

SKRYPT

PROJEKTOWANIE GRAFICZNE Z WYKORZYSTANIEM APLIKACJI CYFROWYCH

Program

1. Gdzie szukać materiałów wizualnych – grafik i zdjęć
2. Jak przechowywać i udostępniać zdjęcia i inne materiały wizualne (usługi w chmurze)
3. Projektowanie wizualne
4. Nauka projektowania graficznego w Canvie
5. Dlaczego mój plik się nie otwiera?
6. Prezentacja
7. Posty do mediów społecznościowych
8. Materiały promocyjne do druku
9. Skład treści i przygotowanie do druku
10. Prawa autorskie i creative commons
11. Jak z nich korzystać?
12. Jak sprawdzić, z których materiałów możemy skorzystać?

Spotkanie

- Rejestracja uczestników
- Poznajmy się!
- Wstępny test umiejętności

Poznajmy się



PROJEKTOWANIE GRAFICZNE

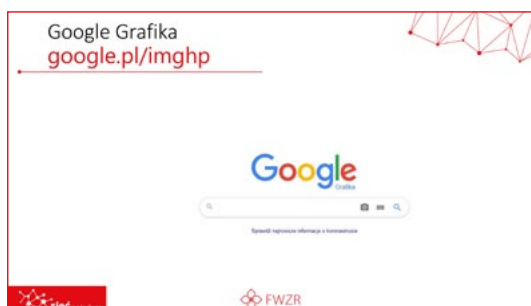


Projektowanie graficzne jest specjalizacją, w której najważniejsze są dwa elementy: techniczna wiedza oraz zmysł artystyczny. Jedno nie może funkcjonować bez drugiego. Są to zdolności uzupełniające się w całość. Dopiero posiadanie obu predestynuje kogoś do bycia grafikiem.

W społeczeństwie pokutuje przekonanie, że projektant graficzny to osoba, która robi obrazki. Zajmuje się czynnościami błahymi. Obrazki tworzą w końcu także i dzieci. Zamawiając projekt u grafika, spodziewamy się, że nie będzie on drogi, bo nie wymaga wielu umiejętności i posiadania wiedzy. To przekonanie jest tak samo błędne, jak krzywdzące oraz... będące przyczyną wielu nieporozumień.

GDZIE SZUKAĆ MATERIAŁÓW WIZUALNYCH – GRAFIK I ZDJĘĆ

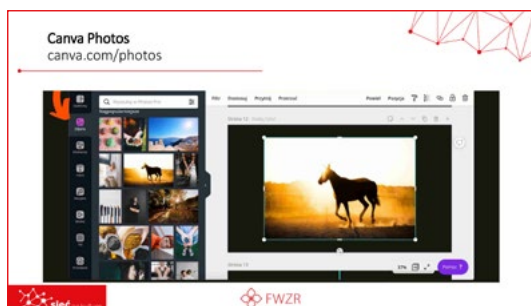
Sposobów na wyszukiwanie grafiki jest bardzo wiele, podobnie zresztą jak banków zdjęć, ilustracji i grafik. Są one płatne lub bezpłatne. Dlatego właśnie przygotowując się do projektu, konieczne należy określić jego budżet.



GOOGLE GRAFIKA GOOGLE.PL/IMGHP

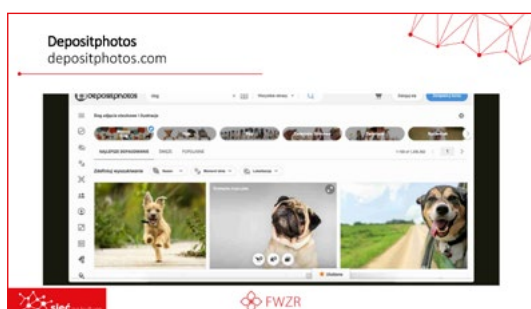
Najpopularniejsza wyszukiwarka grafiki w internecie. Oferuje szereg opcji, umożliwiających odnalezienie różnych form grafiki, które potrzebne są nam do projektu.





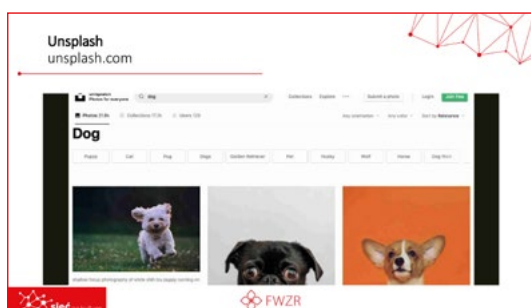
CANVA PHOTOS CANVA.COM/PHOTOS

Narzędzie do projektowania graficznego Canva posiada wbudowaną bazę zdjęć, z których możemy skorzystać w projekcie.



DEPOSITPHOTOS DEPOSITPHOTOS.COM

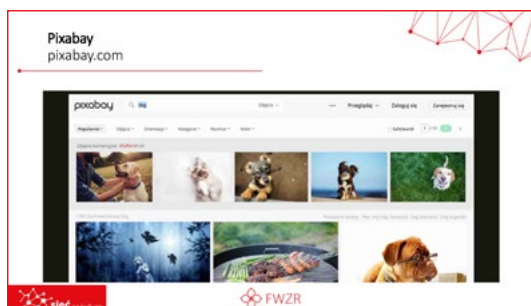
Jeden z najpopularniejszych i najszybciej rozwijających się banków zdjęć w internecie.



UNSPLASH UNSPLASH.COM

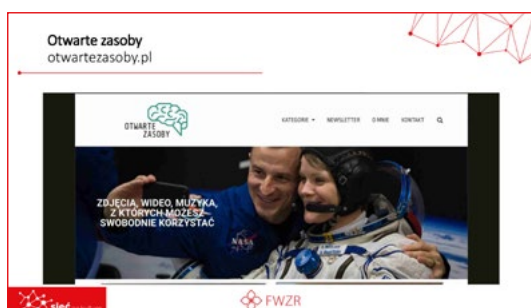
Bank oferujący tysiące dobrze opisanych zdjęć świetnych artystów-fotografów.





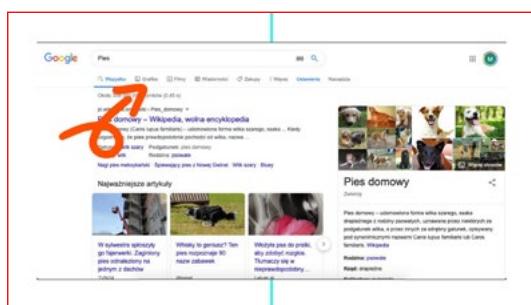
PIXABAY PIXABAY.COM

Bank zdjęć oferujący prawdopodobnie największą liczbę dostępnych materiałów. Znajdziecie tam zarówno materiały płatne jak i takie udostępnione na wolnych licencjach.



OTWARTE ZASOBY OTWARTEZASOBY.PL

Strona internetowa prowadzona przez Kamila Śliwowskiego prezentująca najnowsze źródła zdjęć, grafik i ilustracji udostępnionych na wolnych licencjach.

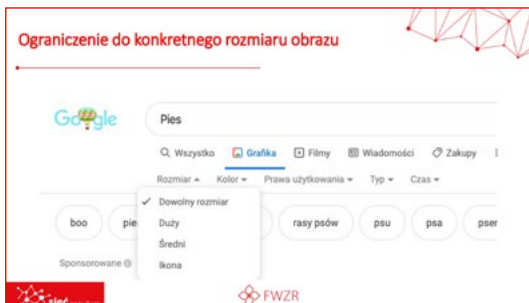


Wyszukiwanie grafik, także tych darmowych, to jedna z funkcji najpopularniejszej wyszukiwarki świata GOOGLE. Jak skorzystać z tej funkcji?

1. W główne pole wyszukiwania wpisz interesującą Cię hasło.
2. Odhacz pole grafika. Zostało ono zaznaczone strzałką.

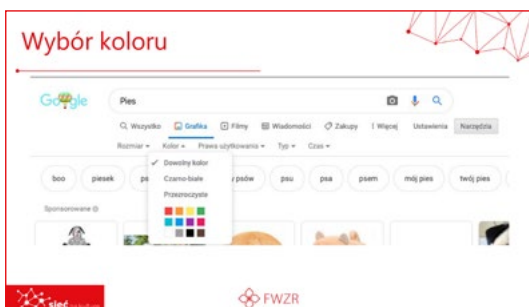
- 3.** Zostaną wyświetlone Ci wszystkie grafiki, które wyszukiwarka skojarzyła z Twoim zapytaniem.

Ale to jeszcze nie koniec....

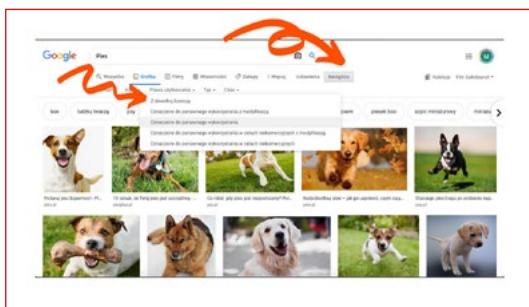


W opcji narzędzia możesz zawęzić wyszukiwanie do konkretnych, przydatnych w danym projekcie materiałów. Opcja narzędzia znajduje się pod polem do wpisywania wyszukiwań. Ostatnia na liście.

Możesz wybrać ograniczenie do konkretnego rozmiaru obrazu. To ważne, jeżeli np. potrzebujesz dobrego zdjęcia.



Kolejną ciekawą opcją jest wybór koloru (najczęściej dominującego) na fotografii lub w grafice.



Nie ze wszystkich grafik możesz skorzystać bezpłatnie i w dowolnym, wybranym, przez siebie celu. Jeżeli jednak interesują Cię wyłącznie grafiki, które możesz dalej udostępniać, i tym razem narzędziownik GOOGLE'A przyjdzie Ci z pomocą.

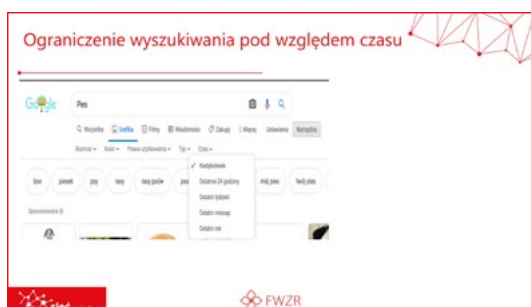
- 1.** Wybierz pole Narzędzia. Rozwinie ono dodatkową listę rozszerzającą możliwości wyszukiwania. Zaznaczona strzałką na slajdzie.
- 2.** Wybierz z listy prawa użytkowania. Rozwinie się lista licencji określająca zakres możliwości wykorzystania grafiki. Lista zaznaczona jest strzałką.
- 3.** Wybierz jedną z nich i zobacz, jak ograniczyło Ci się pole wyboru.

Zawsze pamiętaj o podaniu źródła i autora!





Możesz **określić też typ wyszukiwanego materiału** graficznego w zależności od tego, czego potrzebujesz do swojego projektu.



W końcu, jeżeli to dla Ciebie istotne, **możesz ograniczyć wyszukiwanie pod względem czasu**, w którym zdjęcie lub grafika pojawiły się w sieci.

JAK PRZECHOWYWAĆ I UDOSTĘPNIĄĆ ZDJĘCIA I INNE MATERIAŁY WIZUALNE (USŁUGI W CHMURZE)



Chmura to w dużym uproszczeniu wirtualny twardy dysk, na którym możemy zapisać różne pliki. Dostęp do nich mamy praktycznie z każdego miejsca na świecie, do którego dociera internet.

Przechowywanie danych w chmurze zawsze budziło pewne kontrowersje. Dotyczyły one przede wszystkim bezpieczeństwa. Nie możemy mieć pewności, gdzie znajduje się serwer, na którym przechowywane są nasze dane. Nie wiemy, czy przestępcy nie postanowią go zniszczyć, uniemożliwić do niego dostęp lub wykraść z niego nasze pliki. Nie wiemy też, kto oprócz nas ma dostęp do przechowywanych tam danych. Często informacje na ten temat są rozbieżne i szcątkowe.

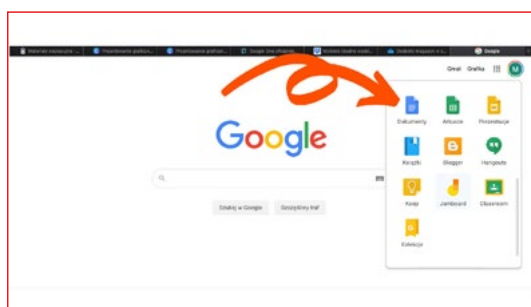
Jeżeli nie jesteśmy przestępcami, którzy w chmurze przechowują zakazane przez prawo treści, przechowywanie danych w chmurze jest chyba niezłym pomysłem.



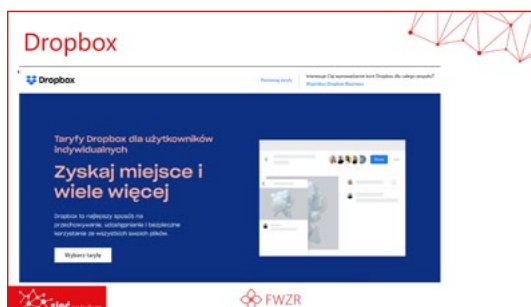
DYSK GOOGLE'A

Jeżeli nie jesteśmy przestępcami, którzy w chmurze przechowują zakazane przez prawo treści, przechowywanie danych w chmurze jest chyba niezłym pomysłem.

Jedną z najpopularniejszych chmur jest dysk Google'a. Oferuje on przestrzeń dyskową w różnych rozmiarach, nawet do 30 TB. Do dysku mamy dostęp zarówno z poziomu przeglądarki komputera, jak i aplikacji w telefonie. Choć jest to usługa płatna, pakietem Google'a możemy dzielić się nawet z pięcioma znajomymi. Prawdopodobnie jest to najprostsza usługa do przechowywania i dzielenia się danymi w chmurze.



W tej chmurze z usługą Google'a połączonych jest wiele innych usług, a posiadanie przestrzeni dyskowej do przechowywania materiałów graficznych znacznie ułatwia np. wspólne projektowanie prezentacji.



DROPBOX

Innym przykładem chmury jest Dropbox. Oferuje 2GB bezpłatnej przestrzeni dyskowej. Dropbox był jedną z pierwszych takich usług na rynku i to właśnie jemu zawdzięczamy popularność przechowywania danych w chmurze.



ONEDRIVE

Ostatnią naszą chmurą jest OneDrive. Oferuje użytkownikom pakietu Microsoft, czyli wszystkim użytkownikom Windowsa, przestrzeń na swoich serwerach.



PROJEKTOWANIE WIZUALNE

- UKŁAD TREŚCI, INSPIRACJE I RADY, UKŁAD TREŚCI, WYBÓR CZCIONKI, DOBÓR KOLORÓW, NARZĘDZIA WSPIERAJĄCE, PROJEKTOWANIE



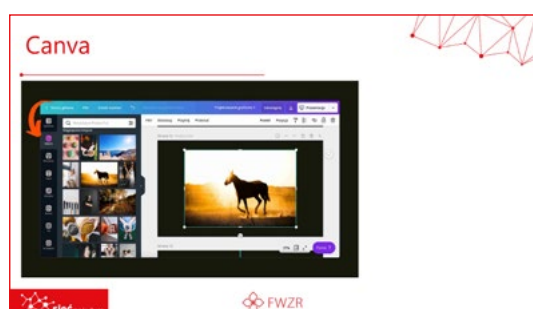
UKŁAD TREŚCI

Układ treści, niezależnie od tego, czy mówimy o ulotce, gazecie, stronie internetowej, czy wpisie na Facebooku, powinien być przede wszystkim czytelny. Dwie pozostałe jego cechy zasadnicze to przejrzystość i prostota. Im prościej tym lepiej.

Nikt nie lubi, gdy utrudnia mu się życie. Za każde ułatwienie, odbiorca będzie bardziej wdzięczny, a więc chętniej uzyskamy to, co chcemy jakimś przekazem osiągnąć.

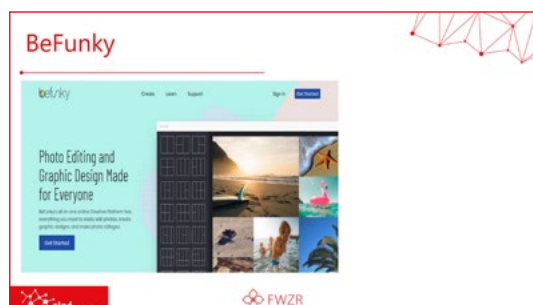
W projektowaniu ważne też są:

- jeden rzut oka umożliwiający zorientowanie się, o czym to tekst,
- wyczucie estetyczne,
- odczytanie przyzwyczajień odbiorców (np. czytamy od strony lewej do strony prawej).



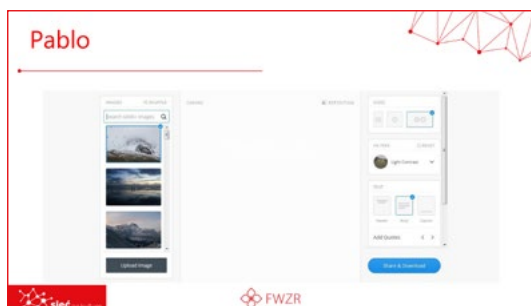
CANVA

Prawdopodobnie najpopularniejszy i najprostszy w obsłudze program online do projektowania materiałów graficznych.



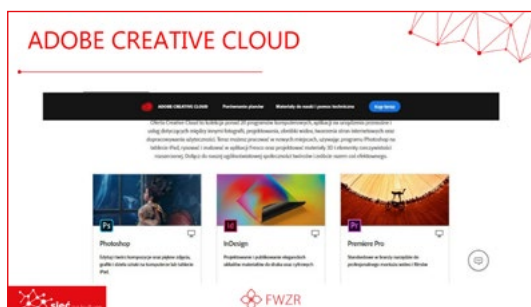
BEFUNKY

Prosty fotoedytor umożliwiający tworzenie postów do mediów społecznościowych oraz innych grafik użytkowych (w tym kolaży).



PABLO

Prosty edytor grafik, który można dodać jako rozszerzenie do przeglądarki. Wyróżnia go ciekawa funkcja. Można wczytać do niego zdjęcie bezpośrednio z jakiejś strony internetowej i poddać je własnej obróbce.



ADOBE CREATIVE CLOUD

Profesjonalny, płatny zestaw narzędzi do przygotowania grafik, obróbki zdjęć, składania materiałów do druku. Ze względu na dość wysoki koszt zakupu oprogramowania firmy Adobe pakiet w chmurze wydaje się być dobrym cenowo rozwiązaniem dla profesjonalnych grafików.

PROJEKTOWANIE WIZUALNE - DOBÓR KOLORÓW



Kolory pełnią bardzo ważną funkcję w naszym życiu. Pomagają zorientować się w otaczającej rzeczywistości. Jesteśmy przez kulturę ukształtowani w taki sposób, aby reagować na nie tak, jak zostaliśmy tego nauczeni. Najprostszym przykładem są tu oznaczenia sygnalizacji świetlnej. Każdy chyba wie, że zielony oznacza idź, czerwony stój, a żółty zachowaj uwagę.

Wrażliwość na kolory jest też naszą cechą wrodzoną. U różnych ludzi rozwinięta jest ona inaczej. Często jest też tak, że określone kolory związane są z naturą. Postrzegamy je tak, jak zostaliśmy tego nauczeni. Niebieski kojarzy się z niebem i morzem, szary z chmurami, a więc także i z chłodem, żółty ze słońcem, najczęściej kojarzonym z radością i zabawą. Zielony zaś to kolor rodzącej się wiosny do życia natury, po monotonnej i nieco smutnej bieli zimy.



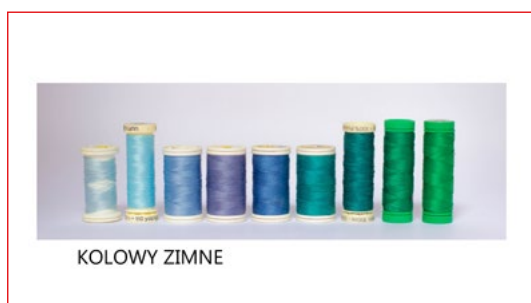
Odbiór kolorów przez ludzi nie zawsze jest taki sam, gdyż wchodzi tu też w grę osobiste skojarzenia.



Z CZYM KOJARZYMYSY KOLORY?

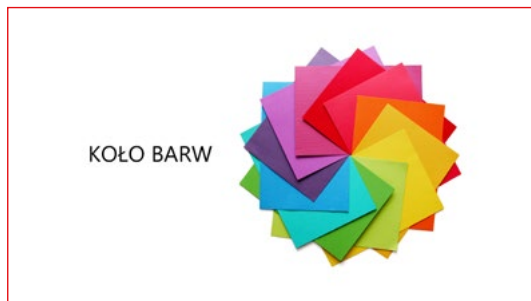
KOLORY CIEPŁE

Kolory ciepłe to kolory związane z energią. Można powiedzieć, że w otaczającym nas świecie to kolory przedmiotów związanych z ciepłem, np. słońce, ogień, krew.



KOLORY ZIMNE

Kolory zimne to te, które w naturalnym świecie związane są z chłodem, a nawet zimnem, np. lód, woda, chmury. Kolory zimne kojarzymy też ze spokojem.

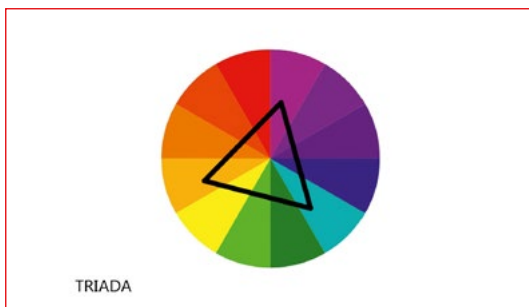


KOŁO BARW

W XVII wieku Izaak Newton opisał spektrum kolorów i wpisał je w krąg. Od tego czasu posługujemy się tym kołem, badając zależności między kolorami.



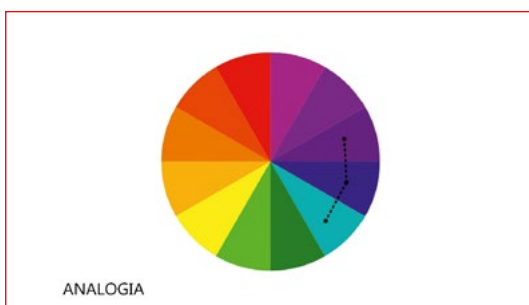
Barwy uzupełniające się leżą naprzeciw siebie. Takie połączenie barw zazwyczaj gwarantuje efekt związany z energią. Korzystając z takiego połączenia, pamiętajmy, aby jeden był kolorem dominującym, a drugi uzupełniającym.



TRIADA

Wpisując trójkąt równoboczny w koło barw, wyznaczasz kolory, które są od siebie równomiernie oddalone. Możesz kręcić trójkątem i wtedy jego wierzchołki wyznaczać będą trzy pasujące do siebie kolory. Jeden powinien

w projekcie dominować, dwa pełnią funkcje uzupełniającą. Do wykorzystania w projektach wymagających więcej niż dwóch kolorów.



ANALOGIA

Analogia to połączenie trzech leżących obok siebie kolorów, często niezauważalnych w naturze. Daje ono poczucie spokoju, ale i pewnej monotonii. Jeden kolor powinien być wiodący. Takie połączenie lubi być uzupełniane o czarne, wyraźne akcenty.



KOMPLEMENTARNOŚĆ

Uzupełnienie jest podobne do trójkąta. Tu również należy kręcić kwadratem, by jego wierzchołki połączyły kolory. Tak wybrane kolory dają poczucie harmonii.

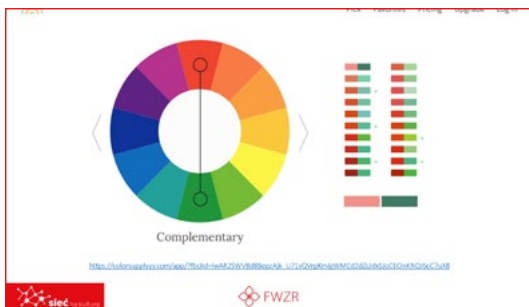
Tu mamy prostokąt, ale zasada jest taka sama jak w kwadracie.

PROJEKTOWANIE WIZUALNE

NARZĘDZIA WSPIERAJĄCE PROJEKTOWANIE

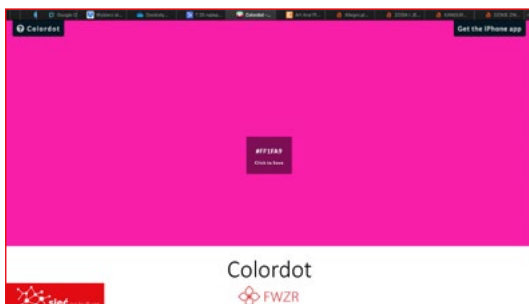
Strona internetowa, z której najłatwiej możesz nauczyć się, jak działa koło kolorów. Na stronie colorsupplyyy.com dobierzesz kolory do swojego projektu zgodnie z logiką koła kolorów.





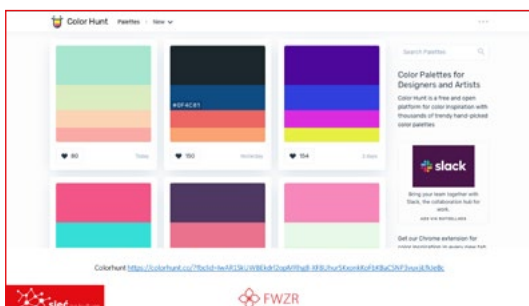
Jest to narzędzie umożliwiające stworzenie palety kolorów. Przesuwającym się w boki kursorem zmieniamy kolor. Przesuwając kursor w górę i dół, zmienia się nasycenie. Gdy klikasz, zestawiasz kolory ze sobą i tworzysz palety barw.

https://colorsupply.com/app/?fbclid=IwAR2SWV8d8BepzAjk_U71vQVrpKmlgWMCd2dZcJdxSJoCECinKNOJ6cC7uX8



COLORDOT

Narzędzie umożliwiające stworzenie palety kolorów. Przesuwającym się w boki kursorem zmieniamy kolor. Przesuwając kursor w górę i dół, zmienia się nasycenie. Poza tym możesz sprawdzić, jak wybrany przez Ciebie kolor wygląda na pełnej powierzchni ekranu.



COLORHUNT

Colorhunt to platforma społecznościowa, na której ludzie dzielą się stworzonymi barwami. Umożliwia 'lajkowanie' i wybieranie odpowiednich dla siebie.

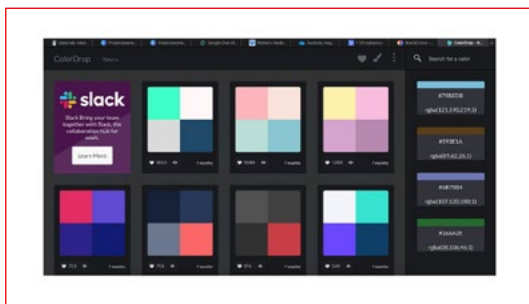
<https://colorhunt.co/?fbclid=IwAR1SkUWBEkdr12opMRhg8-XF8UhurSKxonkKoFbKBaCSNP3vuxjiLfKJeBc>



BRANDCOLORS

Strona pokazuje, z jakich kolorów korzystają największe marki świata. Pamiętaj, że palety barw mogą być zastrzeżone np. w znakach towarowych.

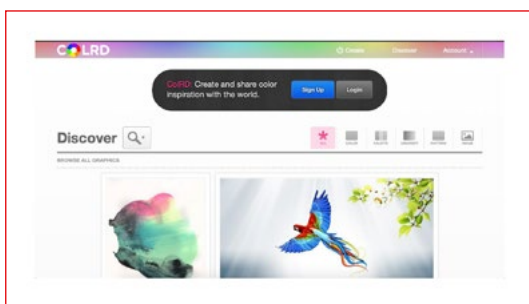
https://brandcolors.net/?fbclid=IwAR0C5jzbzcgxFg22LPLw5x8-eFklelXN3Jk56vZ3_oPmsdNlth5kg2aCxDiM



COLORDROP

Strona z gotowymi zestawami kolorów do zastosowania w projekcie. Ciekawe źródło inspiracji.

<https://colordrop.io/?fbclid=IwAR3vrD9WqiaoXBViktJE1JizTk4oXHKwSDIUbzmJCXDR1L9iz5S5pnSujY>

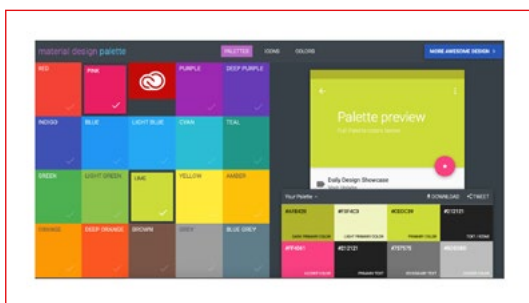


COLRD

Strona umożliwiająca generowanie gotowych zestawów kolorów nawiązujących do wgranego wcześniej zdjęcia.

Na stronie możesz wgrać swoje zdjęcie i na jego podstawie możesz wygenerować jego paletę barw.

<http://colrd.com/?fbclid=IwAR2hvBJkyrv4cbRDEdVJyhaMkaaeelsZqJN1hHfi-SClqkSGgP-6m0N8Mk8>



MATERIALPALETT

To strona ułatwiająca dobór kolorów do palety.

https://www.materialpalette.com/?fbclid=IwAR3kHkBzt0w2LL_ALKawb8j74H4lmXv7nX6n3d-zzJVXckCCoLfigPaOALE

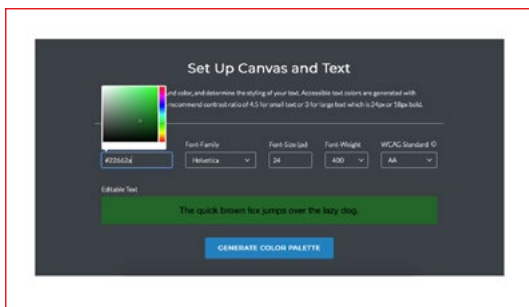


PALETTEABLE

Ta strona wykorzystuje metodę łączenia, czyni dopasowywania. Jeżeli polubisz jakiś kolor, system dobierze do niego pasujący. Polubienia powtarzasz, aż uzyskasz satysfakcjonujący efekt.

<https://www.paletttable.io/ADCC00?fbclid=IwAR0McYZinLm4Ql-SnfNt6hCD8q3gPYfDW0EhzOqP05buaQaUjUblVLGuVnQ>



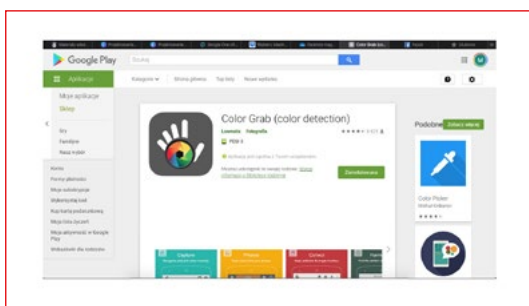


COLORSAFE

Strona umożliwia sprawdzenie, jak napis w danej czcionce i kolorze będzie prezentował się na różnym tle.

http://colorsafe.co/?fbclid=IwAR1SM4s951T65UGNUmH4BtH_UJgyXUXgARYFCrouefrLcp3-K9HBpRk29tg

PROJEKTOWANIE WIZUALNE - ĆWICZENIA



Aplikacja **Color Grab** to narzędzie do przechwytywania kolorów ze zdjęć lub z otoczenia (za pośrednictwem kamery).

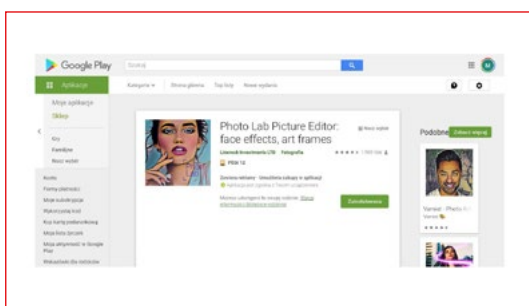
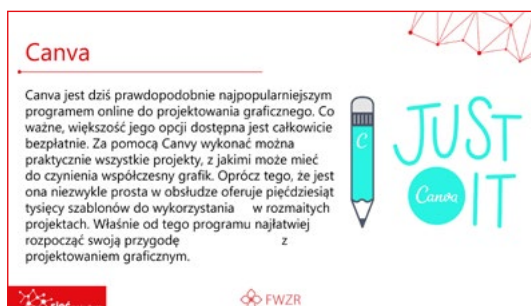


Photo Lab Picture Editor to narzędzie do edycji zdjęć i wprowadzania rozmaitych efektów wizualnych (czasami bardzo wymyślnych). Przydaje się, aby uatrakcyjnić zdjęcia, czynić je bardziej wyrazistymi, a nawet wprowadzić do nich odrobinę ruchu. Wszystko dzięki rozmaitym filtrom.

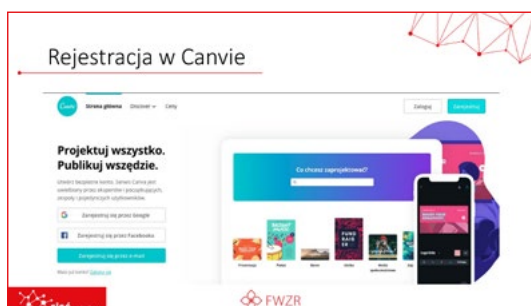
NAUKA PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO W PROGRAMACH CYFROWYCH

CANVA



Canva jest dziś prawdopodobnie najpopularniejszym programem online do projektowania graficznego. Co ważne, większość jego opcji dostępna jest całkowicie bezpłatnie. Za pomocą Canvy wykonać można praktycznie wszystkie projekty, z jakimi może mieć do czynienia współczesny grafik. Oprócz tego, że jest

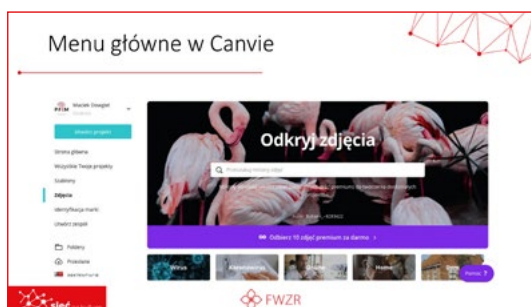
ona niezwykle prosta w obsłudze oferuje pięćdziesiąt tysięcy szablonów do wykorzystania w rozmaitych projektach. Właśnie od tego programu najłatwiej rozpocząć swoją przygodę z projektowaniem graficznym.



Rejestracja i logowanie

Rejestracja w Canvie jest banalnie prosta. Po pierwsze można połączyć konta funkcjonujące już w usłudze Google, można zarejestrować się przy pomocy konta na Facebook lub odbyć standardową procedurę rejestracji przy pomocy

adresu email. System rejestracji na stronie, po wyborze odpowiedniej opcji, poprowadzi Cię krok po kroku, aby po kilku minutach móc korzystać z zasobów i możliwości oferowanych przez ten program.



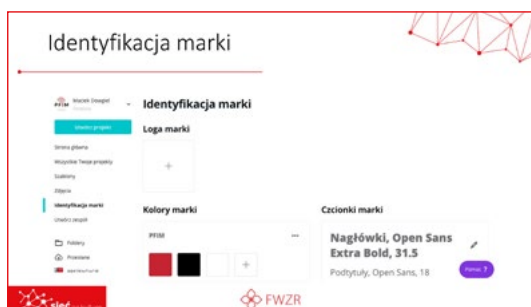
Zdjęcia

Jest też zakładka zdjęcia. Po wejściu w nią uzyskujemy dostęp do milionów zdjęć, które możemy wykorzystać w projektach lub po prostu pobrać.





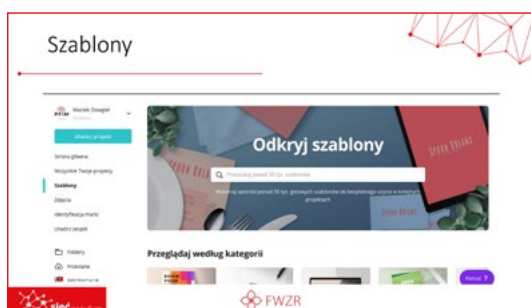
Wszystkie zdjęcia są dokładnie opisane, aby łatwo je było odnaleźć.



Identyfikacja marki

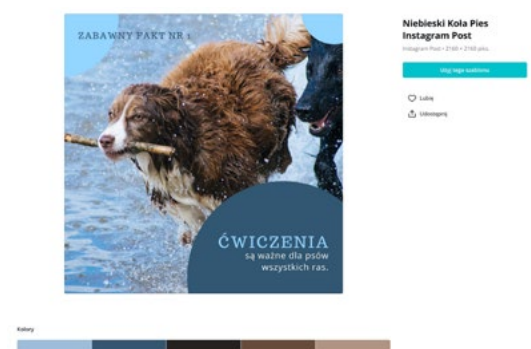
Wiele pisaliśmy już o doborze kolorów. Jak już je wybierzemy i zapiszemy program zapamięta je za nas. Canva umożliwia ustawienie kolorów marki (jeżeli jeszcze nie mamy swojej firmy, mogą to być np. kolory ulubione) oraz czcionki, z której

korzystamy w identyfikacji graficznej, abyśmy tworząc projekt, nie musieli za każdym razem wyszukiwać na palecie koloru, którym się posługujemy.



Szablony

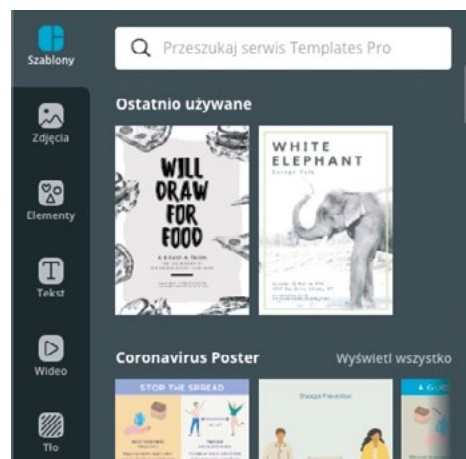
Największym „skarbem”, który wyróżnia Canvę na tle konkurencji są jednak szablony. Na stronie możemy przeczytać, że do dyspozycji mamy ich ponad 50 tysięcy. Zostały one skatalogowane w ok. stu kategoriach przydatnych w pracy, szkole i życiu prywatnym.



Każdy szablon został dokładnie opisany pod kątem wykorzystywanych kolorów oraz czcionek, które są dla niego sugerowane.

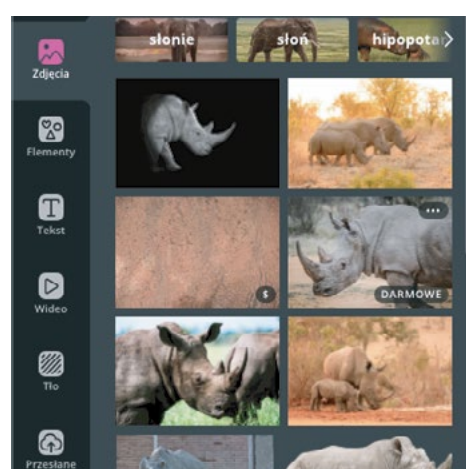
PROPOZYCJE INNYCH UKŁADÓW GRAFICZNYCH

Pole Szablony wyświetla propozycje innych układów graficznych w danej kategorii. Pojawiają się tam też podpowiedzi tematyczne, np. odnoszące się do podejmowanego w projekcie problemu.



WYSZUKANIE ILUSTRACJI

W menu projektu Zdjęcia umożliwiają wyszukanie ilustracji, która najlepiej nadaje się do projektu. Część fotografii jest bezpłatna, za inne należy uiścić niewielką opłatę.



ZAKŁADKA ELEMENTY

W zakładce Elementy można znaleźć różne grafiki, siatki i proste animacje, które wzbogacą projekt lub ułatwią nad nim prace.



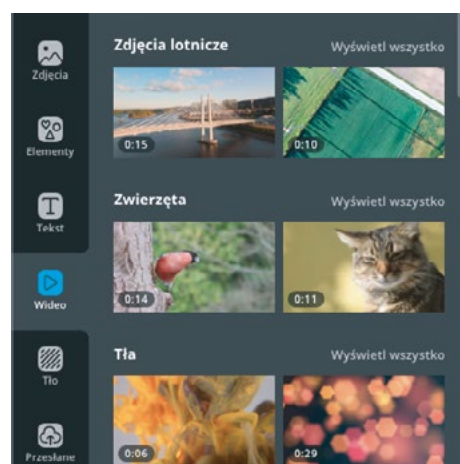
TEKST

Do projektu możemy wstawić dowolny tekst, korzystając z czcionek które wybraliśmy wcześniej w ustawieniach Identyfikacja marki lub program zaproponuje ciekawe połączenia czcionek, które mogą sprawdzić się w danej kategorii projektowej.



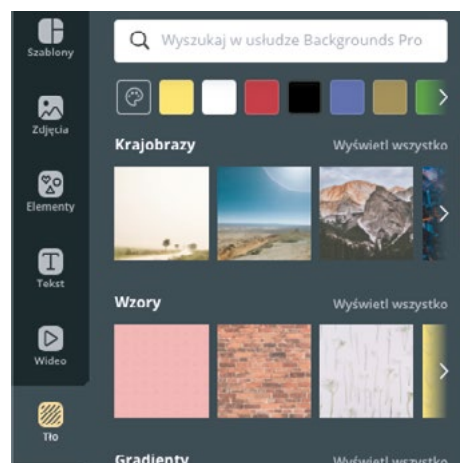
VIDEO

Projekt w Canvie można wzbogacić też filmami wideo. Podobnie jak w przypadku zdjęć program ma wbudowaną wyszukiwarkę materiałów wideo.



TŁO

Canva korzystającym z niej projektantom proponuje szeroką bazę grafik, które sprawdzą się jako tło w różnego typu projektach.



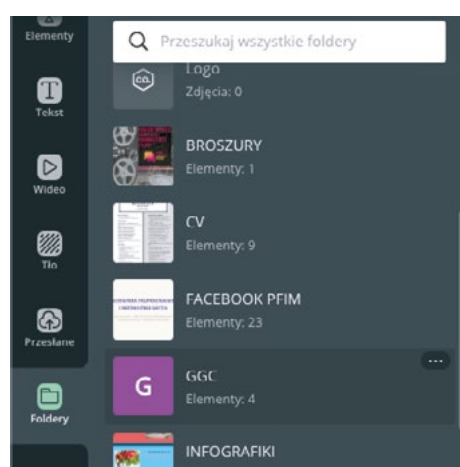
WŁASNE ZDJĘCIA I FILMY

Oczywiście nie jesteśmy ograniczeni wyłącznie do zasobów wideo i zdjęć oferowanych przez program. Bez problemu prześlemy także własne zdjęcia i filmy, z których z powodzeniem będziemy mogli skorzystać w projekcie.



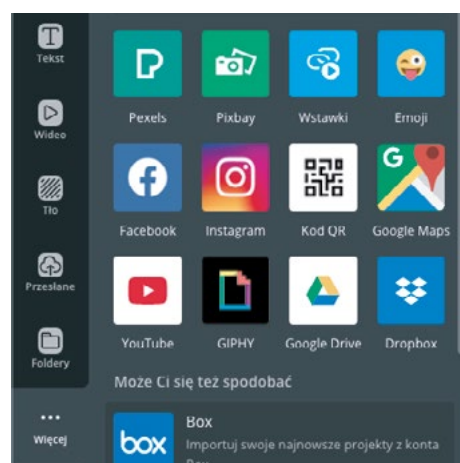
FOLDERY

Wszystkie przesłane materiały oraz projekty można wygodnie posegregować w folderach dostępnych także z poziomu tworzenia projektu.



WSPÓŁPRACA Z INNYMI STRONAMI, APLIKACJAMI I USŁUGAMI

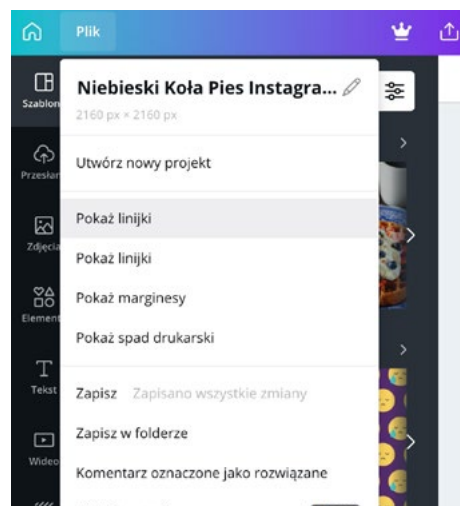
Od jakiegoś czasu Canva umożliwia współpracę z innymi stronami, aplikacjami i usługami. Dzięki dodatkom z łatwością np.: wygenerujesz kod QR, wstawisz mapę z Google Maps, opublikujesz projekt na Facebooku lub w innym medium społecznościowym albo skorzystasz ze swoich plików zapisanych w jednej z popularnych chmur.



PLIK

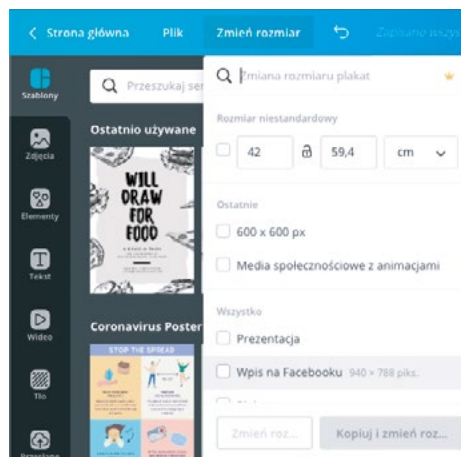
W menu poziomym na górze strony projektowej znaleźć można zakładkę Plik. Po jej rozwinięciu możesz: zmienić nazwę projektu, zobaczyć jak będzie on wyglądał przygotowany do druku (marginesy i spad), zapisać w odpowiednim folderze, sprawdzić historię wersji lub utworzyć kopię swojego projektu.

Uwaga! Wszystkie zmiany jakie są wprowadzane do projektu zapisywane są automatycznie.



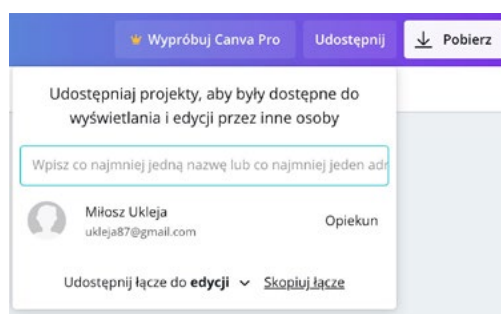
ZMIENŹ ROZMIAR

Jeżeli korzystasz z płatnej wersji rozszerzonej, w polu zmień rozmiar kilkoma kliknięciami zmienisz format swojego projektu, np. z plakatu do wpisu na Facebooku.



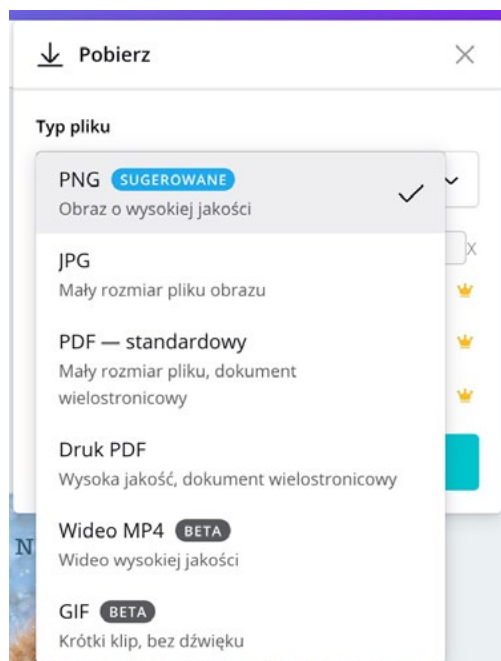
UDOSTĘPNIJ

Projektowaniem w Canvie można się dzielić. Projekt można udostępnić innym użytkownikom zarówno do obejrzenia, jak i do edycji.



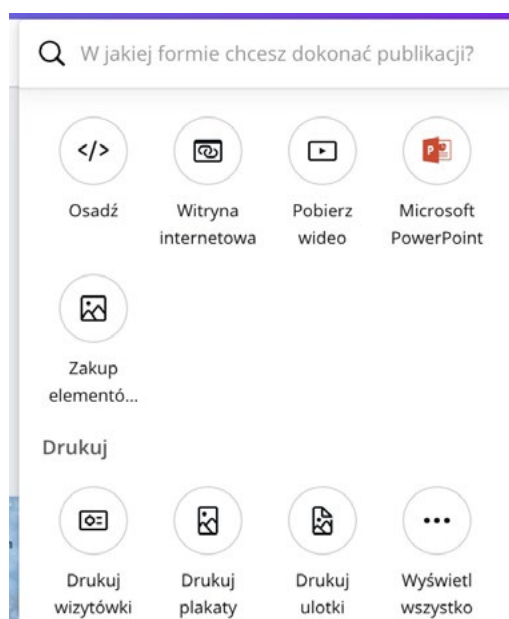
POBIERANIE

Każdy z projektów można pobrać na swój komputer w potrzebnym formacie. Co ciekawe można też projekt animować, zapisać jako film lub pobrać w formacie do druku (z zaznaczonymi marginesami i spadami).



PREZENTACJA

Stworzoną prezentację możesz dzielić się z innymi. Możesz pobrać ją na swój komputer, udostępnić łąkę, pod którym będzie dostępna, opublikować ją jako witrynę internetową lub pobrać w formacie ppt (Microsoft PowerPoint).



NAUKA PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO W PROGRAMACH CYFROWYCH PREZENTACJA



Funkcje prezentacji

- Prezentacja multimedialna ma uzupełniać to, co podczas prezentacji mówi osoba prezentująca oraz podkreślać najważniejsze fakty, które ma za zadanie przekazać. Nie jest dobrze, gdy kolejne slajdy są po prostu zapisem tego, co chcemy powiedzieć. Uczestnicząc w takiej formie prezentacji, słuchacze dość szybko będą znudzeni. W końcu prezentacja multimedialna ma składać się w historię, która angażuje odbiorcę do tego stopnia, że będzie ciekawy, co pojawi się na kolejnym slajdzie i jak wspomniana historia się zakończy.
- Prezentacja multimedialna ma prowadzić osobę prezentującą przez wywód. Wspierać ją ilustracjami, pokazywać to, czego nie potrafią wyrazić słowa. Ma także sprawić, że prowadzący lub prowadząca, w sytuacji stresu związanego z wystąpieniem, nie pominie istotnych dla przekazu informacji.

FUNKCJE PREZENTACJI

Typowa prezentacja multimedialna ma dwie zasadnicze funkcje. Najlepiej, aby obie były spełnione i sprawdzały się w każdym projekcie.

1. Prezentacja multimedialna ma uzupełniać to, co podczas prezentacji mówi osoba prezentująca oraz podkreślać najważniejsze fakty, które ma za zadanie przekazać. Nie jest dobrze, gdy kolejne slajdy są po prostu zapisem tego, co chcemy powiedzieć. Uczestnicząc w takiej formie prezentacji, słuchacze dość szybko będą znudzeni. W końcu prezentacja multimedialna ma składać się w historię, która angażuje odbiorcę do tego stopnia, że będzie ciekawy, co pojawi się na kolejnym slajdzie i jak wspomniana historia się zakończy.
2. Prezentacja multimedialna ma prowadzić osobę prezentującą przez wywód. Wspierać ją ilustracjami, pokazywać to, czego nie potrafią wyrazić słowa. Ma także sprawić, że prowadzący lub prowadząca, w sytuacji stresu związanego z wystąpieniem, nie pominie istotnych dla przekazu informacji.



PREZENTACJA

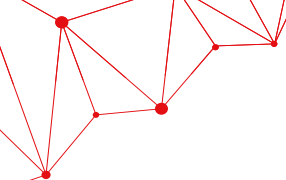
- **Spójność** – zarówno tekst, jak i koncepcja wizualna muszą być spójne. Każdy slajd nie może mieć innej tonacji kolorystycznej a kolejne slajdy powinny stanowić „opowieść”, wynikać z siebie, dopełniać się.
- **Liczba informacji** – na slajdach powinna być ograniczona. Błędem jest zapisywanie całego slajdu, staje się on wtedy nieczytelny.
- **Grafika** – stonowana, spokojna i konsekwentna, czasem z motywem wiodącym.
- **Tworzenie historii** – dobrze skomponowana i opowiedziana historia to ta, którą można zapamiętać i zrozumieć.
- **Atrakcyjność i bogactwo** – prezentacje powinny być wzbogacone o filmy, infografiki, inne elementy.
- **Źródła** – zawsze podajemy źródła, z których korzystamy, zarówno tekstów, jak i elementów wizualnych.
- **Merytoryka** – nie odchodzić od tematu, nie tworzyć dygresji.
- **Estetyka** – to względne, ale np. nie używamy bardzo ostrych kolorów.
- **Na temat** – tworzymy treści związane z tematem.
- **Ortografia, stylistyka, interpunkcja** – zawsze czytamy tekst przed oddaniem, nic tak nie psuje wrażenia, jak rażące błędy.

SLAJD POKAZUJE, JAK NALEŻY TWORZYĆ DOBRE PREZENTACJE.

SPÓJNOŚĆ

Zarówno tekst, jak i koncepcja wizualna muszą być spójne. Każdy slajd nie może mieć innej tonacji kolorystycznej, a kolejne slajdy powinny stanowić „opowieść”, wynikać z siebie, dopełniać się.



LICZBA INFORMACJI

Na slajdach powinna być ograniczona. Błędem jest zapisywanie całego slajdu, staje się on wtedy nieczytelny.

GRAFIKA

Stonowana, spokojna i konsekwentna, czasem z motywem wiodącym.

TWORZENIE HISTORII

Dobrze skomponowana i opowiedziana historia to ta, którą można zapamiętać i zrozumieć.

ATRAKCYJNOŚĆ I BOGACTWO (FILMY, INFOGRAFIKI)

Prezentacje powinny być wzbogacone o filmy, infografiki, inne elementy.

ŹRÓDŁA

Zawsze podajemy źródła, z których korzystamy, zarówno tekstów, jak i elementów wizualnych.

MERYTORYKA

Nie odchodzimy od tematu, nie tworzymy dygresji.

ESTETYKA

To względne, ale np. nie używamy bardzo ostrych kolorów.

TEMAT

Na temat – tworzymy treści związane z tematem.

ORTOGRAFIA, INTERPUNKCJA, STYLISTYKA

Zawsze czytamy tekst przed oddaniem, nic tak nie psuje wrażenia, jak rażące błędy.

POWERPOINT

Najpopularniejszy program pakietu Microsoft pozwoli Wam skupić się na doborze formy i treści. Nawigacja w nim jest intuicyjna, a raz przygotowane ustawienia ułatwią całą pracę nad projektem.

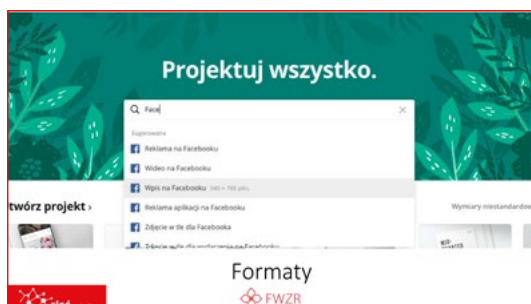
Z podstawowymi funkcjami programu zapoznacie się,



można analizując przewodnik przygotowany przez producenta oprogramowania.

Źródło: support.office.com/pl-pl/article/podstawowe-zadania-zwi%C4%85zane-z-tworzeniem-prezentacji-programu-powerpoint-efbbc1cd-c5f1-4264-b48e-c8a7b0334e36

NAUKA PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO W PROGRAMACH CYFROWYCH POSTY DO MEDIÓW SPOŁECZNOŚCIOWYCH



FORMATY

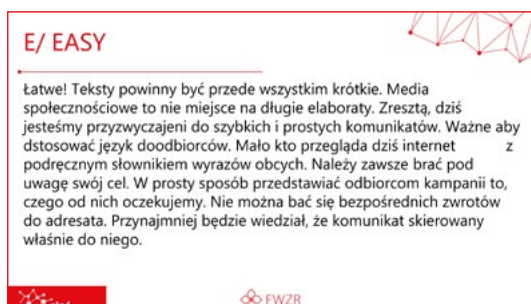
Kiedy chcemy zaprojektować graficznie posty do mediów społecznościowych, zawsze trzeba znać wymiary, jakie dla poszczególnych rodzajów wpisów zostały przyjęte na różnych platformach. Różnią się one wielkością (szerokością

i wysokością), a właściwy dobór rozmiaru gwarantuje, że wpisy będą prawidłowo prezentować się na konkretnych portalach społecznościowych.

Jak skorzystać z kreatora w Canvie? Na stronie głównej wpisać w wyszukiwarkę szablonów medium, do którego chcemy zaprojektować treść. System podpowie nam, z jakiego szablonu skorzystać, wskaże jego rozmiar oraz podpowie układ treści.

Planowanie kampanii w mediach społecznościowych metodą E-A-S-T

Zasady pisania tekstów ujęto w formułę: EAST od słów: EASY (proste), ATTRACTIVE (atrakcyjne), SOCIAL (społecznościowe) i TIMELY (na czas).



EASY ŁATWE!

Teksty powinny być przede wszystkim krótkie. Zresztą, dziś jesteśmy przyzwyczajeni do szybkich i prostych komunikatów. Ważne, aby dostosować język do odbiorców.

A/ ATTRACTIVE

Żyjemy w czasach, w których nie jest problemem dostęp do informacji. Problemem jest ich nadmiar. Skoro na każdym kroku atakują nas komunikaty, zwracamy uwagę tylko na te najbardziej atrakcyjne. Jednak, że dla różnych ludzi atrakcyjność może być zupełnie czymś innym. Tworząc treść do mediów społecznościowych, należy dostarczać odbiorcom tego, co może być dla nich właśnie atrakcyjne. Aby się dowiedzieć co to, można przeprowadzić badania lub posłużyć się intuicją. Warto też, aby materiały zawierały ciekawe, przyciągające uwagę grafiki i ilustracje. Ważne są również emocje. Wpisy mają je budzić. Lepiej by były one pozytywne. Coś, co porusza, zawsze łatwiej jest zapamiętać. W końcu trzeba wprowadzić wyraźne rozróżnienie — albo rozrywka, albo treści skłaniające do refleksji. Nieumiejętne mieszanie tych dwóch porządków może okazać się zgubne.



ATTRACTIVE

Żyjemy w czasach, w których zwracamy uwagę tylko na te najbardziej atrakcyjne. Tworząc treść do mediów społecznościowych, należy dostarczać odbiorcom tego, co może być dla nich właśnie atrakcyjne. Warto też, aby materiały

zawierały ciekawe, przyciągające uwagę grafiki i ilustracje. Ważne są również emocje. Wpisy mają je budzić. Lepiej by były one pozytywne.

S/ SOCIAL

• Społecznościowe! Akcja - reakcja. W mediach społecznościowych najważniejsza jest możliwość interakcji. Odbiorca chce działać: dzielić się, lajkować, polecać, ogłaszać, zapraszać, odpowiadać, opiniować, chwalić się i aktywnie budować swój medialny wizerunek. Trzeba zatem zadbać, aby treści kampanii można było łatwo udostępnić. Zaangażowani użytkownicy są najlepszymi sprzymierzeńcami kampanii. Pamiętaj też, że trzeba aby pozostawać w ciągłym kontakcie — nikt nie lubi pozostawać bez odpowiedzi. Warto też pozostawiać nieco miejsca odbiorcom. Oni też bywają kreatywni i niekiedy mają coś ciekawego do zakomunikowania!



SOCIAL SPOŁECZNOŚCIOWE!

W mediach społecznościowych najważniejsza jest możliwość interakcji. Odbiorca chce działać: dzielić się, lajkować, polecać, ogłaszać, zapraszać, odpowiadać, opiniować, chwalić się i aktywnie budować swój medialny wizerunek. Trzeba zatem zadbać, aby treści można było łatwo udostępnić.

T/ TIMELY

• „Na czas”! Terminowość zawsze jest dobrym pomysłem. Jeżeli nam na czymś zależy, DEADLINE staje się paradoksalnie największym wrogiem i przyjacielem. Trzeba dobrze planować działania w mediach społecznościowych. Nikt nie lubi długiego milczenia. W międzyczasie gotów jest zapomnieć o kampanii. Nie jest dobrym pomysłem aby publikować 3 posty jednego dnia, aby później nie odzywać się przez trzy tygodnie. Większość mediów społecznościowych udostępnia możliwość planowania postów. Posty powinny dotyczyć aktualnych dla odbiorców kampanii spraw, wydarzeń czy trendów. Nikt nie zainteresuje się nieświeżą treścią.



TIMELY „NA CZAS”!

Terminowość zawsze jest dobrym pomysłem. Trzeba dobrze planować działania w mediach społecznościowych. Nikt nie lubi długiego milczenia. W międzyczasie gotów jest o nas zapomnieć. Nie jest dobrym pomysłem, aby publikować 3 posty jednego dnia, aby później nie odzywać się przez trzy tygodnie.



MATERIAŁY PROMOCYJNE DO DRUKU

(plakaty, ulotki)

Funkcje plakatu

Plakat ma za zadanie:

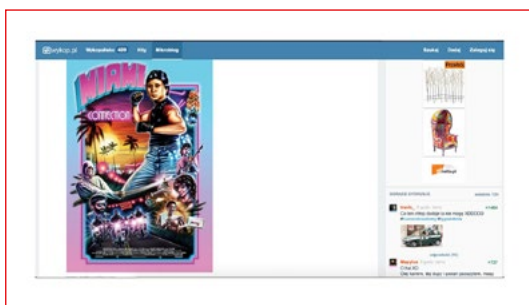
- Przykuwać uwagę odbiorcy.
- Wzbudzać zainteresowanie, czyli sprawić, aby odbiorca zapamiętał przesłanie plakatu, a w dalszej kolejności wykonał to, do czego plakat zachęca.
- Przekazywać treść, czyli informować o czymś.



FUNKCJE PLAKATU

Plakat ma za zadanie:

- Przykuwać uwagę odbiorcy.
- Wzbudzać zainteresowanie, czyli sprawić, aby odbiorca zapamiętał przesłanie plakatu, a w dalszej kolejności wykonał to, do czego plakat zachęca.
- Przekazywać treść, czyli informować o czymś.



TO NIE JEST DOBRY PLAKAT....

Najczęstsze błędy

- Nadmiar informacji
- Nieczytelność danych

Cechy plakatu

- ZWIEŻŁOŚĆ
- PRZEJRZYSTOŚĆ
- PROSTOTA
- CZYTELNOŚĆ



... A TEN JEST DOBRY.

Cechy plakatu

- zwieżłość
- przejrzystość
- prostota
- czytelność

Cechy dobrej ulotki

- Forma graficzna dopasowana do odbiorcy i tematyki
- Ograniczona ilość tekstu
- Konkret
- Korzyści
- Hasło



CECHY DOBREJ ULOTKI

- Forma graficzna dopasowana do odbiorcy i tematyki
- Ograniczona ilość tekstu
- Konkret
- Korzyści
- Hasło

Ważne, żeby formę ulotki dostosować do odbiorcy, do którego jest kierowana. Jeżeli prezentujecie temat młodzieżowy, zastanówcie się, jaka forma może dziś zaskoczyć i zainteresować młodych ludzi. Gdy kierujecie swój przekaz do seniorów, raczej należy postawić na bardziej poważne formy.

Dlaczego mój plik się nie otwiera?

Dlaczego mój plik się nie otwiera?

- Brak oprogramowania umożliwiającego otwarcie jakiegoś pliku.
- Plik jest uszkodzony i program nie może poradzić sobie z jego otwarciem.

Co możemy zrobić, aby wykluczyć obie przyczyny?

- Sprawdzić, jakie rozszerzenie ma plik, który próbujemy otworzyć. Rozszerzenie to najczęściej dwie lub trzy litery, które znajdują się w opisie pliku po kropce (np. nazwapliku.**psd**). Następnie wejść na stronę: czym-otworzyc.pl i tam sprawdzić, z jakim formatem mamy do czynienia i jakiego oprogramowania potrzebujemy do jego otwarcia.
- Spróbować otworzyć plik na innym komputerze. Jeżeli problem wciąż się pojawia, niestety musisz skontaktować się z informatykiem. Jest szansa, że pomoże on z odzyskaniem pliku lub przynajmniej jego części.



DLACZEGO MÓJ PLIK SIĘ NIE OTWIERA?

To są dwie podstawowe przyczyny nieotwierania się plików.

1. Brak oprogramowania umożliwiającego otwarcie jakiegoś pliku.

2. Plik jest uszkodzony i program nie może poradzić sobie z jego otwarciem.

CO MOŻEMY ZROBIĆ, ABY WYKLUCZYĆ OBIE PRZYZCZYNY?

- 1.** Sprawdzić, jakie rozszerzenie ma plik, który próbujemy otworzyć. Rozszerzenie to najczęściej dwie lub trzy litery, które znajdują się w opisie pliku po kropce (np. nazwapliku.**psd**). Następnie wejść na stronę: czym-otworzyc.pl i tam sprawdzić, z jakim formatem mamy do czynienia i jakiego oprogramowania potrzebujemy do jego otwarcia.
- 2.** Spróbować otworzyć plik na innym komputerze. Jeżeli problem wciąż się pojawia, niestety musisz skontaktować się z informatykiem. Jest szansa, że pomoże on z odzyskaniem pliku lub przynajmniej jego części.



TYPY PLIKÓW WIZUALNYCH I ICH ZASTOSOWANIE - GRAFIKA RASTOWA

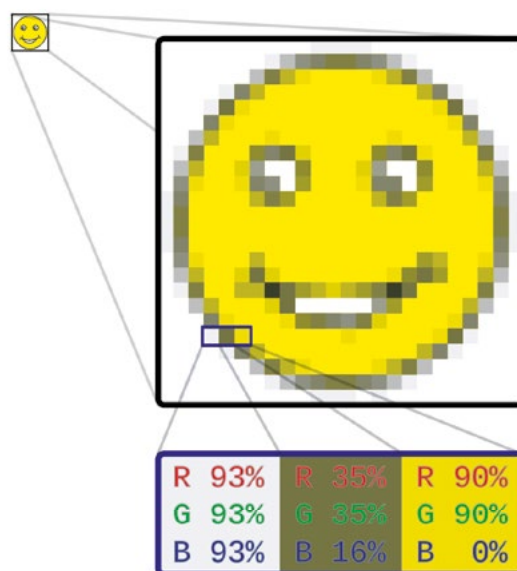
Najprostszym przykładem grafiki rastrowej są zdjęcia wykonane cyfrowym aparatem fotograficznym. Obrazy prezentowane są za pomocą prostokątnej siatki złożonej z odpowiednio kolorowanych małych kwadratów nazywanych pikselami.

Źródło: pl.wikipedia.org/wiki/Grafika_rastrowa

- **ppi** (ang. pixels per inch) – liczba pikseli przypadająca na fragment siatki. Jednostka stosowana do zdjęć.
- **dpi** (ang. dots per inch) – liczba punktów obrazu przypadająca na fragment siatki. Jednostka stosowana do obrazów tworzonych przez np. drukarki.

POPULARNE FORMATY GRAFIKI RASTROWEJ:

- **JPG/JPEG** (Joint Photographic Experts Group) – niewątpliwie najpopularniejszy format plików graficznych z kompresją stratną; używany zarówno w sieci internet (obsługiwany przez prawie wszystkie przeglądarki), jak i w aparatach cyfrowych.
- **GIF** (Graphics Interchange Format) – popularny format grafiki obsługiwany przez prawie wszystkie przeglądarki internetowe. Może przechowywać wiele obrazków w jednym pliku, tworząc z nich animację.
- **PNG** (Portable Network Graphics) – popularny format grafiki obsługiwany przez większość przeglądarek internetowych.
- **TIFF** (Tagged Image File Format) – popularny format plików graficznych udostępniający wiele rodzajów kompresji, zarówno stratnej, jak i bezstratnej.
- **RAW** (ang. surowy) – w fotografii cyfrowej rejestracja zdjęć w formacie RAW pozwala na zachowanie najwyższej wierności odwzorowania obrazu, dając możliwość dokładnej



obróbki pliku na komputerze.

- **PSD** – mapa bitowa programu Adobe Photoshop umożliwiająca pracę na wielu warstwach obrazu.

Źródło: pl.wikipedia.org/wiki/Formaty_plik%C3%B3w_graficznych

TYPY PLIKÓW WIZUALNYCH I ICH ZASTOSOWANIE - GRAFIKA WEKTOROWA

W grafice wektorowej obraz opisany jest za pomocą figur lub brył geometrycznych umiejscowionych w układzie współrzędnych. Jest to grafika skalowana, można ją w nieskończoność powiększać bez utraty jakości. Ma swoje zastosowanie w projektach, które nie wymagają zbyt dużej ilości szczegółów (w przeciwieństwie do realizmu charakterystycznego dla fotografii). Najczęściej wykorzystuje się ją do projektowania: schematów technicznych, map, loga, godła, flagi, znaków (np. drogowych), a niekiedy nawet do nieskomplikowanej twórczości komiksowej.

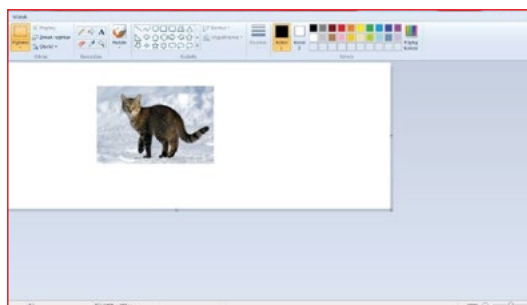


Popularne formaty grafiki wektorowej:

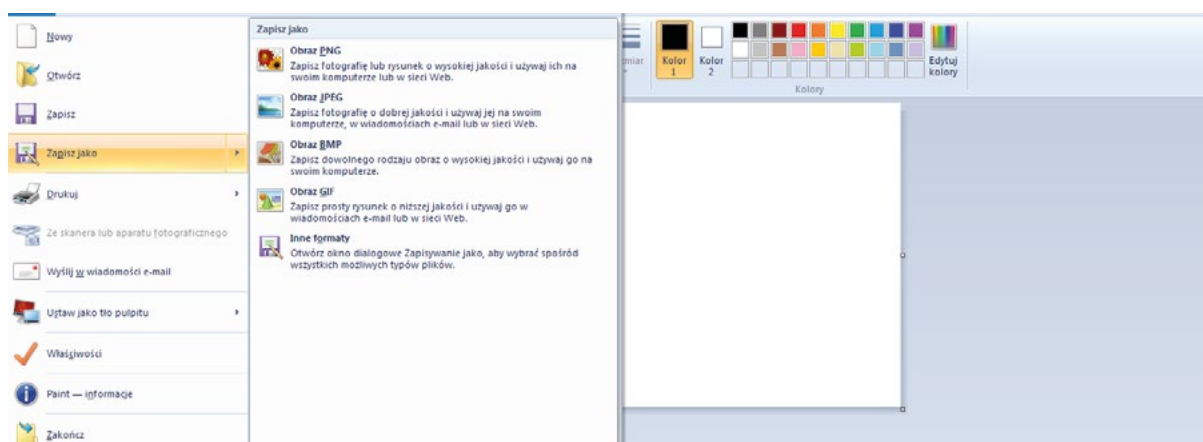
- **SVG** (Scalable Vector Graphics) – format będący standardem grafiki wektorowej. Pozwala na tworzenie animacji.
- **CDR** (Corel Draw) – format grafiki wektorowej powiązany z programem Corel.
- **SWF** (Adobe Flash) – format grafiki wektorowej powiązany z oprogramowaniem firmy Adobe. Pozwala na tworzenie animacji a nawet całych aplikacji.
- **EPS** (Encapsulated PostScript) – format związany z językiem programowania PostScript.
- **AI** -formatu plików programu grafiki wektorowej powiązany z programem Adobe Illustrator.

ZMIANA TYPU PLIKU

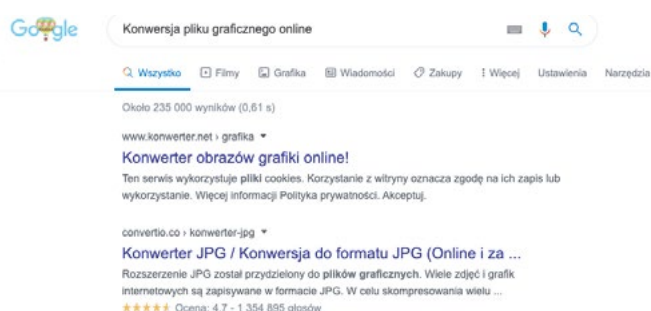
Najprostszym rozwiązaniem jest skorzystanie z dostępnego powszechnie na komputerach z systemem Windows programu graficznego



Paint. Należy otworzyć w nim plik, a następnie wybrać opcję Zapisz jako, wybrać format docelowy i... gotowe. Zapamiętajcie tylko, gdzie na swoich komputerach zapisujecie nowy plik.



Innym sposobem jest konwersja pliku online. Wystarczy wyszukać w Google hasła konwersja pliku graficznego online i wybrać narzędzie odpowiednie do swoich potrzeb. Procedura jest zazwyczaj taka sama: przesłanie pliku, wybór formatu wyjściowego, konwersja, pobranie przekonwertowanego pliku.



Uwaga! Niektóre konwertery wymagają uiszczenia drobnej opłaty. W przeciwnym razie pozostawiają na grafice swój „znak wodny”.

SKŁAD TREŚCI I PRZYGOTOWANIE DO DRUKU (DTP)

DTP, czyli desktop publishing (publikowania zza biurka). Skrótem tym określa się ogół czynności, jakie musi wykonać projektant przed złożeniem materiału w drukarni. Profesjonalne przygotowanie DTP jest sztuką, którą doskonalili się na odrębnym kierunku studiów. Aby jednak poznać jej podstawy, przedstawiamy kilka wskazówek i pojęć, które być może okażą się przydatne w nauce i pracy.

Skład treści i przygotowanie do druku

Szablon - w szablonie musicie określić przede wszystkim trzy dane: format strony, marginesy i spady. Spady to obszar zadrukowany, wychodzący poza format docelowy. Tworzy się go to po, by wydrukowaniu strony i docięciu jej nie było niezadrukowanych brzegów strony. Zwykle spady określa się na 2 lub 3 mm. Trzeba też pamiętać o zaplanowaniu numeracji stron, jeżeli mamy do czynienia z publikacją, która zawiera ich wiele.

Łamanie - To nic innego, jak składanie gotowych elementów projektu w całość. Nad łamaniem pracujecie do momentu, gdy osiągnięcie zadowalający efekt, czyli na ekranie zobaczycie swą gotową publikację.

Korekta - Kolejny etap to korekta. Literówki zdarzają się zawsze i każdemu. Trzeba dokładnie się wczytać, aby odnaleźć jak największą liczbę błędów. Operator maszyny drukarskiej nie jest redaktorem. Po wysłaniu projektu do drukarni nikt nie będzie już poprawiał Waszego projektu.

Przygotowanie plików do druku - po przygotowaniu wszystkich danych dla drukarni, utworzeniu szablonu ze spadami i marginesami, korekcie, redakcji czas na kontakt z drukarnią. Nie wystarczy wysłać odpowiednio przygotowanego pliku. Warto porozmawiać, czy nasze oczekiwania mogą być spełnione. I na koniec: Nie zapomnijcie ustalić ceny. Niektóre usługi poligraficzne potrafią być naprawdę kosztowne.



SZABLON

W szablonie musicie określić przede wszystkim trzy dane: format strony, marginesy i spady. Spady to obszar zadrukowany, wychodzący poza format docelowy. Tworzy się je po to, by po wydrukowaniu strony i docięciu jej nie było

niezadrukowanych brzegów strony. Zwykle spady określa się na 2 lub 3 mm. Trzeba też pamiętać o zaplanowaniu numeracji stron, jeżeli mamy do czynienia z publikacją, która zawiera ich wiele.

ŁAMANIE

To nic innego, jak składanie gotowych elementów projektu w całość. Nad łamaniem pracujecie do momentu, gdy osiągnięcie zadowalający efekt, czyli na ekranie zobaczycie swą gotową publikację.

KOREKTA

Kolejny etap to korekta. Literówki zdarzają się zawsze i każdemu. Trzeba dokładnie się wczytać, aby odnaleźć jak największą liczbę błędów. Operator maszyny drukarskiej nie jest redaktorem. Po wysłaniu projektu do drukarni nikt nie będzie już poprawiał Waszego projektu.

PRZYGOTOWANIE PLIKÓW DO DRUKU

Po przygotowaniu wszystkich danych dla drukarni, utworzeniu szablonu ze spadami i marginesami, korekcie, redakcji czas na kontakt z drukarnią. Nie wystarczy wysłać odpowiednio przygotowanego pliku. Warto porozmawiać, czy nasze oczekiwania mogą być spełnione. I na koniec: Nie zapomnijcie ustalić ceny. Niektóre usługi poligraficzne potrafią być naprawdę kosztowne.

Zazwyczaj wykorzystuje się w tym celu program o nazwie **InDesign** stworzony przez firmę Adobe. Wchodzi on w skład Adobe Creative Cloud, o którym wspominaliśmy już przy okazji programów przydatnych w projektowaniu układu treści.



PRAWA AUTORSKIE I CREATIVE COMMONS

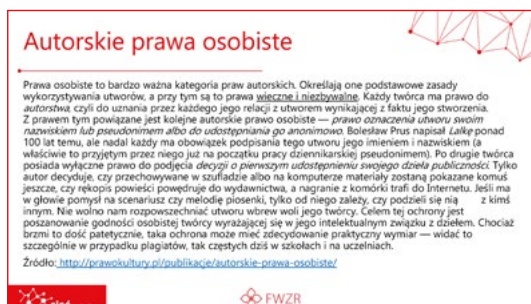
– CO TO JEST?



Utwory - pojęcie utworu jest jednym z podstawowych elementów systemu prawa autorskiego. W potocznym rozumieniu za utwór uznajemy przede wszystkim wynik jakiejś działalności o artystycznym charakterze, taki jak film, obraz, książka czy piosenka. Nie mamy też problemów w uznaniu za utwór artykułów naukowych, rozmaitych broszur, opracowań, analiz czy tekstów publikowanych w prasie: chociaż nie mają one charakteru artystycznego, na pewno muszą być wynikiem jakiejś twórczej pracy. Zaproponowana w ustawie o prawie autorskim definicja utworu jest jednak zdecydowanie szersza.

Źródło: <http://prawokultury.pl/publikacje/utwory/>

Komentarz: Zwróć uwagę na to, że autorem utworu może być zarówno małe dziecko, jak i dorosły człowiek, bo musi on mieć charakter indywidualny. Autor utworu to twórca.



AUTORSKIE PRAWA OSOBISTE

Autorskie prawa osobiste - Prawa osobiste to bardzo ważna kategoria praw autorskich. Określają one podstawowe zasady wykorzystywania utworów, a przy tym są to prawa **wieczne i niezbywalne**. Każdy

twórca ma prawo do autorstwa, czyli do uznania przez każdego jego relacji z utworem wynikającej z faktu jego stworzenia. Z prawem tym powiązane jest kolejne autorskie prawo osobiste — *prawo oznaczenia utworu swoim nazwiskiem lub pseudonimem albo do udostępniania go anonimowo*. Bolesław Prus napisał Lalkę ponad 100 lat temu, ale nadal każdy ma obowiązek podpisania tego utworu jego imieniem i nazwiskiem (a właściwie to przyjętym przez niego już na początku pracy dziennikarskiej pseudonimem). Po drugie twórca posiada wyłączne prawo do podjęcia decyzji o pierwszym udostępnieniu

swojego dzieła publiczności. Tylko autor decyduje, czy przechowywane w szufladzie albo na komputerze materiały zostaną pokazane komuś jeszcze, czy rękopis powieści powędruje do wydawnictwa, a nagranie z komórki trafi do internetu. Jeśli ma w głowie pomysł na scenariusz czy melodię piosenki, tylko od niego zależy, czy podzieli się nią z kimś innym. Nie wolno nam rozpowszechniać utworu wbrew woli jego twórcy. Celem tej ochrony jest poszanowanie godności osobistej twórcy wyrażającej się w jego intelektualnym związku z dziełem. Chociaż brzmi to dość patetycznie, taka ochrona może mieć zdecydowanie praktyczny wymiar — widać to szczególnie w przypadku plagiatów, tak częstych dziś w szkołach i na uczelniach.

Źródło: <http://prawokultury.pl/publikacje/autorskie-prawa-osobiste/>

Komentarz: Prawa osobiste:

- są wieczne - nie ulegają przedawnieniu,
- są niezbywalne - nikt nie może sprzedać praw osobistych do swojego utworu, dlatego pisanie prac np. licencyjnych i sprzedawanie ich, by ktoś mógł się pod nimi podpisać swoim imieniem i nazwiskiem, jest nielegalne,
- służą temu, by powiązać autora z jego dziełem,
- służą temu, by autor mógł sam zdecydować o pierwszej publikacji.

Autorskie prawa majątkowe

- Istotą majątkowych praw autorskich jest przyznanie ich posiadaczowi monopolu na korzystanie z utworów. Monopol ten ma jednak ograniczony zakres. Na przykład, dzięki przepisom o dozwolonym użytku każdy z nas ma prawo w pewnym zakresie korzystać z utworu bez konieczności uzyskania zgody posiadacza praw majątkowych, a pewne wykorzystania zgody takiej wymagają.
- Czym jest korzystanie z utworu? Przeczytanie książki, obejrzenie filmu, wysłuchanie koncertu, odtworzenie płyty itp. jest oczywiście korzystaniem z utworu, ale nie podlega kontroli i ograniczeniom ze strony posiadaczy praw majątkowych. Problemy zaczynają się tam, gdzie mamy do czynienia ze zwielokrotnieniem, modyfikacją lub rozpowszechnianiem utworu, czyli w sytuacjach takich jak: kserowanie książki, cytowanie, nagrywanie audycji radiowych lub programów telewizyjnych, udostępnienie w internecie filmów czy zdjęć, publikacja tłumaczenia artykułu z prasy zagranicznej czy odtworzenie piosenki w radiu.
- Autorskich prawa majątkowe są, w przeciwieństwie do praw osobistych, ograniczone w czasie. Po upływie określonego czasu utwory przechodzą na własność całego społeczeństwa — stają się elementem domeny publicznej. Standardowo ochrona autorskich praw majątkowych — czyli faktyczny monopol na kontrolę nad utworem — trwa przez 70 lat od daty śmierci twórcy. Jeśli utwór jest anonimowy, okres ochrony liczy się od daty pierwszego rozpowszechnienia. W przypadku utworów audiovizualnych (filmów) okres obowiązywania ochrony liczy się od daty śmierci najpóźniej zmarłej z wymienionych osób: głównego reżysera, autora scenariusza, autora dialogów, kompozytora muzyki skomponowanej na potrzeby takiego utworu.
- Źródło: <http://prawokultury.pl/publikacje/autorskie-prawa-majatkowe/>

Autorskie prawa majątkowe - Istotą majątkowych praw autorskich jest przyznanie ich posiadaczowi monopolu na korzystanie z utworów. Monopol ten ma jednak ograniczony zakres. Na przykład, dzięki przepisom o dozwolonym użytku każdy z nas ma prawo w pewnym zakresie korzystać z utworu bez

konieczności uzyskania zgody posiadacza praw majątkowych, a pewne wykorzystania zgody takiej wymagają.

CZYM JEST KORZYSTANIE Z UTWORU?

Przeczytanie książki, obejrzenie filmu, wysłuchanie koncertu, odtworzenie płyty itp. jest oczywiście korzystaniem z utworu, ale nie podlega kontroli i ograniczeniom ze strony posiadaczy praw majątkowych. Problemy zaczynają się tam, gdzie mamy do czynienia



ze zwielokrotnianiem, modyfikacją lub rozpowszechnianiem utworu, czyli w sytuacjach takich jak: kserowanie książki, cytowanie, nagrywanie audycji radiowych lub programów telewizyjnych, udostępnienie w internecie filmów czy zdjęć, publikacja tłumaczenia artykułu z prasy zagranicznej czy odtworzenie piosenki w radiu.

Autorskie prawa majątkowe są, w przeciwieństwie do praw osobistych, ograniczone w czasie. Po upływie określonego czasu utwory przechodzą na własność całego społeczeństwa — stają się elementem domeny publicznej. Standardowo ochrona autorskich praw majątkowych — czyli faktyczny monopol na kontrolę nad utworem — trwa przez 70 lat od daty śmierci twórcy. Jeśli utwór jest anonimowy, okres ochrony liczy się od daty pierwszego rozpowszechnienia. w przypadku utworów audiowizualnych (filmów) okres obowiązywania ochrony liczy się od daty śmierci najpóźniej zmarłej z wymienionych osób: głównego reżysera, autora scenariusza, autora dialogów, kompozytora muzyki skomponowanej na potrzeby takiego utworu.

Źródło: <http://prawokultury.pl/publikacje/autorskie-prawa-majatkowe/>

Komentarz: Autorskie prawa majątkowe:

- można sprzedać
- są ograniczone w czasie - trwają 70 lat po śmierci autora (czyli przez ten czas spadkobiercy mogą dysponować utworami),
- można je porównać do wszystkich innych przedmiotów, które podlegają spadkom: domy, mieszkania, samochody,
- po ich ustaniu utwór przechodzi do domeny publicznej.

Dozwolony użytek prywatny

- Dozwolony użytek prywatny - autorskie prawa majątkowe ograniczają naszą swobodę korzystania z utworu. Na szczęście w prawie autorskim znajdują się przepisy pozwalające na korzystanie z utworów na różne sposoby bez konieczności uzyskiwania zgody uprawnionych osób (właścicieli praw majątkowych), choć obwarowane jest to szeregiem ograniczeń. Te swobody użytkowników nazywamy **dozwolonym użytkowaniem**. Uzyskujemy je bez względu na wolę uprawnionych, ponieważ takie ograniczenie monopolu autorskiego zapisane jest bezpośrednio w ustawie. Dozwolony użytek dzieli się na dozwolony użytek prywatny i publiczny.
- Źródło: <http://prawokultury.pl/publikacje/podrecznik-dozwolony-uzytek-prywatny/>
- **Komentarz: Dozwolony użytek prywatny:**
 - masz prawo skopiować płytę, którą kupisz w sklepie, i odtwarzać ją w samochodzie;
 - masz prawo słuchać radia;
 - masz prawo zrobić zdjęcie strony książki, jeżeli jest Ci potrzebna do nauki;
 - masz prawo sprzedać książkę lub płytę, którą wcześniej kupisz.

DOZWOLONY UŻYTEK PRYWATNY

Dozwolony użytek prywatny - autorskie prawa majątkowe ograniczają naszą swobodę korzystania z utworu. Na szczęście w prawie autorskim znajdują się przepisy pozwalające na korzystanie z utworów na różne sposoby bez

konieczności uzyskiwania zgody uprawnionych osób (właścicieli praw majątkowych), choć obwarowane jest to szeregiem ograniczeń.

Te swobody użytkowników nazywamy dozwolonym użytkowaniem. Uzyskujemy je bez względu na wolę uprawnionych, ponieważ takie ograniczenie monopolu autorskiego zapisane jest bezpośrednio w ustawie. Dozwolony użytek dzieli się na dozwolony użytek prywatny i publiczny.

Źródło: <http://prawokultury.pl/publikacje/podrecznik-dozwolony-uzytek-prywatny/>

Komentarz: Dozwolony użytek prywatny:

- masz prawo skopiować płytę, którą kupisz w sklepie, i odtwarzać ją w samochodzie,
- masz prawo słuchać radia,
- masz prawo zrobić zdjęcie strony książki, jeżeli jest Ci potrzebna do nauki,
- masz prawo sprzedać książkę lub płytę, którą wcześniej kupisz.



PLAGIAT

Komentarz: Plagiat to po prostu kradzież cudzego utworu i przypisanie sobie jego autorstwa.

JAK LEGALNIE CYTOWAĆ TREŚCI STWORZONE PRZEZ INNYCH?

Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 1994 r.

Art. 29.

1. Wolno przytaczać w utworach stanowiących samoistną całośćurywki rozpowszechnionych utworów lub drobne utwory w całości, w zakresie uzasadnionym wyjaśnianiem, analizą krytyczną, nauczaniem lub prawami gatunku twórczości.

Art. 34.

Można korzystać z utworów w granicach dozwolonego użytku pod warunkiem wymienienia imienia i nazwiska twórcy oraz źródła. Podanie twórcy i źródła powinno uwzględniać istniejące możliwości.



Odpowiedzialność za naruszenie praw autorskich

Komentarz:

- cytat musi być odpowiednio oznaczony,
- ktoś, kto czyta, musi wiedzieć, że korzysta się z cudzego utworu,
- cytując, informujemy o autorze oraz o źródle cytowanego fragmentu,
- jeśli jego autor nie jest znany, należy również o tym poinformować,
- jeżeli oznaczymy cytat, możemy korzystać z utworu bez zezwolenia i zapłaty wynagrodzenia twórcom,
- cytat zawsze czemuś służy, nikt nie może mieć wątpliwości, że cytując, wykorzystujesz cudze słowa, by poprzeć swoje zdanie lub polemizować ze zdaniem kogoś.

Źródło: <http://prawokultury.pl/kurs/prawo-cytatu>



Komentarz:

- cytat musi być odpowiednio oznaczony,
- ktoś, kto czyta, musi wiedzieć, że korzysta się z cudzego utworu,
- cytując, informujemy o autorze oraz o źródle cytowanego fragmentu,

- jeśli jego autor nie jest znany, należy również o tym poinformować,
- jeżeli oznaczymy cytat, możemy korzystać z utworu bez zezwolenia i zapłaty wynagrodzenia twórcom.
- cytat zawsze czemuś służy, nikt nie może mieć wątpliwości, że cytując, wykorzystujesz cudze słowa, by poprzeć swoje zdanie lub polemizować ze zdaniem kogoś.

Źródło: <http://prawokultury.pl/kurs/prawo-cytatu>

LICENCJA



Licencja to, jak gdyby, zgoda autora na korzystanie z jego utworu pod pewnymi warunkami. Licencjami zajmuje się amerykańska organizacja Creative Commons. Creative Commons oferują różnorodny zestaw warunków licencyjnych – swobód i ograniczeń. Dzięki temu autor może samodzielnie określić zasady, na których chce dzielić się swoją twórczością z innymi.



Uznanie autorstwa. Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne pod warunkiem, że zostanie przywołane nazwisko autora pierwowzoru.



Użycie niekomercyjne. Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne jedynie do celów niekomercyjnych.

Źródło: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>

PRAWA AUTORSKIE I CREATIVE COMMONS

– CO TO JEST?



DOMENA PUBLICZNA

Domena publiczna - to zasób utworów, które nie są — z różnych względów — objęte autorskimi prawami majątkowymi. W domenie publicznej są dzieła, które nigdy nie były objęte autorskimi prawami majątkowymi oraz te, do których

ograniczenia wynikające z tego prawa wygasły:

Źródło: <http://prawokultury.pl/publikacje/domena-publiczna/>

Komentarz: Domena publiczna:

- to dobro wspólne,
- są w niej utwory, które nigdy nie były objęte autorskimi prawami majątkowymi (np. utwory Adama Mickiewicza, bo takie prawo wtedy nie istniało),
- są w niej utwory, co do których autorskie prawa majątkowe wygasły.

Przykładem strony, która opiera się na domenie publicznej jest strona:

www.wolnelektury.pl

INSTRUKCJA KORZYSTANIA Z PLATFORMY „SIEĆ NA KULTURĘ”

LOGOWANIE

Dostęp do platformy wymaga posiadania konta.

Dane do logowania tj. nazwa Użytkownika (Uczestnika Projektu) oraz hasło do platformy Uczestnik Projektu otrzyma od Trenera prowadzącego szkolenie teoretyczne.

Uczestnik Projektu w celu zalogowania się wpisuje w przeglądarce internetowej adres platforma.siecnakulture.pl





Po wyświetleniu się strony głównej **Uczestnik Projektu wpisuje otrzymane dane** w odpowiednie pola.



EDYCJA PROFILU

Po zalogowaniu się do platformy Uczestnik wchodzi w zakładkę **MÓJ PROFIL** i może go edytować:

- Uczestnik Projektu, który zapomniał hasła może je odzyskać, korzystając z opcji **Prześlij nowe hasło**. Podając dane w formularzu zmiany hasła (rysunek poniżej), zostanie wysłany link do zmiany hasła na adres mailowy podany przy rejestracji.

- **Uwaga:** W przypadku wpisania błędnego hasła więcej niż 5 razy konto zostanie zablokowane na 6 godzin.
- **Uczestnik** w danych profilowych musi **używać** swojego **Imienia i Nazwiska** (bez pseudonimów, nazw własnych, itp.)

Nazwisko

Jan

Imię

Kowalski

- W edycji profilu Uczestnik ma możliwość wyboru **opcji otrzymywania powiadomień email** (o pojawianiu się nowych materiałów, zasobów czy komentarzy w grupach). Można to zrobić poprzez wybór/zaznaczenie:

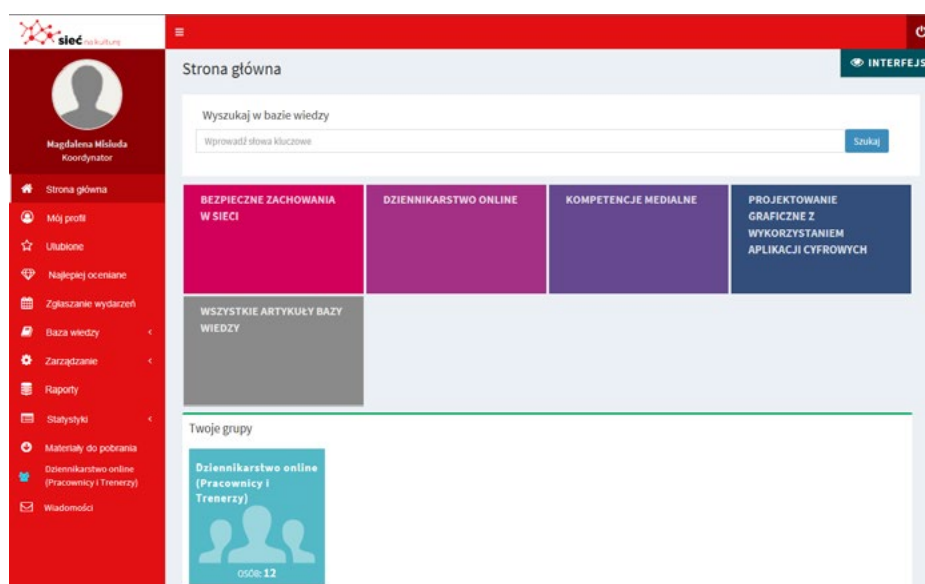
Jeżeli chcesz otrzymywać powiadomienia email z forum grupy zaznacz Tak.

Powiadomienia email

☐ niedostępne
 ☐ Nie
 ☒ Tak

- Po zakończeniu edycji profilu Uczestnik klika przycisk 

Jeżeli dane są poprawne Uczestnik Projektu uzyska dostęp do **platformy**.



MENU GŁÓWNE

Po lewej stronie znajduje się wysuwane menu. Poszczególne opcje menu:



Strona główna – powrót do strony głównej.



Zgłoszenia wydarzeń – umożliwia dodawanie wydarzeń.



Mój profil – umożliwia wyświetlenie profilu i jego edycję (Uczestnik Projektu może zmienić wszystkie dane za wyjątkiem loginu).



Baza wiedzy - zasoby bazy wiedzy podzielone są na różne ścieżki tematyczne z możliwością wyszukiwania potrzebnych informacji po słowach kluczowych.



Ulubione – lista zasobów dodanych, jako ulubione.



Materiały do pobrania – lista materiałów do pobrania.



Najlepiej oceniane – lista zasobów, które są najlepiej oceniane przez Uczestnik Projektów.



Grupa/y - jedna lub więcej grup, do których został przydzielony Uczestnik Projektu.

GRUPY

Każdy Uczestnik Projektu należy do grup:

Tematycznych – w zależności od wybranej ścieżki szkoleniowej i roli (dwie grupy: 1. tematyczna dla Pracowników, 2. tematyczna dla Pracowników i Trenerów).

Metodycznej – dotyczącej zagadnień związanych z prowadzeniem szkoleń niezależnie od specjalizacji, np. praca z grupą, radzenie sobie z typowymi trudnościami itp.

Forum dyskusyjne – Członkowie grupy mają możliwość swobodnej dyskusji, integracji w ramach tematów, które nie mieszczą się w obszarach ww. grup.

W zależności od grupy jej zawartość może się różnić, w każdej grupie są dostępne zakładki:

- **Opis** – informacje o grupie, trenerze oraz tablica informacyjna.
- **Zasoby** – zasoby z materiałami dostępne w grupie.
- **Kalendarz** – terminy zawierające zdarzenia przypisane do grupy.
- **Forum** – forum dyskusyjne grupy.



Najlepiej oceniane

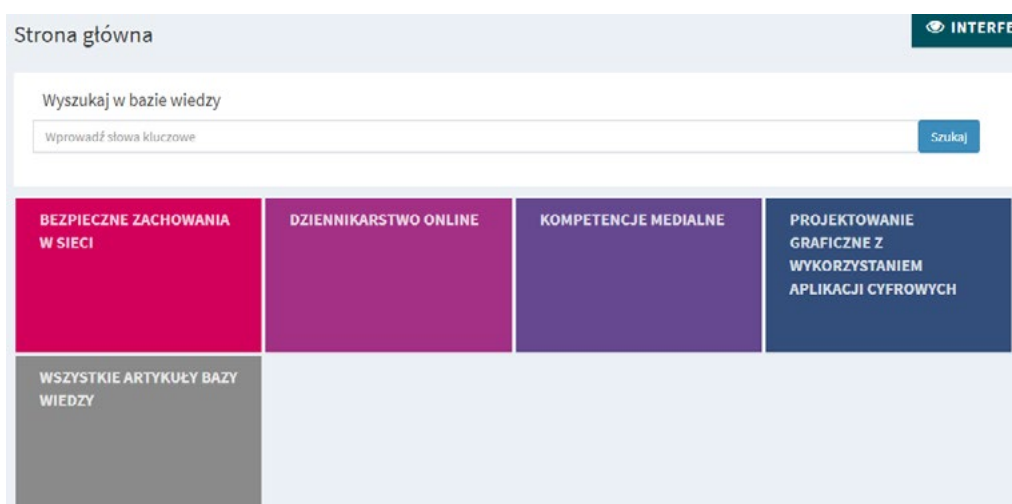
Użytkownicy korzystający z platformy są objęci grywalizacyjną formą budowania prestiżu, który jest prezentowany przy ich profilu oraz w miejscach, w których się wypowiadają. Prestiż Uczestnika Projektu wynika z oceny innych Uczestników Projektu i/lub Trenerów.

Użytkownicy mogą oznaczać posty i komentarze Trenerów, innych Uczestników jako wartościowe. Prestiż wyrażany jest w formie:

liczbowej ☆ 4 oraz **statusu** 💎 2

BAZA WIEDZY

Po zalogowaniu się w oknie głównym wszyscy Uczestnicy Projektu mają dostęp do **BAZY WIEDZY**.



Baza wiedzy zawiera dodatkowe materiały dotyczące realizacji poszczególnych ścieżek tematycznych w postaci opisów, ilustracji, materiałów video oraz tzw. narzędziownię, czyli gotowe szablony, pliki prezentacji, materiały stosowane podczas szkoleń.

Każdy Uczestnik Projektu będzie mógł je pobrać i wykorzystać podczas zajęć z dziećmi i młodzieżą. Baza wiedzy będzie na bieżąco aktualizowana i poszerzana.

W przypadku, gdy Uczestnika Projektu przypisano do jednej z istniejących grup platformy to pod listą kategorii znajduje się lista **Twoje grupy**.

Kliknięcie w jedną z kategorii bazy wiedzy powoduje przejście do tej kategorii, natomiast



kliknięcie nazwy grupy np. „Forum dyskusyjne (Pracownicy i Trenerzy)” powoduje przejście do panelu danej grupy.

The screenshot shows a web interface for a group named 'Trenerzy'. At the top, there is a navigation bar with tabs: OPIS, ZASOBY, PLIKI, KALENDARZ, and FORUM. Below the navigation bar, there are four colored boxes displaying statistics: 11 Użytkowników (blue), 2 Zasobów (green), 3 Komentarzy w forum grupy (orange), and 1 Plików (red). Below these boxes, the group name 'Trenerzy' is displayed. The main content area is divided into two sections: 'Tablica informacyjna' and 'Ważne informacje'. The 'Tablica informacyjna' section contains a message dated (2020-10-07) welcoming the group to a training course and asking for questions to be posted in the forum. The 'Ważne informacje' section contains a message explaining the group's purpose and listing rules for members, such as participating in discussions and sharing experiences.

OPIS ZASOBY PLIKI KALENDARZ FORUM

11
Użytkowników

2
Zasobów

3
Komentarzy w forum grupy

1
Plików

Trenerzy

Tablica informacyjna

1 (2020-10-07)

Witamy w grupie: Projektowanie graficzne z wykorzystaniem aplikacji cyfrowych

Szanowni Państwo,

dziękujemy za udział w szkoleniu "Projektowanie graficzne z wykorzystaniem aplikacji cyfrowych".

Jeżeli podczas szkoleń pojawiły się tematy czy zagadnienia, które wymagałyby uzupełnienia o dodatkowe informacje, prosimy o zamieszczanie ich na platformie, w grupie, w zakładce FORUM GRUPY.

Ważne informacje

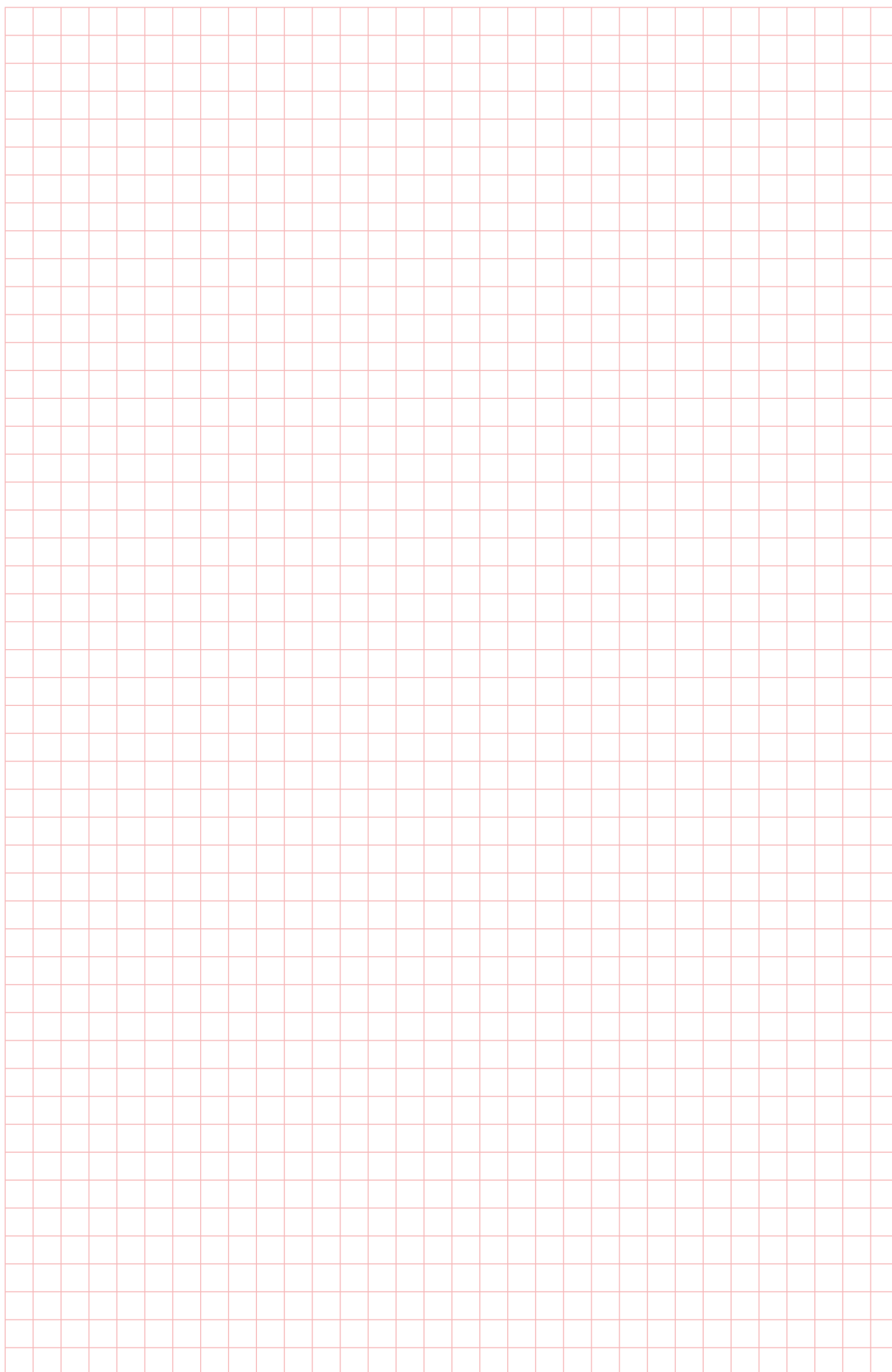
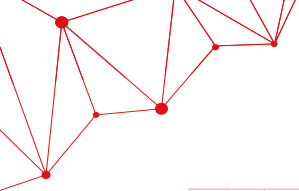
1

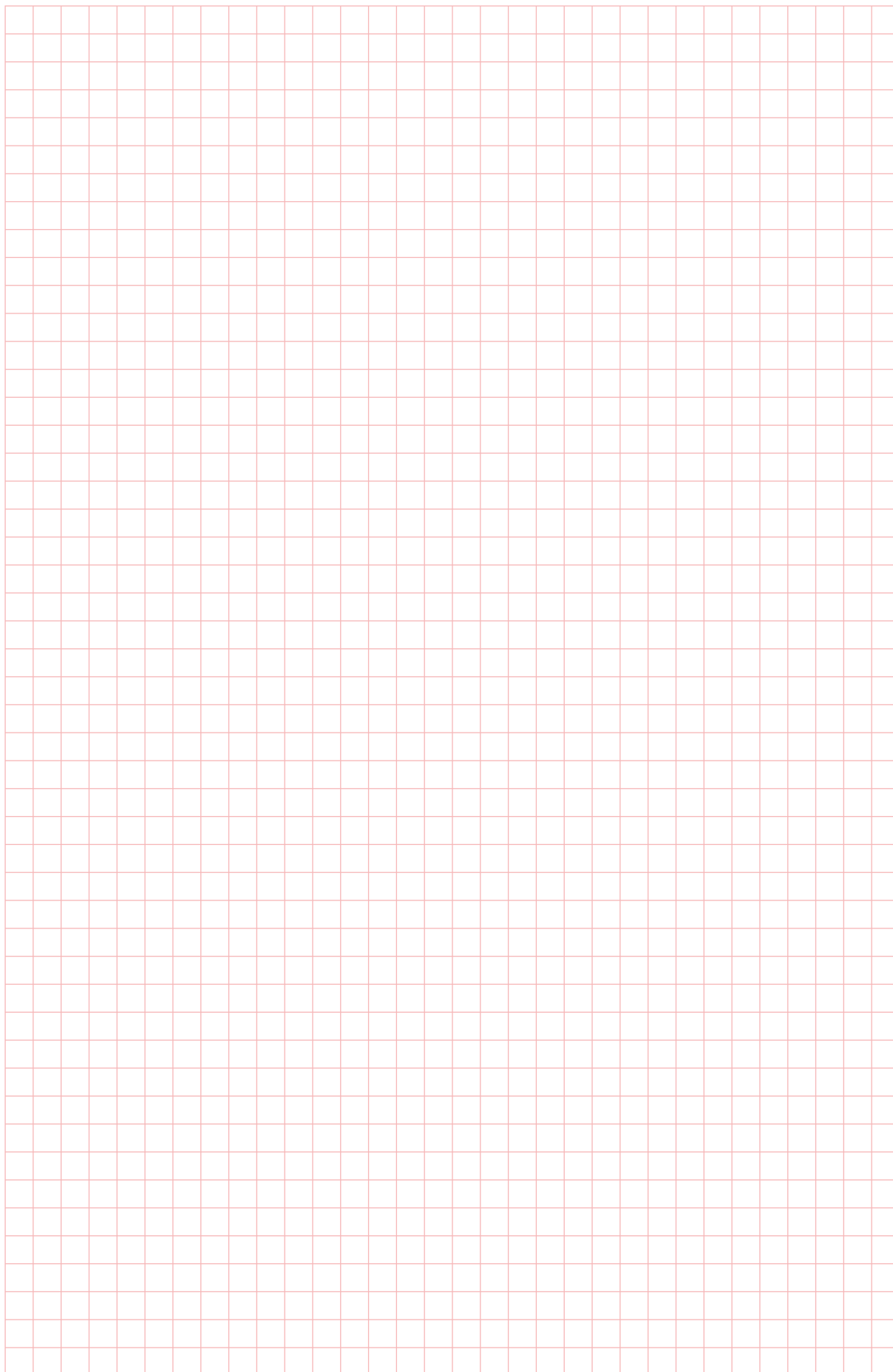
Grupa stworzona dla Pracowników GSiK biorących udział w szkoleniu "Projektowanie graficzne z wykorzystaniem aplikacji cyfrowych" i Trenerów specjalizujących się w temacie na celu wymianę wiedzy i doświadczeń.

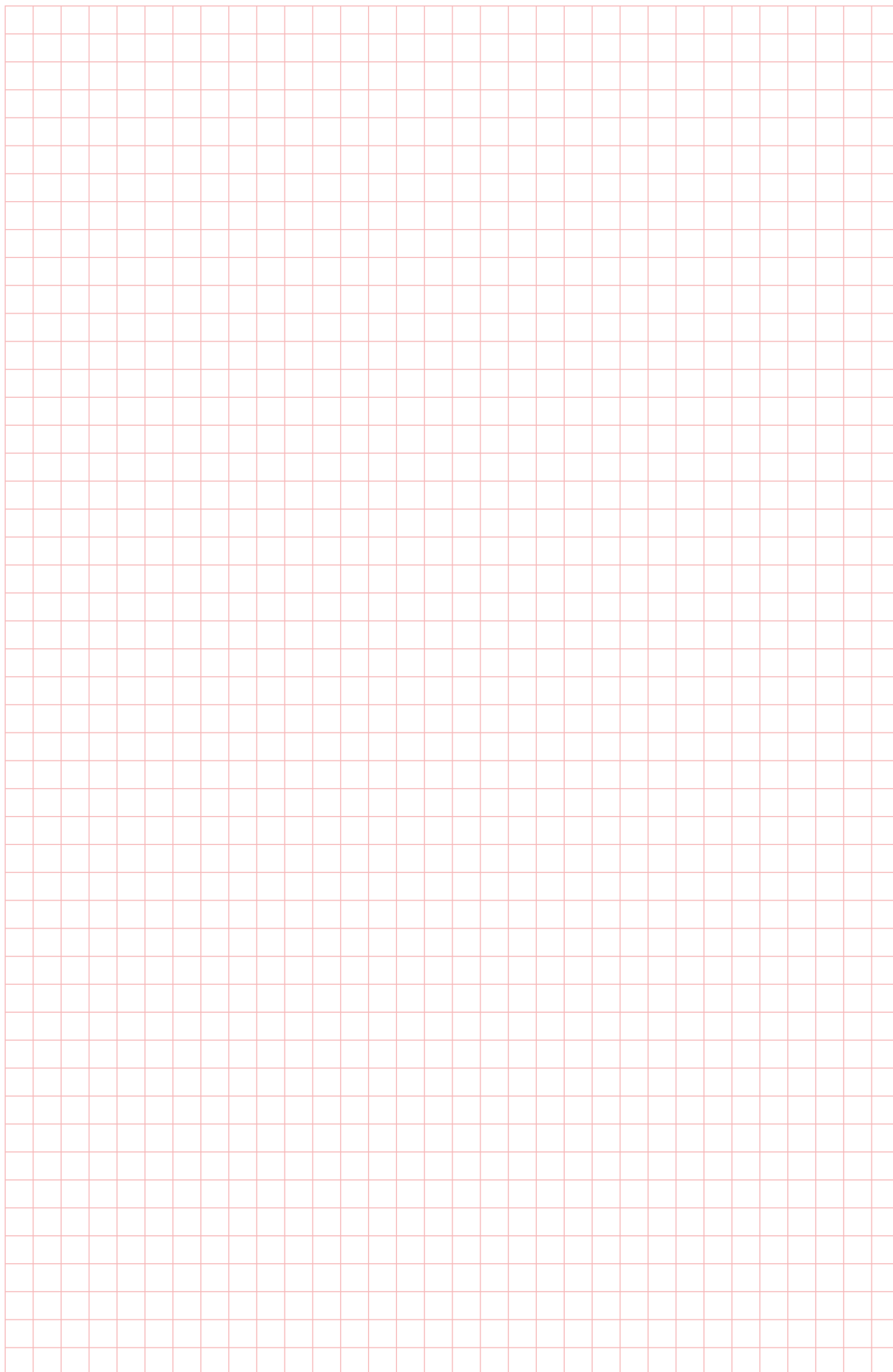
Członkowie grupy mają możliwość:

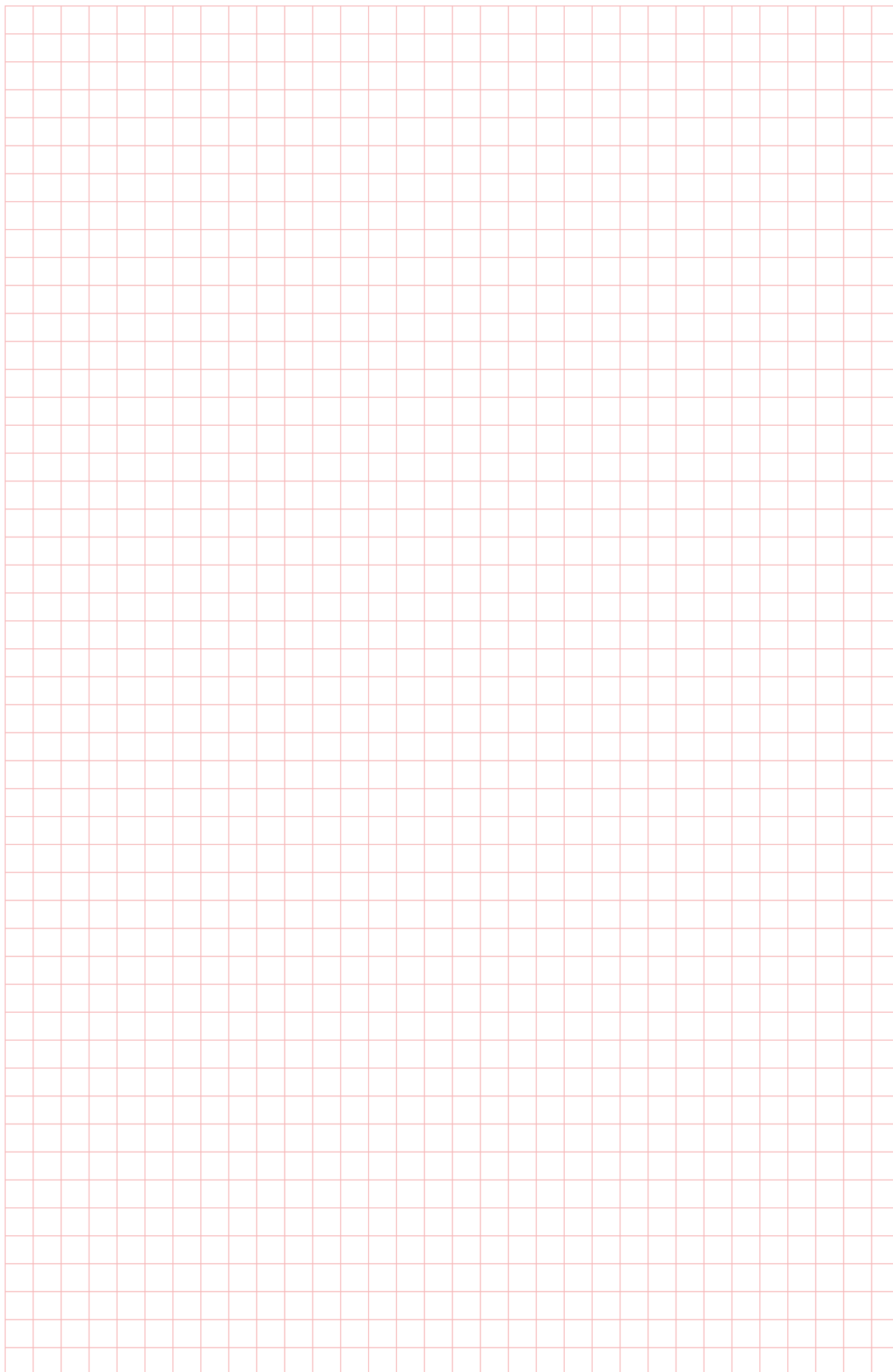
- wypowiedzania się
- zadawania pytań
- prezentowania własnych doświadczeń.

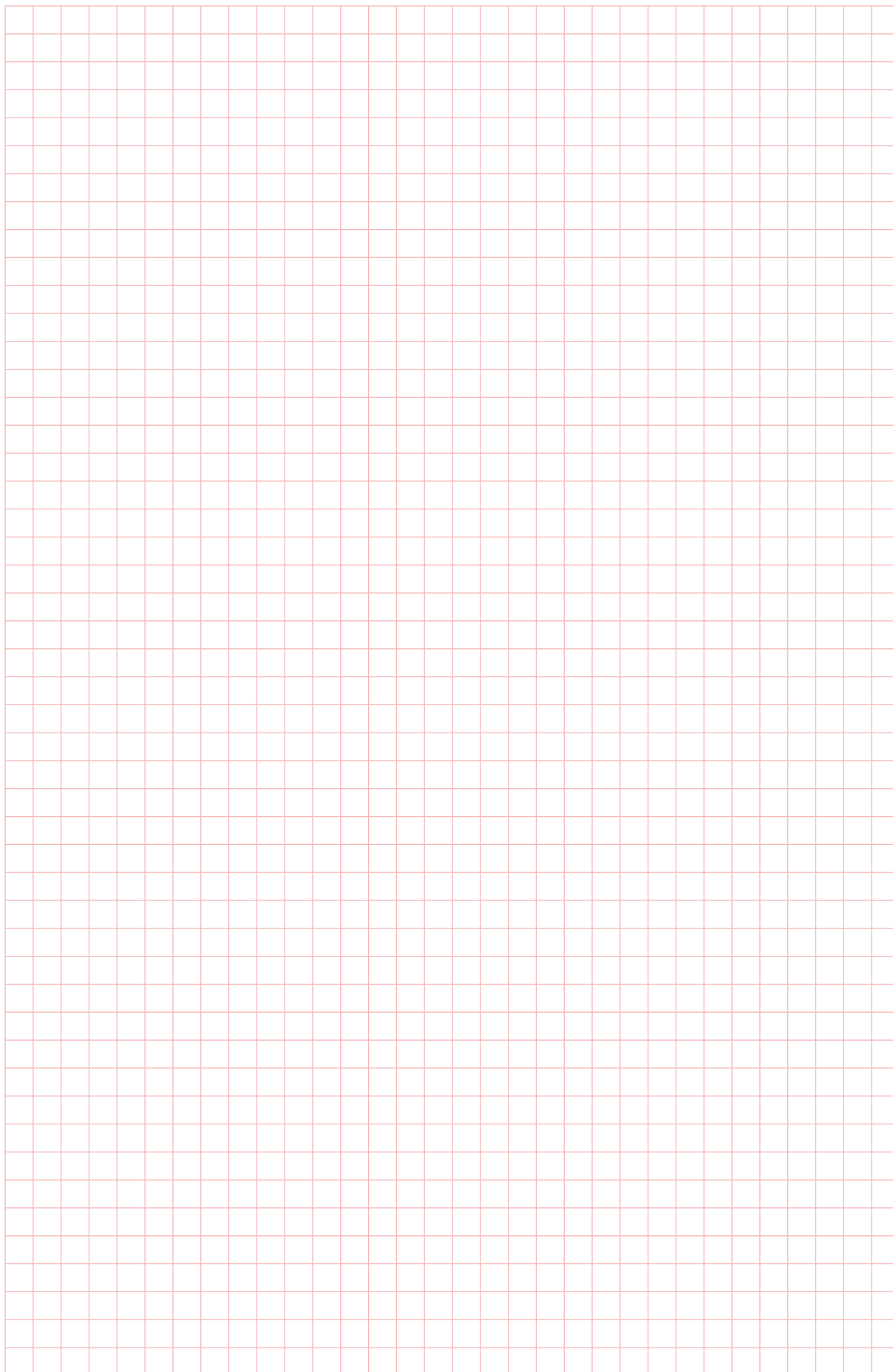
Oprócz wymiany doświadczeń grupa pozwoli na zbudowanie bazy wiedzy niezbędnej/przydatnej w pracy, zarówno dla Pracowników jak i Trenerów.

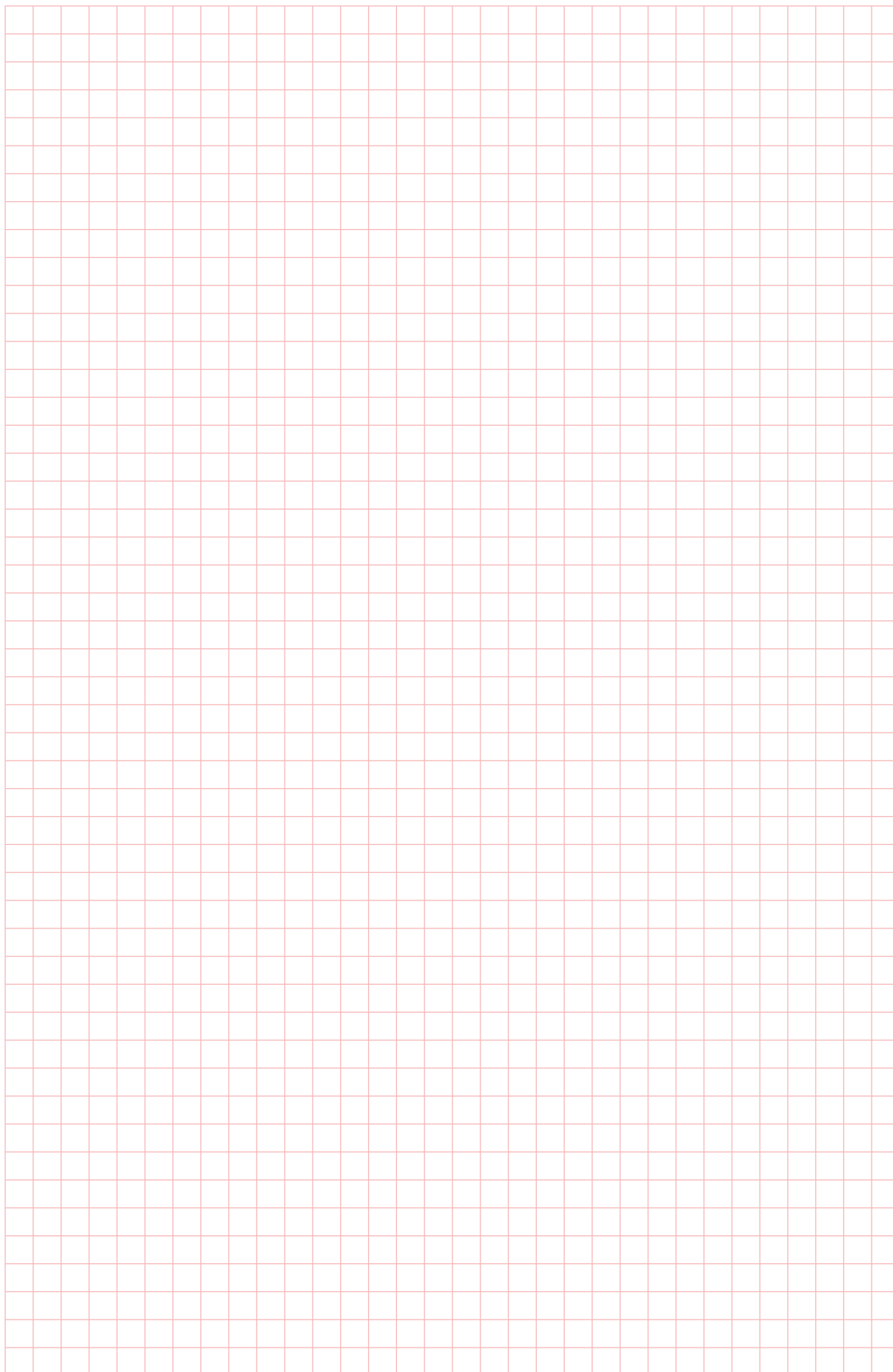


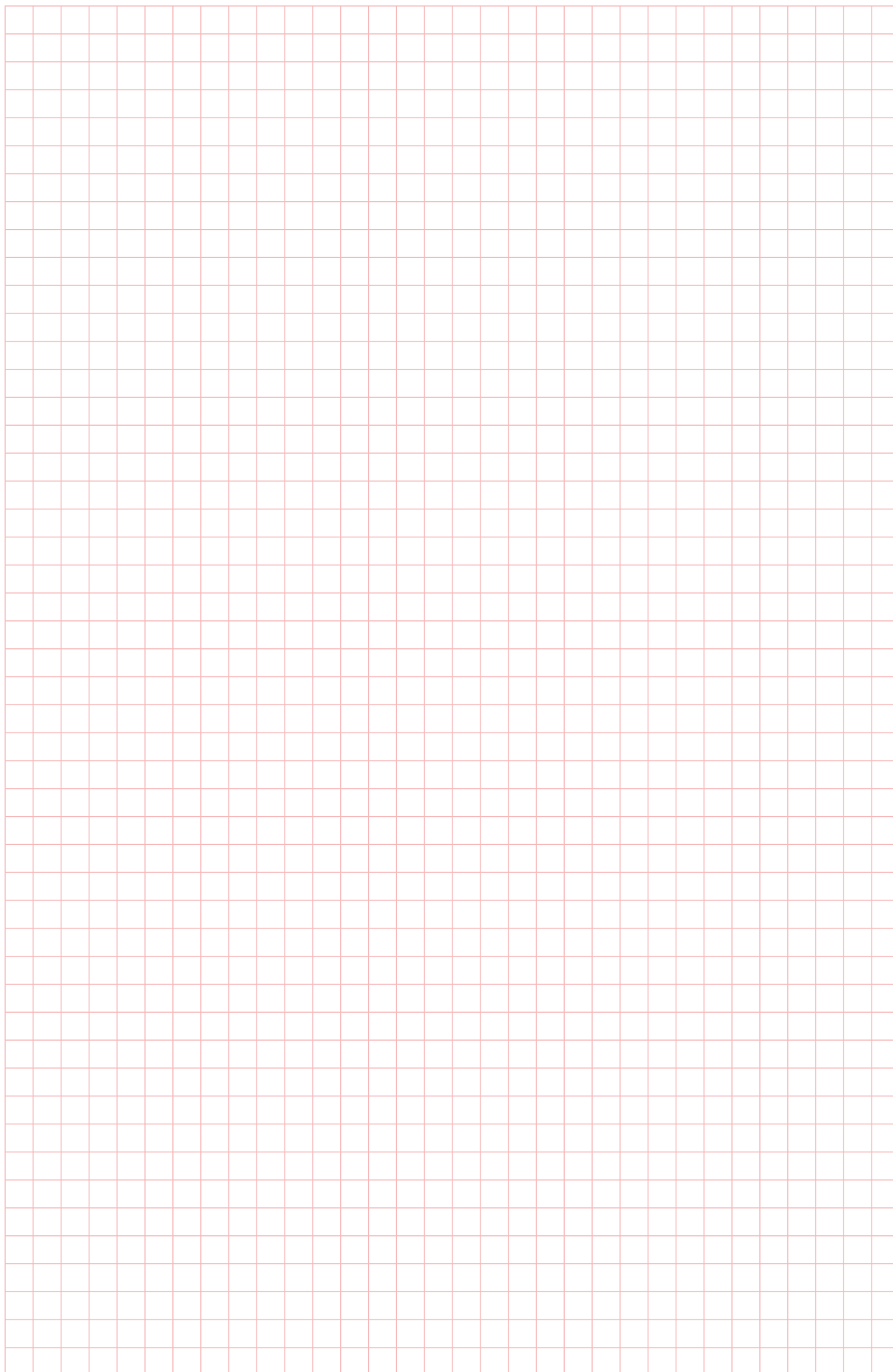


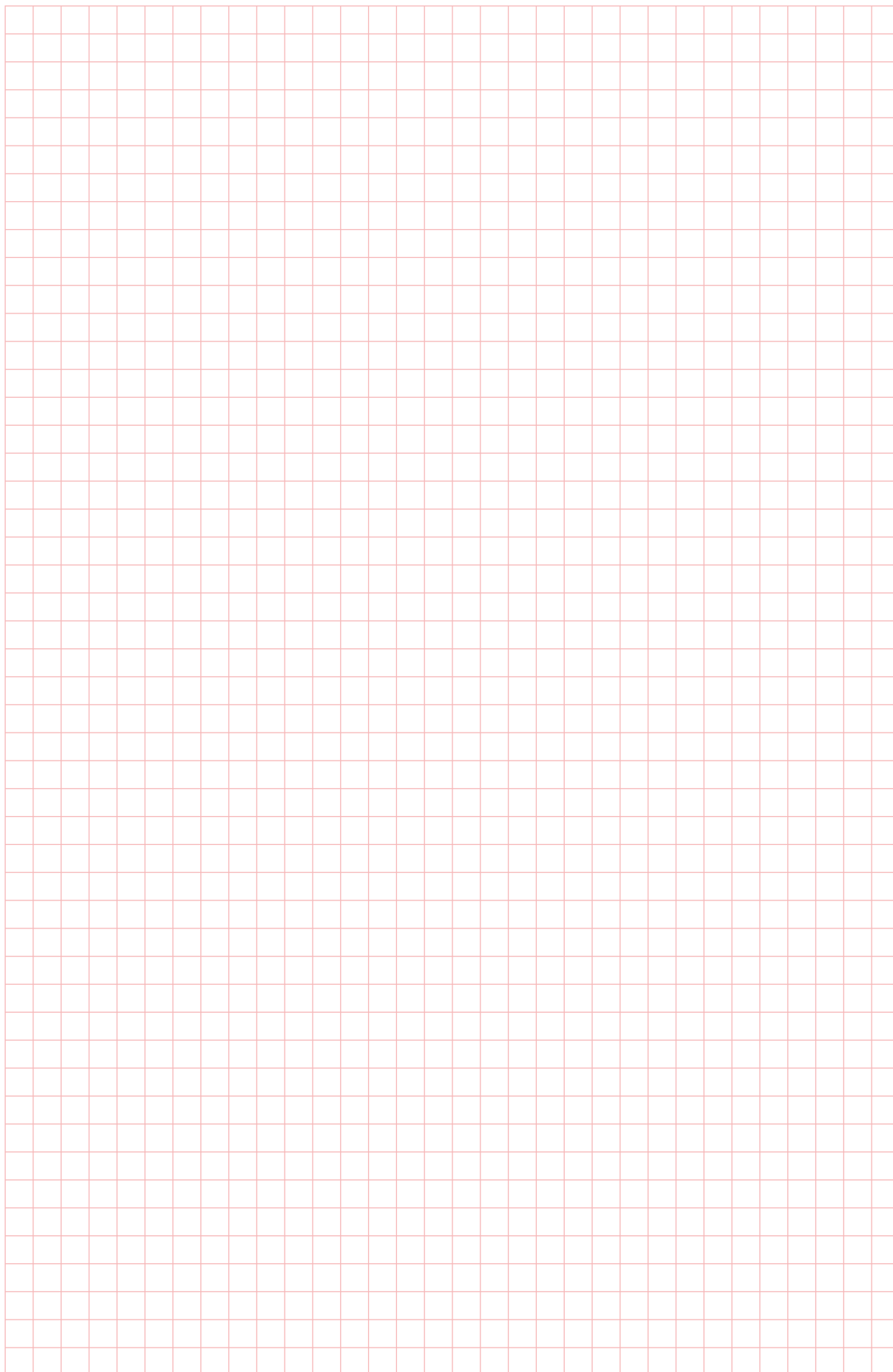


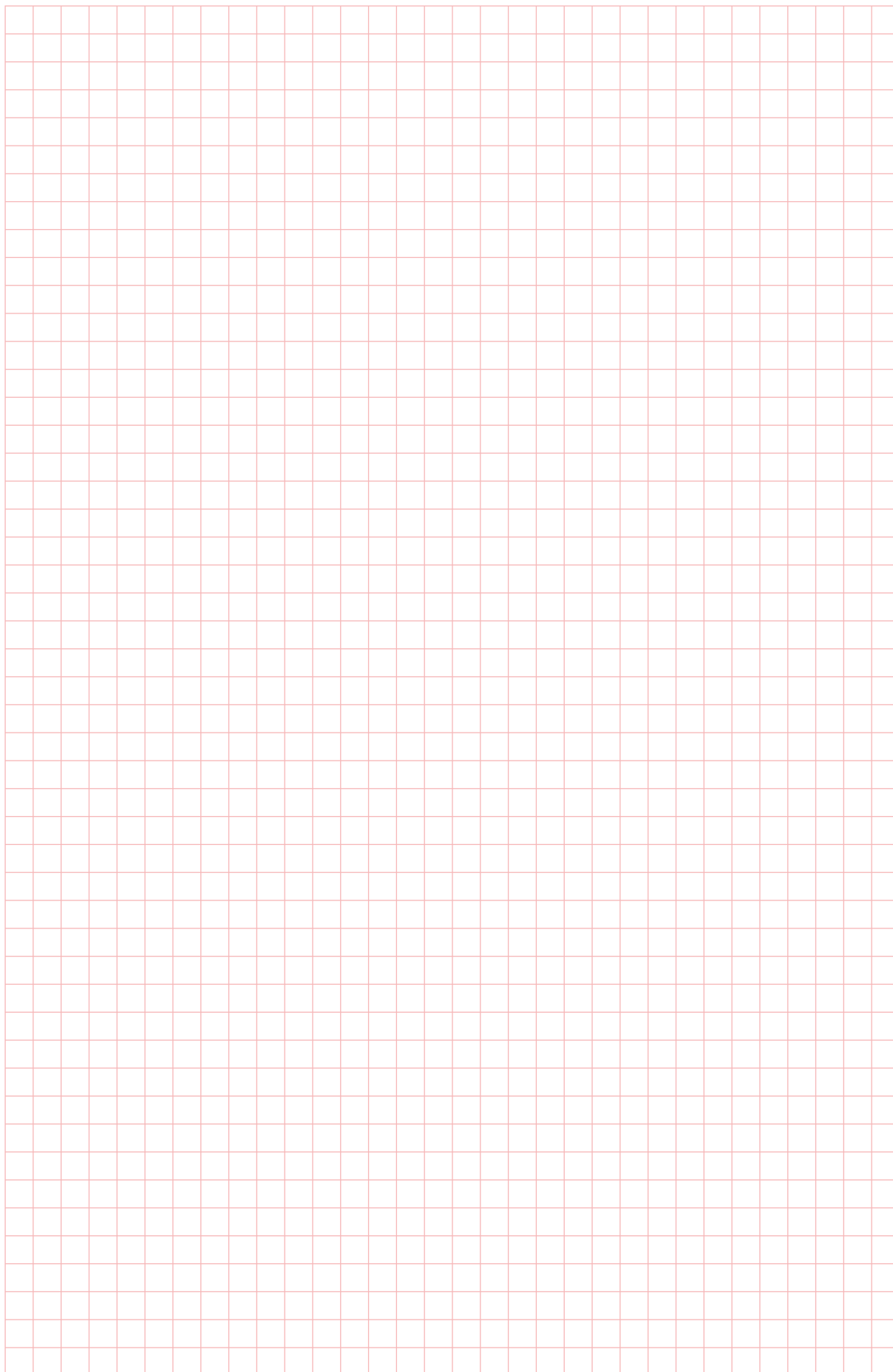


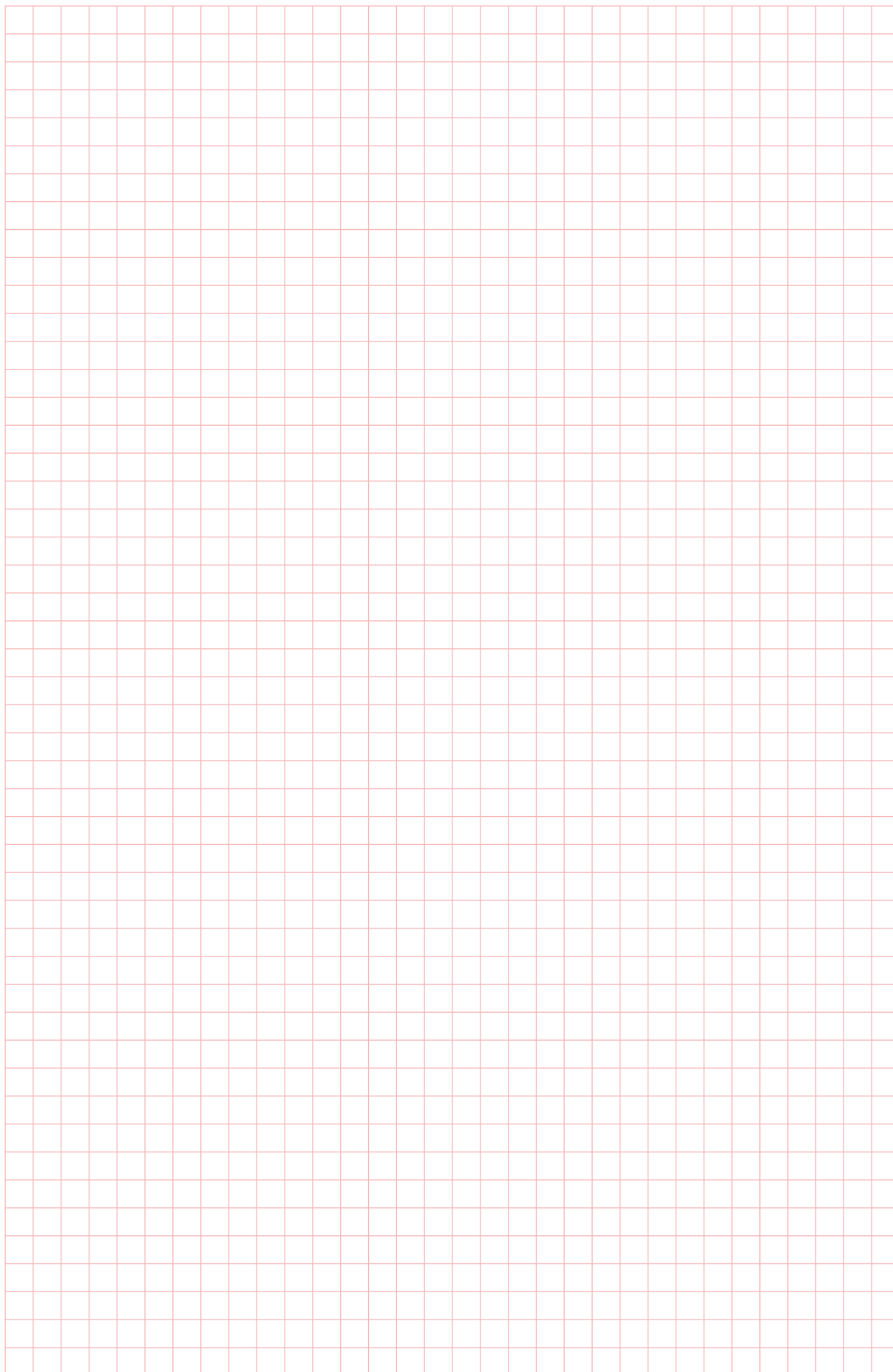


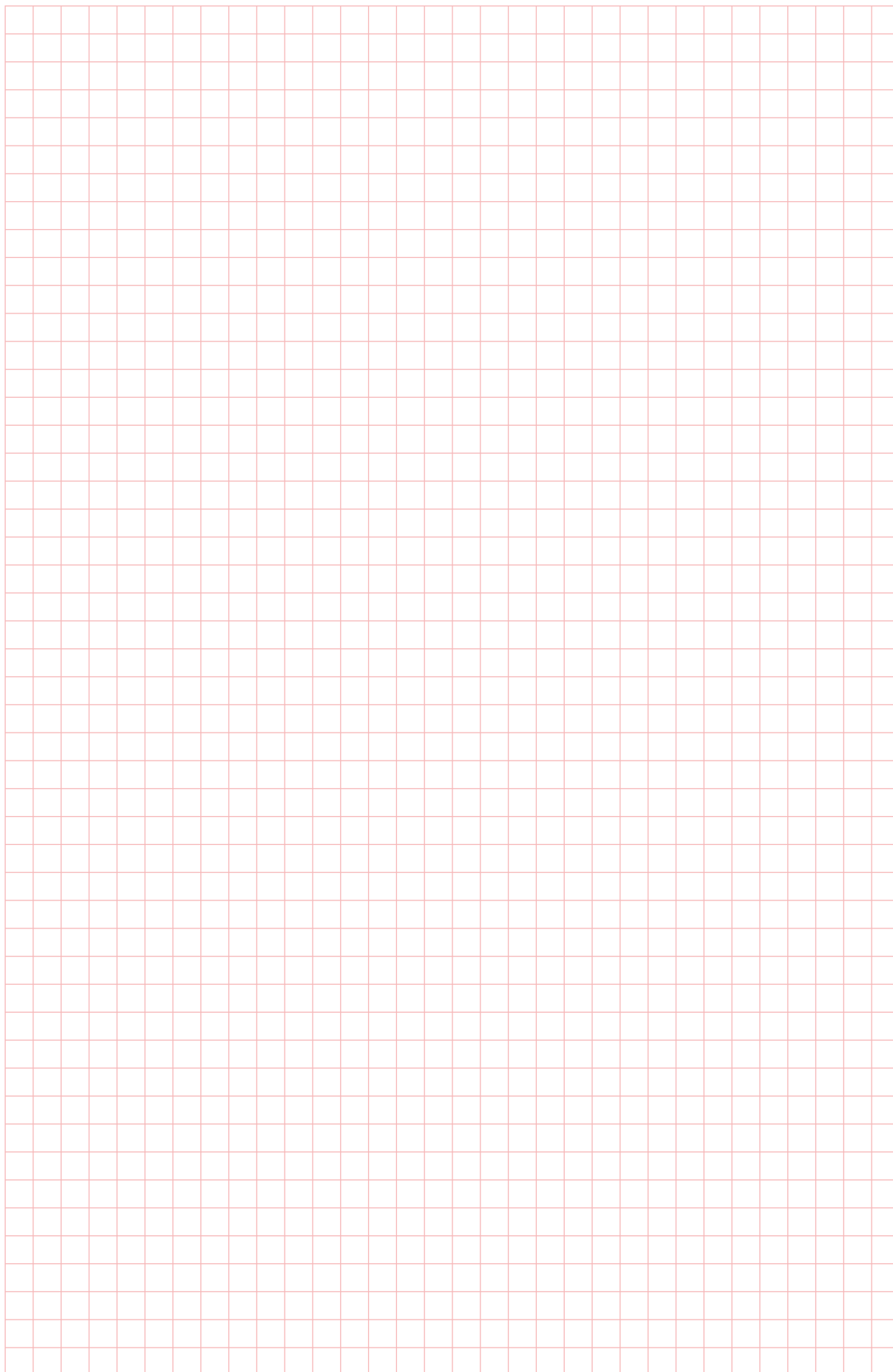


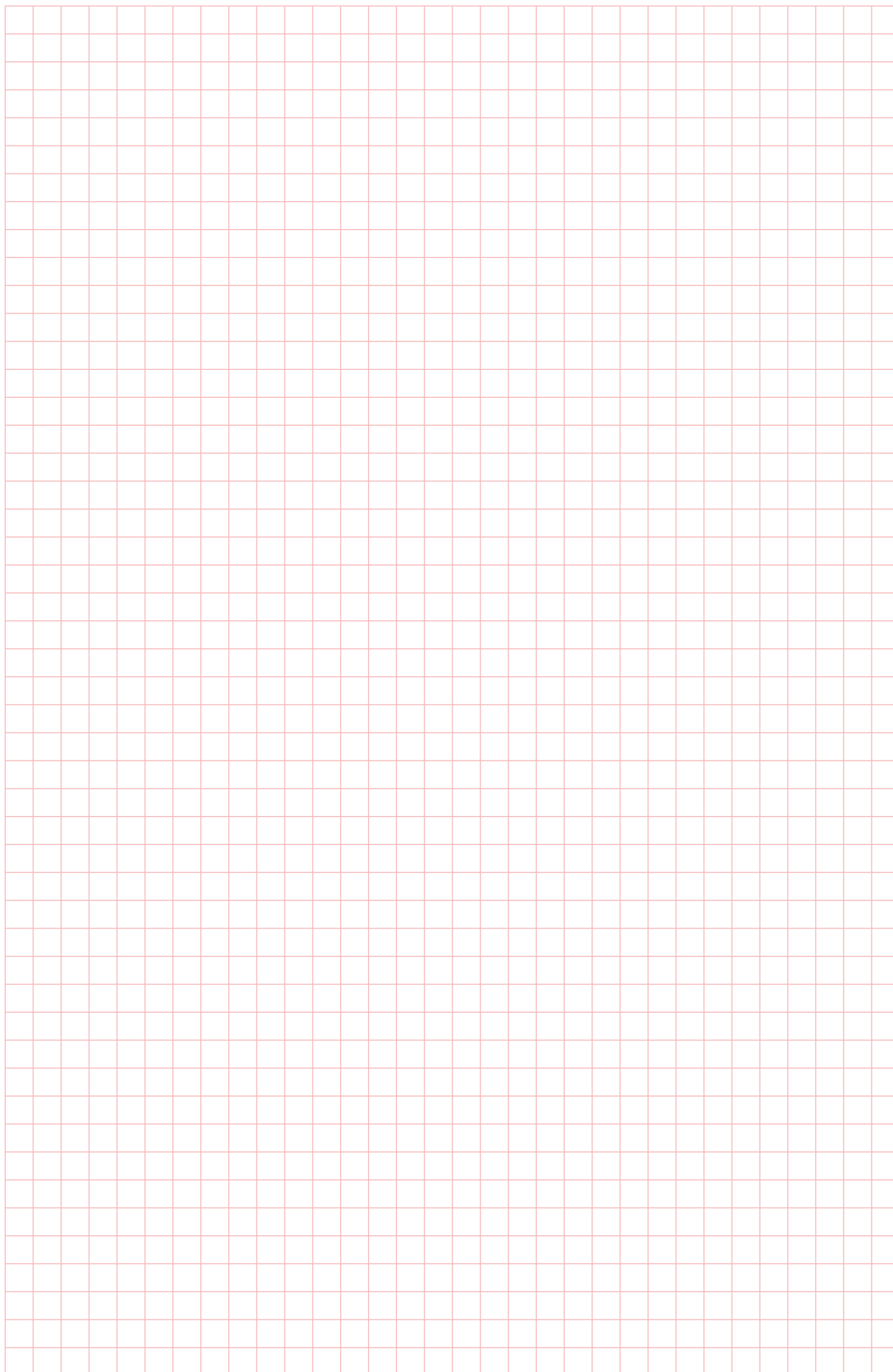


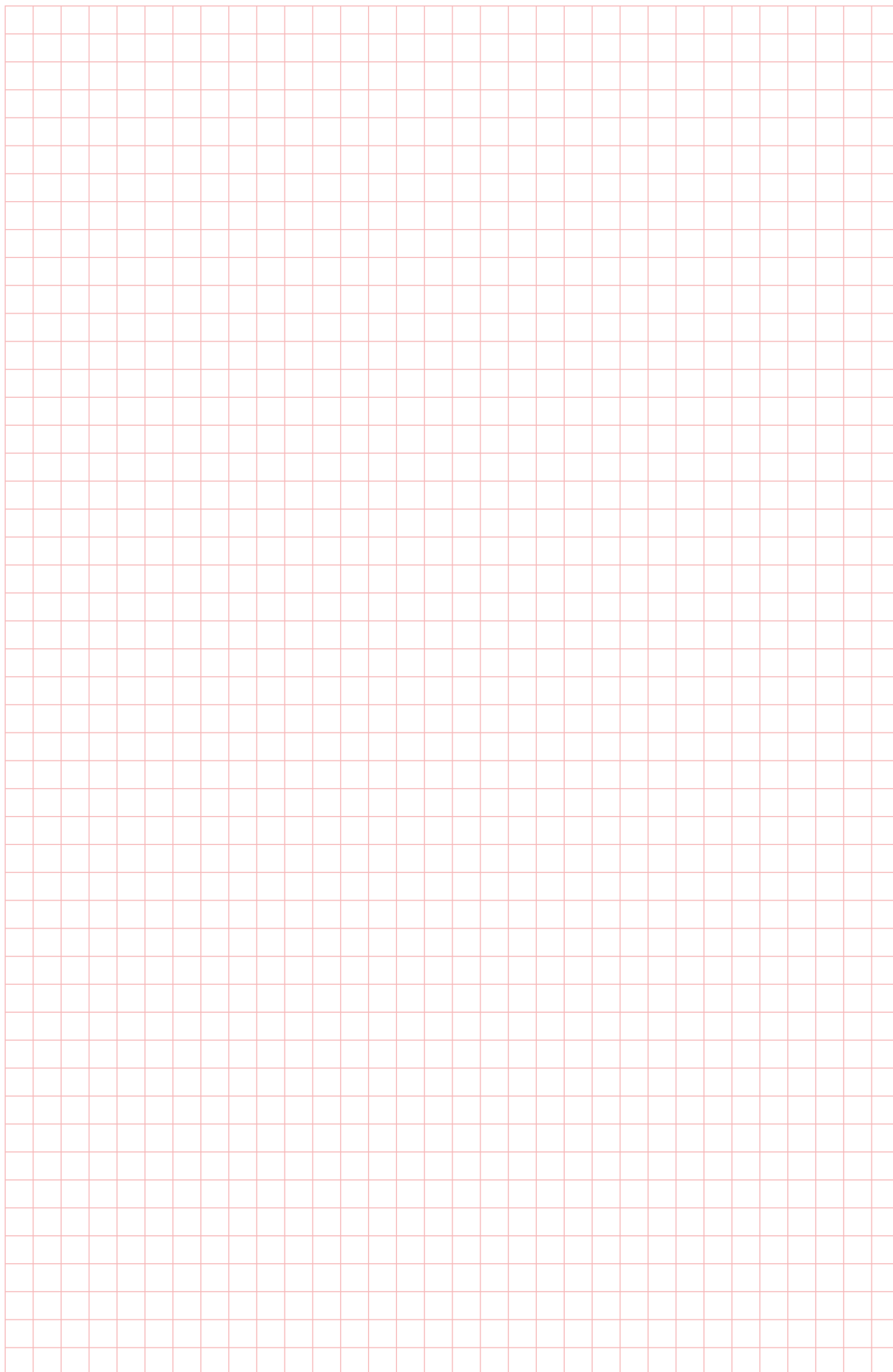


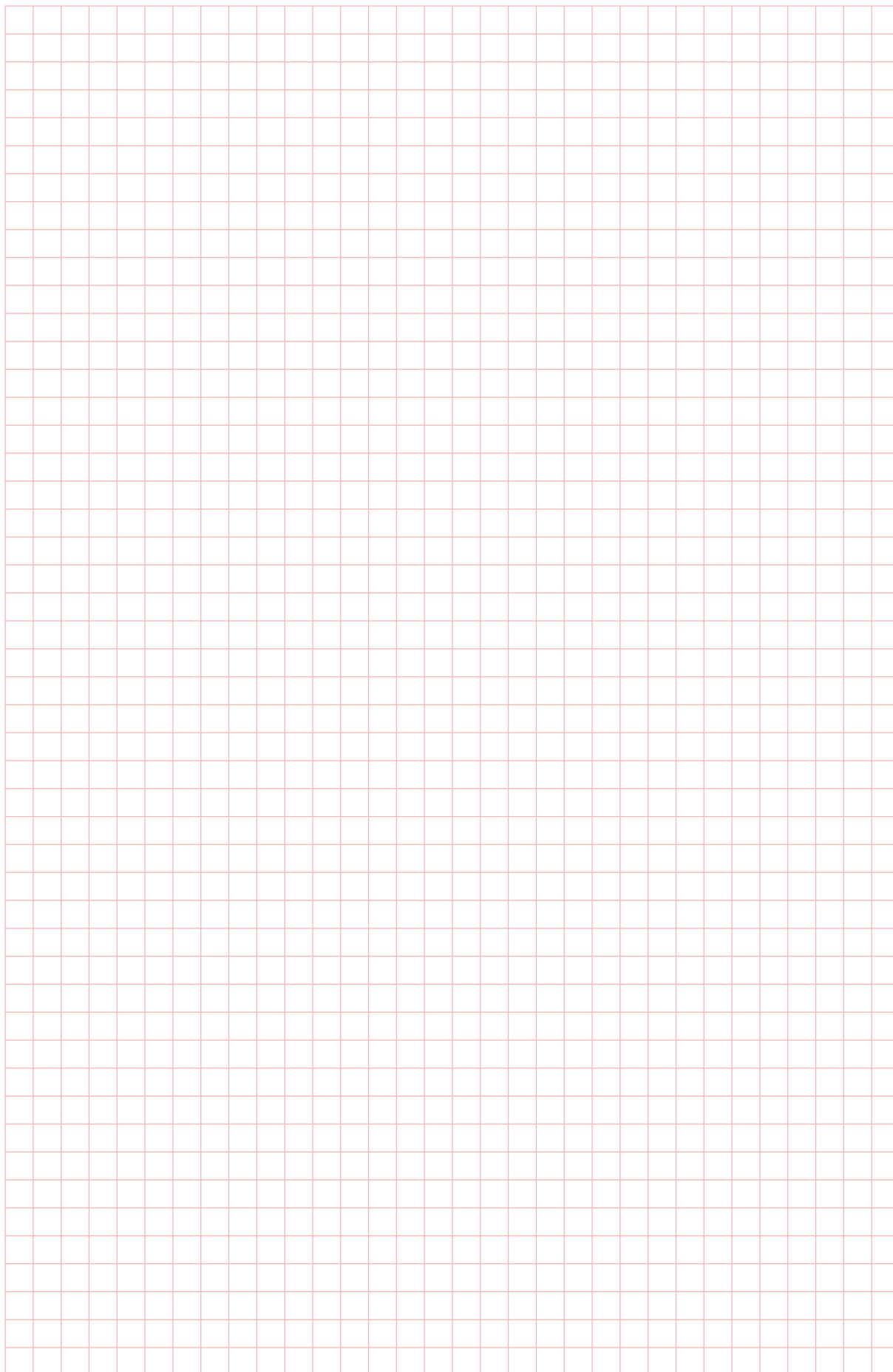


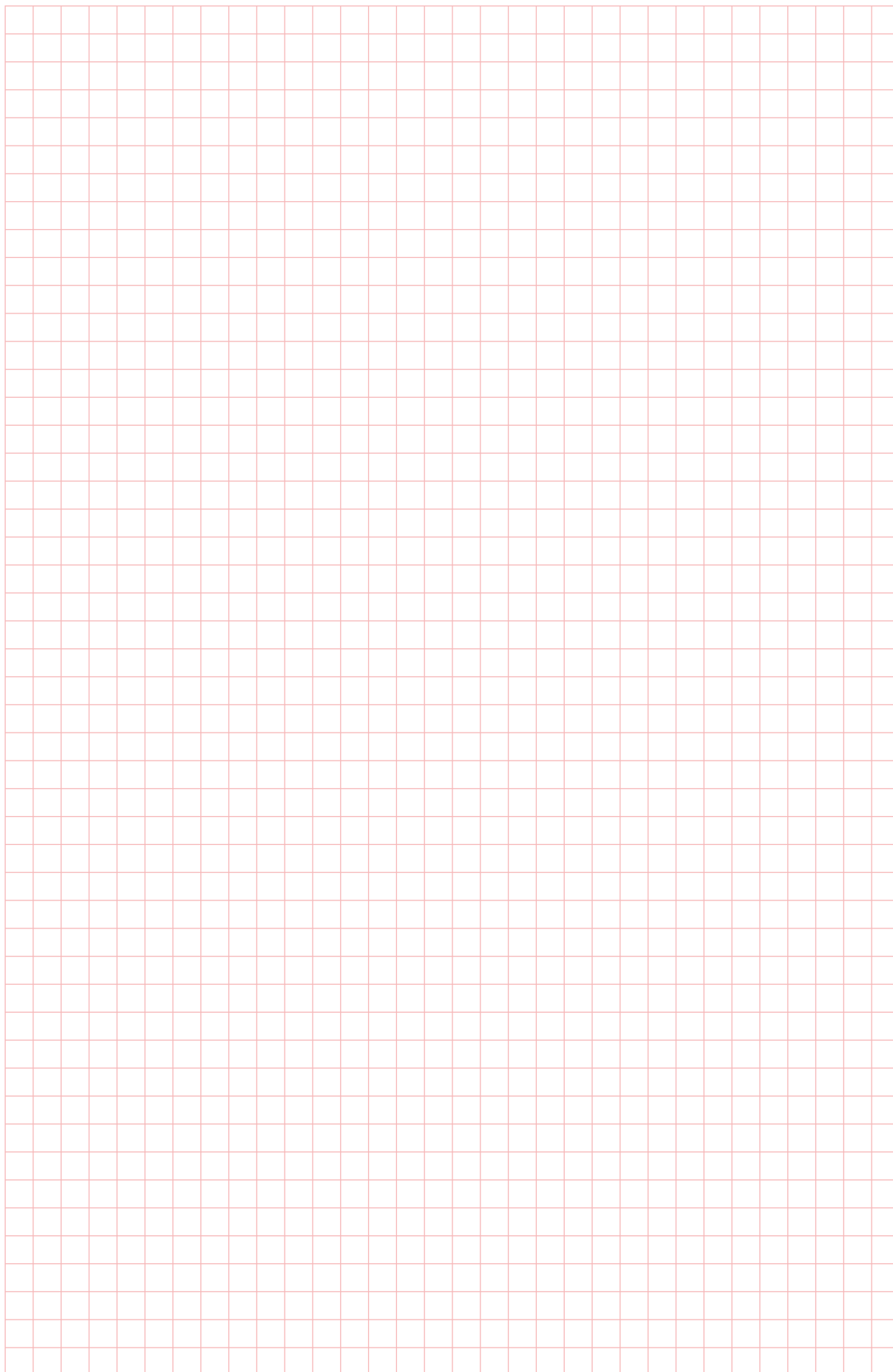


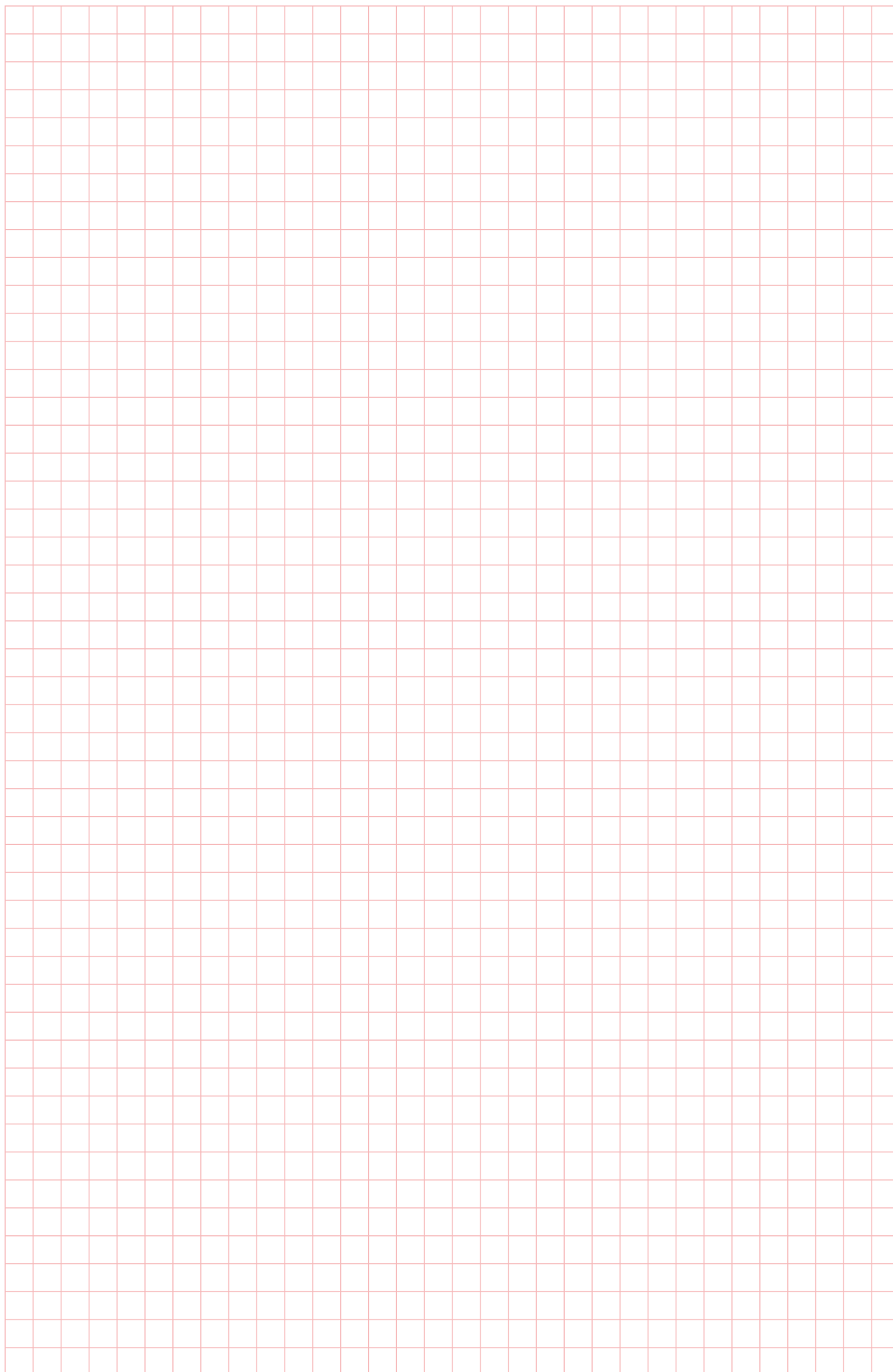


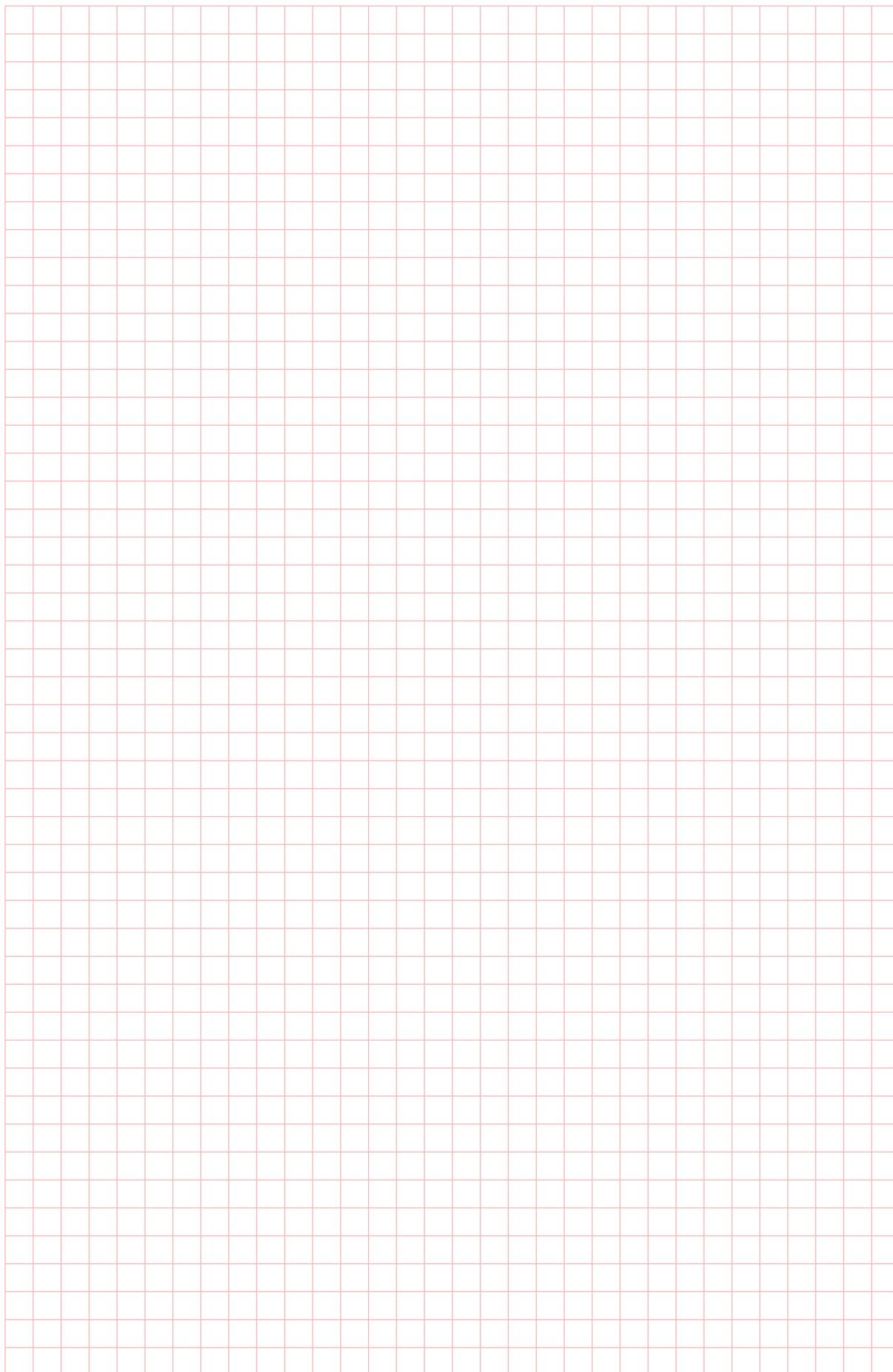


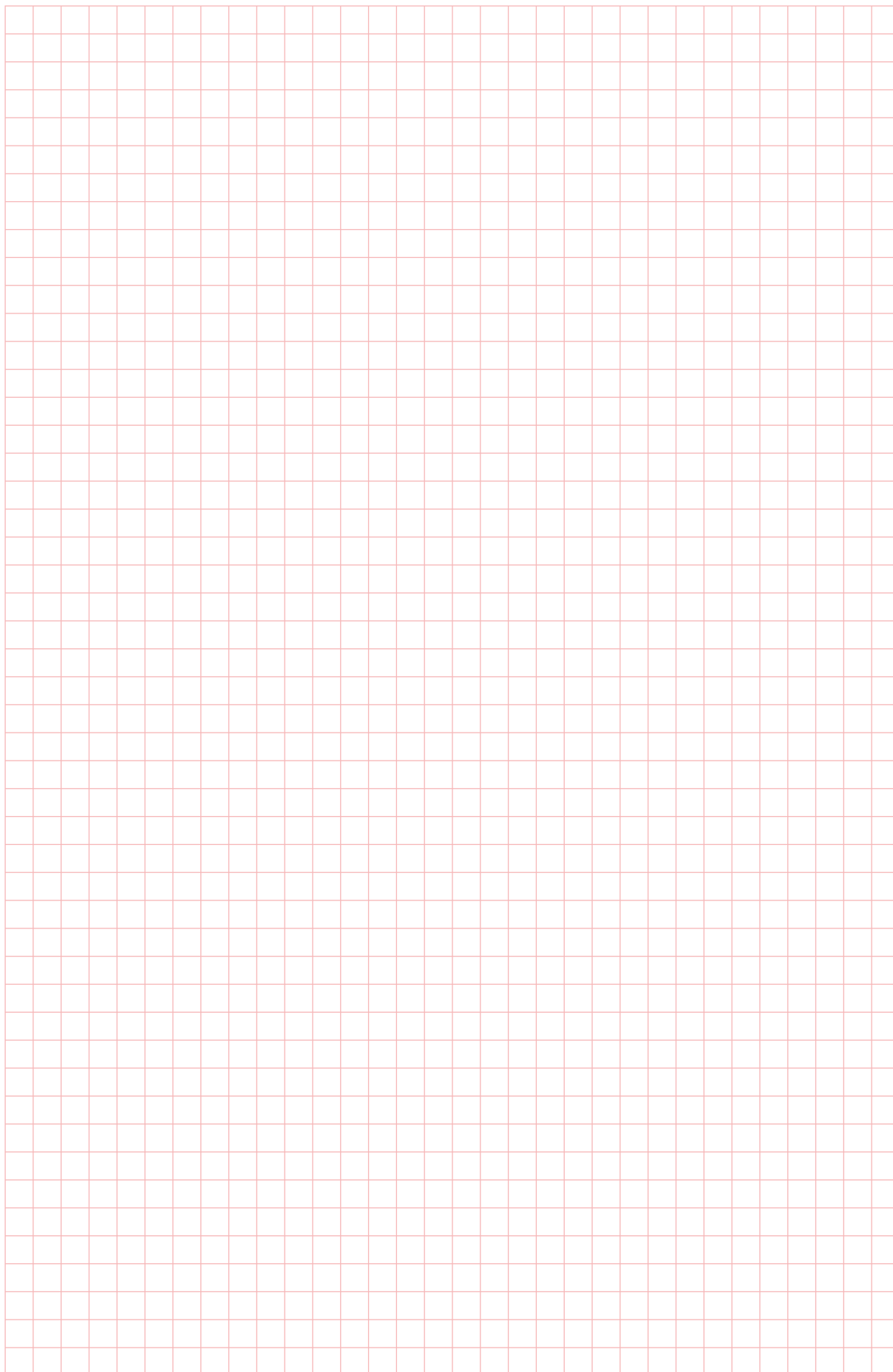


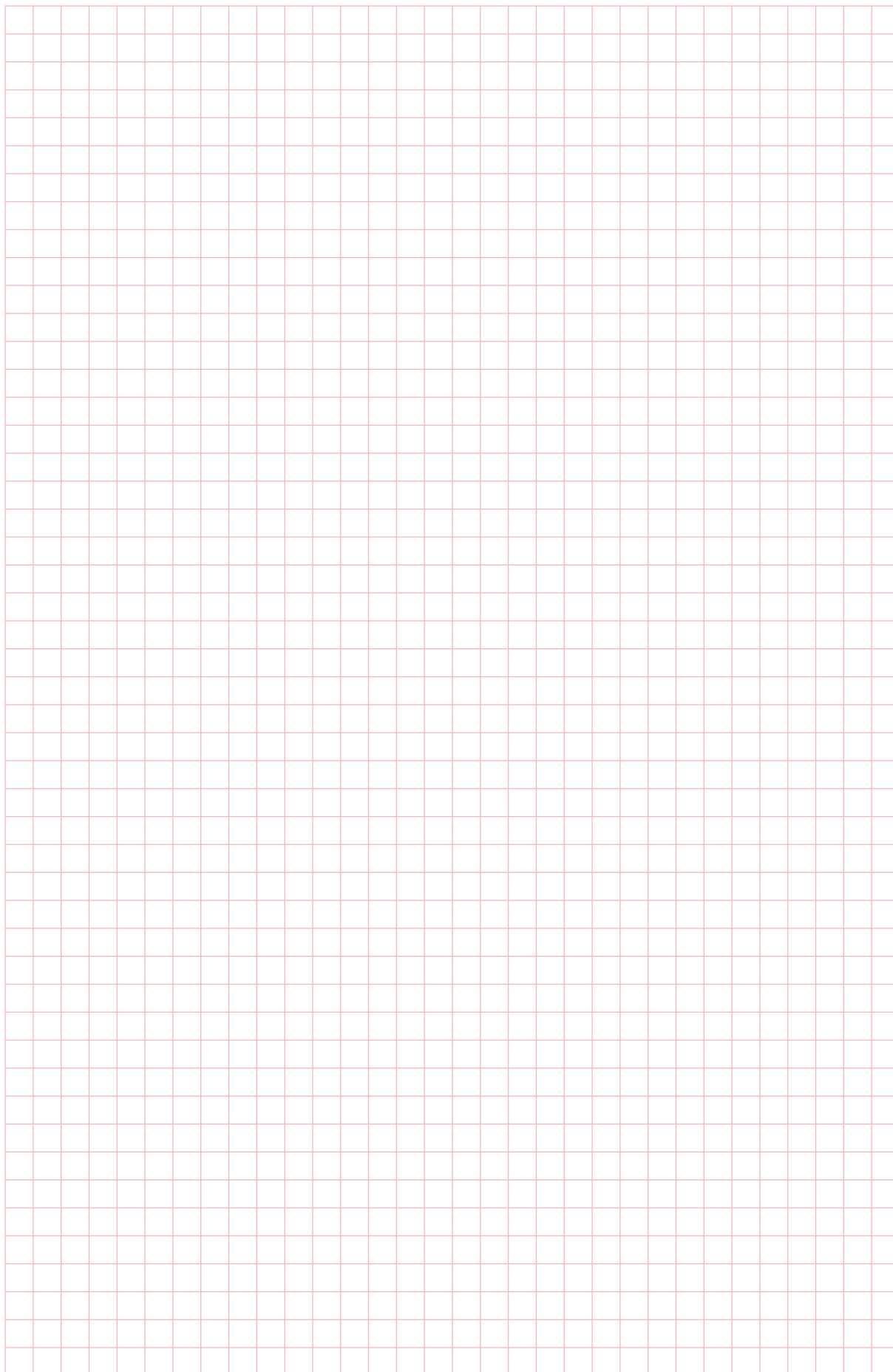


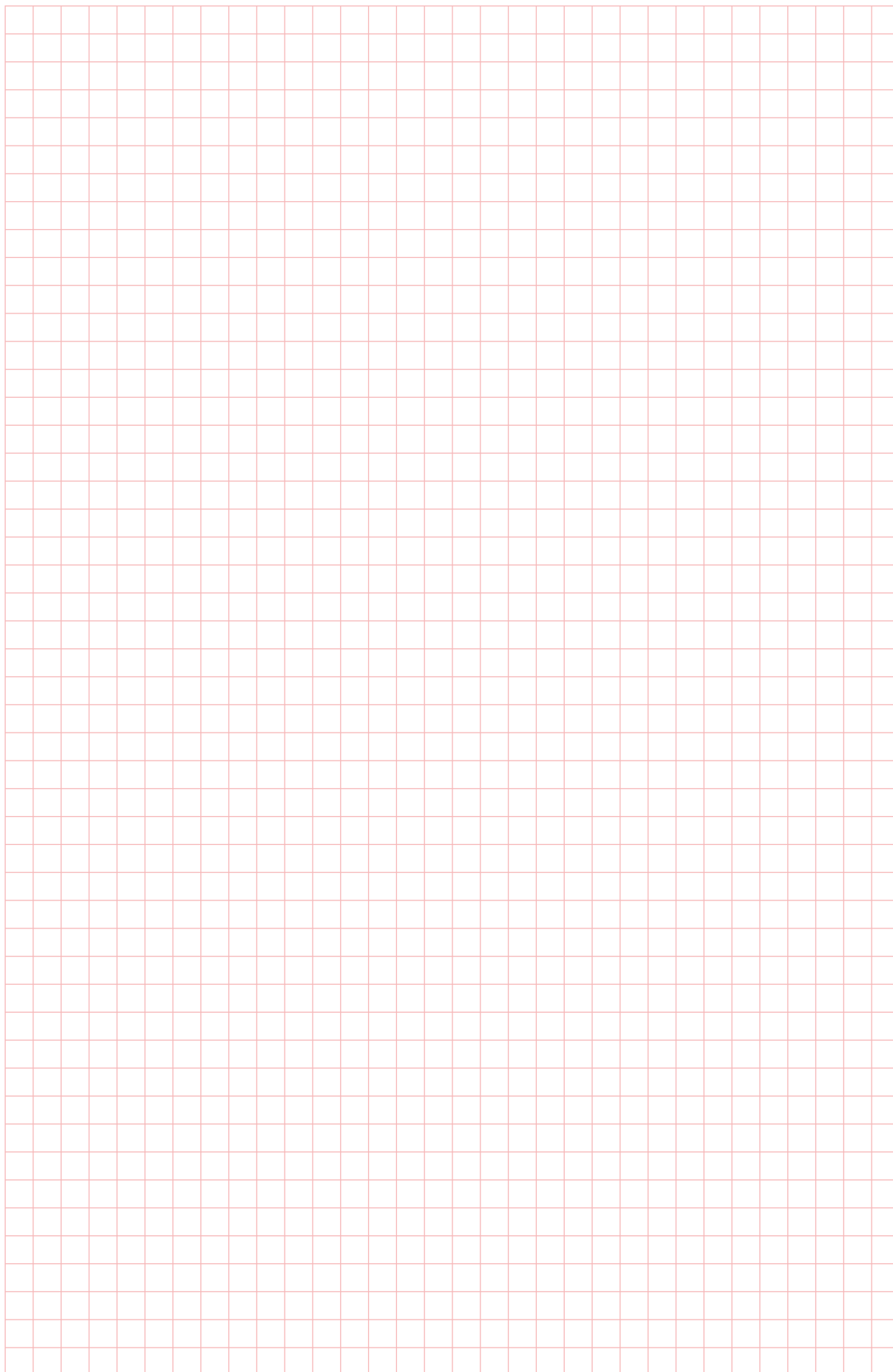


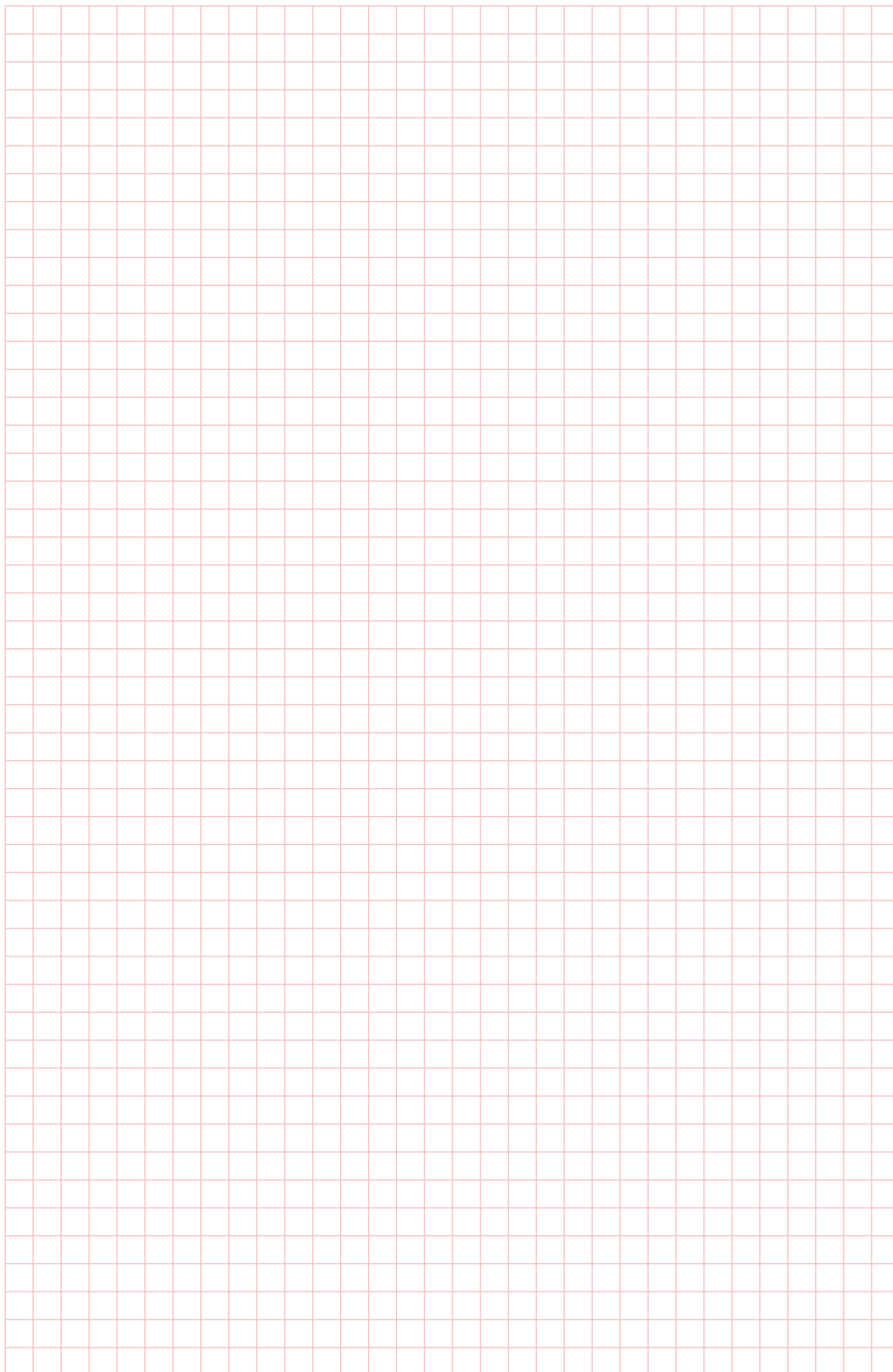


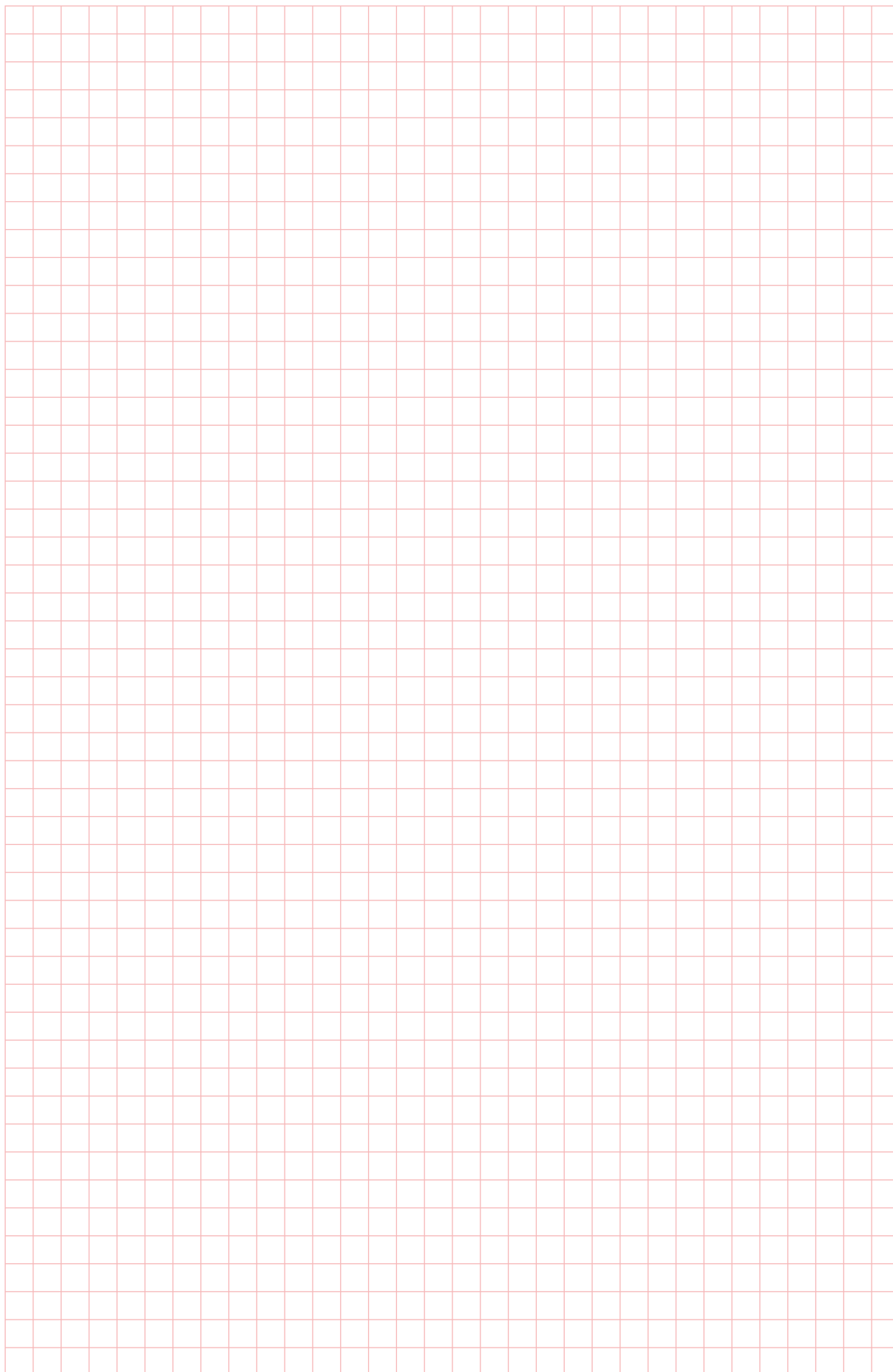














www.siecnakulture.pl



FUNDACJA **WSPIERANIA**
ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU