

Streszczenie

pracy teoretycznej

Rozprawa doktorska pt. Teoria logo i rebrandingu poparta analizą doświadczeń polskich projektantów została napisana w oparciu o zapisy rozmów, które przeprowadziłem z twórcami znaków: Elżbietą Magner, Romanem Duszkim, Jarosławem Jasińskim, Filipem Tofilem, Jackiem Walesiakiem oraz Andrzejem-Ludwikiem Włoszczyńskim. Celem rozprawy było sformułowanie ogólnych zasad dotyczących projektowania znaków, popartych doświadczeniami wyżej wymienionych projektantów. Praca składa się ze wstępu, dziesięciu rozdziałów oraz zakończenia.

Pierwsze rozdziały rozprawy mają charakter wprowadzający. Najpierw prezentuję sylwetki projektantów, którzy zgodzili się udzielić wywiadów na potrzeby niniejszej pracy. W drugim rozdziale prezentuję realia pracy projektantów na przestrzeni ostatnich dekad, w trzecim – narzędzia wykorzystywane przez nich kiedyś i dziś. W części zatytułowanej Wachlarz możliwości zamieściłem przemyślenia na temat zakresu prac, których twórca może podjąć się w ramach projektowania znaku graficznego.

Składający się z dziewięciu części rozdział Kreacja, poświęcony został technicznemu aspektowi projektowania. Prezentuje w nim rozważania na takie tematy, jak: faza koncepcyjna, szkice, powtarzalność, siatka, kolor, typografia, responsywność, testowanie oraz księga znaku. W każdej z wymienionych wyżej części można znaleźć fragmenty rozmów z polskimi projektantami znaków i ilustrujące je przykłady.

Rozdział szósty poświęciłem roli klienta w procesie projektowania, jego wpływowi na projekt, a także takim kwestiom, jak brief, terminy oraz prezentacja. Korzystając z bogatego materiału w postaci wywiadów, w rozprawie zamieściłem stanowisko projektantów w sprawie wpływu edukacji i doświadczenia na twórczość młodych grafików. Na podstawie rozmów stworzyłem również listę cech dobrego projektu oraz dobrego projektanta.

Rozprawę wieńczą moje refleksje na tematy poruszone w poprzednich rozdziałach oraz zakończenie.

29.06.2022 r.



Abstract

The doctoral dissertation entitled The theory of logo and rebranding substantiated by the analysis of Polish designers' experience was written on the basis of interviews I have conducted with brand creators: Elżbieta Magner, Roman Duszek, Jarosław Jasiński, Filip Tofil, Jacek Walesiak and Andrzej Ludwik Włoszczyński. The aim of the dissertation was to formulate a set of general rules regarding brand designing on the basis of the experience of the designers mentioned above. The dissertation contains an introduction, ten chapters and a conclusion.

The first few chapters are of introductory character. First, I am presenting short biographies of the designers who agreed to share their insights for the needs of this thesis. In the second chapter I am presenting the reality of designers' work over the last few decades; in the third: tools used both in the past and nowadays. In the part entitled Range of options I have presented my reflections regarding the scope of work a designer may undertake while designing a graphic symbol.

The chapter Creation, which consists of nine parts, has been dedicated to technical aspects of designing. I present there considerations on such topics as: the conceptual stage, drafts, repetitiveness, grid, colour, typography, responsiveness, testing and a corporate identity handbook. In each of the parts listed above you may find parts of interviews with Polish brand designers together with appropriate examples they provided.

I have dedicated the sixth chapter to the role of the client in the designing process, their impact on the project, but also to such issues as briefings, deadlines and a presentation. The vast material in the shape of interviews allowed me to include in the thesis the views of the designers regarding the influence of education and experience on the work of young graphic designers. On the basis of the interviews I have also created a list of characteristics of a good project and of a good designer.

The dissertation is completed with my reflections on the topics raised in the previous chapters and the conclusion.

29.04.2022 r.



Streszczenie pracy praktycznej

Przedmiotem Opisu Projektu Dzieła Doktorskiego jest opracowanie metody umożliwiającej poznanie podstawowych zasad projektowania znaku graficznego bez znajomości oprogramowania komputerowego.

Pracę rozpoczynają rozważania na temat roli technologii w otaczającej nas rzeczywistości oraz obserwacje poczynione z perspektywy dydaktyka. We wstępie postawiona zostaje teza, że największe wyzwanie dla młodych projektantów stanowią kwestie związane z obsługą komputera oraz programów graficznych.

W kolejnej części pracy prezentuję główne założenia dotyczące samej metody, jak i narzędzia, zwanego dalej układanką. W rozdziale Pierwsze obserwacje opisuję przebieg warsztatów przeprowadzonych z użyciem cyfrowego prototypu układanki i wymieniam wnioski, które udało mi się dzięki tym badaniom wyciągnąć. Następnie szczegółowo omawiam proces powstawania układanki, wymieniam materiały, z których powstawały pierwsze prototypy, by wreszcie opisać filialny projekt.

Część Zeszyt ćwiczeń w całości poświęcona jest wprowadzeniu stworzonej przeze mnie metody w życie. Najpierw prezentuję wszystkie elementy układanki: ramkę, tablice z nadrukowanymi wzorami siatek modularnych oraz elementy, następnie omawiam zasady korzystania z układanki, następnie przedstawiam kilka przykładowych ćwiczeń, umożliwiających poznanie podstawowych zasad projektowania znaku graficznego.

W Zakończeniu wyrażam nadzieję, że w przyszłości będę rozwijał metodę nie tylko na podstawie swoich doświadczeń, ale także doświadczeń innych dydaktyków.

29.01.2022 r.



Abstract

The subject matter of the PhD project is preparing a method of learning the basic rules of graphic symbol design without any use of computer software.

The thesis starts from considerations regarding the role of technology in our reality and observations made from the perspective of an educationalist. In the introduction there is put forward the thesis that the greatest challenge for young designers are the issues related to computer literacy and the use of graphic software.

The second part of the dissertation contains main concepts regarding the method, but also the tool, which I later on refer to as the puzzle. In the chapter The First Observations I describe workshops conducted with the use of a digital prototype of the puzzle, and I list conclusions drawn in the process of the experiment. Then I move on to

a detailed description of the process of creating the puzzle, I list materials used for the first prototypes, and I finish the chapter with the description of the final project.

The part entitled The Exercise Book is fully dedicated to implementation of the method created by me. Firstly, I present all the elements of the puzzle: the frame, tables with modular grid patterns

as well as components; then I move on to rules on how to use the puzzle, and present a few exercises which are to teach the basic rules of graphic symbol design.

In the Conclusion I express hope to develop the method in the future not only on the basis of my own experience but also that of other educationalists.

29.04.2022 m.

