

Wydział Projektowy

Kierunek: Projektowanie graficzne

Wybrane zagadnienia do rozmowy kwalifikacyjnej – studia I stopnia stacjonarne i niestacjonarne rekrutacja rok akademicki 2020/2021

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.
6. Antyestetyczne tendencje w sztuce współczesnej.
7. Najważniejsze konkursy, wydarzenia artystyczne w Polsce i na świecie.
8. Najważniejsze konkursy, wydarzenia projektowe w Polsce i na świecie.
9. Problem wolności w sztuce – omówić na wybranych przykładach.
10. Od kiedy w Europie są znane papier i druk typograficzny? Jak ich znajomość wpłynęła na kulturę, w tym sztuki projektowe?
11. Czym różnią się pojęcia: pismo, kaligrafia, typografia?
12. Czym różnią się grafika projektowa i grafika warsztatowa?
13. Co to jest projektowanie i czym jest projektowanie graficzne?.
14. Polska szkoła plakatu, scharakteryzuj na wybranych przykładach.
15. Wskaż różnice pomiędzy sztuką wysoką, a kulturą popularną.
16. Co to jest kultura alternatywna? Wymień i scharakteryzuj różne formy kultury alternatywnej i popularnej (np. graffiti, komiks, ziny, itp.)
17. Związki i różnice pomiędzy sztuką a projektowaniem.
18. Podaj przykłady prowokacji w kreacji artystycznej lub reklamowej. Skomentuj to zjawisko.
19. Pisma drukowane i strony internetowe o sztuce i projektowaniu, z których najczęściej korzystasz.
20. Omów wybraną przez siebie sylwetkę współczesnego polskiego projektanta grafika (życiorys i twórczość).
21. Omów wybraną przez siebie sylwetkę współczesnego zagranicznego projektanta grafika (życiorys i twórczość).
22. Opisz i skomentuj zdarzenie artystyczne (wystawę, spektakl, koncert, film). Może to być wydarzenie transmitowane online, lub oglądnięte w telewizji.
23. Aktualność surrealizmu.
24. Film – dziedzina sztuki czy rozrywki?
25. Happening, performance, instalacja artystyczna. Omów różnice.
26. Różne rodzaje fotografii i jej zastosowań.
27. Wymień nazwiska kilku współczesnych twórców plakatu. Jaka jest dziś rola plakatu?
28. Podaj nazwiska projektantów książek. Omów projekty jednego z nich.
29. Fotomontaż, collage – zinterpretuj te terminy. Czy znasz artystów lub projektantów, którzy posługiwali się tymi technikami?
30. Na czym polega praca projektanta grafika?
31. Co to jest projektowanie informacji wizualnej? Podaj przykłady.

32. Funkcje społeczne projektowania; czy projektowanie może wpływać na postawy i zachowania odbiorców.
33. Projektowanie graficzne a reklama. Omów na przykładach.
34. Sztuka interaktywna – scharakteryzuj poprzez przykłady.
35. Rodzaje animacji, znani twórcy, zastosowanie animacji.
36. Animacja w projektowaniu graficznym.
37. Jak rozumiesz ilustrację w kontekście projektowania graficznego? Omów na wybranych przykładach.
38. Jak rozumiesz angielskie pojęcie *human-centered design*? Omów na przykładach.
39. Co dla projektantów oznacza angielskie pojęcie *zero waste*?
40. Omów zagrożenia, które niesie ze sobą projektowanie.
41. Jakie mogą być etyczne dylematy projektanta?
42. Projektowanie jest często uważane za działanie interdyscyplinarne. Z jakimi obszarami może się ono przenikać? Omów na przykładach.
43. W jakie role mogą się wcielać projektanci (projektant producent, społecznik itd)? Omów na przykładach.
44. Wymień przynajmniej trzy projekty, które Twoim zdaniem miały duży wpływ na historię, lub zmiany społeczne.
45. Na czym polega praca projektanta krojów pism i jakie mogą być jego cele (po co tworzyć kolejne fonty)?
46. Jakie cechy powinno spełnić dobrze zaprojektowane opakowanie? Omów na przykładach.
47. Czym charakteryzuje się dobrze zaprojektowana książka? Omów na przykładach.
48. W jakich obszarach projektowania graficznego wykorzystane mogą być media dynamiczne?

W związku z ograniczeniami związanymi z COVID-19, w tym zamkniętymi bibliotekami, do czasu ich otwarcia proponujemy korzystać z następującej literatury:

Strony internetowe (w języku polskim i angielskim):

<https://www.2plus3d.pl/kwartalnik> (w spisach treści do numeru 40. wybrane artykuły dostępne online)

<https://formy.xyz>

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

<https://novum.graphics/en/news/design-magazin/>

<https://www.iiid.net/library/iiid-publications/> (publikacje dostępne online)

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

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

<https://underpinned.co/magazine/featured>

<https://fontsinuse.com/blog>

<https://www.typeroom.eu>

<https://eyeondesign.aiga.org>

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

<http://thinkingwithtype.com>

<https://www.dwutygodnik.com>

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

<http://www.arteon.pl>

<http://culture.pl/pl>

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

<https://www.nn6t.pl>

www.printmag.com

<http://50watts.com/>

<https://monoskop.org/>

Z książek wciąż dostępnych w księgarniach internetowych polecamy (również po otwarciu bibliotek):

1. Bruno Munari, *Dizajn i sztuka*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2014
2. Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2010
3. Jost Hochuli, *Detal w typografii*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2009
4. Keith Houston, *Książka. Najpotężniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2017
5. Robert Bringhurst, *Elementarz stylu w typografii*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2007
6. Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2018
7. Marcin Wicha, *Jak przestałem kochać design*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2015 (dostępna również w postaci e-booka)
8. Marcin Wicha, *Rzeczy, których nie wyrzuciłem*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2017 (dostępna również w postaci e-booka)
9. Ewa Frysztak, Janusz Górski, *Ballada o dziewczynie*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2020
10. Patryk Hardziej, *CPN. Znak, identyfikacja, historia*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2019
11. Douglas Thomas, *Wystrzegaj się Futury*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2019
12. Michael Bierut, *Raz mnie widzisz, raz nie widzisz i inne eseje o dizajnie*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2018
13. Krzysztof Lenk, Ewa Satalecka, *Podaj dalej. Design, nauczanie, życie*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2018
14. Piotr Rypson, *Czerwony monter. Mieczysław Berman – grafik, który zaprojektował polski komunizm*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2017
15. Piotr Rypson, *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
16. Patryk Mogilnicki, *Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2017
17. Hoeks Henk, Lentjes Ewan, *Triumf typografii. Kultura, komunikacja, nowe media*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2017
18. Anne D'Allea, *Metody i teorie historii sztuki*, Universitas, Kraków 2008
19. *Słownik terminologiczny sztuk pięknych / różne wydania/*
20. Michał Ostrowicki, *Estetyka wirtualności*, Universitas Kraków 2005 (dostępna w postaci e-booka)

Książki niedostępne obecnie w sklepach internetowych. Polecamy po otwarciu bibliotek, lub jako wydania antykwaryczne:

1. Gerrit Noordzij, *Kreska. Teoria pisma*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2014
2. Tomasz Bierkowski, *O typografii*, wydawnictwo Czysty Warsztat, Gdańsk 2008
3. Agata Szydłowska, Marian Misiak, *Paneuropa, Kometa, Hel. Szkice z historii projektowania liter w Polsce*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2015

4. Pod red. Jacka Mrowczyka, *Piękni XX-wieczni. Polscy projektanci graficy*, wydawnictwo 2+3D, Kraków 2017
5. Krzysztof Lenk, *Krótkie teksty o sztuce projektowania, słowo / obraz terytoria*, Gdańsk 2011
6. *Sztuka świata*, t. 10, Arkady, Warszawa 1999
7. Anda Rottenberg, *Sztuka w Polsce 1945–2005*, Stentor, Warszawa 2005
8. Cynthia Freeland, *Czy to jest sztuka?*, Rebis Poznań 2004
9. Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid Kraków 2002
10. Marshall McLuhan, *Zrozumieć media*, WN–T Warszawa 2004
11. Ewa Wójtowicz, *Net art*, Rabid Kraków 2008
12. Jerry Beck [red.], *Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*, Wydawnictwo Arkady
13. Pod red. Jacka Mrowczyka i Przemka Dębowskiego, *Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2011

Dodatkowe publikacje dostępne online:

1. Palo Bálik, Filip Blažek, Robert Kravjanszki, Agnieszka Małecka, Zofia Oslislo, *The Insects Project. Problems of Diacritic Design for Central European Languages*, Academy of Fine Arts in Katowice, Katowice 2016. Dostęp online: http://theinsectsproject.eu/wp-content/uploads/2017/05/Insects-Project-2nd-edition_screen.pdf
2. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, W AiP Warszawa 2010. Dostępna online: https://www.academia.edu/16596667/Sztuka_interaktywna._Od_dziela-instrumentu_do_interaktywnego_spektaklu
3. Piotr Zawojski, *Cyberkultura, Poltext*, Warszawa 2010. Dostępna online: https://www.academia.edu/36208923/Piotr_Zawojski_Cyberkultura._Syntopia_sztuki_nauki_i_technologii._Fragment
4. Antoni Porczak [red.], *Interfejsy sztuki*, Wydawnictwo ASP w Krakowie, Kraków 2008. Dostępna online: <http://www.intermedia.asp.krakow.pl/wp-content/uploads/2014/05/interfejsy-sztuki.pdf>
5. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 200. Dostępna online: https://www.academia.edu/18647066/Język_nowych_mediów_Lev_Manovich