

InDesign, poziom podstawowy

LP.	Blok tematyczny	Cel zajęć	Forma zajęć	Godziny
1.	Podstawy pracy z programem i ustawianie preferencji	Wstępne zapoznanie z programem, funkcjami i możliwościami	Wykład, ćwiczenia praktyczne, pogadanka	2
2.	Nowy dokument	Zrozumienie pojęć związanych ze DTP, przeznaczeniem dokumentów	Wykład, ćwiczenia praktyczne	2
3.	Zapisywanie	Poznanie sposobów zapisu	Ćwiczenia praktyczne	1
4.	Nawigacja i poruszanie się po programie	Zapoznanie się z technikami poruszania się między dokumentami i stronami, panel strony	Ćwiczenia praktyczne	2
5.	Warstwy i strony wzorcowe	Zrozumienie pojęcia warstw oraz koncepcji pracy ze stronami wzorcowymi	Wykład, ćwiczenia praktyczne	4
6.	Numeracja stron	Nabycie umiejętności numerowanie stron długich dokumentów	Ćwiczenia praktyczne	1
7.	Importowanie grafiki	Zdobycie wiedzy o różnych rodzajach grafiki, którą można umieszczać w programie: rastrowej i wektorowej	Wykład, ćwiczenia praktyczne	3
8.	Tekst	Nabycie umiejętności wprowadzania i edycji tekstu	Wykład, ćwiczenia praktyczne	4
9.	Style tekstowe	Palety Style akapitowe i Style znakowe, poznanie koncepcji pracy ze stylami	Ćwiczenia praktyczne, pogadanka	6
10.	Rysowanie kształtów	Korzystanie z narzędzi do rysowania: prostokąt, elipsa, ołówek, pióro	Ćwiczenia praktyczne	5
11.	Kolor	Próbki i kolor, przestrzenie kolorystyczne, wstęp do zagadnień drukarskich	Wykład	5
12.	Efekty specjalne	Dodawanie efektów specjalnych, jak cień, wtapianie, faza	Ćwiczenia praktyczne	4
13.	Interaktywność	Nabycie podstawowych umiejętności dodawania interaktywnych przejść między stronami oraz animacji obiektów	Ćwiczenia praktyczne	5
14.	Sprawdzanie, eksport, druk	Panel Inspekcja wstępna, Pogląd rozbarwień, eksport do PDF, SWF	Wykład, ćwiczenia praktyczne	4
suma				48

InDesign, poziom średniozaawansowany

LP.	Blok tematyczny	Cel zajęć	Forma zajęć	Godziny
1.	Podstawy pracy z programem i ustawianie preferencji	Wstępne zapoznanie z programem, funkcjami i możliwościami	Wykład, ćwiczenia praktyczne, pogadanka	1
2.	Nowy dokument	Zrozumienie pojęć związanych ze DTP, przeznaczeniem dokumentów	Wykład, ćwiczenia praktyczne	1
3.	Zapisywanie	Poznanie sposobów zapisu dokumentów i szablonów	Ćwiczenia praktyczne	1
4.	Nawigacja i poruszanie się po programie	Zapoznanie się z technikami poruszania się między dokumentami i stronami, panel strony	Ćwiczenia praktyczne	1
5.	Warstwy i strony wzorcowe	Zrozumienie pojęcia warstw oraz koncepcji pracy ze stronami wzorcowymi	Wykład, ćwiczenia praktyczne	2
6.	Numeracja stron	Nabywanie umiejętności numerowanie stron długich dokumentów	Ćwiczenia praktyczne	1
7.	Importowanie grafiki	Zdobycie wiedzy o różnych rodzajach grafiki, którą można umieszczać w programie: rastrowej i wektorowej	Wykład, ćwiczenia praktyczne	2
8.	Tekst	Nabywanie umiejętności wprowadzania i edycji tekstu	Wykład, ćwiczenia praktyczne	2
9.	Style tekstowe	Palety Style akapitowe i Style znakowe, poznanie koncepcji pracy ze stylami	Ćwiczenia praktyczne, pogadanka	4
10.	Rysowanie kształtów	Korzystanie z narzędzi do rysowania: prostokąt, elipsa, ołówek, pióro	Ćwiczenia praktyczne	2
11.	Kolor	Próbki i kolor, przestrzenie kolorystyczne, wstęp do zagadnień drukarskich	Wykład	3
12.	Efekty specjalne	Dodawanie efektów specjalnych, jak cień, wtapianie, faza	Ćwiczenia praktyczne	2
13.	Interaktywność	Nabywanie podstawowych umiejętności dodawania interaktywnych przejść między stronami oraz animacji obiektów	Ćwiczenia praktyczne	5
14.	Sprawdzanie, eksport, druk	Panel Inspekcja wstępna, Pogląd rozbarwień, eksport do PDF, SWF	Wykład, ćwiczenia praktyczne	2
15.	Ścieżki przycinające i przezroczystość	Omówienie zagadnień związanych z obiektami przezroczystymi	Ćwiczenia praktyczne	2
16.	Kropplomierz	Omówienie narzędzie	Ćwiczenia praktyczne	1
17.	Tabele	Poznanie narzędzia, style tabel, ograniczenia	Pogadanka, ćwiczenia praktyczne	3
18.	Długie dokumenty	Metody pracy z długimi dokumentami, przydatne nawyki	Pogadanka, ćwiczenia praktyczne	4
19.	Księgi	Praca z księgami, ograniczenia narzędzia	Ćwiczenia praktyczne	3

20.	Spis treści	Wykorzystanie do tworzenia spisów treści	Ćwiczenia praktyczne	3
21.	Przypisy	Sposoby postępowania, dodawanie i modyfikacja	Ćwiczenia praktyczne	3
			suma	48

InDesign, poziom zaawansowany

LP.	Blok tematyczny	Cel zajęć	Forma zajęć	Godziny
1.	Podstawy pracy z programem i ustawianie preferencji	Wstępne zapoznanie z programem, funkcjami i możliwościami	Wykład, ćwiczenia praktyczne, pogadanka	1
2.	Nowy dokument	Zrozumienie pojęć związanych ze DTP, przeznaczeniem dokumentów	Wykład, ćwiczenia praktyczne	1
3.	Zapisywanie	Poznanie sposobów zapisu dokumentów i szablonów	Ćwiczenia praktyczne	1
4.	Nawigacja i poruszanie się po programie	Zapoznanie się z technikami poruszania się między dokumentami i stronami, panel strony	Ćwiczenia praktyczne	1
5.	Warstwy i strony wzorcowe	Zrozumienie pojęcia warstw oraz koncepcji pracy ze stronami wzorcowymi	Wykład, ćwiczenia praktyczne	1
6.	Numeracja stron	Nabywanie umiejętności numerowanie stron długich dokumentów	Ćwiczenia praktyczne	1
7.	Importowanie grafiki	Zdobycie wiedzy o różnych rodzajach grafiki, którą można umieszczać w programie: rastrowej i wektorowej	Wykład, ćwiczenia praktyczne	1
8.	Tekst	Nabywanie umiejętności wprowadzania i edycji tekstu	Wykład, ćwiczenia praktyczne	1
9.	Style tekstowe	Palety Style akapitowe i Style znakowe, poznanie koncepcji pracy ze stylami	Ćwiczenia praktyczne, pogadanka	2
10.	Rysowanie kształtów	Korzystanie z narzędzi do rysowania: prostokąt, elipsa, ołówek, pióro	Ćwiczenia praktyczne	2
11.	Kolor	Próbki i kolor, przestrzenie kolorystyczne, wstęp do zagadnień drukarskich	Wykład	2
12.	Efekty specjalne	Dodawanie efektów specjalnych, jak cień, wtapianie, faza	Ćwiczenia praktyczne	2
13.	Interaktywność	Nabywanie podstawowych umiejętności dodawania interaktywnych przejść między stronami oraz animacji obiektów	Ćwiczenia praktyczne	4
14.	Sprawdzanie, eksport, druk	Panel Inspekcja wstępna, Pogląd rozbarwień, eksport do PDF, SWF	Wykład, ćwiczenia praktyczne	2
15.	Ścieżki przycinające i przezroczystość	Omówienie zagadnień związanych z obiektami przezroczystymi	Ćwiczenia praktyczne	1
16.	Kropplomierz	Omówienie narzędzie	Ćwiczenia praktyczne	1
17.	Tabele	Poznanie narzędzia, style tabel, ograniczenia	Pogadanka, ćwiczenia praktyczne	2
18.	Długie dokumenty	Metody pracy z długimi dokumentami, przydatne nawyki	Pogadanka, ćwiczenia praktyczne	2
19.	Księgi	Praca z księgami, ograniczenia narzędzia	Ćwiczenia praktyczne	2

20.	Spis treści	Wykorzystanie do tworzenia spisów treści	Ćwiczenia praktyczne	2
21.	Przypisy	Sposoby postępowania, dodawanie i modyfikacja	Ćwiczenia praktyczne	2
22.	Kolorowanie czarno-białej grafiki	Zaawansowane metody pracy z grafiką czarno-białą bez użycia Adobe Photoshop	Ćwiczenia praktyczne	1
23.	Opcje warstw Photoshopa	Importowanie plików Adobe Photoshop	Ćwiczenia praktyczne	1
24.	Zmienne tekstowe	Znajomość zmiennych tekstowych	Ćwiczenia praktyczne	2
25.	Odsyłacze	Głęboka znajomość odsyłaczy	Ćwiczenia praktyczne	1
26.	Wyszukiwanie GREP	Metody zaawansowanego wyszukiwania tekstu za pomocą GREP	Wykład, ćwiczenia praktyczne	4
27.	Biblioteki, zajawki	Sposoby przemieszczania obiektów między dokumentami	Ćwiczenia praktyczne	1
28.	Podpisy	Dynamiczne podpisy dodawane do importowanych grafik	Ćwiczenia praktyczne	1
29.	Profile ICC	Zaawansowane ustawienia kolorystyczne i zarządzanie barwą	Wykład	3
suma				48