>, Gdańsk 2007.

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

	6. Q. Newark, <i>Design i grafika dzisiaj. Podręcznik grafiki użytkowej</i> , Warszawa 2006. 7. J. Jarzina, <i>Tajniki typografii dla każdego</i> , Warszawa 2003. 8. G. Ambrose, P. Harris, <i>Layout — zasady/kompozycja/zastosowanie</i> , Warszawa 2008. 9. G. Ambrose, P. Harris P., <i>Typografia</i> , Warszawa 2008. 10. G. Ambrose, P. Harris, <i>Twórcze projektowanie</i> , Warszawa 2007. 11. H. P. Willberg H, F. Forssman, <i>Pierwsza pomoc w typografii. Poradnik używania pisma</i> , Gdańsk 2008.
--	--

Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	60
Przygotowanie się do zajęć	5
Studiowanie literatury	5
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	10
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	8
Inne	-
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	90
Liczba punktów ECTS	3