

Zagadnienia na egzamin dyplomowy

Studia I stopnia – kierunek „Komunikacja wizualna”

1. Krój pisma Helvetica i jego wpływ na kulturę wizualną drugiej połowy XX wieku.
2. Polska Szkoła Plakatu – fenomen i czołowi twórcy.
3. Generatywna i dynamiczna identyfikacja wizualna – pojęcie i przykłady.
4. Szwajcarska szkoła projektowania – geneza, cechy, twórcy.
5. Zaangażowany plakat autorski – tematyka, przykłady, twórcy.
6. Design responsywny i jego zastosowanie w projektowaniu.
7. Karol Śliwka i jego wkład w rozwój projektowania graficznego.
8. Henryk Tomaszewski i jego wkład w rozwój projektowania graficznego
9. Henri de Toulouse-Lautrec i jego wpływ na rozwój plakatu.
10. Animacja poklatkowa i inne rodzaje animacji.
11. Pole ochronne znaku – definicja, funkcja, zasady wyznaczania.
12. Projektanci krojów pism – wybrane przykłady z Polski i zagranicy.
13. Pojęcie „typopolo” i jego wpływ na polskie projektowanie graficzne.
14. Nowe prądy w malarstwie a powstanie Polskiej Szkoły Plakatu.

15. Mechanofaktura Henryka Berlewiego w grafice i typografii.
16. Łódzka szkoła projektowania graficznego – typografia, plakat, sztuka.
17. Księga znaku w systemie identyfikacji wizualnej – rola, przykłady.
18. Modele kolorów RGB i CMYK oraz ich zastosowanie.
19. Ruch Bauhaus i jego wpływ na projektowanie graficzne.
20. Minimalizm w projektowaniu wizualnym.
21. Hierarchia typograficzna i jej zastosowanie w projektowaniu.
22. Różnice między krojem pisma a fontem.
23. Czynniki wpływające na skuteczność przekazu wizualnego.
24. Percepcja wzrokowa i jej elementy.
25. Znaczenie przestrzeni negatywnej w projektowaniu graficznym.
26. Saul Bass i jego znaczenie dla grafiki użytkowej.
27. Siatka projektowa (grid) i jej znaczenie w projektowaniu.
28. Zasada „złotego podziału” w projektowaniu graficznym.
29. Kerning, tracking i leading w typografii i ich wpływ na wygląd tekstu.
30. Kryteria doboru kroju pisma do projektu.

31. Hierarchia wizualna w projektowaniu interfejsu użytkownika.
32. Zasady teorii Gestalt w projektowaniu interfejsów – przykłady.
33. Design system – komponenty i rola w projektowaniu UI.
34. Projektowanie dostępnych interfejsów. Interfejsy czytelne dla osób z różnymi rodzajami ślepoty barw.
35. Hierarchia typograficzna w interfejsach – wielkość, waga, krój.
36. Polska Szkoła Ilustracji – cechy i przedstawiciele.
37. Środki plastyczne a typ ilustracji dla grupy docelowej.
38. Kompozycja a czytelność i odbiór przekazu wizualnego.
39. Rodzaje kontrastów i ich znaczenie w ilustracji.
40. Ilustracja jako narzędzie budowania tożsamości marki.
41. Ilustracja a kreowanie charakteru przestrzeni publicznej.
42. Wykorzystanie animacji w popkulturze i kulturze społecznej.
43. Cechy wpływające na rolę animacji w przekazie wizualnym.
44. Różnice między grafiką wektorową a rastrową.
45. Teoria Gestalt i jej znaczenie w projektowaniu komunikacji wizualnej.

46. Motion design – definicja i narzędzia.
47. Branding i jego wpływ na postrzeganie marki.
48. Projektowanie do druku a projektowanie cyfrowe.
49. Znaczenie koloru w komunikacji wizualnej.
50. UX a UI – różnice i zastosowanie.
51. Projektowanie graficzne a potrzeby osób z niepełnosprawnościami.
52. Plakat reklamowy a plakat społeczny – różnice.
53. Identyfikacja wizualna – definicja i elementy.
54. Mockup – funkcja i zastosowanie w projektowaniu.
55. Storytelling wizualny w kampaniach reklamowych.
56. Cechy charakterystyczne sztuki egipskiej, jej religijny i symboliczny charakter. Główne formy sztuki w tym okresie.
57. Rozwój rzeźby greckiej od okresu archaicznego do klasycznego, ze szczególnym uwzględnieniem zmiany w przedstawianiu ciała ludzkiego i idei piękna.
58. Elementy sztuki greckiej zaadoptowane przez Rzymian, a cechy charakterystyczne dla rzymskiego podejścia do sztuki. Wpływ sztuki rzymskiej na późniejsze okresy.
59. Sztuka wczesnochrześcijańska, bizantyjska, romańska i gotycka. Znaczenie przedstawień świętych i technik opracowań, w kontekście religijnym i artystycznym.
60. Cechy sztuki renesansowej i jej klasyczne grecko-rzymskie inspiracje .

61. Cechy sztuki barokowej w kontekście wybranych dzieł malarzy takich jak Caravaggio, Rubens czy Rembrandt.

62. Sztuka romantyzmu – główne tematy poruszane przez malarzy romantycznych, takich jak J.M.W. Turner czy Eugene Delacroix.

63. Impresjonizm w malarstwie – innowacje techniczne i tematyczne u postaci jak Claude Monet czy Edgar Degas .

64. Nurt sztuki XX wieku – kubizm, dadaizm, surrealizm i inne. Główne cechy i twórcy tych nurtów.

65. Sztuka współczesna – zmiany w formie, treści i technikach. Wybrane dzieła artystów, takich jak Andy Warhol, Damien Hirst czy Banksy.