

## **Projekt NA RZECZ AKTYWIZACJI ZAWODOWEJ OSÓB NIEPEŁNOSPRAWNYCH**

**finansowanie: Fundacja Merkury**

**dziedzina: Innowacje w dydaktyce**

**Nazwa projektu**

**Wirtualny silnik szkoleniowy 3 D do projektowania grafiki**

- **Nazwa / imię i nazwisko kierownika projektu oraz członków zespołu**
- **Iłona Walkowska**
- **Agnieszka Ruta**
- **Czas realizacji 2017/18**

### **Opis Projektu i realizacji szkoleń**

Głównym celem projektu jest przeprowadzenie szkoleń z zakresu projektowania graficznego dla osób zainteresowanych branż przemysłu kreatywnego dla tworzenia innowacyjnych grafik, wykorzystywanych w promocji produktów, realizacji dla biur projektowych architektury wnętrz i ogrodów, wydawnictw, agencji reklamowych w tym gier komputerowych. Celem projektu jest przeszkolenie poprzez użycie narzędzia w postaci symulatora szkoleniowego wirtualnego opartego na pracy w studio artystycznym 3d do pracy z wykładowcą i wirtualną korektą. Innowacją narzędzia jest połączenie funkcji programowania z funkcją tworzenia projektów artystycznych, z bezpośrednim kontakcie (bez potrzeby wychodzenia z domu). Silnik 3D do projektowania grafiki np.: gier, stron WWW, platform cyfrowych pozwoli nabyć umiejętności warsztatowe nie wychodząc z domu, zasiadając przed komputerem poprzez program tworzenia kompletnych wirtualnych grafik, w aplikacjach wymaganych przez pracodawców z możliwością pracy w czasie rzeczywistym i dowolnym z wykładowcą. Praca z aspektem realizacji gotowego projektu graficznego. Najistotniejszą opcją innowacji jest tworzenie lekcji z kamerą śledzącą korektę nauczyciela przy zaprojektowanych narzędziach warsztatu graficznego. Ideą nowej usługi szkoleniowej dla osób niepełnosprawnych jest formułowanie grafiki z aplikacją warsztatu manualnego, jakiego do tej pory nie można było nabyć nie wychodząc z domu bez korekty wykładowcy. Podczas korekty nauczyciel – uczeń następuje implementacja wiedzy historii sztuki, muzyki, literatury, nauk ścisłych do tworzenia grafiki wraz z bazą biblioteczną. Narzędziem innowacyjnym będzie korekta prac uczestników w czasie rzeczywistym i dowolnym. Narzędzie będzie rejestrować korektę nauczyciela zapamiętując poszczególne kroki i warsztat narzędziowy wraz z głosem; korekta może być odtworzone wiele razy w dowolnym czasie z funkcją pytań i odpowiedzi głosowych i pisanych wraz ze słownikiem dla osób niesłyszących. Z poziomu obserwacji niezbędną jest stworzenie wirtualnej platformy komunikacji dla zintegrowania wiedzy na temat projektowania produktów IT i ich promocji sprzedaży w kanale, łączniku z potencjalnym klientem. Szkolenie obejmuje tematy do wyboru dla kursantów:

## **Grafika cyfrowa / projektowa**

Treści programowe narzędzi wektorowych

Forma zajęć np. wykłady wprowadzające oraz ćwiczenia:

**Wyk 1** Historia komunikacji wizualnej/

**Wyk 2** Znak/ Warsztat znak w arteterapii/ Warsztat znak/ikona

**Wyk 3** System identyfikacji wizualnej- struktura/ Warsztat projektowanie systemowe

**Wyk 4** Oprogramowanie wektorowe Corel/ Warsztat Systemy i rodzaje identyfikatorów

**Wyk 5** Historia plakatu i techniki plakatu/Warsztat afisz

**Wyk 6** Oprogramowanie AdobePhotoshop/Warsztat plakat/ narzędzia bitmapowe

**Wyk 7** Opakowanie /Warsztat projekt opakowania

**Wyk 8** rodzaje/ Warsztat grafika terapeutyczna/etiuda filmowa

**Wyk 9** Komunikacja wizualna w urbanistyce/ Warsztat obraz społeczny

Ćwiczenia:

**Ćw 1** Projekt identyfikacji wizualnej.

**Ćw 2** Projekt plakatu Format B1.

**Ćw 3** Projektowane znaku/ikony.

**Ćw 4** Projekt opakowania z funkcją edukacyjną

**Ćw 5** Projekt etudy filmowej

## **Szkolenie Film Reklamowy**

**Wyk 1.** Wprowadzenie do kultury wizualnej i psychologii spostrzegania. Krótka historia filmu reklamowego.

**Wyk 2.** Typologia i rodzaje filmów reklamowych.

**Wyk 3.** Reklama jako komunikacja. Funkcje reklamy.

**Wyk 4.** Język filmu a reklama telewizyjna: montaż, ruch i tempo, dźwięk, barwa, przestrzeń.

**Wyk 5.** Wykorzystanie analizy treści do interpretacji reklamy filmowej.

**Wyk 6.** Semiotyczna analiza i interpretacja reklamy filmowej.

**Wyk 7.** Intertekstualność w przekazie reklamowym.

**Wyk 8.** Retoryka reklamy. Hasła i slogany reklamowe. Związek obrazu z tekstem i dźwiękiem.

**Wyk 9.** Narracja i bohater w filmie.

**Wyk 10.** Wzorce kulturowe i stereotypy. Męskość i kobiecość w reklamie filmowej.

**Wyk 12.** Emocje w reklamie, reklama jako przekaz emocjonalny. Potrzeby odbiorców a przekaz reklamowy.

**Wyk 13.** Od pomysłu przez strategię po tworzenie reklamy.

Warsztat Adobe Premiere

Warsztat w przestrzeni miejskiej

Warsztat badawczy projektu wstępnego

Warsztat Obraz ruchomy, tekst, dźwięk w pracowni

Ćwiczenia:

**Ćw 1** Projekt filmu reklamowego na bazie programu Adobe Premiere Cwiczenie polega na stworzeniu 25\_30 sekundowego w dowolnej formie filmu reklamowego na wybrany temat przez studenta. Praca zaliczana jest na poszczególnych etapach projektu

## **Szkolenie Fotografia reklamowa**

Treści programowe

**Wyk 1.** Koncepcje kulturowe, społeczne i technologicznych aspektów fotografii.

**Wyk 2.** Autodefiniowanie siebie jako odbiorcy, ale i nadawcy fotografii w przestrzeni społecznej.

**Wyk 3.** Fotografia – sztuka użytkowa, opozycja wobec malarstwa, fotografia jako element sztuki filmowej. 3.Fenomen fotografii –, historia idei, fotografia a technologia

**Wyk 4.** Rodzaje fotografii I – portretowa, dokumentalna, prasowa –relacja i reakcja na rzeczywistość, fotografia eksperymentalna – powrót do technicznych źródeł. Rodzaje fotografii II – bohaterowie fotografii.

**Wyk 5.** Fotografia analogowa – a cyfrowa dysk komputera jako miejsce na zdjęcia

**Wyk 6.** Czy fotografia jest sztuka? Sztuka interpretacji fotografii

**Wyk 7.** Obraz i metafora, skala fotografii. Czy fotografia to: prawda i kreacja, stylizacja i fragmentaryzacja rzeczywistości?

## **Warsztat Adobe PhotoSchop**

### **Warsztat Druk cyfrowy, wielkoformatowy**

Ćwiczenia

Ćw 1. Wykonanie fotografii analogowej i wywołanie. Temat fotografii: obiekt reklamy w przestrzeni reklamy format A4.

Ćw 2. Fotografia reklamowa wielkoformatowa minimum B1. Temat: Człowiek i produkt w przestrzeni historii

Szkolenie Programowanie dla Infografika/ Typografia/layout

Treści programowe:

**Wyk 1.** Historia książki

**Wyk 2.** Historia prasy i reklamy prasowej

**Wyk 3.** Ogłoszenie prasowe - struktura

**Wyk 4.** Wydawnictwa reklamowe

**Wyk 5.** Wydawnictwa multimedialne

**Wyk 6.** Strona WWW – Nie każ mi myśleć

**Wyk 7.** Indesign

**Wyk 8.** Adobe Dreamweaver CS6

### **Warsztat Skład gazety**

### **Warsztat Skład książki**

### **Warsztat Skład ulotki promocyjnej**

Ćw 1. Projekt wydawnictwa drukowanego

Ćw 2. projekt wydawnictwa multimedialnego, strony www

### **Szkolenie Nowoczesne technologie w reklamie**

**Wyk 1.** Historia nowych mediów

**Wyk 2.** Funkcje nowoczesnych technologii w reklamie

- Wyk 3.** Społeczne aspekty zastosowanie technologii w reklamie
- Wyk 4.** Reklama społeczna w dobie nowych mediów
- Wyk 5.** Reklama prasowa a nowoczesnych technologie
- Wyk 6.** Przekazy audialne
- Wyk 7.** Kino i film reklamowy w technologiach 2i3D
- Wyk 8.** Telewizja i jej przyszłość
- Wyk 9.** Videopokazy reklamowe w komunikacji społecznej XX wieku
- Wyk 10.** Komputery, sieć jako nośnik reklamy
- Wyk 11.** Komunikacja internetowa, gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
- Wyk 12.** Wirtualne wspólnoty serwisy społecznościowe a odbiór reklamy

- Ćw 1.** Projekt cyfrowej informacji wizualnej
- Ćw 2.** Projekt informacji wizualnej w przestrzeni publicznej
- Ćw 3.** Projekt interfejsów reklamowych urządzeń stacjonarnych i mobilnych
- Ćw 4.** Grafika komputerowa w reklamie
- Ćw 5.** Prezentacja multimedialna w promocji i informacji
- Ćw 6.** Produkcja filmu reklamowego, animacje komputerowe
- Ćw 7.** Zastosowanie tablicy interaktywnej

### **Szkolenie Organizacja i zarządzanie sklepem internetowym**

- Ćw1.** Budowa Sklepu internetowego

**Szkolenie Zarządzanie marką szczegółowe informacje:** [agnieszka.ruta@wsb.net.pl](mailto:agnieszka.ruta@wsb.net.pl)

- Wyk 1.** Istota, tożsamość i siła marki - definicja i istota marki
- Wyk 2.** Podejmowanie decyzji zakupowych. Wybór grupy docelowej i pozycjonowanie marki.
- Wyk 3.** Ocena jakości produktu/usługi a marka
- Wyk 4.** Projekt wprowadzania nowej marki na rynek
- Wyk 5.** Architektura marki - marka indywidualna, marka linii produktów, marka asortymentu produktów,

**Wyk 6.** Zarządzanie portfelem marek - rozciąganie marki

**Wyk 7.** Reklama i promocja w sprzedaży i budowaniu marki

**Wyk 8.** Analiza pozycji rynkowej i wycena marki - udział marki w rynku, badanie wizerunku marki

**Wyk 9.** Marki w handlu detalicznym

**Wyk10.** Marki w usługach

**Wyk11.** Marki globalne i marki narodowe

**Ćw 1.** Interdyscyplinarność zarządzania marką

**Ćw 2.** Projektowanie strategii marki

**Ćw 3.** Badania rozpoznawalności marki

**Możliwość pozyskania certyfikatu VCC z projektowania graficznego przez Egzamin VCC on-line. Po specjalistycznym szkoleniu**

- Kogo dotyczy / Grupa docelowa

Twórcy, studenci, kreatorzy, graficy niepełnosprawni osoby z niepełnosprawnością chcący nabyć nowe umiejętności.

**Termin rozpoczęcia szkoleń 01 Grudzień 2017 do 28 02 2018 z możliwością przedłużenia się do czerwca 2018**

**Terminy szkoleń ustalane indywidualnie z kursantami. Lekcje indywidualne  
Wszystkie szkolenia są nieodpłatne.**

Szczegółowe informacje dotyczące szkoleń i projektu: [ilona.walkowska@wsb.net.pl](mailto:ilona.walkowska@wsb.net.pl)  
tel 512 989 140