

Wydział Projektowy

Kierunek: Projektowanie graficzne

Wybrane zagadnienia do rozmowy kwalifikacyjnej – studia I stopnia stacjonarne i niestacjonarne rekrutacja rok akademicki 2019/2020

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 i strony o sztuce i projektowaniu, z których najczęściej korzystasz.
20. Omów wybraną przez siebie sylwetkę współczesnego polskiego i zagranicznego projektanta grafika (życiorys i twórczość).
21. Opisz i skomentuj zdarzenie artystyczne (wystawę, spektakl, koncert, film).
22. Aktualność surrealizmu.
23. Film – dziedzina sztuki czy rozrywki?
24. Happening, performance, instalacja artystyczna. Omów różnice.
25. Różne rodzaje fotografii i jej zastosowań.
26. Wymień nazwiska kilku artystów tworzących plakaty. Jaka jest dziś rola plakatu?
27. Podaj nazwiska projektantów książek.
28. Fotomontaż, collage – zinterpretuj te terminy. Czy znasz artystów, którzy posługiwali się tymi technikami?
29. Na czym polega praca projektanta grafika?
30. Co to jest projektowanie informacji wizualnej? Podaj przykłady.
31. Funkcje społeczne projektowania; czy projektowanie może wpływać na postawy i zachowania odbiorców.
32. Projektowanie graficzne a reklama.
33. Sztuka interaktywna – scharakteryzuj poprzez przykłady.
34. Rodzaje animacji, znani twórcy, zastosowanie animacji.
35. Animacja w projektowaniu graficznym.
36. Jak rozumiesz ilustrację w kontekście projektowania graficznego? Omów na wybranych przykładach.
37. Jak rozumiesz angielskie pojęcie *human-centered design*? Omów na przykładach.

38. Co dla projektantów oznacza angielskie pojęcie *zero waste*?
39. Omów zagrożenia, które niesie ze sobą projektowanie.
40. Jakie mogą być etyczne dylematy projektanta?
41. Projektowanie jest często uważane za działanie interdyscyplinarne. Z jakimi obszarami może się ono przenikać? Omów na przykładach.
42. W jakie role mogą się wcielać projektanci (projektant producent, społecznik itd)? Omów na przykładach.
43. Wymień przynajmniej trzy projekty, które Twoim zdaniem miały duży wpływ na historię, lub zmiany społeczne.
44. Na czym polega praca projektanta krojów pism i jakie mogą być jego cele (po co tworzyć kolejne fonty)?

Proponujemy skorzystać z literatury podanej niżej : 1. Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2010

2. Bruno Munari, *Dizajn i sztuka*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2014
3. Gerrit Noordzij, *Kreska. Teoria pisma*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2014
4. Tomasz Bierkowski, *O typografii*, wydawnictwo Czysty Warsztat, Gdańsk 2008
5. Agata Szydłowska, Marian Misiak, *Paneuropa, Kometa, Hel. Szkice z historii projektowania liter w Polsce*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2015
6. Jost Hochuli, *Detal w typografii*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2009
7. Keith Houston, *Książka. Najpotężniejszy przedmiot naszych czasów zbadany od deski do deski*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2017
8. Robert Bringhurst, *Elementarz stylu w typografii*, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2007
9. Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2018
10. Marcin Wicha, *Jak przestałem kochać design*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2015
11. Marcin Wicha, *Rzeczy, których nie wyrzuciłem*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2017
12. Pod red. Jacka Mrowczyka, *Piękni XX-wieczni. Polscy projektanci graficy*, wydawnictwo 2+3D, Kraków 2017
13. Anne D'Alleva *Metody i teorie historii sztuki*, Universitas, Kraków 2008
14. *Sztuka świata*, t. 10, Arkady, Warszawa 1999
15. Anda Rottenberg, *Sztuka w Polsce 1945-2005*, Stentor, Warszawa 2005
16. Cynthia Freeland, *Czy to jest sztuka?*, Rebis Poznań 2004
17. *Słownik terminologiczny sztuk pięknych / różne wydania/*
18. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*, WAIp Warszawa 2010
19. Piotr Zawojski, *Cyberkultura*, Poltext, Warszawa 2010
20. Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid Kraków 2002
21. Marshall McLuhan, *Zrozumieć media*, WN–T Warszawa 2004
22. Ewa Wójtowicz, *Net art*, Rabid Kraków 2008
23. Michał Ostrowicki, *Estetyka wirtualności*, Universitas Kraków 2005
24. Antoni Porczak [red.], *Interfejsy sztuki*, Wydawnictwo ASP w Krakowie, Kraków 2008
25. Jerry Beck [red.], *Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2006
26. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 200

pisma:

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

strony internetowe:

<http://culture.pl/pl>

<https://formy.xyz>

<http://www.obieg.pl>

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

<http://www.dwutygodnik.com>

<http://magazynsum.pl>

<http://www.glissando.pl>

<http://exit.art.pl>