

Wydział Projektowy
Kierunek: Projektowanie Graficzne
Zagadnienia do rozmowy kwalifikacyjnej
Studia I stopnia, rekrutacja na rok 2025/2026
WYBRANE ZAGADNIENIA

1. Najważniejsze muzea i galerie w Polsce. Które realizują wystawy z zakresu projektowania?
2. Nowe nurty w sztuce współczesnej.
3. Modernizm a postmodernizm w sztuce i projektowaniu.
4. Wyjaśnij pojęcie projektowania społecznie zaangażowanego.
5. Najważniejsze konkursy, przeglądy, wydarzenia artystyczne w Polsce i na świecie.
6. Najważniejsze konkursy, przeglądy, wydarzenia projektowe w Polsce i na świecie.
7. Od kiedy w Europie są znane papier i druk typograficzny? Jak ich znajomość wpłynęła na kulturę, w tym sztuki projektowe?
8. Wyjaśnij pojęcia – pisanie, liternictwo i typografia – omów podobieństwa i różnice.
9. Czym jest kaligrafia? Jaką rolę historycznie pełniła kaligrafia łacińska, a jakie są jej zastosowania dzisiaj?
10. Czym różni się grafika projektowa i grafika warsztatowa?
11. Czym jest projektowanie graficzne? Omów zagadnienie wskazując kilka obszarów.
12. Polska szkoła plakatu, scharakteryzuj na przykładach.
13. Co to jest kultura alternatywna? Wymień i scharakteryzuj różne formy kultury alternatywnej i popularnej (np. graffiti, komiks, ziny, itp.)
14. Podaj przykłady prowokacji w kreacji artystycznej lub reklamowej. Skomentuj to zjawisko.
15. Omów wybraną przez siebie sylwetkę współczesnego polskiego projektanta grafika.
16. Omów wybraną przez siebie sylwetkę współczesnego zagranicznego projektanta grafika.
17. Opisz i skomentuj zdarzenie artystyczne (wystawę, spektakl, koncert, film). Może to być wydarzenie transmitowane online, lub obejrzone w telewizji.
18. Aktualność surrealizmu.
19. Happening, performance. Omów różnice.
20. Ewolucja roli plakatu. Omów na przykładach.
21. Podaj nazwiska dwóch projektantów książek. Omów projekty jednego z nich.
22. Fotomontaż, collage – zinterpretuj te terminy. Czy znasz artystów lub projektantów, którzy posługiwali się tymi technikami?
23. Na czym polega proces projektowy? Co designer musi brać pod uwagę projektując?
24. Funkcje społeczne projektowania; czy projektowanie może wpływać na postawy i zachowania odbiorców.
25. Sztuka interaktywna – scharakteryzuj poprzez przykłady.
26. Rola ilustracji w projektowaniu graficznym. Omów na przykładach.
27. Jak rozumiesz pojęcie projektowanie włączające (z ang. zwane też *inclusive design*)? Omów na przykładach.
28. Co dla projektantów oznacza angielskie pojęcie *zero waste*?
29. Omów zagrożenia, które niesie ze sobą projektowanie. Kiedy efekt pracy projektanta może mieć negatywne skutki społeczne?

30. Jakie mogą być etyczne dylematy projektanta?
31. Projektowanie jest często uważane za działanie interdyscyplinarne. Z jakimi obszarami może się ono przenikać? Omów na przykładach.
32. Na czym polega praca projektanta krojów pism i jakie mogą być jego cele (po co tworzyć kolejne fonty)?
33. Na co należy zwrócić uwagę przy wyborze kroju pisma? W jakim stopniu jego dobór zależy od rodzaju projektu (np. książki, plakatu itp.)?
34. Jakie cechy powinno spełnić dobrze zaprojektowane opakowanie? Omów na przykładach.
35. Czym charakteryzuje się dobrze zaprojektowana książka? Omów na przykładach.
36. W jakich obszarach projektowania graficznego wykorzystane mogą być media dynamiczne w tym animacja?
37. Jakie cechy powinien spełnić dobrze zaprojektowany znak graficzny (logo)? Omów na przykładach.
38. Scharakteryzuj pojęcie hipertekstualności w publikacjach cyfrowych.
39. Kto i kiedy wynalazł fotografię? Jak wynalezienie fotografii wpłynęło na zmiany społeczne i kulturowe?
40. Fotografia artystyczna a fotografia użytkowa. Omów różnice.
41. Jakie techniki tradycyjne są nadal popularne w czasach cyfrowych?
42. Projektowanie jako komentarz społeczny lub polityczny. Omów na przykładach.
43. Jak zmieniała się ilustracja na przestrzeni ostatnich dziesięcioleci? Jakie są trendy we współczesnej ilustracji?
44. Czy sztuczna inteligencja stanowi zagrożenie czy szansę dla ilustratorów?
45. Omów na przykładach, jak różnorodność kulturowa wpływa na estetykę i narrację we współczesnych filmach animowanych.
46. W jaki sposób media dynamiczne, takie jak animacja, wirtualna rzeczywistość (VR), rozszerzona rzeczywistość (AR) i gry wideo, mogą być wykorzystane do podejmowania istotnych tematów społecznych i politycznych? Podaj konkretne przykłady.
47. W jaki sposób technologie wirtualnej rzeczywistości (VR) i rozszerzonej rzeczywistości (AR) wpływają na projektowanie doświadczeń interaktywnych w różnych dziedzinach, takich jak gry wideo, kinematografia, sztuka czy edukacja?
48. W jaki sposób animacja i generatywne obrazowanie sztucznej inteligencji (AI) mogą wpłynąć na przyszłość zawodów kreatywnych? Czy dostrzegasz w tych technologiach szansę na rozwój, czy raczej zagrożenie dla tradycyjnych umiejętności?
49. Jakie aspekty etyczne należy uwzględnić przy wykorzystywaniu sztucznej inteligencji (AI) do generowania obrazów i animacji? Czy istnieją granice, których nie powinniśmy przekraczać?
50. Czy sztuczna inteligencja (AI) może być uznana za twórcę? Jakie kryteria musiałaby spełniać i kto jest autorem jej dzieł – twórca modelu, użytkownik czy sama AI? Uzasadnij swoją odpowiedź.

POLECANA BIBLIOGRAFIA

Literatura podstawowa:

1. Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, Kraków 2010
2. Michael Bierut, *Raz mnie widzisz, raz nie widzisz i inne eseje o dizajnie*, Kraków 2018

3. Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, Kraków 2018
4. Bruno Munari, *Dizajn i sztuka*, Kraków 2014
5. Victor Papanek, *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, wydawnictwo 2D2
6. Quentin Newark, *Co to jest projektowanie graficzne?*, Wydawnictwo 2D2
7. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, Warszawa 2010. Dostępna online: https://www.academia.edu/16596667/Sztuka_interaktywna._Od_dzieła-instrumentu_do_interaktywnego_spektaklu
8. Piotr Zawojski, *Cyberkultura*, Warszawa 2010. Fragment dostępny online: https://www.academia.edu/36208923/Piotr_Zawojski_Cyberkultura._Syntopia_sztuki_nauki_i_tehnologii._Fragment

Lektura uzupełniająca:

1. Deyan Sudjic, *B jak Bauhaus*, Kraków 2014
2. Deyan Sudjic, *Język rzeczy*, Kraków 2013
3. Ian Haydn Smith, *Krótką historia fotografii*, Warszawa 2019
4. Jerry Beck [red.], *Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*, Warszawa 2006
5. Małgorzata Cackowska, Anita Wincencjusz-Patyna, *Look! Polish picturebook!*, Gdańsk 2016
6. Cynthia Freeland, *Czy to jest sztuka?*, Poznań 2004
7. Cyrus Highsmith, *Niezbędnik typograficzny, czyli o akapitach w kilku paragrafach*, Kraków 2015
8. Keith Houston, *Książka. Najpotężniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski*, Kraków 2017
9. Krzysztof Lenk, *Krótkie teksty o sztuce projektowania*, Gdańsk 2011
10. Jacek Mrowczyk [red.], *Wy-twórcy książek. Historia społeczności wydawniczej w czasach PRL-u*, Kraków 2023
11. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 200. Dostępna online: https://www.academia.edu/18647066/Język_nowych_mediów_Lev_Manovich
12. Marshall McLuhan, *Zrozumieć media*, Warszawa 2004
13. Scott McCloud, *Zrozumieć Komiks*, Warszawa 2015
14. Patryk Mogilnicki, *Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja*, Kraków 2017
15. Patryk Mogilnicki, *O współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych*, Kraków 2021
16. Therese Mulligan, David Wooters, *Historia fotografii od 1839 do dziś*, Warszawa 2010
17. Jacek Mrowczyk [red.], *Piękni XX-wieczni. Polscy projektanci graficy*, Kraków 2017
18. Antoni Porczak [red.], *Interfejsy sztuki*, Kraków 2008. Dostępna online: <http://www.intermedia.asp.krakow.pl/wp-content/uploads/2014/05/interfejsy-sztuki.pdf>
19. Przemek Dębowski, Jacek Mrowczyk [red.] *Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, Kraków 2011
20. Piotr Rypson, *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949*, Kraków 2011
21. Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002
22. John Thackara, *Na grzbiecie fali. O projektowaniu w złożonym świecie*, Warszawa 2010

23. Anita Wincencjusz-Patyna, *Stacja ilustracja. Polska ilustracja książkowa 1950–1980: artystyczne kreacje i realizacje*, Wrocław 2008
24. Marcin Wicha, *Jak przestałem kochać design*, Kraków 2015
25. Ewa Wójtowicz, *Net art*, Kraków 2008

Polecane strony internetowe:

<https://formy.xyz>

<https://www.dwutygodnik.com>

<http://www.eyemagazine.com/issues> (w spisach treści wybrane artykuły dostępne online)

<https://www.designweek.co.uk>

<https://www.creativereview.co.uk>

<https://fontsinuse.com/blog>

<https://www.typeroom.eu>

<https://eyeondesign.aiga.org>

<https://www.typosetheque.com/articles>

<https://freshfrompoland.com/>

<https://obieg.pl/>

<http://culture.pl/pl>

<https://www.fina.gov.pl/>