



**Anna Niemierko  
(Januszko)**  
Scenariusz warsztatów

# Co to jest grafika użytkowa?



**Anna Niemierko (Januszko)** – ukończyła studia na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Obecnie pracuje jako grafik, specjalizuje się w grafice wydawniczej (głównie ilustracja, projektowanie książek i znaczków pocztowych). Brała udział w wielu wystawach indywidualnych i zbiorowych oraz zdobywała nagrody i wyróżnienia w konkursach w kraju i za granicą.

**Grupa wiekowa:** 8-12 lat.

**Cele warsztatów:**

- zaznajomienie dzieci z pracą projektanta/-tki graficznego/-ej oraz pojęciem grafiki i projektowania (dizajnu),
- pokazanie jak wiele z naszego otoczenia jest efektem pracy grafików/-ficzek.

**Materiały do warsztatów:**

- kartki białego papieru w formacie A3 i A4 (rysunkowe i techniczne),
- tektura,
- gazety do pocięcia lub wydruki do wykorzystania przy robieniu kolażu,
- kredki, flamastry, farby, ołówki,
- kolorowy papier,
- nożyczki i klej do papieru.

**Przebieg zajęć:**

- Wprowadzenie

Grafika użytkowa to dziedzina projektowania, która jest stale obecna w naszym życiu. Nawet jeśli tego nie jesteśmy świadomi, jej liczne przykłady spotykamy wielokrotnie w ciągu dnia. Są to w większości wszystkie projekty drukowane, służące najczęściej celom wydawniczym i reklamowym.

Przykłady projektów grafiki użytkowej to m.in.: książki, gazety, plakaty, ulotki, broszury, ilustracja, liternictwo, strony internetowe, znaczki pocztowe, banknoty, logo, nadruki na opakowaniach...

Wszystkie powyższe przykłady łączy powtarzalność, czyli możliwości reprodukcji. W przeciwieństwie do grafiki artystycznej – grafika użytkowa dotyczy rzeczy, bądź przedmiotów, których się fizycznie używa, i które są produkowane w większej liczbie egzemplarzy.

Osoby wykonujące zawód projektanta/-tki grafiki użytkowej zajmują się wymyślaniem i tworzeniem wzorów służącym określonym celom. Można powiedzieć, że każda grafika, z jaką mamy do czynienia została kiedyś przez kogoś wymyślona i zaprojektowana.

Jak taka praca wygląda?

Projektant zazwyczaj zaczyna od pomysłu, szkicu, notatek. Swoje pomysły czerpie z różnych źródeł, np.:

- przyrody, natury (np. inspirując się kształtami),
- sztuki ludowej, dawnej oraz współczesnej (style artystyczne, dzieła sztuki),
- dorobku kulturowego,
- własnej fantazji i doświadczeń.

Potem jest faza realizacji (manualnie lub na komputerze), a następnie wdrożenia i projekt jest drukowany w drukarni lub produkowany w fabryce (lub w manufakturze).

Taka praca może trwać nawet parę miesięcy, w zależności od skomplikowania projektu.

Zazwyczaj przy każdym zadaniu projektant/-ka musi myśleć o trzech najważniejszych rzeczach:

- by projekt był ekonomiczny (wykorzystał określoną ilość i jakość materiałów, by koszt produkcji i cenę dla odbiorcy dało się skalkulować, a także by nie zużywał materiałów więcej niż potrzeba),
- w najprostszy i skuteczny sposób służył swoim celom,
- ekologiczny (by produkcja przedmiotu oraz jego używanie nie miało negatywnego wpływu na środowisko).

Grafika użytkowa może też pełnić rozmaite funkcje, m.in.:

- informacyjne (drogowskazy, oznakowania w teatrach, urzędach, miejscach publicznych),
- informacyjno-ozdobne (np. opakowania, znaczki pocztowe),
- ozdobne (np. nadruki na ubraniach, wzory na porcelanie, plakaty).

- Zadanie praktyczne

Z poniżej listy tematów dzieci losują lub wybierają jeden do zrealizowania:

- projekt okładki wybranej książki,
- projekt 1-3 ilustracji wybranego tekstu literackiego,
- projekt wzoru użytego na wazonie,
- projekt znaczka pocztowego,
- projekt wybranej emotikony,
- projekt ikonki wybranej aplikacji,
- projekt plakatu do ulubionego filmu,
- projekt logo dla swojej szkoły,
- projekt opakowania czekolady (pudełko/ puszka) lub herbaty,
- projekt banknotu o nominale 1000 zł,
- projekt nadruku na materiał lub tapetę,
- projekt etykiety na słoik dżemu,
- projekt liter/ alfabetu,
- projekt piktogramu „myj ręce”.

## WAŻNE:

- zadanie ma być okazją do wymyślenia nieszablonowych rozwiązań, zaprojektowania znanych rzeczy w sposób odmienny od dotychczasowych i znanych z otoczenia,
- warto zwrócić uwagę, które elementy danego projektu są ważne i potrzebne do uwzględnienia, np:
  - > znaczek ma zawsze nominał (wartość, np. 2 zł) oraz nazwę kraju, który ten znaczek emituje,
  - > książka ma tytuł, imię i nazwisko autora, nazwę wydawnictwa,
  - > projektując pudełko należy zaprojektować wszystkie ścianki,
  - > nadruk na materiał (tzw. „raport”) to pojedynczy, ale multiplikowalny wzór, który pokrywa dużą powierzchnię.

## WSKAZÓWKI:

- warto przedstawić dzieciom jakieś konkretne wzory przykładów projektów z listy (zdjęcia, rysunki, konkretne przedmioty), by mogły się do nich odnieść, zrozumieć zadanie. Jeżeli osoba realizująca warsztaty uzna, że lista jest zbyt długa, może wybrać kilka pozycji i skupić się tylko na nich,
- można zrealizować zadanie w 2D, ale jeśli jest chęć i warunki można też przestrzennie (3D, np. pudełko czy też okładka książki – grzbiet i przód oraz tył okładki),
- na koniec warsztatów następuje omówienie projektów (jeśli czas pozwala to wszystkich, jeśli uczestników jest dużo – tylko wybranych lub chętnych osób), np. co było łatwe, a z czym projektant/projektantka miał/a trudność?

## CO TO JEST GRAFIKA UŻYTKOWA?

Wybrane przykłady grafiki użytkowej z naszego życia – podobne można znaleźć i wykorzystać jako wzór dla uczestników warsztatów/ \*[źródło archiwum Autorki/ internet].

liternictwo



ABC

ABC

ABC

ABC



opakowania

nadruki na tkaninie  
lub porcelanie

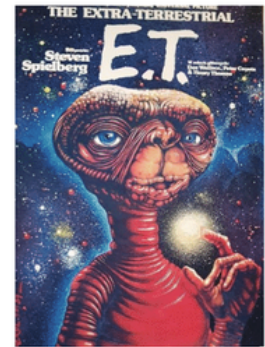


okładka książki/ e-booka

logo



empik



plakaty filmowe