

**Kurs przygotowujący
osoby z niepełnosprawnością
do egzaminów na studia
w Uniwersytecie Artystycznym
im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu
na kierunku: Projektowanie Graficzne**

Opracował: dr hab. Wojciech A. Hoffmann prof. UAP

Cel kursu. Przygotowanie osób z niepełnosprawnością do egzaminów wstępnych na kierunek Projektowanie Graficzne na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu.

Czas trwania kursu: 8 spotkań po 4 godziny (łącznie 32 godziny).

Poniższy scenariusz zakłada elastyczność i dostosowanie tempa oraz metod do potrzeb uczestników. Kluczowe jest zapewnienie dostępności materiałów, komunikacji i form pracy dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności. Każde spotkanie uwzględnia przerwy dostosowane do potrzeb uczestników. Prowadzący zapewnia indywidualne podejście i wsparcie dla każdego uczestnika.

SPIS TREŚCI:

I. Wprowadzenie do projektowania graficznego (4h)	6
1. Czym jest projektowanie graficzne? (1h)	6
2. Narzędzia projektanta graficznego (1h)	7
3. Formalne aspekty projektowania graficznego (1h)	7
4. Ćwiczenie praktyczne (1h)	8
5. Dodatkowe elementy	8
II. Moduł w projektowaniu graficznym: Projektowanie na siatkach, proporcje i geometria w projektowaniu (4h)	10
1. Moduł w projektowaniu (1h)	10
2. Projektowanie na siatkach (1h)	10
3. Proporcje i geometria w projektowaniu (1h)	11
4. Ćwiczenie praktyczne: Analiza geometryczna (1h)	11
III. Kompozycja i typografia (4h)	13
1. Zasady kompozycji (1h)	13
2. Typografia (1h)	13
3. Ćwiczenie praktyczne: Projektowanie układów literniczych (1h)	15
4. Konsultacje indywidualne (1h)	16
IV. Projektowanie symbolu i znaku (4h)	17
1. Symbol a znak - Definicje, różnice, przykłady (1h)	17

2. Ćwiczenie 1: Projektowanie piktogramu.....	18
3. Ćwiczenie 2: Tworzenie ikony inspirowanej typografią.....	18
4. Digitalizacja i korekta optyczna:	19
V. Zagadnienia teorii i praktyki koloru (4h).....	20
1. Teoria koloru (1h).....	20
2. Systemy barw (1h).....	21
3. Ćwiczenia praktyczne (2h)	21
VI. Projektowanie ilustracji (4h)	23
1. Rodzaje ilustracji (1h)	23
2. Techniki ilustracji (1h).....	23
3. Ćwiczenie praktyczne: Wykonanie prostej ilustracji wybraną techniką. Rozmowa na temat stworzonych prac. (2h)	24
4. Najciekawszy polscy ilustratorzy:.....	24
VII. Przygotowanie portfolio (4h)	25
1. Czym jest portfolio? (1h)	25
2. Struktura portfolio (1h)	25
3. Prezentacja portfolio (1h).....	26
4. Ćwiczenia praktyczne (1h)	26
5. Wymagania UAP:.....	27

VIII. Zagadnienia związane z egzaminem wstępnym (4h)	28
1. Informacje o egzaminie (1h)	28
2. Przykładowe zadania (1h)	29
3. Strategie egzaminacyjne (1h)	30
4. Pytania i odpowiedzi (1h)	30
5. Dodatkowe elementy:	31
IX. Polecane książki	31

I. Wprowadzenie do projektowania graficznego (4h)

1. Czym jest projektowanie graficzne? (1h)

- a) Definicja i omówienie: Projektowanie graficzne to sztuka wizualnej komunikacji, łącząca elementy typografii, fotografii, ilustracji i koloru w celu przekazania określonego przesłania. Jest wszechobecne w naszym otoczeniu, od znaków drogowych po opakowania produktów. Pełni wiele funkcji: porządkuje informacje, różnicuje elementy, przekazuje treści, oddziałuje na emocje i pomaga kształtować naszą tożsamość.
- b) Cele i zastosowania: Projektowanie graficzne to nie tylko estetyczny dodatek, ale integralny element współczesnego świata. Wpływa na nasze decyzje, informuje, edukuje i inspiruje.
- c) Człowiek typograficzny: Marshall McLuhan określił współczesnego człowieka mianem "człowieka typograficznego", podkreślając wpływ projektowania graficznego na nasze postrzeganie świata.
- d) Porażka projektanta: Dyskusja na temat wyzwań i problemów, z którymi borykają się projektanci graficzni.
- e) Etyka w projektowaniu: Omówienie zasad projektowania dostępnego i odpowiedzialnego, uwzględniającego potrzeby wszystkich odbiorców.

2. Narzędzia projektanta graficznego (1h)

- a) Omówienie narzędzi cyfrowych: Programy graficzne (np. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign), tablety graficzne.
- b) Omówienie narzędzi tradycyjnych: Ołówki o różnej twardości, kredki, pisaki, tusze, farby, papiery o różnej gramaturze (A4, A3, A2).
- c) Formaty papieru:
 - Szereg A: A0, A1, A2, A3, A4, A5, A6
 - Szereg B: B0, B1, B2, B3, B4, B5, B6
- d) Dostępność narzędzi: alternatywne narzędzia dla osób z niepełnosprawnościami, np. oprogramowanie do projektowania z wykorzystaniem komend głosowych.

3. Formalne aspekty projektowania graficznego (1h)

- a) Moduły: Omówienie zasad projektowania modułowego, opartego na powtarzalnych elementach.
- b) Typografia:
 - Kroje pisma: rodzaje, klasyfikacja, zasady doboru i łączenia fontów.
 - Zestawy znaków, cyfrowe czcionki.
 - Typografia w praktyce: projektowanie plakatu z wykorzystaniem różnych krojów pisma.
- c) Siatka i geometria: Zasady tworzenia siatek i ich rola w projektowaniu, wykorzystanie zasad geometrii w kompozycji.

- d) Hierarchia: Budowanie hierarchii informacji w projekcie graficznym.
- e) Obrazy i ilustracje: Funkcja obrazu w projekcie graficznym, relacja między słowem a obrazem.

4. Ćwiczenie praktyczne (1h)

- a) Burza mózgów: Uczestnicy zastanawiają się nad wyzwaniami i problemami, z którymi borykają się projektanci graficzni.
- b) Analiza przypadków: Omówienie przykładów nieudanych projektów graficznych i analiza przyczyn.

5. Dodatkowe elementy

- a) Filmy i linki:
 - Prezentacja prac znanych projektantów graficznych, np.:
 - Saul Bass:
 - Paula Scher: <https://www.pentagram.com/about/paula-scher>
 - Philippe Apeloig: <https://www.apeloig.com/>
 - Filmy o projektowaniu graficznym, np. "Helvetica", "Objectified".
- b) Artyści i studia graficzne:
 - Oto lista wybranych artystów i pracowni graficznych wraz z linkami do ich stron internetowych:
 - Sawdust: <https://www.madebysawdust.co.uk/>
 - Anagrama: <https://www.anagrama.com/>
 - Experimental Jetset: <https://www.experimentaljetset.nl/>



Państwowy Fundusz
Rehabilitacji Osób
Niepełnosprawnych



Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu

- H5: <https://www.h5.fr/>
- Filip Apeloig: <https://www.apeloig.com/>

c) Strony internetowe:

- Polish Graphic Design: <https://www.polishgraphicdesign.com/>

d) Dyskusja:

- Projekt graficzny a reklama/sztuka
- Ewolucja projektowania graficznego
- Kim jest projektant graficzny?
- Funkcjonalność a etyka w projektowaniu graficznym
- Style w projektowaniu graficznym
- Projektowanie opakowań, książek, stron internetowych, identyfikacji wizualnej

II. Moduł w projektowaniu graficznym: Projektowanie na siatkach, proporcje i geometria w projektowaniu (4h)

1. Moduł w projektowaniu (1h)

- a) Definicja modułu: Omówienie pojęcia modułu jako podstawowego elementu konstrukcyjnego w projektowaniu graficznym.
- b) Siatka modułowa: Wprowadzenie do siatek modułowych jako narzędzia porządkującego i organizującego przestrzeń projektu.
- c) Znaczenie siatki: Omówienie znaczenia siatki w pracy projektanta - pozwala na konstruktywne podejście do pracy, klarowność, rzeczowość, funkcjonalność i estetykę.
- d) Wpływ siatki na odbiór: Dyskusja na temat wpływu siatki na odbiór projektu i kształtowanie gustów odbiorców.

2. Projektowanie na siatkach (1h)

- a) Zasady tworzenia siatek: Omówienie zasad tworzenia siatek modułowych, ich rodzajów i zastosowań w projektowaniu graficznym.
- b) Siatka a typografia: Omówienie powiązania siatki z typografią – formaty papieru, systemy miar, szerokość łamu, interlinia, marginesy, paginacja.
- c) Rodzaje siatek:
 - Siatka 8-modułowa
 - Siatka 20-modułowa

- Siatka 32-modułowa

d) Apple a system siatki: Analiza systemu siatki stosowanego przez Apple w projektowaniu interfejsów.

3. Proporcje i geometria w projektowaniu (1h)

- a) Proporcje w naturze i architekturze: Omówienie występowania proporcji w naturze i architekturze, np. złoty podział, linie kompozycyjne.
- b) Le Corbusier i Modulator: Prezentacja systemu Modulator stworzonego przez Le Corbusiera, opartego na proporcjach ludzkiego ciała.
- c) Złoty podział:
 - Konstrukcja złotego prostokąta
 - Złote proporcje
 - Złoty podział i ciąg Fibonacciego
 - Złoty trójkąt i złota elipsa
 - Dynamiczne złote prostokąty
- d) Prostokąty pierwiastkowe: Omówienie prostokątów pierwiastkowych i ich zastosowania w projektowaniu.

4. Ćwiczenie praktyczne: Analiza geometryczna (1h)

- a) Analiza geometryczna znanych projektów: Uczestnicy, wspólnie z prowadzącym, analizują wybrane projekty pod kątem zastosowanych proporcji i geometrii:

Oto lista prac z linkami do ich obejrzenia w internecie:

1. Krzesło Wiedeńskie nr 14 - Michael Thonet
 2. Kąpiel w Asnières - Georges Seurat
 3. Bibułka do papierosów JOB - plakat Jules'a Chéret:
 4. Taniec Moulin Rouge - Henri de Toulouse-Lautrec:
 5. Bauhaus Ausstellung - plakat Frica Schlieffera:
 6. L'Intransigeant - plakat A.M. Cassandre
 7. Wagon restauracyjny - plakat A.M. Cassandre
 8. Konstruktywisten - plakat Jana Tschicholda
 9. Der Berufsphotograph - plakat Jana Tschicholda
 10. Krój Univers - projekt Maxa Billa
 11. Szklany dom - Philip Johnson
 12. Igrzyska Olimpijskie w Monachium - piktogramy Otl'a Aichera
 13. Logo London Electric Board (LEB) - FHK Henrion
 14. Majakowski - plakat Bruno Munariego
 15. Nowy Volkswagen Garbus - J Mays, Freeman Thomas, Peter Schreyer
- b) Narzędzia do analizy: Uczestnicy wykorzystują siatki i linie kompozycyjne do analizy proporcji i geometrii w wybranych projektach.

III. Kompozycja i typografia (4h)

1. Zasady kompozycji (1h)

- a. Równowaga: Omówienie zasady równowagi w kompozycji, czyli zrównoważonego rozmieszczenia elementów graficznych, aby uniknąć wrażenia chaosu lub pustki.
- b. Kontrast: Omówienie zasady kontrastu, czyli zestawienia elementów o przeciwstawnych cechach, takich jak: wielkość, kształt, kolor, faktura, aby nadać kompozycji dynamiki i wyrazistości.
- c. Hierarchia: Omówienie zasady hierarchii, czyli wyróżnienia najważniejszych elementów kompozycji, aby ułatwić odbiór informacji i skierować uwagę odbiorcy na kluczowe treści.
- d. Prezentacja i analiza przykładów: Prace Philippe'a Apeloiga, Jana Lenicy i Henryka Tomaszewskiego.

2. Typografia (1h)

- a) Krótka historia pisma:
 - Omówienie ewolucji pisma od form piktograficznych i ideograficznych, przez pismo klinowe i hieroglificzne, do alfabetu fonetycznego. <https://grafmag.pl/artykuly/w-swiecie-typografii-krotka-historia-pisma>



- Prezentacja różnych stylów pisma, takich jak: antykwa, grotesk, pismo ręczne, ozdobne. <https://grafmag.pl/artykuly/w-swiecie-typografii-krotka-historia-pisma>
- Omówienie wpływu technologii na rozwój pisma, od druku Johanna Gutenberga, po czcionki cyfrowe. <https://grafmag.pl/artykuly/w-swiecie-typografii-krotka-historia-pisma>

b) Rodzaje krojów pisma:

- Omówienie klasyfikacji krojów pisma, np. ze względu na kontrast, szerokość, nachylenie.
- Prezentacja przykładów różnych krojów pisma i ich zastosowań.

c) Zasady doboru i łączenia fontów:

- Omówienie zasad harmonijnego łączenia krojów pisma, np. dobieranie fontów o podobnym charakterze, ale różnej grubości lub stylu.
- Przedstawienie typowych błędów w łączeniu fontów.

d) Biblioteki fontów:

- Google Fonts: Prezentacja biblioteki Google Fonts, zawierającej bogaty wybór darmowych fontów.
- Adobe Fonts: Prezentacja biblioteki Adobe Fonts, oferującej dostęp do tysięcy wysokiej jakości fontów dla subskrybentów Adobe Creative Cloud.

e) Typografia w praktyce:

- Przykłady i ćwiczenia z zakresu projektowania typograficznego, np. projektowanie plakatu z wykorzystaniem różnych krojów pisma.

3. Ćwiczenie praktyczne: Projektowanie układów literniczych (1h)

a) Scenariusz ćwiczenia:

1. Wprowadzenie: Przypomnienie zasad kompozycji i typografii.
2. Prezentacja: Pokazanie przykładów różnych układów literniczych, np. symetrycznych, asymetrycznych, centralnych, diagonalnych.
3. Wybór tematu: Uczestnicy wybierają temat do swojego projektu, np. cytaty, wiersz, hasło reklamowe.
4. Dobór krojów pisma: Uczestnicy dobierają odpowiednie kroje pisma do swojego tematu, stosując zasady harmonijnego łączenia fontów.
5. Projektowanie układu: Uczestnicy projektują układ literniczy, dbając o równowagę, kontrast i hierarchię.
6. Prezentacja i omówienie: Uczestnicy prezentują swoje projekty i omawiają zastosowane zasady kompozycji i typografii.

b) Materiały: papier, ołówki, gumki, linijki. Komputery z dostępem do programów graficznych i bibliotek fontów.

4. Konsultacje indywidualne (1h)

- a) Omówienie postępów: Indywidualne rozmowy z uczestnikami na temat ich postępów w nauce.
- b) Udzielanie wskazówek: Pomoc w rozwiązywaniu problemów i udzielanie wskazówek dotyczących dalszego rozwoju.

IV. Projektowanie symbolu i znaku (4h)

1. Symbol a znak - Definicje, różnice, przykłady (1h)

- a) Omówienie pojęć "symbolu" i "znaku", ich funkcji i wzajemnych relacji.
- b) Analiza przykładów znaków graficznych i symboli, ze szczególnym uwzględnieniem prac znanych polskich projektantów:
 - 01. Karol Śliwka:- Legendarny polski grafik, autor setek znaków graficznych, w tym kultowego logo PKO BP ("skarbonka"). Jego prace charakteryzują się prostotą, funkcjonalnością i ponadczasowością.
 - 02. Jan Lenica:- Wybitny plakacista i grafik, znany ze swoich charakterystycznych, często abstrakcyjnych projektów. Tworzył także znaki graficzne, m.in. dla Filmu Polskiego.
 - 03. Henryk Tomaszewski:- Jeden z najważniejszych przedstawicieli Polskiej Szkoły Plakatu, znany ze swoich ekspresyjnych i metaforycznych projektów. Projektował również logotypy, m.in. dla LOT-u.
- c) Dyskusja na temat cech dobrego symbolu/znaku: czytelność, prostota, oryginalność, zapamiętywalność, uniwersalność, ponadczasowość.
- d) Wprowadzenie do semiotyki:
 - 01. Czym jest ikona i piktogram? Omówienie różnic i podobieństw.
 - 02. Semiotyka piktogramów: Jakie znaczenia niosą ze sobą piktogramy? Jak odczytywać ich przekaz?

03. Podstawowe zasady tworzenia piktogramów: prostota, czytelność, uniwersalność, symbolika.

2. Ćwiczenie 1: Projektowanie piktogramu

01. Uczestnicy projektują piktogram dla wybranego miejsca, obiektu lub czynności (np. biblioteka, muzeum, rower).
02. W trakcie ćwiczenia prowadzący omawia schemat projektowania piktogramów, ze szczególnym uwzględnieniem piktogramów wywodzących się z krajów pisma (np. znaki drogowe, symbole na klawiaturze).
03. Na koniec ćwiczenia prezentacja projektów i omówienie desygnatu (znaczenia) zaprojektowanych piktogramów.

3. Ćwiczenie 2: Tworzenie ikony inspirowanej typografią

01. Uczestnicy zapoznają się z przykładami ikon i piktogramów, które wywodzą się z typograficznych krojów pisma (np. Helvetica).
02. Prowadzący omawia proces projektowania ikony/piktogramu inspirowanego typografią, ze szczególnym uwzględnieniem:
03. Wyboru kroju pisma i analizy jego właściwości.
04. Szkicowania i tworzenia struktury znaku.
05. Uwzględnienia siatki w projektowaniu.
06. Uczestnicy tworzą własne ikony/piktogramy inspirowane typografią, wykorzystując zdobytą wiedzę.

4. Digitalizacja i korekta optyczna:

01.Omówienie procesu digitalizacji i korekty optycznej w komputerze.

02.Wprowadzenie do programów graficznych i technik tworzenia grafiki komputerowej na kierunku projektowanie graficzne.

Rozmowa z uczestnikami, analiza mocnych i słabych stron projektów, udzielanie wskazówek.

Dodatkowe materiały:

01.Przykłady piktogramów i ikon z różnych dziedzin (np. transport, sport, kultura).

02.Zasady projektowania ikon dla systemów operacyjnych (np. iOS, Android).

03.Artykuły i tutoriale na temat projektowania symboli i znaków.

V. Zagadnienia teorii i praktyki koloru (4h)

1. Teoria koloru (1h)

- a) Kolor – fundament projektowania graficznego: Omówienie znaczenia koloru w projektowaniu graficznym i jego wpływu na odbiór przekazu.
- b) Terminologia barw: Wprowadzenie podstawowych pojęć związanych z teorią koloru, takich jak:
 - 01.Odcień: Nazwa koloru, np. czerwony, zielony, niebieski.
 - 02.Nasycenie: Intensywność koloru, od pełnego nasycenia do szarości.
 - 03.Jasność: Ilość światła w kolorze, od jasnego do ciemnego.
- c) Koło barw: Omówienie koła barw, jego budowy i funkcji w projektowaniu graficznym, w tym:
 - 01.Barwy podstawowe: Czerwony, żółty i niebieski.
 - 02.Kolory dopełniające: Kolory leżące naprzeciwko siebie na kole barw, np. czerwony i zielony.
 - 03.Barwy analogiczne: Kolory leżące obok siebie na kole barw, np. zielony i niebieski.
- d) Psychologia barw: Omówienie wpływu kolorów na emocje i zachowania ludzi, oraz ich znaczenia w różnych kulturach.
- e) Johannes Itten i jego teoria koloru: Prezentacja teorii koloru Johannaesa Ittena, szwajcarskiego malarza i teoretyka sztuki, który opracował systematyczne podejście do harmonii kolorów.

2. Systemy barw (1h)

- a) RGB, CMYK, Pantone: Omówienie różnych systemów barw, ich zastosowania w projektowaniu graficznym i druku.
 - 01.RGB: System kolorów addytywnych, stosowany w wyświetlaczach.
 - 02.CMYK: System kolorów subtraktywnych, stosowany w druku.
 - 03.Pantone: Standaryzowany system kolorów, używany do precyzyjnego określania barw w druku.
- b) Praktyczne zastosowanie: Prezentacja przykładów zastosowania różnych systemów barw w projektowaniu logo, identyfikacji wizualnej i innych materiałów graficznych.
- c) Skala szarości: Omówienie skali szarości i jej zastosowania w projektowaniu.

3. Ćwiczenia praktyczne (2h)

- a) Ćwiczenie 1: Analiza kolorystyczna
 - 01.Uczestnicy analizują wybrane projekty graficzne pod kątem zastosowanej kolorystyki.
 - 02.Prowadzący omawia z uczestnikami wykorzystane w projektach zasady harmonii i kontrastu kolorów.
 - 03.Słowniczek pojęć:

04. Monochromatyczne kompozycje: Kompozycje oparte na jednym kolorze i jego odcieniach.

05. Dominanta kolorystyczna: Jeden kolor dominujący w kompozycji.

06. Kontrast: Zestawienie kolorów o dużej różnicy jasności lub nasycenia.

07. Wibracja: Efekt optyczny wywołany zestawieniem kontrastujących kolorów.

08. Iluzje kolorystyczne: Zjawiska optyczne, w których postrzeganie kolorów jest zniekształcone.

b) Ćwiczenie 2: Projektowanie palety barw

01. Uczestnicy projektują paletę barw dla wybranego projektu graficznego (np. strony internetowej, aplikacji mobilnej, plakatu).

02. Prowadzący omawia z uczestnikami zasady tworzenia spójnych i efektywnych palet barw.

VI. Projektowanie ilustracji (4h)

1. Rodzaje ilustracji (1h)

- a) Ilustracja wektorowa i rastrowa: Omówienie różnic między ilustracją wektorową a rastrową, ich zastosowań i zalet.
- b) Style ilustracji: Prezentacja i analiza przykładów różnych stylów ilustracji, takich jak:
 - 01. Ilustracja realistyczna
 - 02. Ilustracja rysunkowa
 - 03. Ilustracja liniowa
 - 04. Ilustracja abstrakcyjna

2. Techniki ilustracji (1h)

- a) Rysunek, malarstwo, kolaż, fotografia: Prezentacja różnych technik tworzenia ilustracji, omówienie ich specyfiki i możliwości.
- b) Twórczość wybitnych ilustratorów: Prezentacja prac znanych ilustratorów, analiza ich stylu i technik.
- c) Ilustracja a grafika: Omówienie relacji między ilustracją a grafiką, ze szczególnym uwzględnieniem poglądów Emilii Dziubak na ten temat.
- d) Doświadczenia Emilii Dziubak: Przedstawienie doświadczeń Emilii Dziubak związanych z studiowaniem ilustracji na Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu i jej refleksji na temat warsztatów i prac.

3. Ćwiczenie praktyczne: Wykonanie prostej ilustracji wybraną techniką. Rozmowa na temat stworzonych prac. (2h)

4. Najciekawszy polscy ilustratorzy:

- a) Emilia Dziubak
- b) Piotr Socha
- c) Bogdan Butenko
- d) Jan Bajtlik
- e) Józef Wilkoń
- f) Bartłomiej Gawęł
- g) Ola Płocińska
- h) Jan Kallwejt
- i) Katarzyna Bogucka
- j) Iwona Chmielewska

VII. Przygotowanie portfolio (4h)

1. Czym jest portfolio? (1h)

- a) Definicja i cel: Portfolio to zbiór starannie wyselekcjonowanych prac, które prezentują Twoje umiejętności, doświadczenie i kreatywność w dziedzinie projektowania graficznego. Służy jako wizytówka, pozwalając komisji rekrutacyjnej ocenić Twój potencjał i predyspozycje do studiowania na kierunku Projektowanie Graficzne.
- b) Zawartość: Portfolio powinno zawierać różnorodne prace, takie jak projekty plakatów, logo, ilustracji, typografii, identyfikacji wizualnej, a także projekty, które najlepiej oddają Twoje indywidualne zainteresowania i styl.
- c) Jakość: Ważne jest, aby portfolio było starannie przygotowane i prezentowało wysoki poziom artystyczny. Prace powinny być dobrze skomponowane, estetyczne i wykonane z dbałością o detale.

2. Struktura portfolio (1h)

- a) Selekcja prac: Wybierz prace, które najlepiej oddają Twoje umiejętności i zainteresowania. Nie umieszczaj wszystkich prac, jakie kiedykolwiek stworzyłeś, tylko te, z których jesteś najbardziej dumny i które najlepiej Cię reprezentują.

- b) Układ: Uporządkuj prace w logiczny sposób, np. chronologicznie, tematycznie lub według rodzaju projektu. Możesz podzielić portfolio na sekcje, np. "projekty graficzne", "ilustracje", "rysunki", itp.
- c) Opisy: Dodaj krótkie opisy do każdej pracy, wyjaśniające kontekst projektu, Twoją rolę w jego tworzeniu, a także użyte techniki i narzędzia

3. Prezentacja portfolio (1h)

- a) Forma: Portfolio możesz zaprezentować w formie drukowanej (tęcza, segregator) lub online (strona internetowa, platforma do prezentacji portfolio). Wybierz formę, która najlepiej pasuje do Twoich prac i Twojego stylu.
- b) Estetyka: Zadbaj o estetykę prezentacji. Portfolio powinno być czytelne, przejrzyste i łatwe w nawigacji.
- c) Dostosowanie do odbiorcy: Jeśli składasz portfolio na studia, upewnij się, że spełnia ono wymagania uczelni.

4. Ćwiczenia praktyczne (1h)

- a) Ćwiczenie 1: "Selekcja i układ"
 - 01. Uczestnicy przynoszą na zajęcia wszystkie swoje prace, które chcieliby umieścić w portfolio.
 - 02. Prowadzący omawia kryteria wyboru prac do portfolio, np. jakość, różnorodność, zgodność z wymaganiami uczelni.
 - 03. Uczestnicy selekcjonują swoje prace i układają je w logiczny sposób.

04. Prowadzący omawia z uczestnikami ich wybory i proponuje ewentualne zmiany.

b) Ćwiczenie 2: "Prezentacja"

01. Uczestnicy przygotowują prezentację swojego portfolio w wybranej formie (druk lub online).

02. Prowadzący omawia zasady tworzenia estetycznej i czytelnej prezentacji.

03. Uczestnicy prezentują swoje portfolio i otrzymują feedback od prowadzącego i innych uczestników.

5. Wymagania UAP:

Zgodnie z aktualnymi informacjami na stronie Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

VIII. Zagadnienia związane z egzaminem wstępnym (4h)

1. Informacje o egzaminie (1h)

- a) Wprowadzenie: Przywitanie uczestników, krótka powtórka najważniejszych zagadnień z poprzednich spotkań.
- b) Terminy: Omówienie terminów egzaminów wstępnych na podstawie informacji ze strony uczelni. Podkreślenie znaczenia terminowego składania dokumentów i zgłaszania się na egzamin. Oficjalna strona rekrutacji: <https://rekrutacja.uap.edu.pl/2025/>
- c) Wymagania: Szczegółowe omówienie wymagań egzaminacyjnych, w tym:
 - 01. Egzamin praktyczny: Omówienie formy egzaminu praktycznego czasu trwania, dopuszczalnych technik i materiałów.
 - 02. Portfolio: Omówienie wymagań dotyczących portfolio, w tym:
 - 03. Format: Dopuszczalne formaty prac (A4, A3) i sposób ich prezentacji.
 - 04. Zawartość: Rodzaje prac, które powinny znaleźć się w portfolio oraz ich liczba.
 - 05. Kryteria oceny: Omówienie kryteriów oceny portfolio, takich jak: kreatywność, warsztat, kompozycja, pomysłowość, estetyka, itp.
- d) Kryteria oceny: Omówienie ogólnych kryteriów oceny na egzaminie wstępnym, w tym:
 - 01. Umiejętności warsztatowe: Znajomość technik plastycznych, rysunkowych i graficznych.

02.Kreatywność: Oryginalność pomysłów, nowatorskie podejście do tematu.

03.Kompozycja: Umiejętność budowania harmonijnej kompozycji, wykorzystanie zasad kompozycji i typografii.

04.Wrażliwość estetyczna: Poczucie estetyki, dobór kolorów, dbałość o detale.

e) Pytania i odpowiedzi: Czas na pytania od uczestników dotyczące wymagań egzaminacyjnych.

2. Przykładowe zadania (1h)

a) Analiza zadań z poprzednich lat: Prezentacja przykładowych zadań z poprzednich egzaminów wstępnych. Omówienie sposobu ich rozwiązania, wskazanie typowych błędów.

b) Ćwiczenia w rozwiązywaniu zadań: Wykonanie ćwiczeń praktycznych polegających na rozwiązywaniu zadań podobnych do tych, które mogą pojawić się na egzaminie.

- Zadanie 1: Projektowanie plakatu promującego wydarzenie kulturalne.
- Zadanie 2: Stworzenie logo dla fikcyjnej firmy.
- Zadanie 3: Wykonanie cyklu ilustracji.

c) Omówienie prac: Wspólne omówienie wykonanych prac, wskazanie mocnych i słabych stron, udzielenie wskazówek.

3. Strategie egzaminacyjne (1h)

- a) Radzenie sobie ze stresem: Omówienie technik radzenia sobie ze stresem egzaminacyjnym, takich jak:
- Techniki relaksacyjne: Ćwiczenia oddechowe, medytacja, wizualizacja.
 - Pozytywne myślenie: Skupienie się na swoich mocnych stronach, wizualizacja sukcesu.
 - Dobre przygotowanie: Solidne przygotowanie merytoryczne i praktyczne.
- b) Efektywne zarządzanie czasem: Omówienie strategii efektywnego zarządzania czasem podczas egzaminu, takich jak:
- Planowanie: Podzielenie czasu na poszczególne zadania.
 - Koncentracja: Skupienie się na wykonywanym zadaniu, unikanie rozproczeń.
 - Priorytetyzacja: Rozpoczęcie od zadań, które są dla nas najłatwiejsze lub najważniejsze.
- c) Dyskusja: Zachęcenie uczestników do podzielenia się swoimi doświadczeniami i strategiami radzenia sobie ze stresem.

4. Pytania i odpowiedzi (1h)

- a) Dyskusja: Otwarta dyskusja na temat egzaminu wstępnego, obaw i oczekiwań uczestników.

- b) Pytania i odpowiedzi: Odpowiedzi na pytania uczestników dotyczące egzaminu, rekrutacji, studiów.
- c) Podsumowanie: Podsumowanie najważniejszych informacji, zebranie opinii uczestników na temat warsztatów.

5. Dodatkowe elementy:

- a) Ćwiczenie rozwijające świadomość talentu:
Mapa talentów": Uczestnicy tworzą mapę myśli, na której zapisują swoje talenty, umiejętności, zainteresowania i mocne strony. Następnie zastanawiają się, jak te talenty mogą im pomóc w procesie rekrutacji i na studiach.
- b) Materiały potrzebne do wykonywania zadań:
 - 01. Lista materiałów potrzebnych na egzamin (ołówki, tusze, papiery, formaty).
 - 02. Przykładowe tematy egzaminacyjne z poprzednich lat.
 - 03. Wskazówki dotyczące tworzenia dobrego portfolio.
- c) Indywidualne konsultacje: Możliwość indywidualnych konsultacji z prowadzącym po spotkaniu.

IX. Polecane książki

- 1. Butenko, B. (2014). Książka do projektowania. Warszawa: Wydawnictwo Dwie Siostry.

2. Dziubak, E. (2021). Jak się nie bać grafiki?. Warszawa: Wydawnictwo Marginesy.
3. Frąckiewicz, S. (2020). Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji. Wołowiec: Wydawnictwo Czarne.
4. Jury, D. (2015). O czym jest typografia. Warszawa: Wydawnictwo Arkady.
5. Jury, D. (2015). Co to jest typografia?. Warszawa: Wydawnictwo Arkady.
6. Kimberly Elam. Geometria w projektowaniu. Studia z proporcji i kompozycji. d2d.pl
7. Lenk, K. (Red.). (2023). Pokazać, wyjaśnić, prowadzić. Wystawa projektów studentów profesora Krzysztofa Lenka z dziedziny projektowania informacji. Wydział Projektowania Graficznego, Rhode Island School of Design. Cieszyn: Śląski Zamek Sztuki i Przedsiębiorczości.
8. Lenk, K. (w rozmowie z Satalecką, E.). (2018). Podaj dalej. Design, nauczanie, życie. Kraków: Karakter.
9. Lengyel, K. (w rozmowie z Atalewską, A.) (2022). Design. Nauczanie. Życie. Kraków: Karakter.
10. Mrowczyk, J., & Warda, M. (2010). Projektowanie graficzne w Polsce. Kraków: Karakter.
11. Mrowczyk, J., Warda, M. (2010). Projektowanie graficzne w Polsce. Kraków: Karakter.
12. Müller-Brockmann, J. (2018). Systemy siatek w projektowaniu graficznym. Podręcznik dla grafików, typografów i projektantów 3D. (wyd. 15). Warszawa: Wydawnictwo Karakter.

13. Newark, Q. (2011). Co to jest projektowanie graficzne. Warszawa: Wydawnictwo Arkady.
14. Spiekermann, E., Ginger, E. (2014). Stop Stealing Sheep & Find Out How Type Works. (wydanie polskie: Nie kradnij owieczek, czyli o typografii. Kraków: Karakter, 2019).
15. Willberg, H.P., & Froshman, F. (2015). Pierwsza pomoc w typografii. (D. Mazur, Tłum.). Warszawa: Wydawnictwo d2d.pl.
16. Wong, W. (2011). Graphic Design School: A Foundation Course for Graphic Designers Working in Print, Moving Image and Digital Media. London: Thames & Hudson. (wydanie polskie: Szkoła projektowania graficznego. Warszawa: Wydawnictwo Arkady, 2012).