

## **Wydział Projektowy**

### **Kierunek: Projektowanie Graficzne**

#### **Zagadnienia do rozmowy kwalifikacyjnej**

#### **Studia I stopnia, rekrutacja na rok 2026/2027**

#### **WYBRANE ZAGADNIENIA**

1. Czym projektowanie różni się od sztuki?
2. Jak wyobrażasz sobie swoją pracę jako osoba projektująca? Czy interesuje cię konkretny obszar?
3. Najważniejsze muzea i galerie w Polsce. Które realizują wystawy z zakresu projektowania?
4. Nowe nurty w sztuce współczesnej.
5. Modernizm a postmodernizm w sztuce i projektowaniu. Omów na wybranych przykładach.
6. Najważniejsze konkursy, przeglądy, wydarzenia artystyczne w Polsce i na świecie.
7. Najważniejsze konkursy, przeglądy, wydarzenia projektowe w Polsce i na świecie.
8. Od kiedy w Europie są znane papier i druk typograficzny? Jak ich znajomość wpłynęła na kulturę, w tym sztuki projektowe?
9. Wyjaśnij pojęcia – pisanie, liternictwo i typografia – omów podobieństwa i różnice.
10. Czym jest kaligrafia? Jaką rolę pełniła kaligrafia łacińska przed wynalezieniem druku, a jakie są jej zastosowania dzisiaj?
11. Czym różni się projektowanie graficzne i grafika warsztatowa?
12. Czym jest projektowanie graficzne? Omów zagadnienie wskazując kilka obszarów.
13. Polska szkoła plakatu, scharakteryzuj na przykładach.
14. Co to jest kultura alternatywna? Wymień i scharakteryzuj różne formy kultury alternatywnej i popularnej (np. graffiti, komiks, ziny, itp.)
15. Podaj przykłady prowokacji w kreacji artystycznej lub reklamowej. Skomentuj to zjawisko.
16. Omów wybraną przez siebie sylwetkę współczesnego polskiego projektanta grafika.
17. Omów wybraną przez siebie sylwetkę współczesnego zagranicznego projektanta grafika.
18. Opisz i skomentuj zdarzenie artystyczne (wystawę, spektakl, koncert, film). Może to być wydarzenie transmitowane online, lub obejrzone w telewizji.
19. Czym jest surrealizm? Jak sądzisz, czy jego założenia są wykorzystywane współcześnie w sztuce lub projektowaniu?
20. Happening, performance. Omów różnice.
21. Ewolucja roli plakatu. Omów na przykładach.
22. Podaj nazwiska dwóch osób projektujących książki. Omów projekty jednej z nich.
23. Fotomontaż, collage – zinterpretuj te terminy. Czy znasz artystów i artystki lub projektantki i projektantów, którzy posługiwali się tymi technikami?
24. Co osoba projektująca musi brać pod uwagę w trakcie swojej pracy?

25. Wyjaśnij pojęcie projektowania społecznie zaangażowanego i przedstaw je jako formę komentarza społecznego lub politycznego na wybranych przykładach.
26. Sztuka interaktywna – scharakteryzuj poprzez przykłady.
27. Omów na wybranych przykładach rolę ilustracji w projektowaniu graficznym oraz jej zmiany i główne trendy we współczesnej praktyce.
28. Jak rozumiesz pojęcie projektowanie włączające (z ang. zwane też *inclusive design*)? Omów na przykładach.
29. Co dla projektantów oznacza angielskie pojęcie *zero waste*?
30. Omów zagrożenia, które niesie ze sobą projektowanie. Kiedy efekt pracy osoby projektującej może mieć negatywne skutki społeczne?
31. Jakie mogą być etyczne dylematy osoby projektującej?
32. Projektowanie jest często uważane za działanie interdyscyplinarne. Z jakimi obszarami może się ono przenikać? Omów na przykładach.
33. Na czym polega praca osoby projektującej kroje pism i jakie mogą być jej cele (po co tworzyć kolejne fonty)?
34. Jak dobór kroju pisma (wybór fontów w projekcie) wpływa na czytelność i odbiór projektu graficznego oraz czym różni się jego zastosowanie w książce, ulotce reklamowej i plakacie?
35. Jakie cechy powinno spełnić dobrze zaprojektowane opakowanie? Omów na przykładach.
36. Czym charakteryzuje się dobrze zaprojektowana książka? Omów na przykładach.
37. W jakich obszarach projektowania graficznego wykorzystane mogą być media dynamiczne w tym animacja?
38. Jakie cechy powinien spełnić dobrze zaprojektowany znak graficzny (logo)? Omów na przykładach.
39. Co to jest hipertekst? Podaj przykłady jego wykorzystania.
40. Kto i kiedy wynalazł fotografię? Jak wynalezienie fotografii wpłynęło na zmiany społeczne i kulturowe?
41. Fotografia artystyczna a fotografia użytkowa. Omów różnice.
42. Jakie techniki tradycyjne są nadal popularne w czasach cyfrowych?
43. Jak sądzisz, czy sztuczna inteligencja stanowi zagrożenie czy szansę dla ilustratorek i ilustratorów?
44. Omów na przykładach, jak różnorodność kulturowa wpływa na estetykę i narrację we współczesnych filmach animowanych.
45. 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?

46. 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?
47. Jakie aspekty etyczne należy uwzględnić przy wykorzystywaniu sztucznej inteligencji (AI) do generowania obrazów i animacji? Czy istnieją granice, których nie powinniśmy przekraczać?
48. Jak sądzisz, 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

1. Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, Kraków 2022.
2. Victor Papanek, *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, Kraków 2023.
3. Quentin Newark, *Co to jest projektowanie graficzne?*, Warszawa 2021.
4. Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, Kraków 2018.
5. Bruno Munari, *Dizajn i sztuka*, Kraków 2014.
6. 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)
7. Piotr Zawojski, *Cyberkultura*, Warszawa 2010. Fragment dostępny online: [https://www.academia.edu/36208923/Piotr\\_Zawojski\\_Cyberkultura.\\_Syntopia\\_sztuki\\_nauk\\_i\\_i\\_technologii.\\_Fragment](https://www.academia.edu/36208923/Piotr_Zawojski_Cyberkultura._Syntopia_sztuki_nauk_i_i_technologii._Fragment)

## Lektura uzupełniająca:

1. Jacek Mrowczyk [red.], *Wy-twórcy książek. Historia społeczności wydawniczej w czasach PRL-u*, Kraków 2023
2. Ian Haydn Smith, *Krótką historią fotografii*, Warszawa 2019.
3. Michael Bierut, *Raz mnie widzisz, raz nie widzisz i inne eseje o dizajnie*, Kraków 2018.
4. Keith Houston, *Książka. Najpotężniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski*, Kraków 2017.
5. Patryk Mogilnicki, *Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja*, Kraków 2017.
6. Jacek Mrowczyk [red.], *Piękni XX-wieczni. Polscy projektanci graficy*, Kraków 2017.
7. Przemek Dębowski, Jacek Mrowczyk [red.] *Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, Kraków 2015.
8. Scott McCloud, *Zrozumieć Komiks*, Warszawa 2015.
9. Marcin Wicha, *Jak przestałem kochać design*, Kraków 2015.
10. Deyan Sudjic, *Język rzeczy*, Kraków 2013.

11. Piotr Rypson, *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949*, Kraków 2011.
12. Therese Mulligan, David Wooters, *Historia fotografii od 1839 do dziś*, Warszawa 2010.
13. Antoni Porczak [red.], *Interfejsy sztuki*, Kraków 2008. Dostępna online:  
<http://www.intermedia.asp.krakow.pl/wp-content/uploads/2014/05/interfejsy-sztuki.pdf>
14. Ewa Wójtowicz, *Net art*, Kraków 2008.
15. Jerry Beck [red.], *Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*, Warszawa 2006.
16. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006. Dostępna online:  
[https://www.academia.edu/18647066/Język\\_nowych\\_mediów\\_Lev\\_Manovich](https://www.academia.edu/18647066/Język_nowych_mediów_Lev_Manovich)
17. Marshall McLuhan, *Zrozumieć media*, Warszawa 2004.
18. Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.

**Polecane strony internetowe:**

[Formy](#)

<https://www.dwutygodnik.com>

<https://eyemagazine.com/blog>

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

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

<https://fontsinuse.com/blog>

<https://www.typeroom.eu>

<https://eyeondesign.aiga.org>

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

<https://freshfrompoland.com/>

<http://culture.pl/pl>