

Wydział Projektowy

Kierunek: Grafika, specjalność: projektowanie graficzne

Wybrane zagadnienia do rozmowy kwalifikacyjnej – studia I stopnia stacjonarne i niestacjonarne rekrutacja rok akademicki 2017/2018

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.
8. Najważniejsze konkursy, wydarzenia artystyczne na świecie.
9. Najważniejsze konkursy, wydarzenia projektowe w Polsce.
10. Najważniejsze konkursy, wydarzenia projektowe na świecie.
11. Problem wolności w sztuce – omówić na wybranych przykładach.
12. Od kiedy w Europie są znane papier i druk?
Jak ich znajomość wpłynęła na kulturę, w tym sztuki plastyczne?
13. Czym różnią się pojęcia: pismo, kaligrafia, typografia?
14. Czym różnią się grafika projektowa i grafika warsztatowa?
15. Co to jest projektowanie i czym jest projektowanie graficzne?
16. Polska szkoła plakatu.
17. Wskaż różnice pomiędzy sztuką wysoką, a kulturą popularną.
18. Co to jest kultura alternatywna? Wymień i scharakteryzuj różne formy (np. graffiti, komiks, ziny, itp.)
19. Związki i różnice pomiędzy sztuką a projektowaniem.
20. Podaj przykłady prowokacji w kreacji artystycznej lub reklamowej. Skomentuj to zjawisko.
21. Pisma i strony www o sztuce i projektowaniu, z których najczęściej korzystasz.
22. Ulubieni artyści współcześni – podaj przykłady i scharakteryzuj twórczość.
23. Omów wybraną przez siebie sylwetkę współczesnego projektanta polskiego i zagranicznego (życiorys i twórczość).
24. Opisz i skomentuj zdarzenie artystyczne (wystawę, spektakl, koncert, film).
25. Aktualność surrealizmu.
26. Film – dziedzina sztuki czy rozrywki?
27. Happening, performance, instalacja artystyczna. Omów różnice.
28. Różne rodzaje fotografii i jej zastosowań.
29. Wymień nazwiska kilku artystów tworzących współcześnie plakaty. Jaka jest dziś rola plakatu?
30. Podaj nazwiska projektantów książek i ilustratorów.
31. Jak wynalezienie fotografii wpłynęło na sztuki wizualne?
32. Fotomontaż, collage – zinterpretuj te terminy. Czy znasz artystów, którzy posługiwali się tymi technikami?
33. Na czym polega praca projektanta graficznego?
34. Co to jest projektowanie informacji wizualnej? Podaj przykłady.
35. Funkcje społeczne projektowania; czy projektowanie może wpływać na postawy i zachowania odbiorców.
36. Projektowanie graficzne a reklama.
37. Sztuka interaktywna – scharakteryzuj poprzez przykłady.
38. Rodzaje animacji, znani twórcy, zastosowanie animacji.
39. Animacja w projektowaniu graficznym.
40. Nowe i stare media – scharakteryzuj poprzez przykłady.

Proponujemy skorzystać z literatury podanej niżej :

1. Charlotte & Peter Fiell, *Projektowanie graficzne*, Taschen, Koln 2005
2. Gavin Ambrose, Paul Harris, *Twórcze projektowanie*, Wydawnictwo Naukowe PWN 2007
3. K. Tyczkowski, *Lettera Magica*, wyd. Polski Drukarz Spółka z o.o. Łódź 2005
4. Tibor Szanto, *Pismo i styl*, Ossolineum, / różne wydania /
5. H.P. Willberg, F. Forssman, *Pierwsza pomoc w typografii*, wyd. słowo/obraz, terytoria, Gdańsk 2004
6. Barbara Bieńkowska, *Książka na przestrzeni dziejów*, CEBID Warszawa 2007
7. Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, wydawnictwo Do, Warszawa 2003
8. Anne D'Alleva *Metody i teorie historii sztuki*, Universitas, Kraków 2008
9. *Sztuka świata*, t. 10, Arkady, Warszawa 1999
10. Anda Rottenberg, *Sztuka w Polsce 1945-2005*, Stentor, Warszawa 2005
11. Cynthia Freeland, *Czy to jest sztuka?*, Rebis Poznań 2004
12. *Słownik terminologiczny sztuk pięknych* / różne wydania/
13. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, WAIp Warszawa 2010
14. Piotr Zawojski, *Cyberkultura*, Poltext, Warszawa 2010
15. Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid Kraków 2002
16. Marshall McLuhan, *Zrozumieć media*, WN–T Warszawa 2004
17. Ewa Wójtowicz, *Net art*, Rabid Kraków 2008
18. Michał Ostrowicki, *Estetyka wirtualności*, Universitas Kraków 2005
19. Antoni Porczak [red.], *Interfejsy sztuki*, Wydawnictwo ASP w Krakowie, Kraków 2008
20. J. Mrowczyk *Niewielki słownik typograficzny*, Czysty Warsztat, Gdańsk 2008
21. Jerry Beck [red.], *Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2006
22. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006

pisma:

2+3D, Arteon, Obieg, Magazyn Sztuki, Komputer Art., bieżąca prasa

strony internetowe:

<http://culture.pl/pl>

<http://www.obieg.pl>

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

<http://www.dwutygodnik.com>

<http://magazynsum.pl>

<http://www.glissando.pl>

<http://exit.art.pl>