

## reguły gry / instrukcja / przewodnik

## ZASADY

- data oddania prac 1 tydzień przed końcem semestru (lub przed datą wystawy)
- zgłoszenie gotowości zamknięcia tematu (plik cyfrowy do akceptacji) 1 tydzień przed oddaniem prac
- przekazanie materiałów cyfrowych i wydruki wspólne (koszty do podziału)
- obecność (75%) - tryb eksternistyczny niedostępny
- praca w grupach - do negocjacji
- plagiat dyskwalifikuje

## WYBÓR TEMATÓW

- licencjat
  - studenci rozpoczynający pracę w pracowni (niezależnie od roku) realizują „Temat 0” analiza prezentowana obowiązkowo na pierwszych zajęciach
  - studenci 2. roku realizują dwa proste tematy w semestrze ćwiczenia będą poprzedzone wprowadzeniem
  - studenci 3. roku realizują jeden złożony temat w semestrze obowiązują terminy realizacji poszczególnych etapów
- wolny wybór - tak jak licencjat lub / i „Temat 3”
- magisterskie - odrębne ustalenia
- duży program / kierunkowy - realizuje dodatkowo temat konkursowy
- tematy konkursowe - możliwe do realizacji w zamian za tematy z listy
  - jeden temat konkursowy w semestrze - nie wymaga uzgodnień
  - realizacja dwóch tematów konkursowych w semestrze wymaga zgody
- polecane konkursy: Art of Packaging, Młady obal (Jung Packag)
- możliwość uczestnictwa w programach innowacyjnych (np Club of Notes, TFP)

## FORMA

- analiza wstępna, projekty - sketching (stała forma notatek, zapis ciągły)
- projekty końcowe: makietka, model fizyczny, fotografie modelu, model cyfrowy, wizualizacje,
- jeden temat prezentowany jako model fizyczny, drugi w prezentacji graficznej
- zapis do prezentacji: zapis cyfrowy pracy końcowej, pliki do wydruku, format A3 poziomo, białe tło, 300 dpi, CMYK, format JPG z minimalną kompresją, TIF z kompresją LZW, bez napisów w stopce, osobno dołączony plik (TXT, RTF): autor, rok, wydział, nazwa pracy; wszystkie pliki w nazwie rozpoczynają się od nazwiska i imienia autora.

## CZAS REALIZACJI

Etapy:

**18.11 (piątek) pierwszy przegląd śródsemestralny**

- studenci II roku: gotowy projekt pierwszego tematu: Opakowanie z treścią.
- studenci III roku: zatwierdzony projekt wstępny plus rozpoczęta realizacja zarówno części konstrukcyjnej jak i formy graficznej.
- studenci studiów II stopnia: zatwierdzony projekt wstępny plus rozpoczęta realizacja własnych propozycji

**16.12 (piątek) drugi przegląd śródsemestralny**

- studenci II roku: zaawansowany projekt drugiego tematu (po świętach czas na drobne poprawki i ewentualne projektowanie planszy)
- studenci III roku: Końcowa akceptacja formy i dalsza praca nad stroną graficzną tematu.
- studenci studiów II stopnia: prezentacja zaawansowanej formy własnych tematów

TEMAT 0 - ćwiczenie wstępne dla studentów będących pierwszy raz w pracowni

### **Analiza wybranego opakowania**

Prosimy o przeprowadzenie analizy opakowania.

Wybrane opakowanie powinno być dostępne fizycznie i z nim należy prezentować analizę.

Wybrane opakowanie, przy wstępnej ocenie powinno robić wrażenie dobrze zaprojektowanego

- analiza knotów i kiczu nie jest celowa.

Prosimy przygotować krótką prezentację (5 minut) - może być slideshow, lub np. odczytanie notatek.

Prosimy przeanalizować opakowanie pod względem:

- określenie odbiorcy
- sposobu dystrybucji
- komunikatywność i adekwatność przekazu
- zastosowana konwencja graficzna
- określenie układów typograficznych
- określenie zastosowanych typów krojów pisma (niekoniecznie nazw krojów).
- sposób i stopień spełnienia funkcji
- ergonomię
- ekspozycję (przystosowanie do różnych warunków ekspozycyjnych)
- technologię
- ekologię (second life, recykling, utylizacja)
- mile widziana informacja o projektancie

### TEMAT 1

#### **Opakowanie z treścią**

hasła:

- wizytówka
- portret / wizerunek
- opowieść

uwaga:

- bryłą wyjściową może być graniastosłup (np. sześcian) ew. ostrosłup
- bryła powinna się otwierać
- wszystkie części opakowania biorą udział w prezentowaniu treści
- należy przewidzieć kolejność czytania treści

zakres:

- opracowanie grafiki (layout), układu typograficznego, siatka wykrojnika

### TEMAT 2

#### **Opakowanie na ceramikę**

hasła:

- filiżanka + spodek (zestaw sigiel, zestaw dla dwojga)
- kubek dedykowany / ceramiczny drobiazg
- kubek uzdrowiskowy

ważne:

- identyfikacja produktu / producenta
- ekspozycja produktu
- ochrona produktu
- funkcjonalność opakowania

### TEMAT 3

#### **Opakowanie nie na sprzedaż**

Poszukiwanie inspiracji do projektu w:

- studium materiału
- technologiach tradycyjnych i współczesnych
- archetypach form

### ARCHITEKTURA

Opakowanie i ekspozytor (POS)

- hasła:
- herbaty ziołowe
  - eksploatacyjne części samochodowe
  - dania dla dzieci / deserki
  - zegarki dla sportowców
- ważne zagadnienia:
- - opakowanie box - opakowania strukturalne / słoiki
  - ekspozytor - konstrukcja z tektury falistej / mikrofalni
  - identyfikacja wizualna produktu
  - system graficzny prezentujący cechy produktu
  - grafika współpracująca z ekspozytorem
  - ekspozytor ułatwiający wybór odpowiedniego produktu
- należy uwzględnić:
- zasady podziału produktów
  - ustalenie kolejności czytania produktów (pierwszy raz i kolejne)
  - szybka orientacja (które; puste/pełne)
  - typowe objętości (waga i lokalizacja na ekspozytorze)

### WZORNICTWO

Opakowanie + komunikacja

- hasła:
- butelka na olej samochodowy („dolewka“)
  - butelka na środki czystości (z aplikatorem)
  - butelka na szampon lub odżywkę (dozownik)
  - butelka na napój vege
- należy uwzględnić:
- pole etykietowe dla etykiety „papierowej“
  - ergonomia formy
  - użyteczność
  - linia stylistyczna
  - identyfikacja graficzna produktu (logo na bryle opakowania produkt)
  - identyfikacja serii
  - hierarchia i czytelność informacji
- etapy:
- rozpoznanie (adresat, potrzeby, funkcje, zestaw informacji)
  - sketching,
  - projekt (forma, identyfikacja)!
  - modelowanie / rendering

### GRAFIKA

Opakowania dla nowej marki premium

- hasła:
- akcesoria dla polskiego samochodu elektrycznego
  - produkty sieci salonów kosmetycznych
  - produkty spożywcze Fair Trade
  - odzież do sportów wyczynowych
  - zegarki dla sportowców
- ważne:
- określenie odbiorcy
  - identyfikacja marki
  - motyw przewodni
  - osadzenie opakowań w kontekście reklam  
poprzez np. obraz / ilustrację / motyw przewodni
  - ustalenie ważnych cech opakowania

## TEMAT DLA STUDENTÓW MAGISTERSKICH

Opakowanie jako element strategii marketingowej produktu

### Zagadnienie do wyboru:

1. UP - opakowanie zmieniające pozycjonowanie produkty
  2. Downsizing - zmiana objętości opakowania (duże niewidoczne / małe tańsze)
  3. Opakowanie dopasowane do nowego kanału dystrybucyjnego
  4. Tanie na bogato - zmiana lokowania produktu
  5. Butelka z charakterem - nowa marka/ nowy produkt
- 
6. MARKA-Bis - budowanie marki równoległej
  7. NOWE/STARE - promocja/ opakowanie produktów regionalnych - tworzenie marki
  8. RE - Redesign - odświeżenie marki
  9. Opakowanie rękodzieła (dopasowane / niedopasowane)
  10. Opakowanie znikające / opakowanie pojawiające się

### Etapy pracy

- sytuacja produktu / marki
- podobne problemy (+literatura)
- ustalenie kierunku działania
- rozpisanie działania na kroki
- ustalenie trybu testowania
- realizacja projektu wstępnego
- test wstępny (mała grupa fokusowa)
- projekt zasadniczy
- prezentacja
- obrona projektu w grupie

## Warsztaty Rhinoceros - modelowanie powierzchniowe KURS PODSTAWOWY

### ZAPISY

Przyjmujemy zapisy na kurs podstawowy. Bez opłat.

Kurs odbywa się raz w tygodniu, ok 3 godzin, 5-6 spotkań. Sala 305 B.

Dzień i godzina jest uzgadniana z uczestnikami, zwykle rozpoczynamy o 18 lub 19.

### PROGRAM

Aby rozpocząć kurs należy zaopatrzyć się w program Rhinoceros wersja 5 i zainstalować go na własnym laptopie - który przynosimy na zajęcia.

Dostępne są dwie odmiany - na PC, i Maca; wersja 32 i 64 BITy.

Kurs będzie prowadzony na wersji PC

(można pracować na wersji Macowej ale są różnice).

Program można pobrać jako wersję próbną, która działa przez 90 dni z pełną funkcjonalnością.

Po 90 dniach przestanie działać zapisywanie prac i ustaje działanie wtyczek.

Po tym okresie można zakupić program w cenie studenckiej z prawem do prac komercyjnych.

Licencja studencka działa także po ukończeniu studiów - do momentu upgrade

(wtedy pojawi się kolejny raz pytanie o status użytkownika).

### POBRANIE PROGRAMU

Program można pobrać ze strony Rhinoceros

z zakładki download - wersja **Evaluation** (90 dniowa):

<https://www.rhino3d.com/> - wersja angielska

<http://rhinoceros.com.pl/pliki> - wersja polska i angielska

### POBRANIE DOKUMENTACJI

Dla ułatwienia można pobrać dokumentację programu

(także w zakładce download / dokumentation).

### POBRANIE SAMOUCZKÓW

Można skorzystać z polskich stron Rhinoceros - Np. Bardins

(są też inne np. literka, oraz tematyczne):

<http://www.bardins.pl/>

<http://www.rhino3d.pl/>

sporo samouczków znajdziecie Państwo na Youtube

### PRZYGOTOWANIE DO KURSU

Aby kurs był skuteczny niezbędne jest indywidualne zaprzyjaźnienie się z programem.

Przed kursem należy samodzielnie przerobić dwa samouczki:

1. latarka (zapoznanie się z rzutniami i podstawowymi narzędziami)
2. kaczuśka (pierwsze kroki w płaszczyznach swobodnych)

Jeżeli będzie potrzebna dokumentacja i samouczki w języku polskim, prosimy o kontakt.