

PRACOWNIA ZNAKU I KOMPLEKSOWEGO PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO

prof. Piotr Garlicki
mgr Mateusz Kowalski

PROGRAM

Rok III

Semestr V

Zadanie 1

Ikony – siatka modułowa

Przykładowe tematy: „**gry**”, „**muzyka**”, „**zegar**”, „**kalendarz**”, „**pogoda**”

Zadanie polegające na zaprojektowaniu czterech wybranych ikon/piktogramów w oparciu o siatkę modułową. Zadanie obejmuje wersję konstrukcyjną (siatka i znak), wersję achromatyczną i wersję barwną.

CEL:

Nauka projektowania geometrycznych form modularnych. Nauka tworzenia siatek modułowych oraz budowy znaków o nie opartych. Wstęp do projektowania księgi znaku.

Zadanie 2

Tryptyk – plakaty

Temat: **Zmysłowy – wyrachowany – duchowy**

Zadanie polegające na zaprojektowaniu trzech plakatów na wyżej wymienione tematy. Zadanie wprowadzające w zagadnienia projektowania zwięzłego komunikatu wizualnego. Założeniem jest kreatywne zaprojektowanie trzech plakatów o różnym komunikacie i zabarwieniu emocjonalnym będących jednocześnie spójnym tryptykiem.

CEL:

Nauka projektowania spójnego języka graficznego w odniesieniu do różnych treści. Umiejętność tworzenia zależności ideowo-formalnych pomiędzy komunikatami. Nauka posługiwania metaforą, celną pointą, dowcipem czy prowokacją w budowaniu autorskiego komentarza plastycznego. Wstęp do projektowania „key visual’u”.

Zadanie 3

Narracja – forma akcydensowa (harmonijka 6 – 8 stronicowa)

Temat: **Opowiem ci historię**

Zadaniem jest stworzenie etudy opowiadającej historię – prawdziwą lub wyimaginowaną – miejsca/otoczenia, w którym żyje autor opowiadania. Założenie – zaprojektowanie krótkiej formy narracyjnej opartej o tekst i obraz.

CEL:

Nauka zasad w posługiwaniu się narracją w tworzeniu komunikatu wizualnego. Nauka zasad w projektowaniu layoutów. Umiejętność w budowaniu relacji między tekstem a obrazem.

Semestr VI

Zadanie 1

Oprawa graficzna

Temat: **Wydarzenie artystyczne**

Zadanie wprowadzające w zagadnienia projektowania kompleksowego. Będzie to częściowa oprawa graficzna wydarzenia artystycznego – spektakl teatralny, koncert, opera, balet, wystawa, film. Temat powinien być wolnym wyborem studenta. Projekt powinien obejmować zarówno kreatywne rozwiązanie tematu jak i pomysł na spójny kod graficzny umożliwiający jasną identyfikację wydarzenia na poszczególnych formatach.

Zakres:

- a) pion – key visual/plakat – B1/layout
- b) poziom – billboard – 6x3/layout
- c) program – DL, A4 łamane do A5 (lub forma niestandardowa)/layout
- d) gadżet – torba, piny, tuba itp.
- e) front aplikacji na urządzenia mobilne

Student w miarę możliwości powinien wziąć udział w wydarzeniu, do którego będzie projektował oprawę.

CEL:

Nauka konsekwentnego projektowania różnych elementów komunikacyjnych w jednorodnym kodzie graficznym. Nauka tworzenia kompleksowej oprawy graficznej w oparciu o obraz, układ typograficzny i graficzny (layout).

Zadanie 2

Księga znaku

Temat: **Moje studio graficzne**

Zadanie obejmuje projekt znaku graficznego oraz jego księgi. Tematem może być – „moje studio graficzne” lub wolny wybór studenta. Zadanie ma nauczyć zasad projektowania poszczególnych etapów księgi znaku wraz z tworzeniem opisów.

Zakres:

- a) znak (opis)
- b) siatka (opis)
- c) typografia (opis)
- d) zależność sygnet – typografia (opis)
- e) wersja uzupełniająca (opis)
- f) pole ochronne (opis)
- g) barwy podstawowe i uzupełniające (opis, tabela)
- h) wersje: achromatyczna, monochromatyczna, kontra
- i) znak na tłach (opcjonalnie)
- j) wersje specjalne, okazjonalne (opcjonalnie)
- k) minimalna wielkość znaku – wszystkie wersje (opcjonalnie)
- l) paleta barw (opcjonalnie)
- m) zabronione modyfikacje (opcjonalnie)

Opcjonalnie: projekt layoutu (razem z opisami) podstawowej księgi znaku (ok. 12 kart)

CEL:

Nauka projektowania pierwszej części księgi identyfikacji wizualnej. Poszerzenie wiedzy z zakresu poligrafii, produkcji i wdrożeń projektów graficznych.

Rok IV

Semestr VII

Zadanie 1

Muzyka

Temat: **Seria płytowa**

Zadaniem jest zaprojektowanie okładek serii płytowej. Obszar muzyczny powinien być wolnym wyborem studenta. Założeniem jest zaprojektowanie przez studenta serii okładek o spójnym kodzie graficznym.

- a) znak graficzny lub element identyfikujący
- b) projekt layoutu covera (front, tył, tampon)
- c) 4 przykładowe realizacje (elementy identyfikujące, elementy rozróżniające)

CEL:

Nauka kompleksowego projektowania graficznego w oparciu o elementy stałe (znak, kod graficzny, typografia) i zmienne (fotografia, ilustracja). Nauka tworzenia oryginalnej stylistyki w celu znalezienia spójnego komunikatu graficznego.

Zadanie 2

Księga identyfikacji wizualnej

Temat: **Region/miasto/moje miejsce**

Zadaniem jest zaprojektowanie znaku i podstawowych elementów identyfikacji wizualnej dla regionu, miasta lub społeczności w których żyje student. Dopuszczalna jest indywidualna propozycja tematu przez studenta pod warunkiem że będzie obejmował zakres podany poniżej:

- a) znak
- b) motyw graficzny
- c) druki firmowe
 - a) listownik/i
 - b) koperty
 - c) wizytówki
 - d) torba/y
 - e) tuba
 - f) notes (okładka)
- d) front aplikacji na urządzenia mobilne

Opcjonalnie: zaprojektowanie fragmentu książki identyfikacji wizualnej wraz z opisami (ok. 9 kart)

CEL:

Nauka projektowania kompleksowej komunikacji wizualnej. Nauka projektowania drugiej części książki identyfikacji wizualnej związanej z komunikacją wewnętrzną.

Semestr VIII

Zadanie 1

Oprawa graficzna

Temat: **Kampania społeczna**

Oprawa graficzna kampanii społecznej. Przykładowe tematy: „**Chroń lasy deszczowe**”, „**Chciwość**”, „**Czytam więc jestem**”, „**Amnesty International**”, „**Światowy Dzień Wolności Słowa**”, „**Bliscy nieznajomi**”. Założeniem jest zaprojektowanie przez studenta spójnej komunikacji w różnych kanałach dotarcia.

- a) praca analityczna – badania
- b) wnioski – punkty newralgiczne dla komunikacji (podstawy myślenia o strategii komunikacji)
- c) rozwiązanie kreatywne – key visual (layout)
- d) kanały komunikacji i projekty na wybranych formatach:
 - a) 2-3 plakaty (copy rotaion)
 - b) ulotka lub inna forma akcydensowa
 - c) formaty internetowe (2 formaty, story board, animacja) lub landing page
 - d) mural

CEL:

Kolejny etap w nauce kompleksowego projektowania różnych elementów komunikacyjnych w jednorodnym kodzie graficznym. Tworzenie spójnej oprawy graficznej w oparciu o obraz, układ typograficzny i graficzny (layout).

Zadanie 2

Księga identyfikacji wizualnej

Temat: **Komunikacja wizualna wystawy/konferencji**

Zaprojektowanie oprawy graficznej wydarzenia kulturalnego. Przykładowe tematy: „**Polish Design Biennial**”, „**International Film Festival**”, „**Polish Illustrators Congress**”, „**Etno Dizajn Festiwal**”. Dopuszczalna jest indywidualna propozycja tematu przez studenta pod warunkiem że będzie obejmował zakres podany poniżej:

- a) znak graficzny lub element identyfikujący
- b) plakat(y) – key visual
- c) zewnętrzne elementy komunikacyjne np.: flagi, banery wielkoformatowe, elementy nawigacji w przestrzeni
- d) graficzne elementy wystawiennicze i informacyjne np.: projekt layoutu paneli wystawowych, drogowskazy, komunikatory, pylony.

Opcjonalnie: zaprojektowanie fragmentu książki identyfikacji wizualnej wraz z opisami (ok. 9 kart)

CEL:

Nauka projektowania kompleksowej oprawy graficznej. Nauka projektowania trzeciej części książki identyfikacji wizualnej związanej z komunikacją zewnętrzną.

Rok V

Semestr IX

Zadanie 1

Animacja

Temat: **Plakat i ruch**

Zadanie polega na zaprojektowaniu plakatu na wybrany temat i stworzeniu na jego bazie krótkiej animacji. Założeniem jest nauka wzbogacenia lub nadania nowego kontekstu komunikatowi plastycznemu przez przekształcenie obrazu statycznego w ruchomy. Przykładowe tematy do opracowania: „**Liberté-Égalité-Fraternité**”, „**McŚwiat**”, „**Bądź realistą, żądaj niemożliwego!**”, „**Emancypacja**”, „**Koniec historii**”, „**Tabu**”, „**Władza w ręce wyobraźni!**”

CEL:

Rozwijanie kreatywnego myślenia oraz dalsza prac w posługiwaniu się metaforą, celną pointą, dowcipem czy prowokacją w budowaniu autorskiego komentarza plastycznego. Nauka przetwarzania statycznego obrazu w formę animowaną (narracja) nadającą mu nowy kontekst.

ZAMIENNIE

Zadanie 1

Ambient

Temat: Działania w przestrzeni miejskiej

Komunikacja niestandardowa. Wymyślenie nietypowej akcji informacyjnej w przestrzeni publicznej: instalacje, formy ambientowe, mural, akcje w miejscach użyteczności publicznej, mała architektura. Założenie – stworzenie niestandardowej, zaskakującej formy komunikacji wizualnej. Temat może nawiązywać do pierwszego zadania z tego semestru lub być wolnym wyborem.

- a) koncepcja (szkice)
- b) materiał zdjęciowy z wybranej lokalizacji
- c) realizacja: wizualizacja, opcjonalnie: makieta lub inna forma przestrzenna.

CEL:

Rozwijanie kreatywnego myślenia, nauka posługiwania się formą przestrzenną w komunikacji wizualnej oraz umiejętności zmiany kontekstu elementów przestrzeni miejskiej za pomocą działań plastycznych.

Przygotowanie koncepcji dyplomu magisterskiego

- a) pomysł/temat
- b) założenia
- c) wstępne szkice

Semestr X

Praca nad dyplomem magisterskim