

## Wydział Projektowy

### Kierunek: Projektowanie Graficzne

### Zagadnienia do rozmowy kwalifikacyjnej

### Studia I stopnia, rekrutacja na rok 2024/2025

#### WYBRANE ZAGADNIENIA

1. Kolekcje, galerie, muzea – różne zadania instytucji kultury.
2. Najważniejsze muzea i galerie w Polsce. Które z nich zajmują się sztuką najnowszą, a które projektowaniem?
3. Znaczące nurty sztuki współczesnej.
4. Nowe, współczesne formy wypowiedzi artystycznej.
5. Wyjaśnij pojęcia – sztuka publiczna, sztuka społecznie zaangażowana, sztuka krytyczna.
6. Najważniejsze konkursy, przeglądy, wydarzenia artystyczne w Polsce i na świecie.
7. Najważniejsze konkursy, przeglądy, wydarzenia projektowe w Polsce i na świecie.
8. Problem wolności w sztuce – omówić na wybranych przykładach.
9. Od kiedy w Europie są znane papier i druk typograficzny? Jak ich znajomość wpłynęła na kulturę, w tym sztuki projektowe?
10. Czym różnią się pojęcia: pismo, kaligrafia, typografia?
11. Czym różnią się grafika projektowa i grafika warsztatowa?
12. Co to jest projektowanie i czym jest projektowanie graficzne?
13. Polska szkoła plakatu, scharakteryzuj na wybranych przykładach.
14. Wskaż różnice pomiędzy sztuką wysoką, a kulturą popularną.
15. Co to jest kultura alternatywna? Wymień i scharakteryzuj różne formy kultury alternatywnej i popularnej (np. graffiti, komiks, ziny, itp.)
16. Związki i różnice pomiędzy sztuką a projektowaniem.
17. Podaj przykłady prowokacji w kreacji artystycznej lub reklamowej. Skomentuj to zjawisko.
18. Strony internetowe i pisma drukowane o sztuce i projektowaniu, z których najczęściej korzystasz?
19. Omów wybraną przez siebie sylwetkę współczesnego polskiego projektanta grafika (życiorys i twórczość).
20. Omów wybraną przez siebie sylwetkę współczesnego zagranicznego projektanta grafika (życiorys i twórczość).
21. Opisz i skomentuj zdarzenie artystyczne (wystawę, spektakl, koncert, film). Może to być wydarzenie transmitowane online, lub obejrzone w telewizji.
22. Aktualność surrealizmu.
23. Film – dziedzina sztuki czy rozrywki?
24. Happening, performance, instalacja artystyczna. Omów różnice.
25. Wymień nazwiska kilku współczesnych twórców plakatu. Jaka jest dziś rola plakatu?
26. Podaj nazwiska kilku projektantów książek. Omów projekty jednego z nich.
27. Fotomontaż, collage – zinterpretuj te terminy. Czy znasz artystów lub projektantów, którzy posługiwali się tymi technikami?
28. Na czym polega praca projektanta grafika?
29. Funkcje społeczne projektowania; czy projektowanie może wpływać na postawy i zachowania odbiorców.

30. Projektowanie graficzne a reklama. Omów na przykładach.
31. Sztuka interaktywna – scharakteryzuj poprzez przykłady.
32. Rodzaje animacji, znani twórcy, zastosowanie animacji.
33. Jak rozumiesz ilustrację w kontekście projektowania graficznego? Omów na wybranych przykładach.
34. Jak rozumiesz pojęcie *projektowanie włączające* (z ang. zwane też *inclusive design*)? Omów na przykładach.
35. Co dla projektantów oznacza angielskie pojęcie *zero waste*?
36. Omów zagrożenia, które niesie ze sobą projektowanie.
37. Jakie mogą być etyczne dylematy projektanta?
38. Projektowanie jest często uważane za działanie interdyscyplinarne. Z jakimi obszarami może się ono przenikać? Omów na przykładach.
39. W jakie role mogą się wcielać projektanci (projektant producent, wydawca, społecznik itd)? Omów na przykładach.
40. Wymień przynajmniej trzy projekty, które Twoim zdaniem miały duży wpływ na historię, lub zmiany społeczne.
41. Na czym polega praca projektanta krojów pism i jakie mogą być jego cele (po co tworzyć kolejne fonty)?
42. Jakie cechy powinno spełnić dobrze zaprojektowane opakowanie? Omów na przykładach.
43. Czym charakteryzuje się dobrze zaprojektowana książka? Omów na przykładach.
44. W jakich obszarach projektowania graficznego wykorzystane mogą być media dynamiczne w tym animacja?
45. Jakie cechy powinien spełnić dobrze zaprojektowany znak graficzny (logo)? Omów na przykładach.
46. Scharakteryzuj pojęcie hipertekstualności w publikacjach cyfrowych.

## POLECANA BIBLIOGRAFIA

### Literatura podstawowa:

1. Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, Kraków 2010
2. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, Warszawa 2010. Dostępna online: [https://www.academia.edu/16596667/Sztuka\\_interaktywna.\\_Od\\_dzieła-instrumentu\\_do\\_interaktywnego\\_spektaklu](https://www.academia.edu/16596667/Sztuka_interaktywna._Od_dzieła-instrumentu_do_interaktywnego_spektaklu)
3. Piotr Zawojski, *Cyberkultura*, Warszawa 2010. Fragment dostępny online: [https://www.academia.edu/36208923/Piotr\\_Zawojski\\_Cyberkultura.\\_Syntopia\\_sztuki\\_nauki\\_i\\_tech\\_nologii.\\_Fragment](https://www.academia.edu/36208923/Piotr_Zawojski_Cyberkultura._Syntopia_sztuki_nauki_i_tech_nologii._Fragment)

### Lektura uzupełniająca:

1. Jerry Beck [red.], *Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*, Warszawa 2006
2. Michael Bierut, *Raz mnie widzisz, raz nie widzisz i inne eseje o dizajnie*, Kraków 2018
3. Małgorzata Cackowska, Anita Wincencjusz-Patyna, *Look! Polish picturebook!* Gdańsk; 2016
4. Anne D'Alleva, *Metody i teorie historii sztuki*, Kraków 2008

5. Cynthia Freeland, *Czy to jest sztuka?*, Poznań 2004
6. Cyrus Highsmith, *Niezbędnik typograficzny, czyli o akapitach w kilku paragrafach*, Kraków 2015
7. Jost Hochuli, *Detal w typografii*, Kraków 2009
8. Keith Houston, *Książka. Najpotężniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski*, Kraków 2017
9. Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, Kraków 2018
10. Krzysztof Lenk, *Krótkie teksty o sztuce projektowania*, Gdańsk 2011
11. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 200. Dostępna online:  
[https://www.academia.edu/18647066/Język\\_nowych\\_mediów\\_Lev\\_Manovich](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. Bruno Munari, *Dizajn i sztuka*, Kraków 2014
18. Jacek Mrowczyk [red.], *Piękni XX-wieczni. Polscy projektanci graficy*, Kraków 2017
19. Antoni Porczak [red.], *Interfejsy sztuki*, Kraków 2008. Dostępna online:  
<http://www.intermedia.asp.krakow.pl/wp-content/uploads/2014/05/interfejsy-sztuki.pdf>
20. Anda Rottenberg, *Sztuka w Polsce 1945–2005*, Warszawa 2005
21. Piotr Rypson, *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949*, Kraków 2011
22. Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002
23. John Thackara, *Na grzbiecie fali. O projektowaniu w złożonym świecie*, Warszawa 2010
24. Anita Wincencjusz-Patyna, *Stacja ilustracja. Polska ilustracja książkowa 1950–1980: artystyczne kreacje i realizacje*, Wrocław 2008
25. Marcin Wicha, *Jak przestałem kochać design*, Kraków 2015
26. Ewa Wójtowicz, *Net art*, Kraków 2008

**Polecane strony internetowe:**

<https://formy.xyz>

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

<https://www.iiid.net/library/iiid-publications/> (publikacje 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.typotheque.com/articles>

<http://thinkingwithtype.com>

<https://freshfrompoland.com/>

<https://www.dwutygodnik.com>

<https://obieg.u-jazdowski.pl>

<http://culture.pl/pl>

<http://www.nina.gov.pl>