



PROJEKTOWANIE GRAFICZNE Z WYKORZYSTANIEM APLIKACJI CYFROWYCH

PODRĘCZNIK

KIM JEST PROJEKTANT GRAFICZNY LUB PO PROSTU GRAFIK

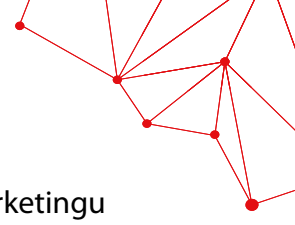
Projektowanie graficzne jest specjalizacją, w której najważniejsze są dwa elementy: techniczna wiedza oraz zmysł artystyczny. Jedno nie może funkcjonować bez drugiego. Są to zdolności uzupełniające się w całość. Dopiero posiadanie obu predestynuje kogoś do bycia grafikiem.

Graficy dziś projektują przede wszystkim dla wydawnictw prasowych i książkowych — tam zajmują się składaniem tekstu, układem graficznym na stronach książek lub gazet oraz tworzeniem i doбором ilustracji do tekstów. To, że Wasz ulubiony magazyn wygląda tak, a nie inaczej, to właśnie ich zasługa. Dzięki ich pracy treści na stronach są czytelne, łatwo się zorientować w ich układzie, podane są w sposób estetyczny. Krótko mówiąc, zachęcają wizualnie, aby po nie sięgnąć.

Wraz z rozwojem internetu projektanci graficzni tworzą także różnego typu projekty wykorzystywane w sieci. Mogą to być na przykład banery, broszury lub całe strony internetowe. Aby stworzyć dobrą stronę internetową, muszą posiadać oni nie tylko artystyczną wizję, jak ma ona wyglądać, ale także wiedzę z zakresu przyzwyczajzeń i zachowań użytkowników sieci.

Bo co z tego, że zaprojektowałby pięknie wyglądającą stronę, gdyby była ona trudna w obsłudze? Zniechęceni użytkownicy zrezygnowaliby z jej użytkowania, a więc jej funkcjonowanie byłoby bezzasadne. Albo w drugą stronę. Zaprojektowałby prostą stronę internetową, na której użytkownicy doskonale wiedzieliby, co mają robić, ale byłaby ona po prostu brzydka. to także zniechęcałoby czytelników do jej odwiedzania. Dlatego grafik powinien być osobą, która połączy dwie ważne funkcje projektu – jego estetykę oraz użyteczność. To właśnie te dwa elementy składają się na to, co współcześnie zwykliśmy nazywać designem.

W końcu są także graficy, którzy specjalizują się w reklamach. Ich praca polega na tym, aby projekt graficzny, który stworzą, zachęcał do zrobienia czegoś. Najczęściej do zakupu jakiegoś produktu lub usługi. Muszą zatem nie tylko wiedzieć, co spodoba się odbiorcom, jakie zrobi to na nich wrażenie, ale także jak zachowają się, gdy zetkną się ze stworzoną



przez nich reklamą. Przyda im się zatem wiedza z zakresu psychologii, socjologii, marketingu i w końcu wspomniany już zmysł artystyczny.

DLACZEGO PRACA GRAFIKA JEST TAK TRUDNA?

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.

Grafik musi spełnić bowiem jeszcze jedno oczekiwanie — oczekiwanie klienta, który ma pewną wizję tego, co artysta ma stworzyć. Niestety, wizję zazwyczaj trudno opisać. Grafik musi zatem kierować się także wymaganiami (najczęściej niesprecyzowanymi) osoby, która zleca mu wykonanie projektu, a w konsekwencji je finansuje. Niekiedy to właśnie w pracy grafika jest najtrudniejsze, szczególnie jeżeli wspomniany klient, najczęściej będący laikiem, wszystko wie najlepiej o projekcie. Tylko skoro już wszystko wie i ma wizję, po co udaje się do grafika?

Gdzie szukać materiałów wizualnych — grafik i zdjęć?

WYSZUKIWANIE GRAFIKI

Znalezienie grafiki w internecie nie jest dziś żadnym problem. Ba! Jest banalnie proste.

Dużo więcej wysiłku wymaga wyszukanie takich materiałów, z których będziemy mogli skorzystać legalnie i bezpłatnie.

Gdzie szukać?

Sposobów na wyszukiwanie grafiki jest bardzo wiele, podobnie zresztą jak banków zdjęć, ilustracji i grafik oferujących szerokie zasoby materiałów audiowizualnych. są one płatne lub bezpłatne. Dlatego właśnie przygotowując się do projektu, koniecznie należy określić jego

budżet. Jeżeli jesteście początkującymi grafikami, a środki przeznaczone na dany projekt wynoszą 0 zł, też nie ma co się martwić i załamywać rąk. Po prostu na początek będziecie zmuszeni do skorzystania z darmowych materiałów, których w sieci także jest sporo.

Nie powiemy Wam, z jakich banków materiałów graficznych powinniście korzystać. To zależy wyłącznie od Waszych preferencji. W tym miejscu wskażemy jedynie kilka ciekawych adresów, pod którymi możecie rozpocząć poszukiwania materiałów graficznych.

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

otwartzasoby.pl

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

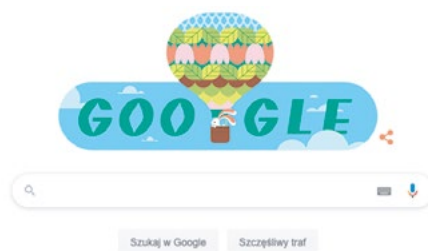


Jeżeli chcesz zajmować się grafiką i wykorzystywać różne materiały wizualne znalezione w sieci, samodzielnie musisz sprawdzić poszczególne banki zdjęć, w których fotografowie i projektanci udostępniają swoje prace — bezpłatnie lub za określoną opłatą. Ofert jest wiele i to Ty decydujesz, która jest dla Ciebie najwygodniejsza i najbardziej Ci odpowiada. Uwaga — licencje, jakim podlegają różne materiały w bankach grafik, mogą się od siebie różnić.

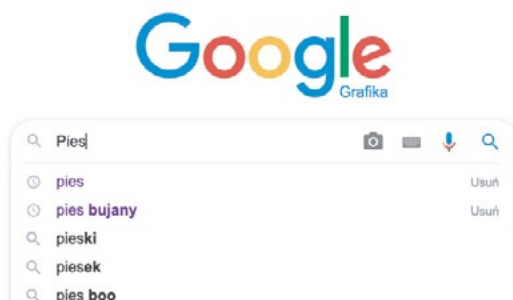
Możesz np. wykupić zdjęcie lub grafikę na wyłączność (wówczas tylko Ty możesz z niej skorzystać) lub tzw. licencje Royalty Free, gdzie po uiszczeniu opłaty możesz z niego korzystać, ale analogiczne prawo do korzystania mogą wykupić inni użytkownicy. Zanim zdecydujesz się na pobranie zdjęcia lub grafiki, zapoznaj się z warunkami licencji, na której zostało ono udostępnione.

GRAFIKA GOOGLE KROK PO KROKU

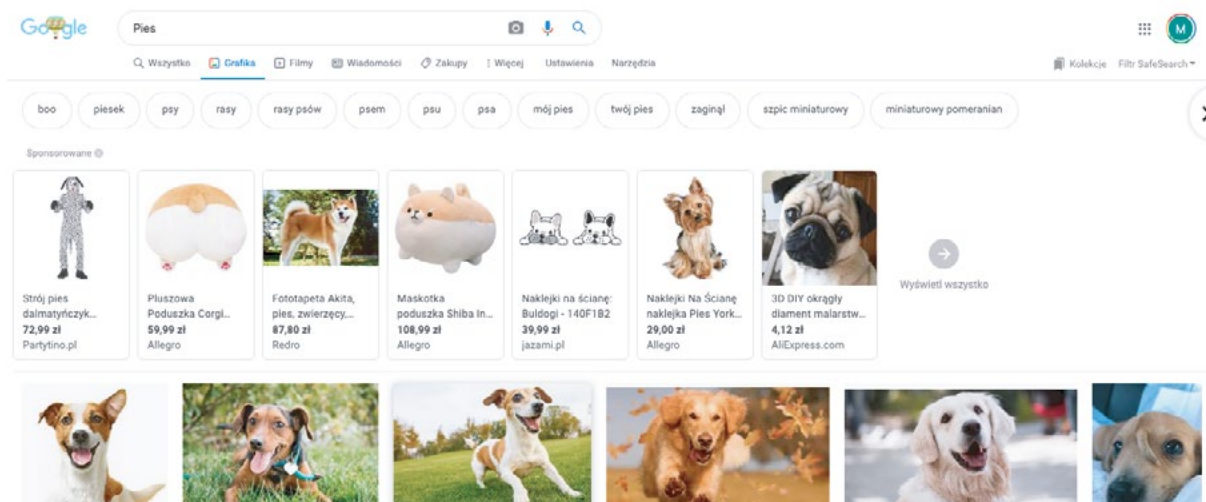
Wejdź do wyszukiwarki Google.com. w prawym górnym rogu strony wybierz opcję Grafika, która przeniesie Cię do Google Grafika. Tam bezpośrednio możesz wyszukiwać interesujące Cię materiały graficzne.



Zostaliśmy przekierowani do wyszukiwarki grafik. W główne pole wyszukiwarki wpisz interesujące Cię hasło.

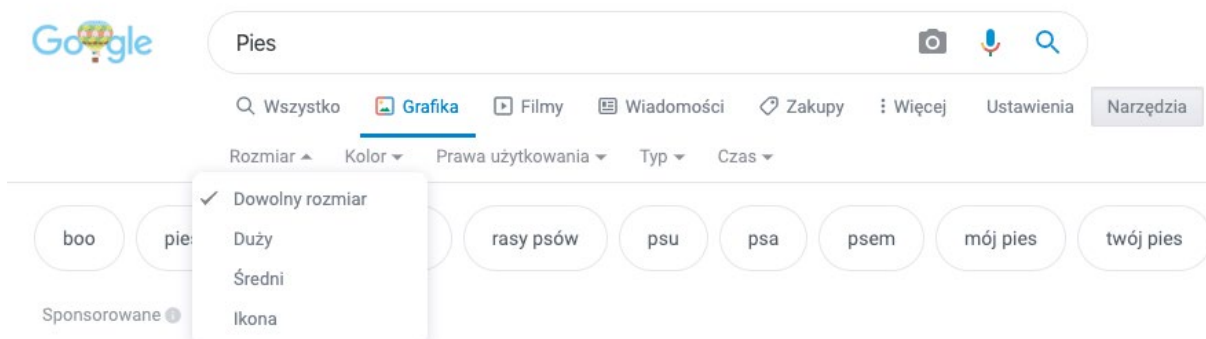


Wyświetlą się proponowane przez wyszukiwarkę obrazy adekwatne do Twojego zapytania. W pierwszej kolejności pojawią się reklamy. Tuż pod nimi wyszukane zdjęcia i grafiki.

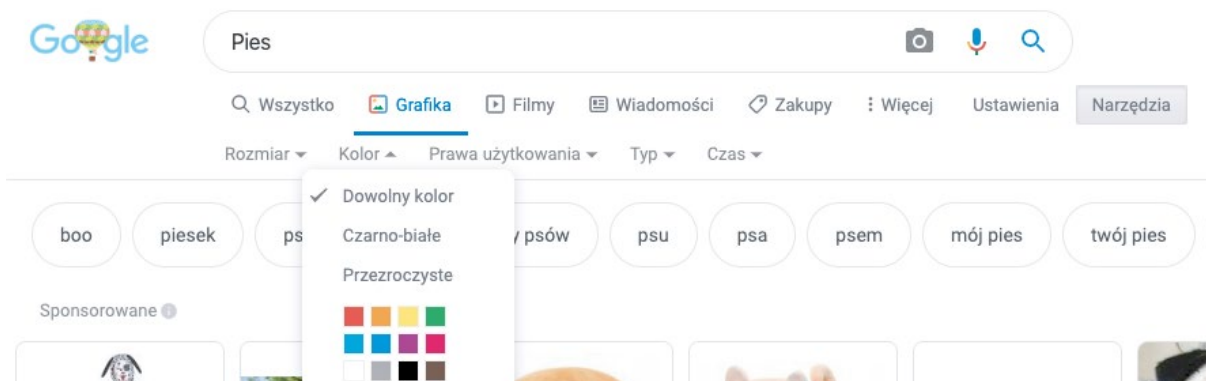


Jednak to jeszcze nie koniec. W opcji narzędzia możesz zawęzić wyszukiwanie do konkretnych, przydatnych w danym projekcie materiałów. Opcja narzędzia znajduje się pod polem do wpisywania wyszukiwań. Ostatnia na liście.

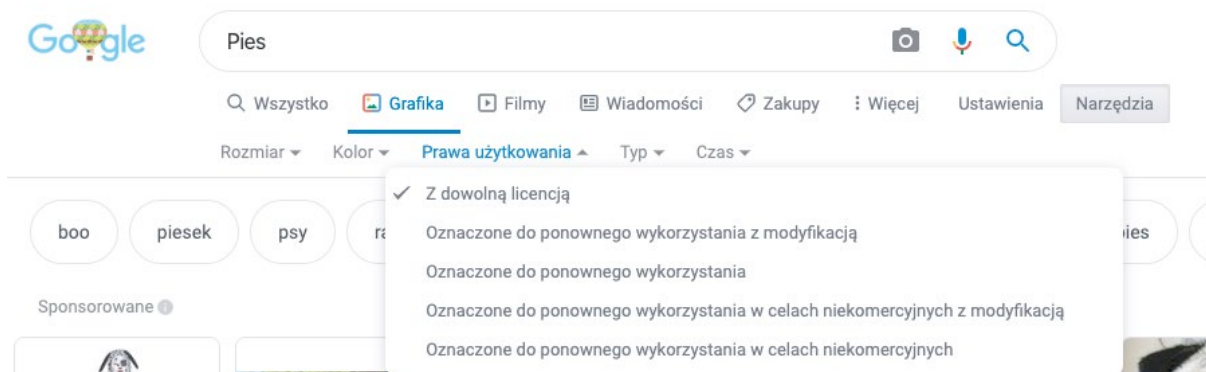
Możesz wybrać ograniczenie do konkretnego rozmiaru obrazu. To ważne, jeżeli potrzebujesz zdjęcia w dobrej rozdzielczości lub wręcz przeciwnie, wystarczy Ci jedynie rozmiar małej ikony.



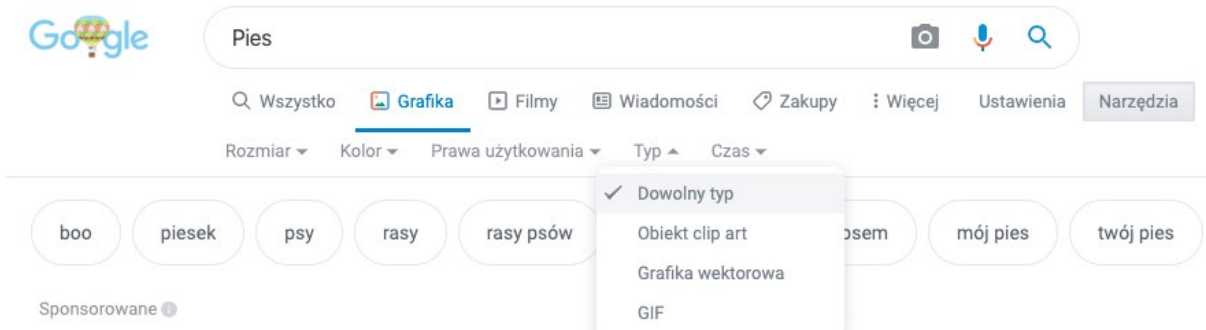
Kolejną ciekawą opcją zawężającą wyszukiwanie grafik i zdjęć jest wybór koloru (najczęściej dominującego) na fotografii lub w grafice.



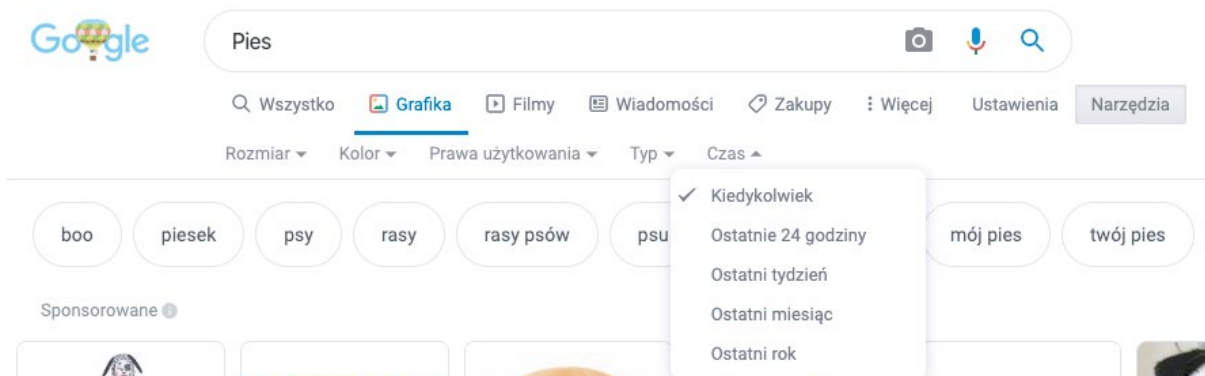
W zawężeniu Prawa do użytkowania możesz wybrać materiały udostępnione na określonych licencjach. Zastanów się zatem, do czego chcesz wykorzystać dane zdjęcie lub grafikę, czy chcesz ją modyfikować, na jakich zasadach chcesz ją udostępnić w swoim projekcie i... czy chcesz na projekcie zarobić. Oczywiście wybierając określone materiały, zgadzasz się, by pole wyszukanych zdjęć i grafik najczęściej mocno się zmniejszyło.



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 udostępniać zdjęcia i inne materiały wizualne?

USŁUGI W CHMURZE

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 szczątkowe. Każdy z operatorów chmury zapewnia o najlepszych z możliwych zabezpieczeniach. Jednak, jak pokazuje historia, nie ma zabezpieczeń, których w końcu nie udałoby się złamać. Co do dostępu do treści pewnie nikt nie może odpowiedzieć w pełni na pytanie, kto może je zobaczyć. Związane jest to choćby z bezpieczeństwem narodowym poszczególnych państw i współpracy operatorów z organizacjami rządowymi. Te zaś zazwyczaj są ściśle tajne. Nie rozwiemy tu wszystkich wątpliwości i nie odpowiemy jednoznacznie, czy i z jakiej chmury korzystać. Decyzję każdy musi podjąć sam.

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. Jeżeli nie jesteśmy przestępcami, którzy w chmurze przechowują zakazane przez prawo treści, np. materiały z określonym rodzajem pornografii lub nasze projekty nie zawierają tajnych informacji, przechowywanie danych w chmurze jest chyba niezłym pomysłem. Oczywiście pozostaje kwestia prywatności, ale to temat wymagający odrębnych rozważań, z którymi jak do tej pory nie poradzili sobie specjaliści z zakresu psychologii, socjologii, informatyki, etyki, bezpieczeństwa cywilnego i narodowego....

PODSTAWOWA OFERTA DYSKÓW W CHMURZE

Na rynku funkcjonuje bardzo wielu operatorów umożliwiających przechowywanie danych w chmurze. Prawie każdy serwis oferujący różne usługi posiada dostosowaną do potrzeb użytkowników (bezpłatną lub płatną) ofertę udostępniania przestrzeni na dane.



Aby wybrać najlepszą dla siebie ofertę, trzeba zapoznać się z kilkoma propozycjami i... śledzić różne promocje, które umożliwiają czasem bez konieczności inwestowania pieniędzy, a czasami w dość niskich cenach wynająć wirtualną przestrzeń do przechowywania swoich danych.

Google One
one.google.com

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



Dropbox
dropbox.com

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



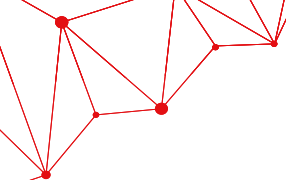
OneDrive
onedrive.live.com

Oferowana jest użytkownikom pakietu Microsoft, czyli wszystkim użytkownikom Windowsa, przestrzeń na swoich serwerach. Usługa połączona jest z produktami pakietu Office.



PROJEKTOWANIE I PRZECHOWYWANIE W CHMURZE

Większość serwisów do projektowania (np. Canva) udostępnia także przestrzeń do przechowywania swoich projektów. Daje to możliwość bezpośredniego dostępu do plików graficznych z poziomu platformy do projektowania, co znacznie ułatwia pracę, gdy np. musimy poprawić jakiś projekt lub zaprezentować go, gdy nie mamy dostępu do



swojego komputera. Większość tego typu platform umożliwia też współedycję plików przez zaproszonych przez nas innych użytkowników.

Ćwiczenie:

Wymienianie się plikami graficznymi (i każdymi innymi) jest niezwykle proste. Przetestuj, jak ono działa. Załóż konto w usłudze Google. Stwórz proste CV na szablonie dostępnym w usłudze dokumenty Google. Uwzględnij swoje umiejętności i doświadczenie, którymi chciałbyś podzielić się z innymi osobami. Po napisaniu CV udostępnij je pozostałym osobom w grupie, aby każdy mógł się nim zapoznać.

Następnie razem z innymi stwórz prezentację (także narzędzie Google). Każdy z Was przygotowuje jeden slajd prezentujący swoje umiejętności (taka wizytówka). Jeżeli chcesz, dodaj do slajdu/wizytówki samodzielnie wykonane selfie lub, jeżeli nie wyrażasz na to zgody, grafikę wyszukaną w internecie.

Narzędzia niezbędne do wykonania ćwiczenia:

Komputer z dostępem do internetu, przeglądarka internetowa np. Mozilla Firefox, Chrome, Internet Explorer etc. Aby korzystać z narzędzi Google musisz utworzyć darmowe konto e-mailowe w domenie gmail. Jeśli jeszcze nie masz takiego konta wejdź na **www.gmail.com** po utworzeniu adresu emailowego będziesz mieć dostęp do wszystkich narzędzi w pakiecie google jak szablony czy prezentacje.

Projektowanie wizualne — układ treści

CZYTELNOŚĆ PRZED WSZYSTKIM!

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.



Żyjemy w czasach, w których nikt nie ma czasu zastanawiać się nad tym, w jaki sposób zapoznać się z konkretną treścią. W związku z tym najlepiej, aby wystarczał jeden rzut oka umożliwiający zorientowanie się w przekazywanych treściach. Oczywiście układ treści powinien cechować się także pewnym wyczuciem estetycznym. Jednak w tym przypadku ważniejsze są przyzwyczajenia odbiorcy niż artystyczna wizja projektanta.

Wiadomo, że w naszej kulturze czytamy od strony lewej do strony prawej, tak samo jak wiemy, że krzyżyka zamykającego stronę internetową należy szukać w prawym górnym rogu ekranu.

Tych przyzwyczajzeń nie zmienimy. Jest ich wiele. Intuicyjnie, będąc uczestnikami Kultury, znamy je wszystkie. Tworząc układ treści, powinniśmy kierować się właśnie tą intuicją oraz wczuć się w rolę odbiorcy. Zaprojektować przekaz w taki sposób, w jakim sami chcielibyśmy go odczytać.

Pamiętaj, niezależnie, jakie narzędzie wybierzesz i na jaki układ treści się zdecydujesz, obowiązuje zawsze jedna zasada — Im prościej, tym lepiej!

CANVA
canva.com

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



BeFunky
befunky.com

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



Pablo
pablo.buffer.com

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

adobe.com/pl/
creativecloud

Profesjonalny, płatny zestaw narzędzi to 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. Podobnie zresztą jak wrażliwość na dźwięki. Wszyscy je słyszymy, ale różnie na nie reagujemy, nie każdy potrafi je idealnie rozpoznać. Jedne kolory wywołują w nas radość, inne spokój, jeszcze inne irytację.

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.

Choć odbiór kolorów przez ludzi nie zawsze jest taki sam, gdyż wchodzi tu też w grę osobiste skojarzenia (np. wspomnienia — w przedszkolu nie lubiłem rajtuz, które były koloru brązowego i do tej pory nie znoszę tego koloru), w pewnym stopniu ogólności można



powiedzieć, że ich znaczenia można sklasyfikować. Pomocna w tym jest i kultura, i natura. Zazwyczaj z nich wywodzą się znaczenia i emocje, jakie wprowadzają kolory do naszego postrzegania świata.

Oto kilka przykładów:



TEMPERATURA BARW

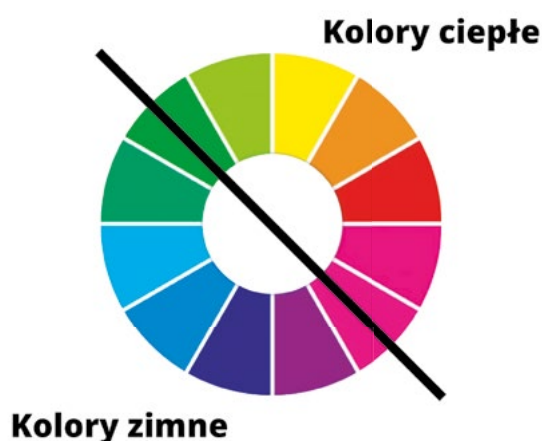
W dość dużym uproszczeniu możemy powiedzieć, że kolory dzielimy na ciepłe i zimne. Związane jest to z odczuciami jakie konkretne kolory wywołują u ludzi. Nie bez znaczenia jest także ich występowanie w naturze i temperaturowe skojarzenia, jakie są z nimi związane. Wpływem barw na życie człowieka zajmuje się psychologia koloru. Nie opiszemy tu wszystkich możliwych interpretacji, skojarzeń i emocji. Wspomnimy o kilku, które dotyczą kolorów najczęściej pojawiających się w naszym otoczeniu.

Barwy ciepłe działają na człowieka energetyzującą. Dają mu chęć do życia i działania. Dodają sił i pobudzają. Niektóre rozpalają zmysły (np. czerwony), inne, takie żółcie i pomarańcze,

poprawiają samoocenę i pozytywnie wpływają na pracę naszego mózgu. w otoczeniu tych barw świetnie się bawimy, ale i wydajniej uczymy się lub pracujemy. Zieleń, symbolizująca nowe życie, niesie ukojenie nerwów, nastraja nas optymistycznie do życia i poprawia humor. Barwy zimne ze swej natury wyciszają, skłaniają do refleksji, chłodzą rozpalone temperamenty. Wykorzystujemy je wszędzie tam, gdzie zależy nam na zachowaniu spokojnej atmosfery. Takie kolory kojarzą się także z relaksem i odpoczynkiem.

O kolorach, ich rodzajach, znaczeniach i skojarzeniach z nimi powinniście pamiętać zawsze, gdy przystępujecie do projektowania. Niezależnie, czy jest to projektowanie graficzne, dobór poszczególnych części garderoby, czy wybór kolorów, na jaki zdecydujecie się pomalować ściany w ulubionym pomieszczeniu.

Poniższa ilustracja pokazuje uproszczony podział kolorów ze względu na temperaturę barw.



DOBÓR KOLORÓW NA KOLE BARW

Powstało kilka prostych zasad umożliwiających dobór kolorów, które będą ze sobą współgrały. Stosowanie ich to nie tylko pewien kolorystyczny kanon, ale przede wszystkim szansa, że będą one zgodne z naturalnymi przyzwyczajeniami odbiorczych.

Koło barw nazywane jest także tarczą Newtona i być może zetknęliście się z nią już na lekcjach fizyki. Zgodnie z definicją jest to dysk z kolorowymi sektorami (podobnie jak w kolorach tęczy), których barwy i wielkości są tak dobrane, aby przy szybkim obracaniu się krążka obserwator widział go jako jednolicie biały. Isaac Newton zaprezentował w ten sposób w roku 1704 mieszanie się barw: odpowiednia kombinacja barw daje w wyniku zmieszania wrażenie bieli lub inne wrażenie barwne. Źródło: pl.wikipedia.org/wiki/Tarcza_Newtona



DOPEŁNIENIE PRZECIWIENSTW

Komplementarność, to inaczej dopełnianie się. Barwy dopełniające się leżą naprzeciw siebie na kole kolorów. Kontrast pomiędzy barwami sprawia, że odbiorca dostaje wizualny zastrzyk energii.

Przy zastosowaniu tej zasady doboru kolorów należy pamiętać, że jedna barwa powinna wyraźnie dominować, a przeciwległa być jedynie jej uzupełnieniem, stosowanym jedynie dla podkreślenia koniecznych akcentów.



TRIADA

Wpisanie w koło kolorów trójkąta równobocznego daje nam zestaw kolorów, które są oddalone od siebie równomiernie (każdy kolor oddzielają zawsze trzy inne). to także sposób doboru, dzięki któremu projekt pod względem kolorystycznym będzie dla odbiorcy pobudzający, dający wrażenie energetyczności. Podobnie jak w przypadku dopełnienia się kolorów jedna barwa wskazana przez wierzchołek trójkąta powinna być dominująca, a dwie pozostałe powinny być jedynie jej uzupełnieniem.



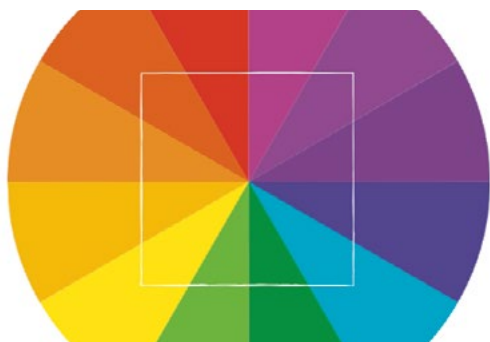
ANALOGIA

Połączenie barw leżących obok siebie na kole kolorów jest zgodne z występowaniem barw w naturze. Dlatego właśnie odbiorcy są do takich połączeń naturalnie przyzwyczajeni. Wybierając taki zestaw łączenia kolorów należy być ostrożnym. Może powodować on poczucie rutyny, jednostajności. W tym przypadku dodatkowo w projekcie warto zastosować także (jako akcenty) kolory neutralne, czyli czarny, biały i szary.



KOMPLEMENTARNOŚĆ

Jeżeli w koło kolorów wpiszesz kwadrat lub prostokąt, wierzchołki figur geometrycznych wyznaczają nam dwie pary kolorów komplementarnych, czyli uzupełniających się (por. przykład pierwszy — dopełnianie się przeciwieństw). Dzięki takiemu doborowi uzyskamy połączenie niezwykle harmonijne. Jeżeli jesteście początkującymi grafikami od takiego doboru warto rozpoczynać swoje pierwsze projekty. I w tym przypadku pamiętajcie, aby jeden kolor dominował, a pozostałe w harmonijny sposób go uzupełniały.

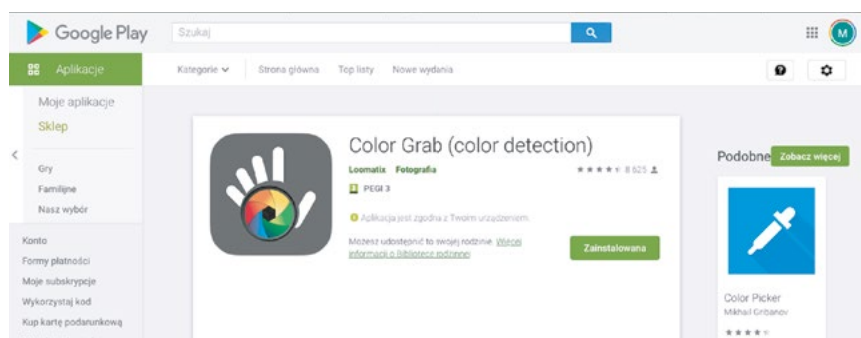


Ćwiczenie:

Aplikacja Color Grab to narzędzie do przechwytywania kolorów ze zdjęć lub z otoczenia (za pośrednictwem kamery). Wypróbuj tę aplikację i pomyśl, do czego może służyć taka aplikacja. W jakich zawodach jest wykorzystywana?

Narzędzia niezbędne do wykonania ćwiczenia:

Komputer lub tablet z dostępem do internetu, przeglądarka internetowa np. Mozilla Firefox, Chrome, Internet Explorer etc. Aplikację Color Grab możesz pobrać bezpłatnie z Google Play lub Apple Store.



Ćwiczenie

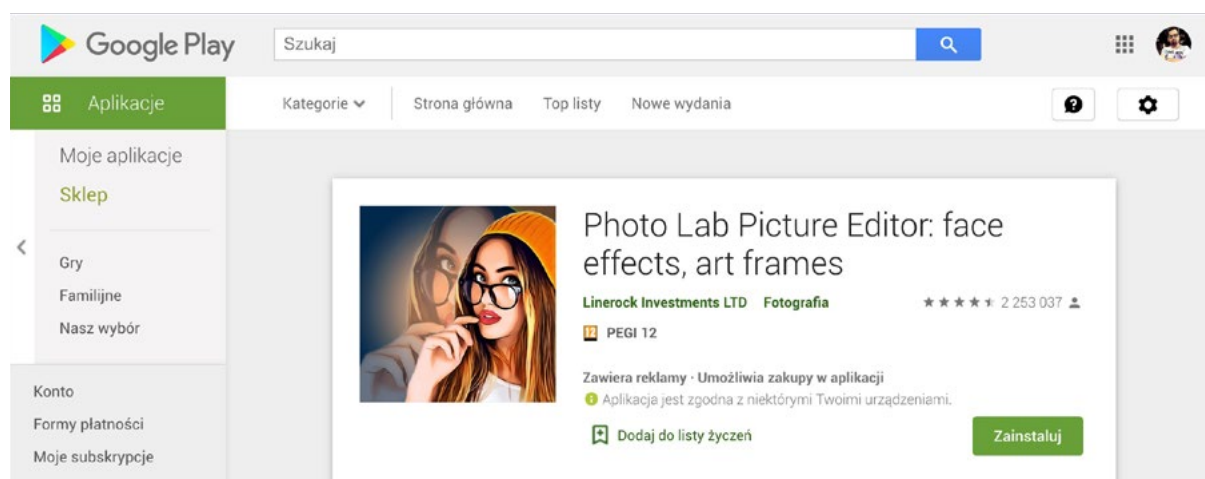
Photo Lab Picture Editor to narzędzie do edycji zdjęć i wprowadzania rozmaitych efektów wizualnych (czasami bardzo wymyślnych). Przydaje się, aby uatrakcyjnić zdjęcia, czynić



je bardziej wyrazistymi, a nawet wprowadzić do nich odrobinę ruchu. Wszystko dzięki rozmaitym filtrom. Dobierzcie się w pary i wypróbujcie to narzędzie. Zróbcie sobie wzajemnie zdjęcia i zobaczcie, co można z nimi zrobić w aplikacji. Wypiszcie trzy jej funkcje, które Wam się najbardziej podobają. Zastanówcie się, gdzie można taką aplikację wykorzystać.

Narzędzia niezbędne do wykonania ćwiczenia:

Komputer lub tablet z dostępem do internetu, przeglądarka internetowa np. Mozilla Firefox,



Chrome, Internet Explorer etc. Aplikację Photo Lab Picture Editor możesz pobrać bezpłatnie z Google Play lub Apple Store.

Kartka papieru A4 i coś do pisania: ołówek, długopis (do zapisania funkcji).

Projektowanie wizualne: narzędzia wspierające projektowanie

NA SKRÓTY

Uwaga! Znajomość zasad „kręcenia” kołem kolorów bardzo przydaje się w życiu projektanta graficznego. Mało tego, przydaje się także do wyboru odpowiedniego podkoszulka pasującego do spodni w danym kolorze. Jednak istnieje też wiele programów, aplikacji i stron internetowych, które wspomogą Was w tym czasami trudnym wyborze (doboru koloru w projekcie, a nie podkoszulka do dżinsów). Warto z nich korzystać. Wiele z nich oferuje ocenę dokonanego przez siebie wyboru przez innych użytkowników internetu zmagającym

się z analogicznymi problemami. Inne potrafią dostosować zestawy dokładnie dopasowane do osobistych preferencji. Posługiwanie się nimi znacznie ułatwia pracę.

Zachęcamy do zapoznania się z przynajmniej kilkoma z nich.

COLORSUPPLYYY

colorsupplyyy.com

Strona internetowa, z której najłatwiej możesz nauczyć się jak działa koło kolorów. Dzięki algorytmowi dostępnemu na stronie automatycznie dobierzesz kolory do swojego projektu zgodnie z logiką koła kolorów.



ColorDot

color.hailpixel.com

Narzędzie umożliwiające stworzenie palety kolorów. Przesuwającym się w boki kursorem zmieniamy kolor. Przesuwając kursor w górę i dół, zmienia się nasycenie. Gdy klikasz, że stawiasz kolory ze sobą i tworzysz palety barw. Poza tym możesz sprawdzić, jak wybrany przez Ciebie kolor wygląda na pełnej powierzchni ekranu.



Color Hunt

colorhunt.co

Platforma społecznościowa, na której ludzie dzielą się stworzonymi zestawami barw. Umożliwia „lajkowanie” i wybieranie odpowiednich dla swojego projektu zestawów kolorystycznych.



BrandColors

brandcolors.net

Strona pokazuje, z jakich kolorów korzystają największe marki świata. Pamiętaj, że palety barw mogą być zastrzeżone np. w znakach towarowych. Zawsze jednak poszukać inspiracji w projektach, które dobrze i długo funkcjonują już na rynku.



ColorDrop
colordrop.io

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



COLORD
colrd.com

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



Material Design Palette
materialpalette.com

Funkcjonalna i niezwykle prosta w obsłudze strona umożliwiająca dobór kolorów do swojego projektu.



Palettable
palettable.io

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



Color Safe
colorsafe.co

Strona umożliwia między innymi sprawdzenie, jak napis w danej czcionce, o określonym rozmiarze i kolorze będzie prezentował się na różnym tle.



Color palettes by CANVA
canva.com/colors/color-palettes

Rozbudowane narzędzie umożliwianie dobór kolorów do własnego projektu. Można tu między innymi wgrać swoje zdjęcie i na jego podstawie generowana jest pasująca paleta barw.



Color Grab Aplikacja

Aplikacja umożliwiająca
„przechwytywanie” kolorów
z rzeczywistości przy pomocy
aparatu fotograficznego, w który
wyposażony jest smartfon.



Jeżeli nie udało się wybrać odpowiadającego Wam narzędzie pozostaje zdać się na własną intuicję. Pamiętajcie, każdy z Was jest użytkownikiem kultury. Zazwyczaj jesteście silnie w niej zakorzenieni, więc wiecie, jakimi kolorami najlepiej operować w różnych kontekstach oraz przez lata funkcjonowania pośród różnych tekstów kultury samoistnie wykształciliście zmysł i intuicję, jakie kolory do siebie pasują.

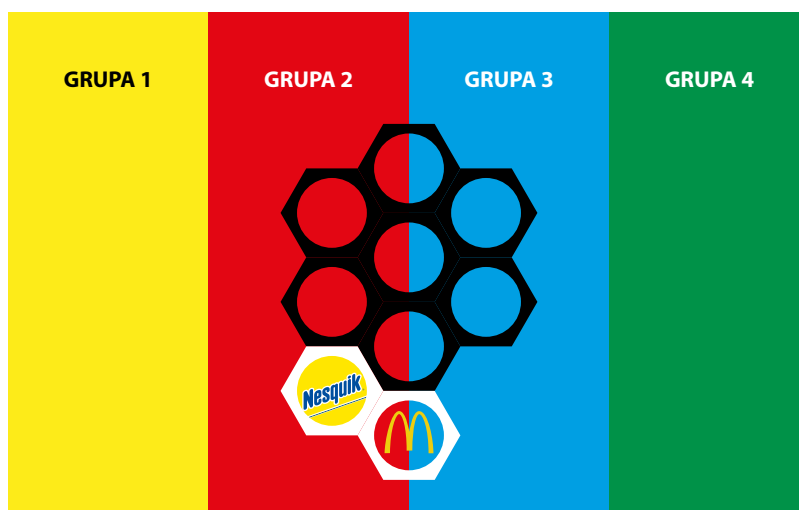
Ćwiczenie

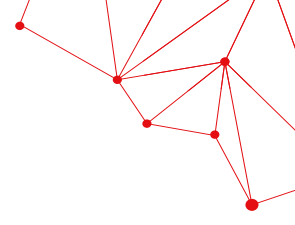
Zobaczysz slajd, na którym znajdują się 4 kolory. Pracujecie w grupach. Każda grupa otrzymuje do pracy jeden kolor. Otrzymacie też heksy (sześciokątne foremne). W jednym z nich wpisze nazwę koloru przypisanego grupie (np. czerwony) i położcie go w centralnej części stołu (przestrzeni do pracy). Następnie w 6 heksów wpisze skojarzenia, jakie macie z tym kolorem. Im więcej tym lepiej. Kiedy wyczerpiecie już bazę skojarzeń, w kolejne heksy wpisze nazwy firm, kojarzonych z tymi właśnie kolorami. Heksy z nazwami firm układajcie w kolejnym rzędzie, tak aby utworzyły plaster miodu. Na koniec wejdźcie na stronę brandcolors.net i sprawdźcie, z jakich palet barw korzystają Wasze ulubione marki. Zastanówcie się, dlaczego.

Narzędzia niezbędne do wykonania ćwiczenia:

Komputer lub tablet z dostępem do internetu, przeglądarka internetowa np. Mozilla Firefox, Chrome, Internet Explorer etc. w przeglądarkę internetową wpisz: www.brandcolors.net

Kartka papieru A4 i coś do pisania: ołówek, długopis (do zapisania wniosków).





Ćwiczenie

Wybierz jeden kolor, z którym kojarzy Ci się Twoja szkoła.

Wejdź na stronę **colorsupplyyy.com** i na kole kolorów dobierz paletę barw, która najbardziej odpowiada profilowi szkoły. Zapisz wybraną kolorystykę w formie numerycznej, np. #F2A143.

Narzędzia niezbędne do wykonania ćwiczenia:

Kartka papieru A4 i coś do pisania: ołówek, długopis (do zapisania koloru w formie numerycznej).

Ćwiczenie

Wejdź na stronę **www.colorsafe.co**. Kliknij w: get started, wybierz kolor, który ustaliłeś/aś wcześniej (podać wartość liczbową z poprzedniego ćwiczenia), wybierz czcionkę i jej rozmiar. Zobacz, czy Twój tekst jest czytelny na tle koloru.

Narzędzia niezbędne do wykonania ćwiczenia:

Komputer lub tablet z dostępem do internetu, przeglądarka internetowa np. Mozilla Firefox, Chrome, Internet Explorer etc. w przeglądarkę internetową wpisz: **www.colorsafe.co**

DLACZEGO MÓJ PLIK SIĘ NIE OTWIERA?

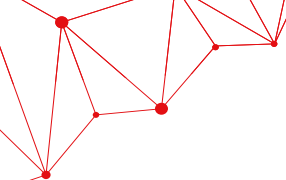
U mnie działa

Taką odpowiedź najczęściej można usłyszeć od lekko złośliwego informatyka odpowiedzialnego za wsparcie jakiejś firmy lub instytucji za każdym razem, gdy zgłaszamy się do niego z banalnym problemem. Problem polega na tym, że to, co dla osoby zajmującej się na codzień jakimś tematem jest oczywistością, dla laika może być czarną magią. Podobnie jest z różnymi plikami graficznymi, które mogą być zapisane w różnych formatach. Problem komplikuje się dodatkowo, gdyż różni producenci oprogramowania wprowadzają własne formaty kompatybilne tylko z ich produktami.

Przyczyny problemów z otwarciem pliku graficznego

Dwie najpopularniejsze przyczyny problemów z otwarciem plików graficznych to:

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



Choć wydają się one banalne czasami potrafią przyprawić użytkowników o ból głowy.

Co możemy zrobić, aby wykluczyć obie przyczyny.

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.

RODZAJE PLIKÓW GRAFICZNYCH

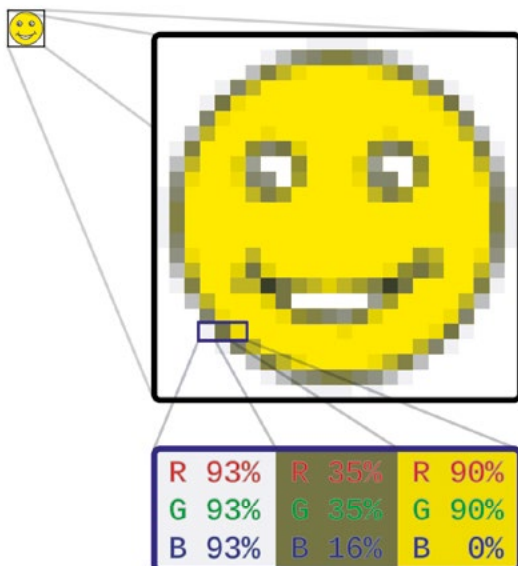
GRAFIKA RASTROWA (POTOCZNIE ZWANA BITMAPĄ)

Najprostszym przykładem grafiki rastrowej są zdjęcia wykonane cyfrowym aparatem fotograficznym. Obrazy prezentowane są za pomocą matrycy punktów w postaci prostokątnej siatki odpowiednio kolorowanych pikseli. Ponieważ grafika zapisana w postaci rastrowej stanowi nieraz dużą ilość danych, często stosuje się odpowiednią technikę kompresji celem zmniejszenia wielkości miejsca zajmowanego w pamięci. Kompresja może być bezstratna lub stratna, co przekłada się na jakość grafiki. Rozmiar obrazka rastrowego nie może zostać zwiększony bez zmniejszenia jego ostrości. Wymiary obrazu w pikselach stanowią miarę całkowitej liczby pikseli wzdłuż szerokości i wysokości obrazu.

Źródło: pl.wikipedia.org/wiki/Grafika_rastrowa.

- **ppi** (ang. pixels per inch) – liczba pikseli przypadająca na cal długości. Jednostka stosowana do określania rozdzielczości obrazów rastrowych.
- **dpi** (ang. dots per inch) – liczba punktów obrazu przypadająca na cal. Jednostka stosowana do określenia rozdzielczości obrazów generowanych przez drukarki, plotery, naświetlarki itp.





Emotikon przedstawia mapę bitową RGB. Każdy kwadrat powiększenia prezentuje jeden piksel emotikona. Kolejne powiększenie pokazuje trzy piksele, których kolory wynikają z połączenia składowej czerwonej, zielonej i niebieskiej

Źródło: Wikimedia Commons, by: Gringer, CC0.

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

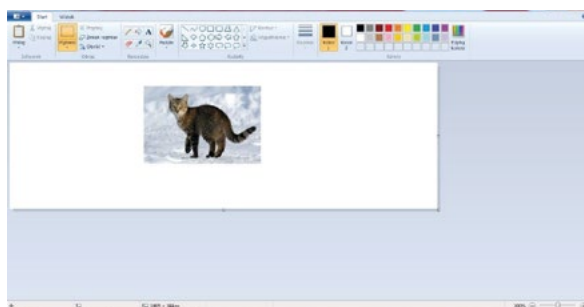
GRAFIKA WEKTOROWA (INACZEJ ZWANA OBIEKTOWĄ)

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.

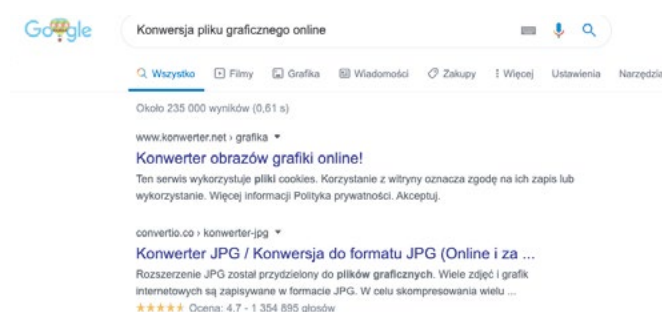
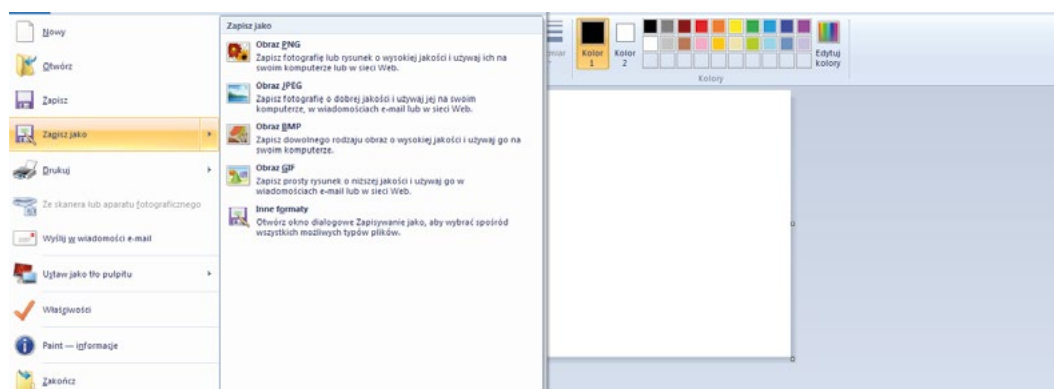
Popularne formaty grafiki wektorowej:

- **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”.**

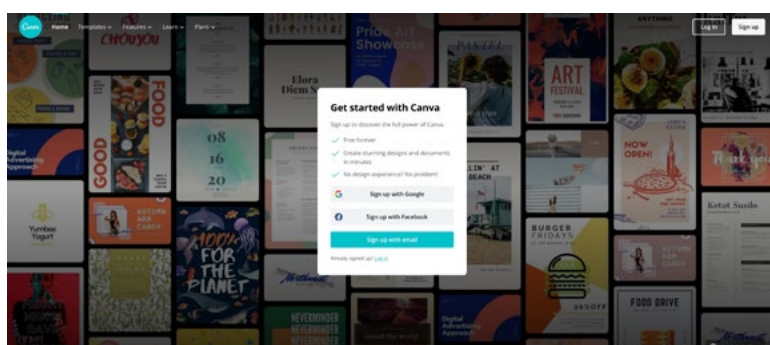
NAUKA PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO W PROGRAMACH CYFROWYCH — CANVA

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 i intuicyjna, oferuje pięćdziesiąt tysięcy szablonów do wykorzystania w rozmaitych projektach. Właśnie od tego programu najłatwiej rozpocząć swoją przygodę z projektowaniem graficznym, tym bardziej, że dla całkowitych laików oferuje ona całkiem niezły system pomocy w postaci krótkich, ale rzeczowych porad.

Daje też możliwość tworzenia i udostępniania prezentacji (i innych projektów), co znacznie ułatwia pracę, np. w przypadku, gdy mamy do wykonania jakiś projekt w zespole lub chcemy przesłać komuś nasze dzieło. Praca grafika to dziś w dużej mierze właśnie praca zespołowa i umiejętność komunikacji z innymi członkami drużyny. Nie każdy zna się na wszystkim, a wspólne budowanie zazwyczaj przynosi lepsze efekty niż samodzielne zmaganie się z tematem, o którym niewiele wiemy. Na tym polu Canva może okazać się niezastąpiona.

Canva współpracuje także z wieloma aplikacjami i stronami, co pozwala np. na łatwe generowanie kodów QR i zamieszczanie ich w projekcie, wstawianie map Google, linków, filmów wideo... i w zasadzie wszystkiego, co może wymyślić współczesny projektant. Ułatwieniem jest także możliwość połączenia Canvy z różnymi wirtualnymi dyskami umożliwiającymi przechowywanie danych.

Rejestracja i logowanie



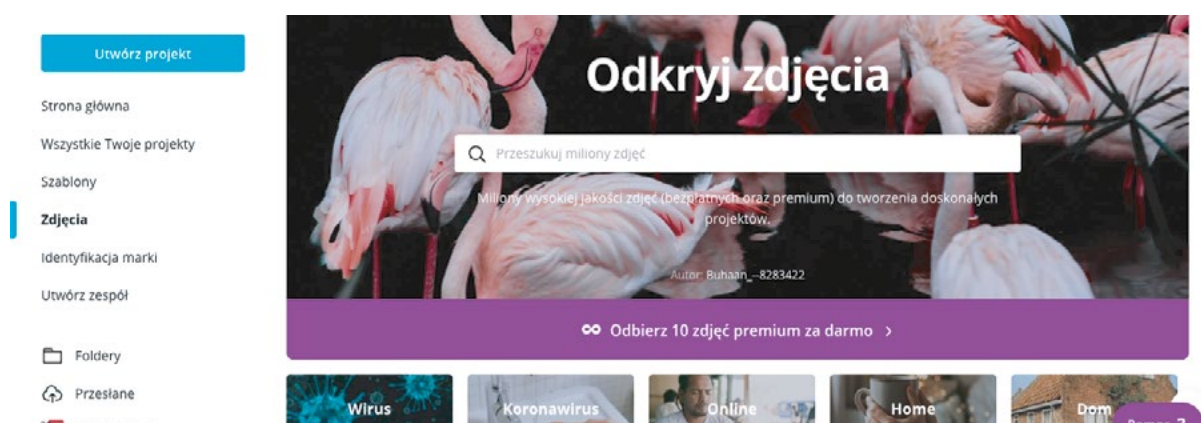
Rejestracja w Canvie jest banalnie prosta. Po pierwsze można połączyć konta funkcjonujące już w usłudze Google, można zarejestrować się przy pomocy konta na Facebook lub odbyć standardową procedurę rejestracji przy pomocy adresu email. System rejestracji na stronie, po wyborze odpowiedniej opcji, poprowadzi Cię krok po kroku, aby po kilku minutach móc korzystać z zasobów i możliwości oferowanych przez ten program.

Wszystkie Twoje projekty

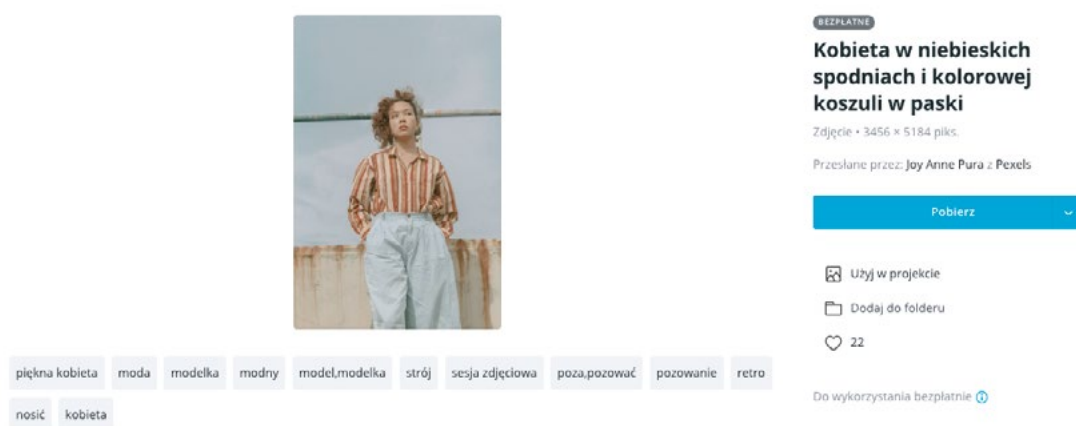
Menu główne w Canvie odsyła nas do naszych projektów zgromadzonych na jednej stronie w taki sposób, aby dostęp do nich był w szybki i prosty. Przy większej ilości projektów, dla zachowania porządku warto uszeregować je w folderach. To pozwala jeszcze szybciej je odszukać, gdy będą nam potrzebne.

Zdjęcia

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

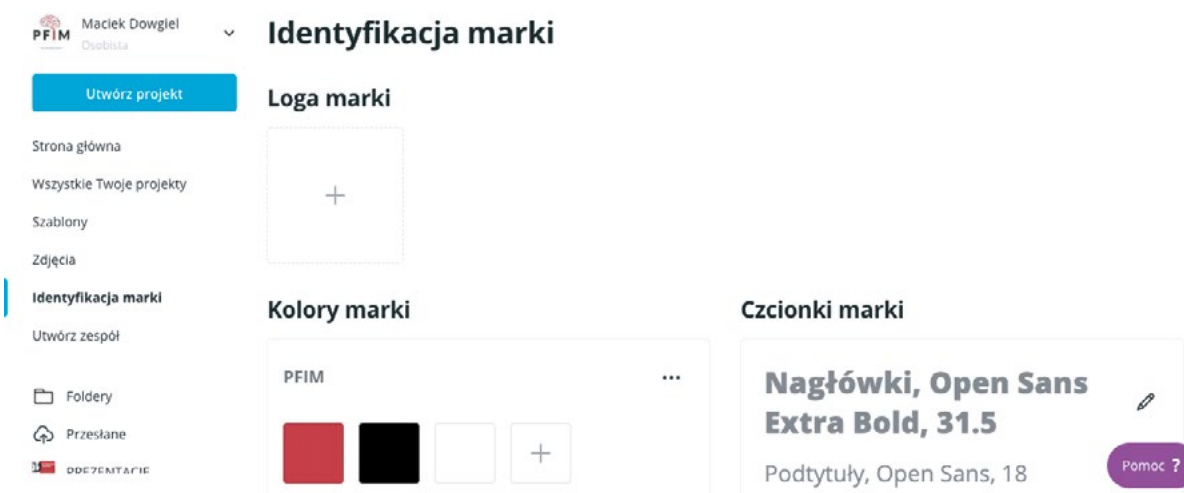


Wszystkie zdjęcia są dokładnie opisane, aby łatwo je było odnaleźć.



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.



Niebieski Koła Pies Instagram Post

Instagram Post • 2160 × 2160 piks.

[Użyj tego szablonu](#)

♡ Lubię

📤 Udostępnij

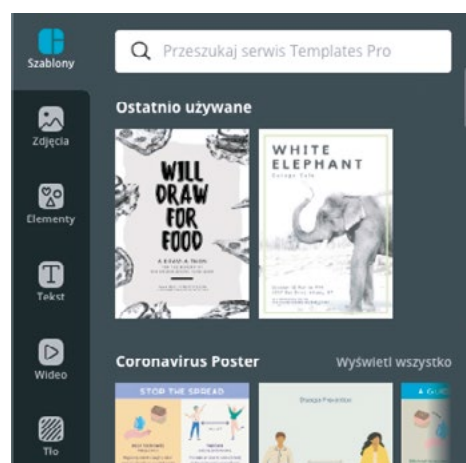
Kolory



Projektowanie

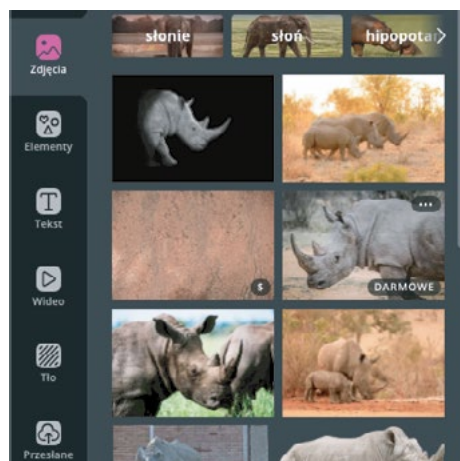
SZABLONY

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



ZDJĘCIA

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



ELEMENTY

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



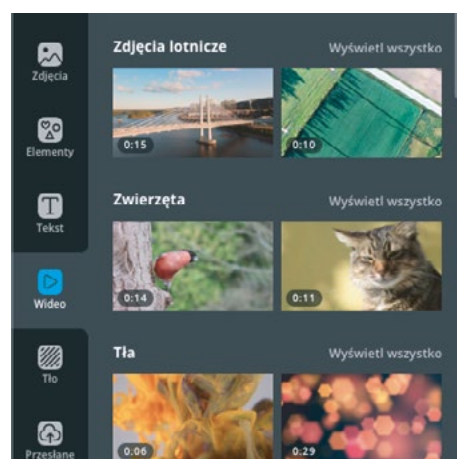
TEKST

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.



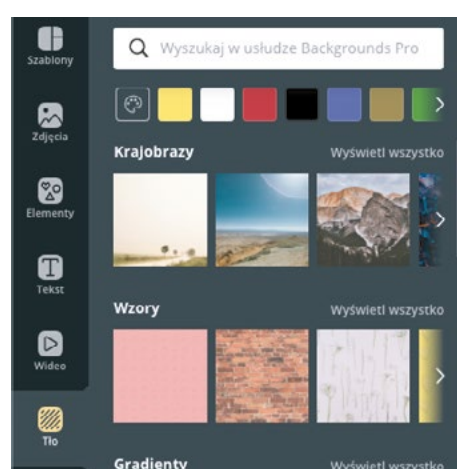
WIDEO

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.



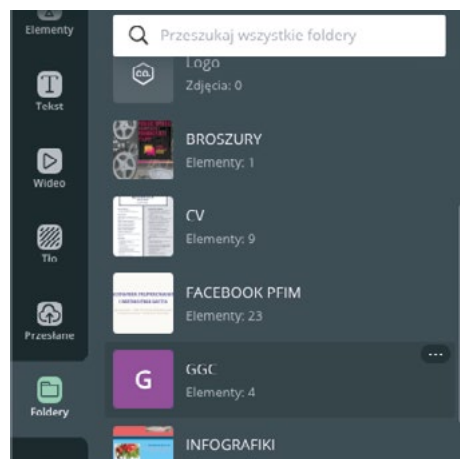
PRZESŁANE

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.



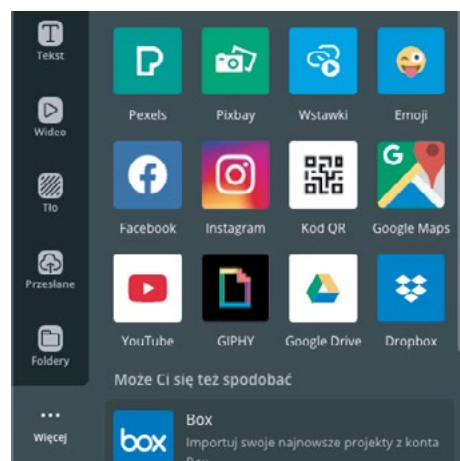
FOLDERY

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



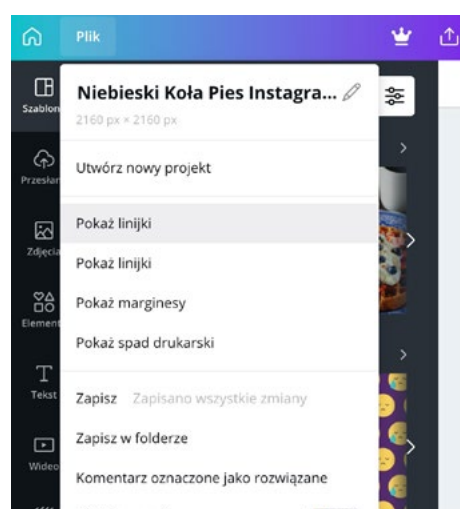
WIĘCEJ

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.



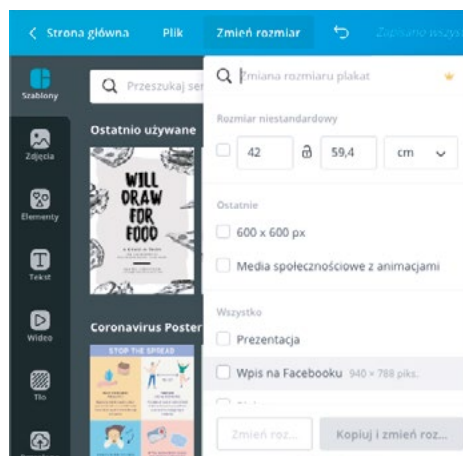
PLIK

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.**



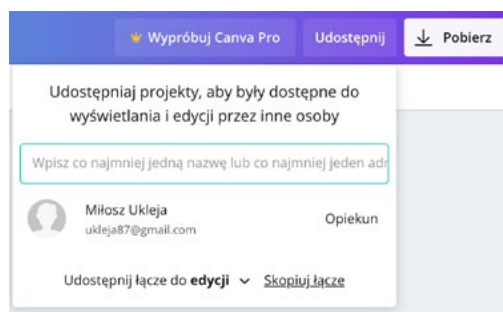
ZMIEŃ ROZMIAR

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



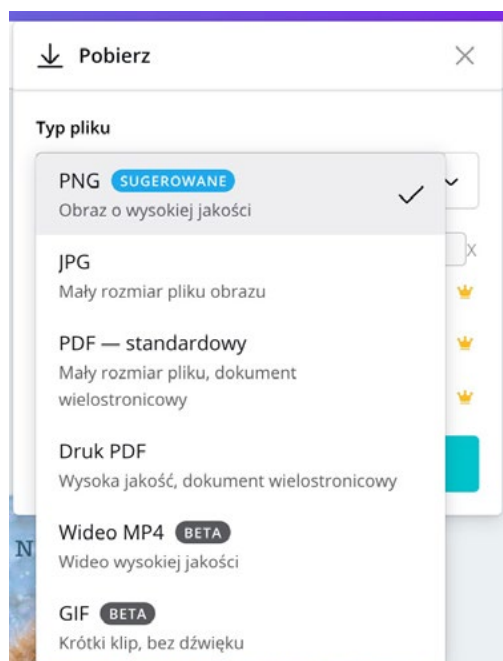
UDOSTĘPNIJ

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



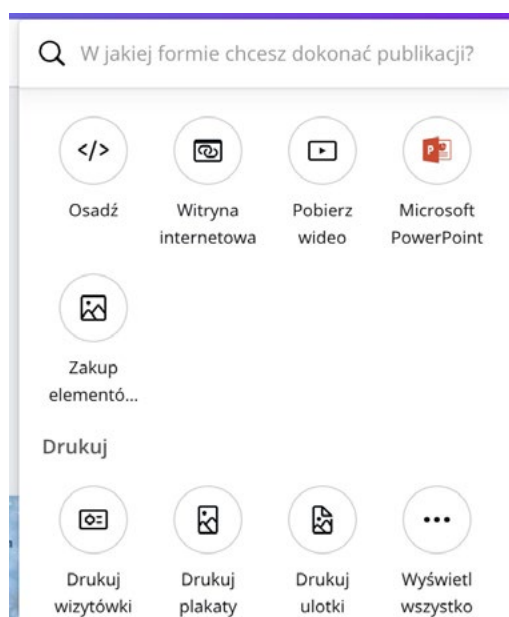
POBIERZ

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



Ćwiczenie

Otrzymacie po 2 słowa, które zostaną wykorzystane przy zabawie w rebusy. Wasze zadanie to przedstawienie tych słów w formie rebusów złożonych z grafik znalezionych w sieci. Musicie zastanowić się, jak przedstawić je w formie graficznych rebusów. Korzystając z wyszukiwarki Google znajdziecie potrzebne grafiki udostępnione na licencji umożliwiającej ich dalsze wykorzystanie. W dowolnym programie graficznym (Paint, Canva) przygotujcie rebusy, pamiętając o właściwym opisanie plików i licencji, na których zostały udostępnione grafiki. Po zakończeniu tej części pobawcie się w kalambury.

Narzędzia niezbędne do wykonania ćwiczenia:

Komputer lub tablet z dostępem do internetu, przeglądarka internetowa np. Mozilla Firefox, Chrome, Internet Explorer etc. W przeglądarkę internetową wpisz: **www.canva.com** i wejdź na swój profil lub otwórz program Paint lub inny program graficzny na komputerze.

Ćwiczenie

Praca w grupie z Canvą. Wasze zadanie polega na stworzeniu prezentacji na temat: Kampania medialna dotycząca (wymyślnego) wydarzenia/imprezy w szkole. Należy przygotować taką prezentację, którą można pokazać ewentualnemu sponsorowi. Wszyscy pracują w tym samym czasie na jednym szablonie. Każdy z was przygotowuje określoną liczbę slajdów.

Przed przystąpieniem do części właściwej narysujcie wspólnie mapę myśli na dużej kartce szarego papieru, dzieląc się obowiązkami i zakresem tematycznym.

Narzędzia niezbędne do wykonania ćwiczenia:

Komputer lub tablet z dostępem do internetu, przeglądarka internetowa np. Mozilla Firefox, Chrome, Internet Explorer etc. W przeglądarce internetowej wpisz: **www.canva.com** i wejdź na swój profil.

Duża kartka szarego papieru (np. rozmiar A2), coś do pisania: ołówek, długopisy, mazaki (do przygotowania mapy myśli).

Prezentacja PPT

PREZENTACJA TO SZTUKA

Prezentacja to sztuka

Z technicznego punktu widzenia przygotowanie prezentacji jest banalnie proste. Trzeba ułożyć slajdy, dodać do nich ilustracje i wypisać najważniejsze rzeczy, które chce się przekazać.

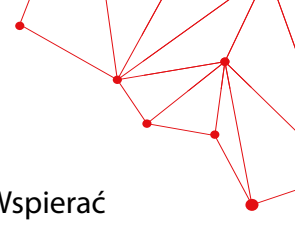
Ale... Zrobienie dobrej prezentacji, która zainteresuje słuchaczy i słuchaczki, nie jest już takie oczywiste. Prezentacja rządzi się bowiem swoimi prawami, a specjaliści z zakresu komunikacji wciąż głowią się, jak uczynić ją możliwie najskuteczniejszą. Podpowiemy, do jakich dochodzą wniosków.

DO CZEGO SŁUŻY PREZENTACJA

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.

CECHY DOBREJ PREZENTACJI

SPÓJNOŚĆ

Prezentacja powinna być przede wszystkim spójna. Nie może być zaprojektowana w sposób chaotyczny. Slajdy powinny być utrzymane w tym samym stylu i w sposób logiczny powinny do siebie nawiązywać.

LICZBA INFORMACJI

Nie można zarzucić odbiorcy ogromną ilością informacji, które znajdują się na poszczególnych slajdach. Uwaga odbiorcza ma swoje ograniczenia, a przeciętny słuchacz może zakodować jedynie ograniczoną ilość informacji. Na slajdach należy umieszczać jedynie te najistotniejsze, na których zapamiętaniu zależy nam szczególnie.

GRAFIKA

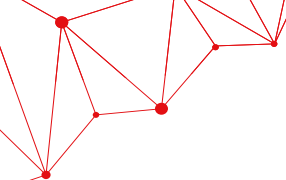
Grafika, oprócz tego, że powinna być estetyczna i stanowić swoisty ozdobnik do prezentowanych treści, musi się wyraźnie do nich odnosić. Materiały graficzne należy dobierać do slajdów tematycznie, metaforycznie (ilustracja jest metaforą tego, co przekazywane w wypowiedzi) lub estetycznie (jeżeli jest to jedynie kwestią utrzymania prezentacji w określonym stylu).

TWORZENIE HISTORII

Historia prezentowana na slajdach powinna być przede wszystkim zrozumiała dla wszystkich. Nie może zatem być zbyt zawiła, ale także nie powinna być zbyt banalna. W obu przypadkach istnieje ryzyko, że odbiorca znudzi się nią szybko. Jeżeli prezentowane są jedynie dane, czasami warto „dopisać” do nich jakąś historię/anegdotę. To ułatwi ich zapamiętywanie. Trzeba też pamiętać, aby język prezentacji dostosować do możliwości odbiorców.

ATRAKCYJNOŚĆ I BOGACTWO (FILMY, INFOGRAFIKI)

Być może dobrym pomysłem jest wzbogacenie prezentacji o krótki film lub przygotowane



infografiki. Mogą one stanowić przerywnik, dający wytchnienie odbiorcom lub być ilustracją prezentowanego problemu. Pamiętać jednak należy, żeby nie przesadzić. Zbyt duża ilość materiałów dodatkowych sprawi, że odbiorcza uwaga zostanie odciągnięta od zasadniczego problemu. Słuchacz może odnieść też wrażenie, że mówca prezentacją próbuje zabawić go, zamiast czegoś nauczyć/coś przekazać. Krótko mówiąc, co za dużo, to niezdrowo.

ŹRÓDŁA

Podawanie źródeł, skąd czerpiemy informacje zaprezentowane na slajdach świadczy o profesjonalizmie osoby prezentującej. Słuchacz lubi znać źródło informacji, co daje mu poczucie, że nie zostały one wymyślone na potrzeby prezentacji lub, mówiąc potocznie, wysane z palca. Obowiązek podawania źródeł informacji nakłada na prezentera także prawo autorskie i zasady poprawnego cytowania.

MERYTORYKA

Lubicie, gdy nauczyciel w szkole wie, o czym mówi? Gdy zna się dobrze na jakimś temacie? Czujecie, że prezentowana wiedza jest rzetelna. Analogicznie, warto aby prezentacja także oparta była na rzetelnych informacjach i w wyczerpujący sposób odnosiła się do prezentowanego tematu.

ESTETYKA

Estetyka to wbrew pozorom bardzo ważny aspekt każdej prezentacji. Ważne jest bowiem co, ale także i jak zostanie zaprezentowane. Tu należy pamiętać o pewnej jednolitości estetycznej, trzymania się wybranego do prezentacji stylu. Jeżeli pierwsze slajdy przygotowane zostaną w stylu współczesnego graffiti, a ostatnie w stylu barokowym, odbiorca może poczuć się zagubiony. Ważne także, aby utrzymywać wszędzie jednolitą czcionkę oraz kolorystykę — ewentualnie zmieniać je zgodnie z wybraną wcześniej logiką prezentacji.

TEMAT

Projektując poszczególne slajdy prezentacji zawsze priorytetem powinien być temat zasadniczy. Częste dygresje, anegdoty mogą spowodować, że słuchacz w końcu zapomni, dlaczego uczestniczy w prezentacji. Jaki jest jej zasadniczy cel. Nie da się także zrobić prezentacji o wszystkim. Należy trzymać się zawsze jednego tematu.



ORTOGRAFIA, INTERPUNKCJA, STYLISTYKA

W końcu ważne jest też aby prezentacja była poprawna pod kątem językowym.

Nie ma nic gorszego dla prezentera niż przerwanie wywodu uwagą słuchacza, że np. w drugiej linijce slajdu jest literówka. Niestety często jest też tak, że odbiorcy zwracają uwagę na błędy językowe, odciągając tym samym swoje myśli od prezentowanego tematu. Poprawność językowa jest także wyrazem profesjonalizmu osoby przygotowującej prezentację. Zawsze trzeba pamiętać o końcowej korekcie i redakcji.



Znając i stosując powyższe zasady istnieje duża szansa, że z powodzeniem uda Wam się przygotować prezentację, która zainteresuje (i zaangażuje) słuchaczy. 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 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

Posty do mediów społecznościowych

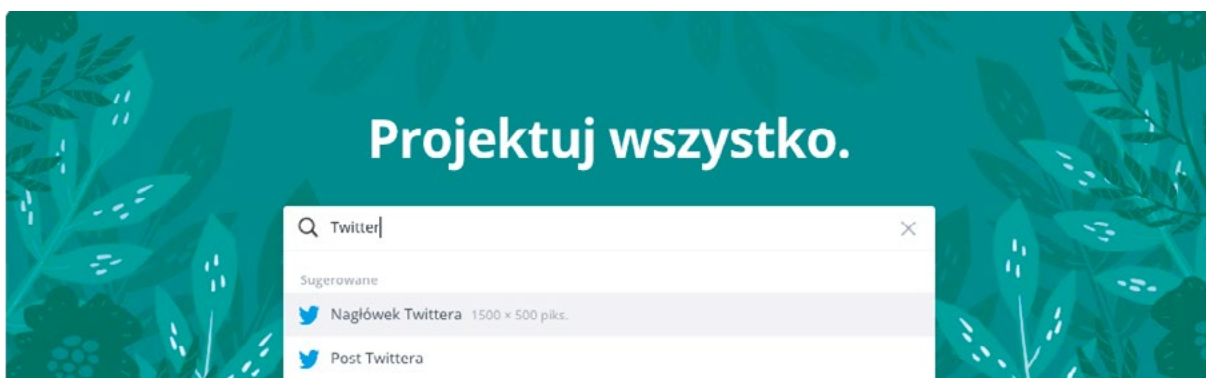
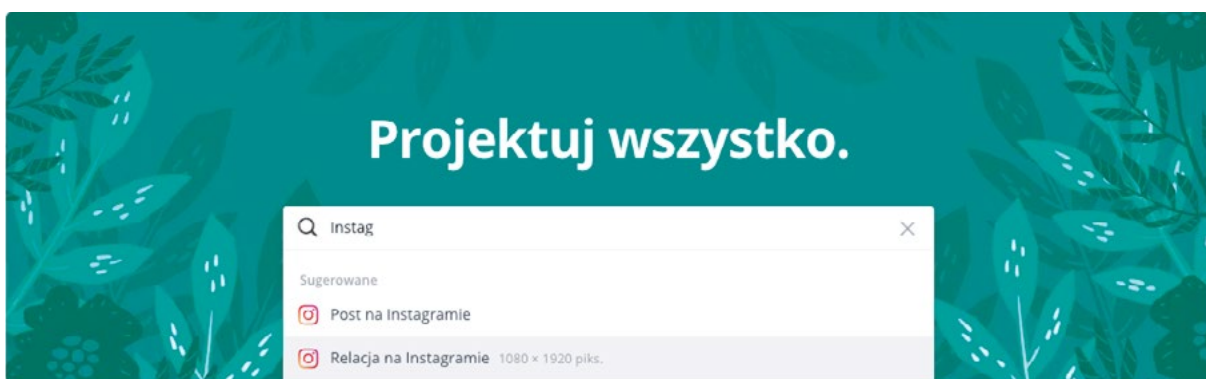
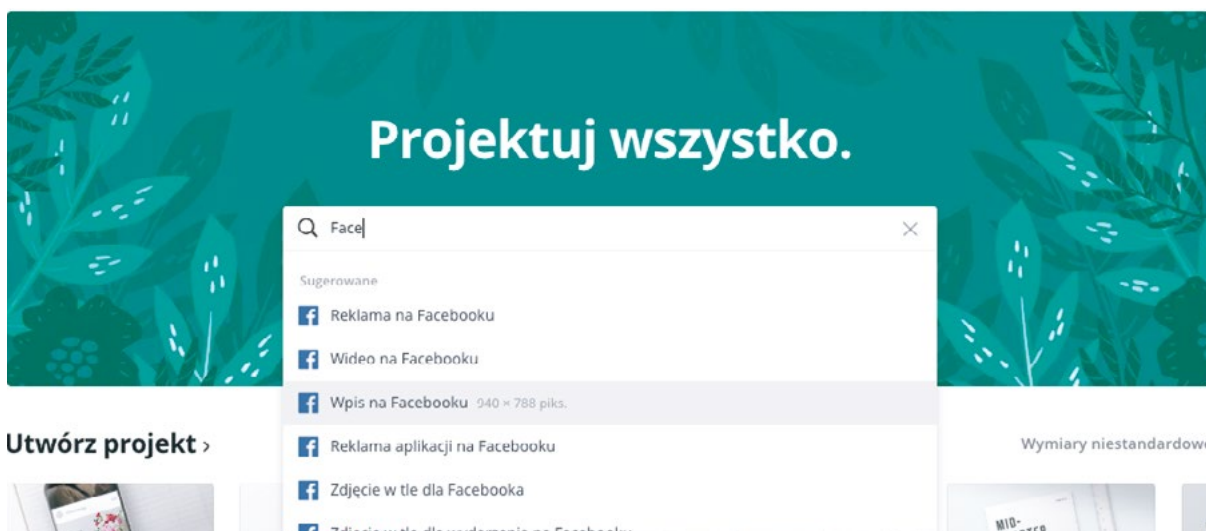
FORMATY

Rozpoczynając projektowanie graficzne postów 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 (bez zniekształceń) prezentować się na konkretnych portalach społecznościowych. Poszczególne wymiary znajdziecie w informacjach o danym medium społecznościowym.

Jednak... jest też metoda o wiele prostsza. Skorzystanie z kreatora treści graficznych.

Najpopularniejszy, najbardziej uniwersalny i najprostszy w obsłudze już znacie. Jest nim Canva, ale możecie skorzystać z dowolnego innego, np. wybierając spośród tych, które zostały zaprezentowane w rozdziale Układ treści.

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.



Projektowanie postów | metoda E-A-S-T

EASY

Łatwe! Teksty powinny być przede wszystkim krótkie. Media społecznościowe to nie miejsce na długie elaboraty. Zresztą, dziś jesteśmy przyzwyczajeni do szybkich i prostych komunikatów. Ważne, aby dostosować język do odbiorców. Mało kto przegląda dziś internet z podręcznym słownikiem wyrazów obcych. Należy zawsze brać pod uwagę swój cel. W prosty sposób przedstawiać odbiorcom kampanii to, czego od nich oczekujemy. Nie można bać się bezpośrednich zwrotów do adresata. Przynajmniej będzie wiedział, że komunikat skierowany właśnie do niego.

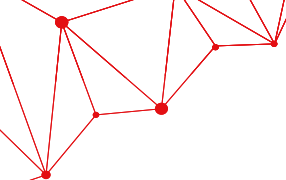
ATTRACTIVE

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. Jednakże 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.

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 udostępniać. Zaangażowani użytkownicy są najlepszymi sprzymierzeńcami kampanii. Pamiętać też 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!

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.

Ćwiczenie

Napisz post do mediów społecznościowych. Musi on mówić o wydarzeniach/imprezach w Twojej szkole i być zgodny z zasadą EAST.

Narzędzia niezbędne do wykonania ćwiczenia:

Kartki papieru A4, coś do pisania: ołówek, długopis etc.

Możesz też skorzystać z komputera i programów do pisania treści typu Word.

Materiały promocyjne do druku - plakaty i ulotki

Projektowanie plakatów jest sztuką taką samą jak malarstwo. Mistrzowie w tej dziedzinie mogą poszczycić się międzynarodowymi nagrodami i własnymi galeriami. Polscy twórcy z tzw. Polskiej Szkoły Plakatu byli niezwykle doceniani na całym świecie. Zaliczyć do nich należy między innymi Andrzeja Pągowskiego, Franciszka Starowieyskiego, Bohdana Butenkę, Jan Lenica, Wojciech Fangor i wielu innych. Sprawdźcie sami jak ma się rodzima szkoła plakatu. Być może prace mistrzów zainspirują Was do wyboru własnej drogi twórczej.





Zajrzyjcie na strony:

plakatpolski.pl



Galerii plakatu filmowego: **gapla.fn.org.pl**



Andrzeja Pągowskiego, Andrzej Pągowski Art Galery: **pagowski.pl**

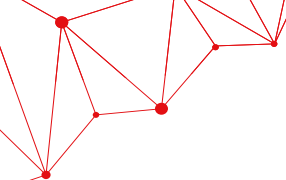
PROJEKTOWANIE PLAKATU

Rozpoczynając projektowanie plakatu musicie pamiętać, że jest on najkrótszą recenzją: filmu, wydarzenia kulturalnego, spotkania, imprezy czy jakiegokolwiek innego działania lub produktu, do którego plakat ma zachęcać. Ma zatem:

- Przykuwać uwagę odbiorcy, czyli być na tyle oryginalnym, aby w jakiś sposób wyróżniać się spośród innych tekstów kultury wizualnej, których każdego dnia widzi dziesiątki lub setki.
- Wzbudzać zainteresowanie, czyli sprawić, aby odbiorca zapamiętał przesłanie plakatu, a w dalszej kolejności wykonał to, do czego plakat zachęca.
- Przekazywać treść, czyli informować o tym, co postanowiliśmy zakomunikować wybierając tą formę graficzną.

Dobry plakat musi cechować się przede wszystkim przejrzystością. Odbiorca nie spędzi nawet kilku minut, analizując przekaz zawarty na plakacie. Masz kilka sekund, aby zainteresować go daną tematyką. Informacje podane powinny zostać zatem w sposób zwięzły, czytelny i prosty.

Podstawowe grzechy projektanta plakatu to zbyt duża ilość informacji zawarta na afiszu



(odbiorca nie ma szans ich przyswoić w kilka sekund) oraz nieczytelność danych (odbiorca nie ma szans zakodować, o czym pragniemy go poinformować lub do czego zachęcić).

W przypadku projektowania plakatu, oprócz uniwersalnej zasady, która zazwyczaj sprawdza się wśród grafików — **PROŚCIEJ = LEPIEJ** — ważna jest także pewna jednolitość stylistyczna. Ważny jest tu dobór czcionki. Podstawowa zasada wskazuje, aby nie eksperymentować z wieloma czcionkami w jednym dziele. Wystarczy jedna lub dwie. No chyba, że plakat oparty jest na koncepcie zabawy różnymi krojami pisma. Pamiętajcie, aby przed wyborem czcionki sprawdzić, czy zawiera ona wszystkie znaki, które chcecie wykorzystać w projekcie. Uniwersalną metodą sprawdzania znaków alfabetu polskiego jest wpisanie zdania: **Zażółć gęślą jaźń.**

Jest to zdanie zawierające wszystkie polskie znaki, które nie występują w innych językach.

ULOTKA

Projektując ulotkę, musicie pamiętać, że ilość tzw. wziętek rozdawanych na ulicach lub dystrybuowanych na stoiskach lub stojakach jest tak duża, że mało kto zwraca dziś na nie uwagę. Aby ulotka cieszyła się jakimkolwiek powodzeniem, powinna być naprawdę oryginalna — zarówno w formie, jak i w treści. Dzięki osiągnięciom współczesnej poligrafii można powiedzieć, że w projekcie ogranicza Was jedynie fantazja i... budżet, jaki postanowicie przeznaczyć na stworzenie ulotek.

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 klasyczne formy.

Niezależnie do kogo skierowana jest projektowana przez Was ulotka, pamiętajcie, że ilość treści w niej zawarta powinna być ograniczona. W tej małej formie graficznej nie ma miejsca na długie elaboraty lub zawiły, niezrozumiały dla wszystkich język. Powinny pojawić się na niej same konkrety i... korzyści. To na nie zwracają największą uwagę odbiorcy, których próbujemy do czegoś zachęcić. Istotne jest też oczywiście hasło — im krótsze, tym lepsze. Ważne, aby oddawało sedno problemu, wydarzenia lub produktu, którego dotyczy Wasz projekt.

Z pomocą przy projektowaniu ulotek i plakatów przyjdzie Wam program **Canva**, oferujący setki szablonów, którymi mogą podpiierać się początkujący graficy.



Ćwiczenie

Przygotuj projekt plakatu do wydarzenia/imprezy w szkole. Musisz pamiętać o kolorystyce, czcionce, a także do kogo kierujesz przekaz. Stosuj również zasady tworzenia plakatów, które chwilę wcześniej poznałeś/aś.

Narzędzia niezbędne do wykonania ćwiczenia:

Komputer lub tablet z dostępem do internetu, przeglądarka internetowa np. Mozilla Firefox, Chrome, Internet Explorer etc. w przeglądarkę internetową wpisz: **www.canva.com** i wejdź na swój profil lub otwórz program Paint lub inny program graficzny na komputerze.

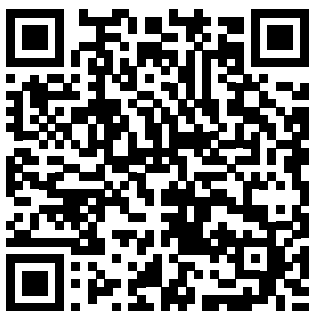
SKŁAD TREŚCI I PRZYGOTOWANIE DO DRUKU (DTP)

Wiecie już, jak ma wyglądać Wasz projekt. Wyobraźcie sobie efekty. Macie zaprojektowane poszczególne elementy projektu. Poza opublikowaniem w internecie postanowiliście jednak wzmocnić jego zasięg poprzez wykorzystanie materiałów drukowanych. Przed Wami początek procesu zwanego 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 podstawowych wskazówek i pojęć, które być może okażą się przydatne w nauce i pracy.

Niestety, na początek niezbyt dobra informacja. Profesjonalnego składu DTP nie da się przygotować w prostych programach graficznych. 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. Nie ma się co czarować. Nie jest to program, który można przyswoić szybko. Aby poznać jego funkcje, potrzeba wielu prób (i błędów), co oczywiście związane jest z czasem potrzebnym na naukę jego obsługi. Informacja dobra jest taka, że w sieci funkcjonuje wiele przewodników podpowiadających krok po kroku, jak korzystać z InDesigna. Osoby znające język angielski mogą zaglądać na forum społecznościowe dotyczące tego programu, dostępne na stronie producenta:



community.adobe.com/t5/indesign/bd-p/indesign?page=1&sort=latest_replies&filter=all



Warto też zapoznać się z samouczkiem oferowanym przez producenta. Znajdziecie tam też zestaw materiałów potrzebnych do wykonania ćwiczeń. są one dostępne pod adresem:

<https://helpx.adobe.com/pl/support/indesign.html?promoid=ZXL8F59B&mv=other>

Kiedy opanujecie już podstawy związane z działaniem programu, możecie przejść do przygotowania szablonu.

SZABLON

W szablonie musicie określić przede wszystkim trzy dane: format strony, marginesy i spady. Spady to obszar zadrukowany, wychodzący poza format docelowy, który gwarantuje, że po docięciu nie będzie „świecił” niezadrukowany brzeg 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.

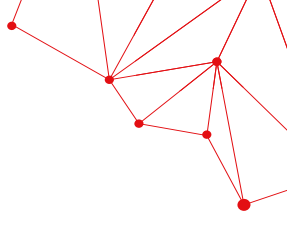
ŁAMANIE

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. Niestety nie można ograniczyć się do pobieżnego przejrzenia tekstu. Trzeba dokładnie się wczytać, aby odnaleźć jak największą ilość niedociągnięć. Operator maszyny drukarskiej nie jest redaktorem. Po wysłaniu projektu do drukarni nikt nie będzie już analizował pod kątem językowym Waszego projektu.





OPCJE DODATKOWE

Współczesna poligrafia oferuje bardzo wiele opcji dodatkowych takich jak np. zastosowanie lakieru wybiórczego, wypukłego, wklęsłego, świecącego w ciemnościach. Koniecznie musicie też ustalić, na jakim rodzaju papieru ma zostać wydrukowany projekt, a w tym zakresie naprawdę jest w czym wybierać. Istnieje kilkadziesiąt rodzajów papieru, z którego możemy skorzystać.

PRZYGOTOWANIE PLIKÓW DO DRUKU

Po przygotowaniu wszystkich danych dla drukarni, utworzeniu szablonu ze spadami i marginesami, korekcie, redakcji, wybraniu dodatków, papieru czas na kontakt z drukarnią. Nie wystarczy wysłać odpowiednio przygotowanego pliku. Warto porozmawiać, czy nasze oczekiwania mogą być spełnione i... to co wymyśliśmy w teorii da się wykonać w praktyce. Last but not least, nie zapomnijcie ustalić ceny. Niektóre usługi poligraficzne potrafią być naprawdę kosztowne.

Z POMOCĄ PRZYCHODZI CANVA

Pamiętajcie, że program Canva umożliwia wyeksportowanie projektu do pliku drukarskiego. Zajrzyjcie do rozdziału o projektowaniu w tym programie.

Prawa autorskie i Creative Commons - co to jest?

PODSTAWOWE POJĘCIA Z PRAWA AUTORSKIEGO

Prawo autorskie

Przedmiotem prawa autorskiego jest utwór



Utwór to każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia.



Utwór jest chroniony prawem autorskim od momentu powstania. Określa ono w jaki sposób inni mogą z niego korzystać i jakie zyski może czerpać autor. Jest to ochrona automatyczna.



- BY Uznanie autorstwa
- NC Wykorzystanie niekomercyjne
- ND Bez utworów zależnych
- SA Na tych samych warunkach

Twórca może również sam ustalić zasady, na jakich chce, by jego utwór był udostępniany, oznaczając go licencjami Creative Commons.

Prawa autorskie dzielimy na: **osobiste**



Chronią więź autora z utworem. Są niezbywalne.



Gwarantują, że utwór będzie zawsze podpisywany nazwiskiem twórcy lub jego pseudonimem (chyba że zdecyduje się on pozostać anonimowy).



Dozwolony użytek

Prawo autorskie zezwala na korzystanie z już rozpowszechnionego utworu w zakresie własnego użytku osobistego, bez konieczności pytania o zgodę ani zapłaty wynagrodzenia.

majątkowe



Majątkowe prawa autorskie pozwalają na zarządzanie utworem na tzw. polach eksploatacji. Są to sposoby korzystania z utworu, które autor może sprzedać lub udzielić na nie licencji. Prawa majątkowe są dziedziczne, można nimi handlować, a czasem przysługują naszemu pracodawcy.



Oznacza to, że jedna osoba może być autorem, a inna zarabiać na jego dziele.

Autorskie prawa majątkowe obowiązują:



Przez cały czas życia autora



70 lat po jego śmierci



70 lat od daty pierwszej publikacji, jeśli twórca nie jest znany albo jeśli przysługują one innej osobie niż twórca



70 lat od daty powstania, jeśli utwór nie został nigdy rozpowszechniony



50 lat od daty pierwszej emisji programów RTV oraz sporządzenia fonogramów i wideogramów



Projekt dofinansowany przez

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego



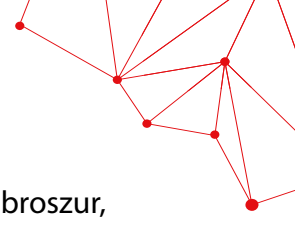
Infografika dostępna jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 Polska

projekt: www.piotrekchuchla.com

UTWÓR

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, takim 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 wyłączone 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 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.

PLAGIAT

W szerokim tego słowa znaczeniu, plagiatem jest przypisanie sobie lub wprowadzenie w błąd co do autorstwa dobra niematerialnego stworzonego lub odkrytego przez inną osobę. Plagiat będzie zatem naruszeniem prawa autorskiego wtedy i tylko wtedy, gdy dochodzi do przypisania lub wprowadzenia w błąd co do autorstwa utworu lub jego fragmentu. Ściśle rzecz ujmując, będzie to wtedy naruszenie autorskich praw osobistych, ale może temu towarzyszyć także naruszenie praw majątkowych.

Źródło: <https://prawokultury.pl/kurs/plagiat>

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

LEGALNE CYTOWANIE

Oto fragmenty Ustawy 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.

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 oznaczmy 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>

Creative Commons

Licencja to, jak gdyby, zgoda autora na korzystanie z jego utworu pod pewnymi warunkami. Licencjami zajmuje się amerykańska organizacja Creative Commons. Creative Commons oferuje różnorodny zestaw warunków licencyjnych – swobód i ograniczeń. Dzięki temu autor może samodzielnie określić zasady, na których chce dzielić się swoją twórczością z innymi. Wszystkie licencje Creative Commons posiadają cechy wspólne (poszanowanie praw autorskich osobistych) oraz dodatkowe warunki wybrane przez licencjodawcę (czy twórcę).



Warunki licencyjne są niczym klocki – zasady określone przez daną licencję są wynikiem złożenia razem dwóch lub trzech takich warunków.

Twórca korzystając z licencji, zawsze zachowuje prawa autorskie, jednocześnie umożliwia innym kopiowanie i rozpowszechnianie, dodatkowo może określić, czy np. ich wykorzystywanie może odbywać się wyłącznie w warunkach niekomercyjnych.

Dwa podstawowe warunki licencji CC. Jeżeli gdzieś w sieci zobaczysz takie znaki, wiedz, że oznaczają one:



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/>

Jak sprawdzić, z których materiałów możemy skorzystać ?

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 autorskim prawem majątkowym oraz te, do których ograniczenia wynikające z tego prawa wygasły.

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

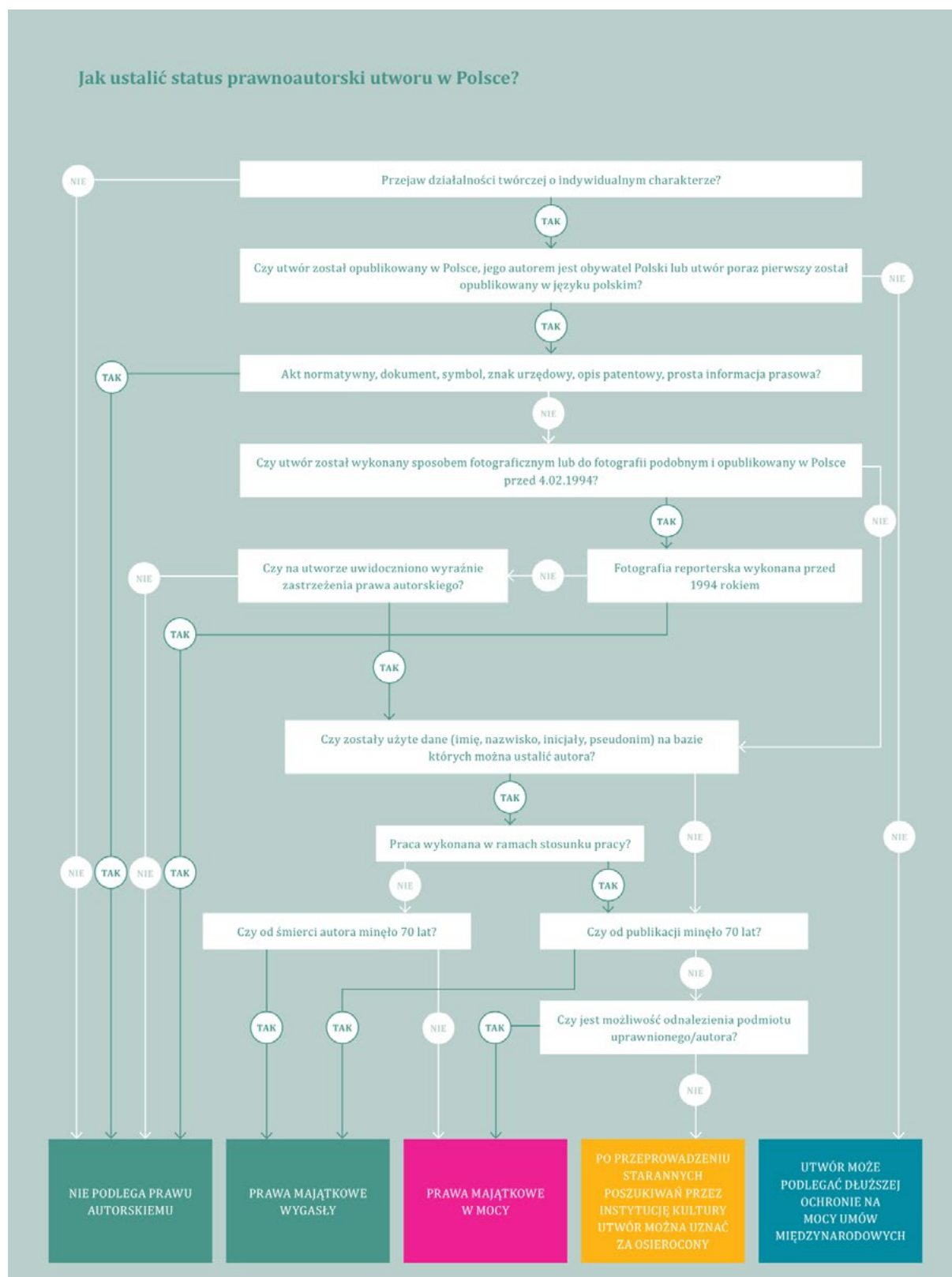
Komentarz: Domena publiczna:

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

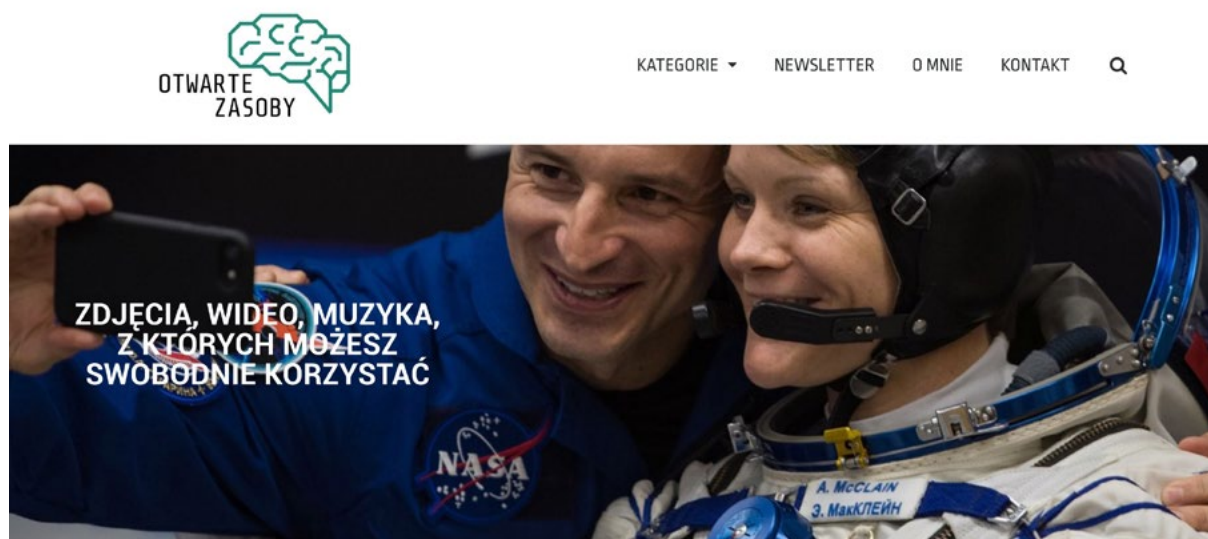
Przykładem strony, która opiera się na domenie publicznej jest strona:
www.wolnelektury.pl

WĄTPLIWOŚCI

Jeżeli mamy wątpliwości, czy można bezpłatnie skorzystać z czyjegoś zdjęcia, filmu, obrazu itd, warto prześledzić poniższą infografikę:



Innym pomysłem na szukanie bezpłatnych materiałów jest strona: www.otwartezasoby.pl



Znajdziesz tam mnóstwo informacji na temat tego, skąd można legalnie pobierać potrzebne nam materiały z sieci.

Ćwiczenie

Wylosuj temat i nie pokazuj go innym osobom. Masz przygotować prezentację dotyczącą wylosowanego tematu. Potrzebujesz do tego ikon, które będą stanowić elementy graficzne prezentacji. Wybierz i zapisz dziesięć słów, które kojarzą Ci się z wylosowanym tematem. Jeżeli nie posługujesz się językiem angielskim, wejdź na <https://translate.google.pl> i odnajdź ich tłumaczenia na język angielski. Wejdź na stronę thenounproject.com i zarejestruj się w serwisie. Wyszukaj potrzebne Ci ikony i zapisz je na swoim komputerze.

- Wyszukaj ikonę
- Kliknij Get this icon
- Wybierz Basic Download
- Kliknij .png (nazwa rozszerzenia pliku graficznego)
- Zwróć uwagę na podpisie pod daną ikoną. Odnosi się ona do autorstwa pobranego przez Ciebie dzieła.

Zadaniem pozostałych osób będzie odgadnięcie, jakiego tematu one dotyczą.

Narzędzia niezbędne do wykonania ćwiczenia:

Komputer lub tablet z dostępem do internetu, przeglądarka internetowa np. Mozilla Firefox, Chrome, Internet Explorer etc. w przeglądarkę internetową wpisz: thenounproject.com

Kartki papieru z zapisanymi tematami, kartki np. A4, coś do pisania: ołówki, długopisy, mazaki.

Ćwiczenie

Prześledź infografikę, jak ustalić status utworów:

Zastanów się, jaki status mają:

- Pan Tadeusz
- Komentarz na Facebooku
- Wpis na blogu
- Rysunek kilkuletniego dziecka
- Rozkład jazdy pociągów
- Ustawa o systemie edukacji

Narzędzia niezbędne do wykonania ćwiczenia:

Kartki A4, coś do pisania: ołówek, długopis.

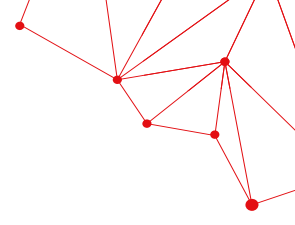
Biblioteka pojęć:

Chmura

Chmurę definiować można na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest chmura obliczeniowa, z angielskiego cloud computing, drugim zaś chmura publiczna, tudzież dyski w chmurze, oferowane przez największych potentatów świata IT, przez niezależne firmy czy organizacje oraz przez producentów sprzętu, komputerów, smartfonów, tabletów, a nawet przez firmy telekomunikacyjne.

Źródło: <https://www.komputerswiat.pl/poradniki/internet/czym-jest-popularna-chmura/5nhxw4c>





Koło barw

Graficzny model poglądowy służący do objaśniania zasad mieszania się i powstawania barw, mający postać koła, w którym wokół jego środka zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wrysowano widmo ciągłe światła białego w ten sposób, że barwa fioletowa (najkrótsze promieniowanie widzialne) płynnie przechodzi w barwę czerwoną (najdłuższe promieniowanie widzialne) a więc widmo zostaje połączone w zamknięty cykl zmian barw.

Barwy znajdujące się po przeciwnych stronach środka koła nazywane są barwami dopełniającymi. Takie barwy nałożone na siebie w syntezie addytywnej dają barwę białą, a w syntezie subtraktywnej – barwę czarną, natomiast zmieszane dają neutralną szarość.

Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Ko%C5%82o_barw

Canva

Internetowe narzędzie umożliwiające tworzenie projektów graficznych powstałe w 2012 r. Witryna zawiera bibliotekę, w której zostają udostępniane obrazy, grafiki i fonty. Program online posiada filtry domyślne oraz zaawansowane funkcje edycyjne. Canva pozwala na korzystanie z gotowych szablonów oraz tworzenie projektów tj. okładki książek, prezentacji czy zaproszeń od podstaw.

Źródło: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Canva>

Helvetica

To jeden z najpopularniejszych proporcjonalnych jednoelementowych krojów pisma. Opracowany został pierwotnie jako czcionka przez Maxa Miedingera w 1957 r. dla firmy Haas'sche Schriftgießerei ze Szwajcarii. Nazwa kroju pochodzi od słowa Helwecja, rzymskiej nazwy obecnych terenów Szwajcarii.

Źródło: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Helvetica>

Szeryfowy krój pisma

Krój zawierający znaki składające się z różnego rodzaju poprzecznych lub ukośnych linii, tzw. szeryfów.

Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Czcionka_szeryfowa

Pismo bezszeryfowe

Pismo o kroju pozbawionym ozdobników w postaci szeryfów – końcówki znaków są proste. Pismami bezszeryfowymi są m.in. Arial, Verdana, Trebuchet MS, Helvetica, Univers, Futura.

Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Pismo_bezszeryfowe

Grafika rastrowa

To prezentacja obrazu na prostokątnej siatce pikseli o określonych z góry wymiarach. Najbardziej znaną cechą charakterystyczną jest to, że zmiana jej wielkości – zarówno zwiększenie jak i zmniejszenie – wpływa na jej zawartość i może psuć jakość. W przypadku zmniejszania pliku piksele są ściskane – musi więc nastąpić pewne przybliżenie. W przypadku zwiększania – są one rozciągane, a więc rozmazywane na nowej – większej siatce. Grafika rastrowa wykorzystywana jest przede wszystkim do zapisu zdjęć oraz projektów na nich bazujących. Jest także najpowszechniejszym formatem wykorzystywanym w sieci. Najczęściej spotykanymi formatami plików rastrowych są JPG, PNG, GIF (pliki płaskie o różnych możliwościach kompresji), PSD czy TIFF.

Grafika wektorowa

Grafika wektorowa oparta jest natomiast na kształtach i krzywych będących matematycznym zapisem konkretnych proporcji, układów i odległości pomiędzy elementami – czyli matematycznych funkcji. Dzięki temu skalowanie jej jest bezstratne – tego typu pliki możemy powiększać i zmniejszać do woli, są więc idealne podczas projektowania logo, przygotowywania plików do druku czy wyświetlania (na przykład ikon) na urządzeniach mobilnych o wysokich rozdzielczościach. Najczęściej spotykanymi formatami plików wektorowych są SVG, PDF, AI czy EPS.

Źródło: <https://grafmag.pl/artykuly/formaty-plikow-graficznych-wektorowe-i-rastrowe>

JPG/JPEG

Joint Photographic Experts Group – jeden z najpopularniejszych formatów do zapisu plików rastrowych. Bazuje on na stratnej kompresji, której wartością możemy sterować w skali od 1 do 100, równocześnie zmniejszając wagę. W plikach JPG nie jest możliwe zapisanie warstw, nigdy nie będzie to więc plik otwarty. Za pomocą tego formatu najczęściej zapisujemy zdjęcia i inne, bogate w kolory grafiki. Posiada on możliwość zapisania informacji na temat wybranego trybu kolorów (CMYK/RGB) może być więc wykorzystywany do przesyłania projektów do druku. Przy otwieraniu plików stworzonych w trybie CMYK w przeglądarkach obrazów nie obsługujących go może nastąpić przekłamanie kolorów – będą one bardziej rażące.

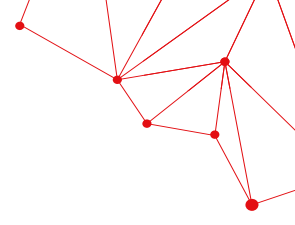
Źródło: <https://grafmag.pl/artykuly/formaty-plikow-graficznych-wektorowe-i-rastrowe>

GIF

Graphics Interchange Format – format służący do zapisu rastrowych plików graficznych z ograniczeniem do 256 kolorów na obraz. Pozwala na zapisanie za jego pomocą zarówno plików statycznych, jak i animacji. Obecnie najczęściej wykorzystywany jest w sieci, do zapisu GIFów właśnie.

Źródło: <https://grafmag.pl/artykuly/formaty-plikow-graficznych-wektorowe-i-rastrowe>





PNG 8/24

Graphics Interchange Format – format, który został stworzony jako następca GIFa. Pozwala na zapis plików na dwa sposoby – z wykorzystaniem 256 kolorów (w wersji 8) i 16 milionów kolorów (w wersji 24). Pliki PNG-8 wykorzystywane są tam, gdzie ważna jest dla nas mała waga, PNG-24 wtedy, gdy zależy nam na jakości (jest to format o kompresji bezstratnej). W obu przypadkach za pomocą plików PNG zapisać możemy także przezroczystość.

Źródło: <https://grafmag.pl/artykuly/formaty-plikow-graficznych-wektorowe-i-rastrowe>

TIFF

Tagged Image File Format – format graficzny plików rastrowych, który umożliwia zamieszczenie w nim ścieżek, warstw czy innych efektów. Podobnie jak SVG może być więc plikiem otwartym, jednak tylko w konkretnych przypadkach. Zdecydowanie częściej wykorzystuje się go do przesyłania do druku spłaszczonych wersji projektów – na przykład plakatów czy billboardów. Podobnie jak JPG – zawiera także informację na temat użytego trybu kolorów i otwarcie go w aplikacji tego nie wspierającej może dać w efekcie „ostre” barwy niezgodne z projektem. Format ten nie jest przypisany do konkretnego programu i większość aplikacji do grafiki rastrowej powinna móc go otworzyć.

Źródło: <https://grafmag.pl/artykuly/formaty-plikow-graficznych-wektorowe-i-rastrowe>

RAW

Ogólne określenie formatów zapisu danych bez nagłówków.

W fotografii cyfrowej rejestracja zdjęć w formacie RAW pozwala na zachowanie najwyższej wierności odwzorowania obrazu oferowanej przez aparat, dając możliwość dokładnej obróbki pliku na komputerze.

Format RAW charakteryzuje się dużym zakresem tonalnym, brakiem kompresji stratnej i zawiera zazwyczaj 12 lub 14 bitów na piksel (w odróżnieniu od 8-bitowych plików JPEG).

Źródło: <https://pl.wikipedia.org/wiki/RAW>

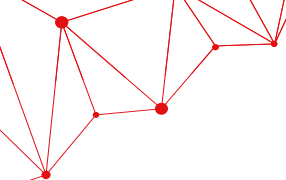
PSD

Photoshop Document – domyślny format pliku programu Adobe Photoshop. Pozwala on na zapisanie pliku rastrowego o maksymalnych wymiarach 300 000 x 300 000 px i wadze do 2GB (powyżej niej konieczny będzie format PSB). Pliki PSD zazwyczaj są plikami otwartymi.

Źródło: <https://grafmag.pl/artykuly/formaty-plikow-graficznych-wektorowe-i-rastrowe>

SWF

Format zamknięty, stworzony dla Flasha przez Macromedia (obecnie Adobe). Pliki tego formatu są nazywane Shockwave Flash Object.



Pliki SWF mogą zawierać grafikę wektorową, aplety ActionScript oraz różne multimedia. Były używane do tworzenia animowanej grafiki i menu na stronach internetowych (tę rolę przejął JavaScript). W zamierzeniu pliki SWF miały być wystarczająco małe do publikacji w internecie.

Źródło: <https://pl.wikipedia.org/wiki/SWF>

SVG

Scalable Vector Graphic – bardzo popularny format grafiki wektorowej powszechnie wykorzystywany na stronach internetowych. Pozwala on na zapis dowolnej grafiki wektorowej w sposób statyczny oraz animowany (za pomocą JavaScript, HTML i CSS). Pliki SVG w niektórych przypadkach mogą być uznawane za otwarte, jednak wielu funkcji popularnych programów graficznych (jak cieni czy innych efektów w Illustrator) nie można zapisać za jego pomocą, nie jest to więc bezpieczna opcja. Format ten nie jest przypisany do konkretnego programu i większość aplikacji do grafiki wektorowej powinna móc go otworzyć.

Źródło: <https://grafmag.pl/artykuly/formaty-plikow-graficznych-wektorowe-i-rastrowe>

EPS

Format plików, będący podzbiorem języka PostScript, służący do przechowywania pojedynczych stron grafiki wektorowej w postaci umożliwiającej osadzanie ich w innych dokumentach. Użytecznym rozszerzeniem tego formatu jest format EPSI, zawierający dodatkowo informacje ułatwiające wyświetlenie szybkiego podglądu grafiki zapisanej w zasadniczej części pliku.

Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Encapsulated_PostScript

AI

Adobe Illustrator Artwork – format domyślny programu do grafiki wektorowej Adobe Illustrator. Pozwala na zapisanie pliku wektorowego o maksymalnej rozdzielczości 16383 x 16383 px. Pliki AI są zazwyczaj plikami otwartymi.

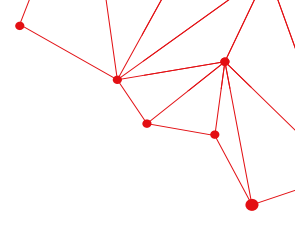
Źródło: <https://grafmag.pl/artykuly/formaty-plikow-graficznych-wektorowe-i-rastrowe>

CDR

Corel Draw – domyślny format zapisu plików wektorowych z aplikacji CorelDraw. Pliki tego formatu są zazwyczaj plikami otwartymi. Zapisywanie logo czy innych prostych grafik w formacie CDR nie jest wskazane, ponieważ programy firmy Adobe nie są w stanie ich otworzyć. Bezpieczniejszą opcją będzie format PDF.

Źródło: <https://grafmag.pl/artykuly/formaty-plikow-graficznych-wektorowe-i-rastrowe>





PDF

Portable Document Format – chyba najpopularniejszy format do przesyłania, prezentacji i przenoszenia treści tekstowych i graficznych. Za jego pomocą możemy przesłać zarówno plik spłaszczony, jak i otwarty dla większości aplikacji (zarówno rastrowych, jak i wektorowych). Jego dużą zaletą jest fakt, że możliwe jest otwarcie go przez większość użytkowników – nawet w przeglądarce internetowej. Wysyłając plik do druku przygotowany w tym formacie do akceptacji klientowi możemy ustrzec się przed pomyłkami i mieć pewność, że ostateczny plik został zweryfikowany. Jest to też bardzo dobry format do przesyłania ostatecznej wersji logo – jest to format wektorowy, więc jego wykorzystywanie będzie wygodne, a podgląd pozwoli zachować porządek i wygodę korzystania.

Źródło: <https://grafmag.pl/artykuly/formaty-plikow-graficznych-wektorowe-i-rastrowe>

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/>

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. Spróbujmy opisać niektóre z nich. 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). Szczególnym przypadkiem naruszeniem prawa do autorstwa jest plagiat: przypisanie sobie autorstwa utworu stworzonego przez kogoś innego. Ale nie tylko o plagiat tu chodzi. Także usunięcie informacji o autorze jest naruszeniem prawa do autorstwa, nawet jeśli nie popełniamy przy tym plagiatu. Autor ma prawo do autorstwa swojego utworu, a nie jakiegoś innego. Jeśli tworzymy utwór zależny, to musimy zawsze prawidłowo oznaczyć co pochodzi z utworu oryginalnego, a co jest naszym wkładem. 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. Autor ma też prawo do *integralności* swoich utworów, nawet jeśli prawa majątkowe do nich zostały przekazane komuś innemu lub wygasły. W przypadku utworów z domeny publicznej tego prawa nie można egzekwować, jeśli nie ma już z kim konsultować wprowadzanych zmian (nie ma dostępu do spadkobierców autora). Ochrona praw osobistych nie ma na celu zabezpieczenia majątkowego interesu twórcy, choć korzystanie z nich lub naruszenie może wiązać się z takimi konsekwencjami (np. wypłata zadośćuczynienia za krzywdę wywołaną zniekształceniem utworu, zapłata wyższego wynagrodzenia z tytułu sporządzenia projektu budynku przez uznanego, a nie początkującego architekta itd.). 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/>

Autorskie prawa majątkowe

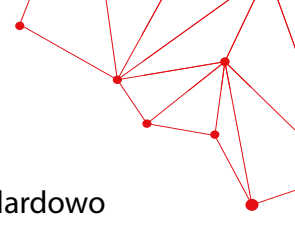
Istotą majątkowych praw autorskich jest przyznanie ich posiadaczowi monopolu na korzystanie z utworów. Monopol ten ma jednak ograniczony zakres. Na przykład, dzięki przepisom o dozwolonym użytku każdy z nas ma prawo w pewnym zakresie korzystać z utworu bez konieczności uzyskania zgody posiadacza praw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

Część z tych działań wymaga uzyskania zgody właściciela praw autorskich i wypłaty na jego rzecz odpowiedniego wynagrodzenia, a inne są zawsze legalne.

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 (więcej na ten temat w rozdziale 7). 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.

Okres ochrony utworu

W całej Unii Europejskiej, w tym także w Polsce, jest to 70 lat od śmierci twórcy lub daty upublicznienia utworu.

Okres po śmierci autora liczony jest od ostatniego dnia roku kalendarzowego. Dlatego dzieła Tadeusza Boya-Żeleńskiego, który zmarł 4 lipca 1941 roku, do domeny publicznej weszły dopiero 1 stycznia 2012 roku. Na całym świecie 1 stycznia obchodzony jest jako Dzień Domeny Publicznej. Więcej informacji na ten temat znaleźć można w rozdziale 7).

W przypadku utworów, których twórcami jest wiele osób (np. autorzy słów i muzyki do piosenki), utwór objęty jest monopolem przez 70 lat od śmierci najpóźniej zmarłego twórcy.

Trzeba pamiętać, że oprócz praw majątkowych twórcy istnieją także prawa pokrewne: prawa majątkowe producentów fonogramów/wideogramów, prawa artystów wykonawców czy prawa majątkowe związane z pierwszymi czy krytycznymi wydaniem utworów z domeny publicznej. Obecnie czas ich trwania to 25 do 50 lat od pierwszego rozpowszechnienia.

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

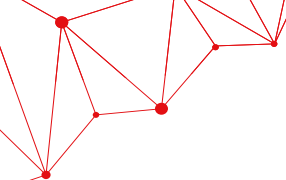
Domena publiczna

To zasób utworów, które nie są — z różnych względów — objęte autorskimi prawami majątkowymi. W domenie publicznej są dzieła, które nigdy nie były objęte autorskim prawem majątkowym oraz te, do których ograniczenia wynikające z tego prawa wygasły.

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

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/>

Licencje

To po prostu sposób na udzielanie zgody na konkretne wykorzystanie utworu. W odróżnieniu od umowy przeniesienia praw, korzystając z licencji właściciel praw nie traci swoich przywilejów wynikających z autorskiego prawa majątkowego.

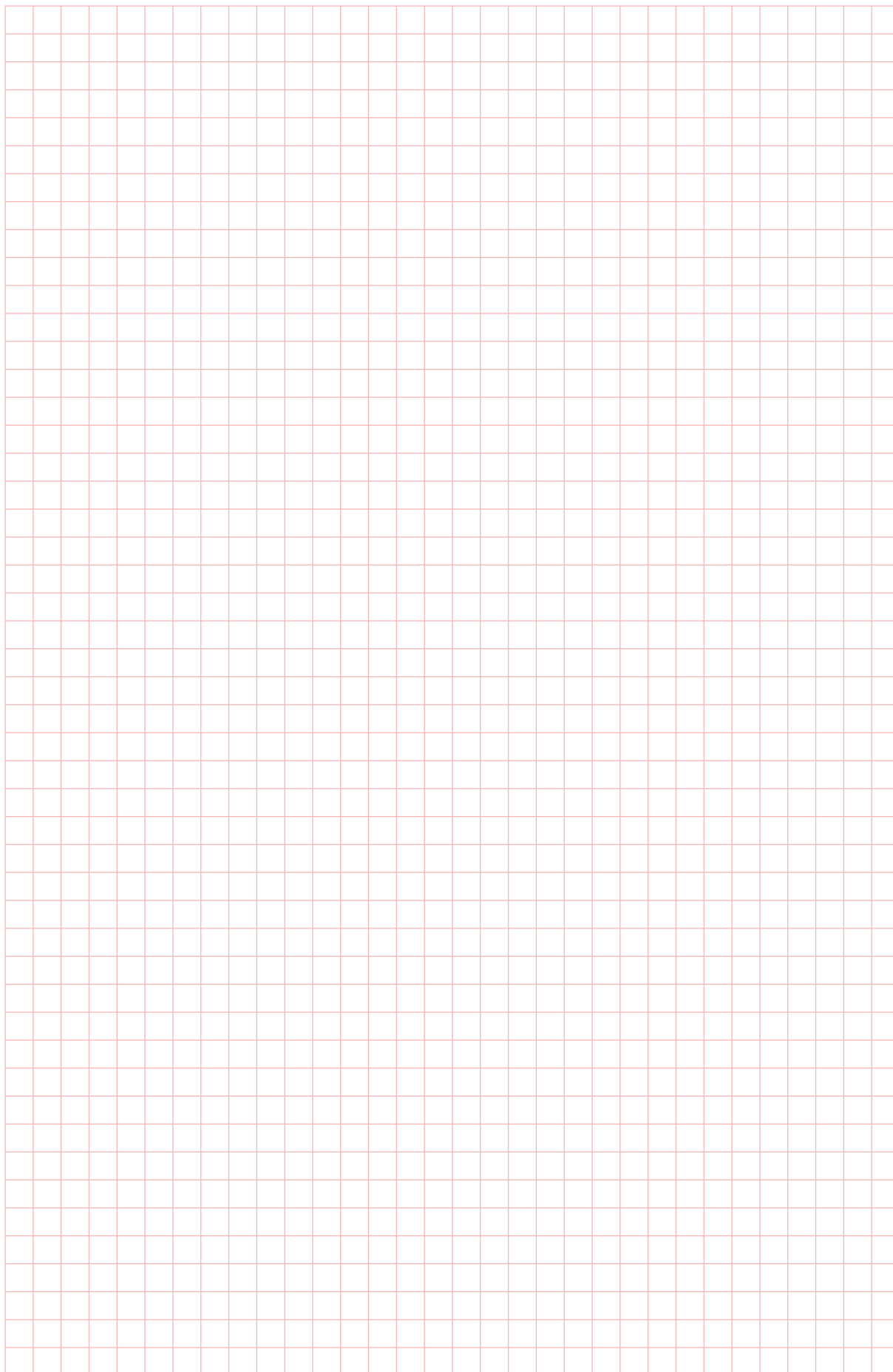
Autor powieści podpisał z wydawnictwem niewyłączną umowę licencyjną. Oznacza to, że wydawnictwo może korzystać z tego tekstu w określony umową sposób i za wynagrodzeniem. Pisarz nie traci swoich praw, a jedynie akceptuje zapisane w umowie działania wydawnictwa.

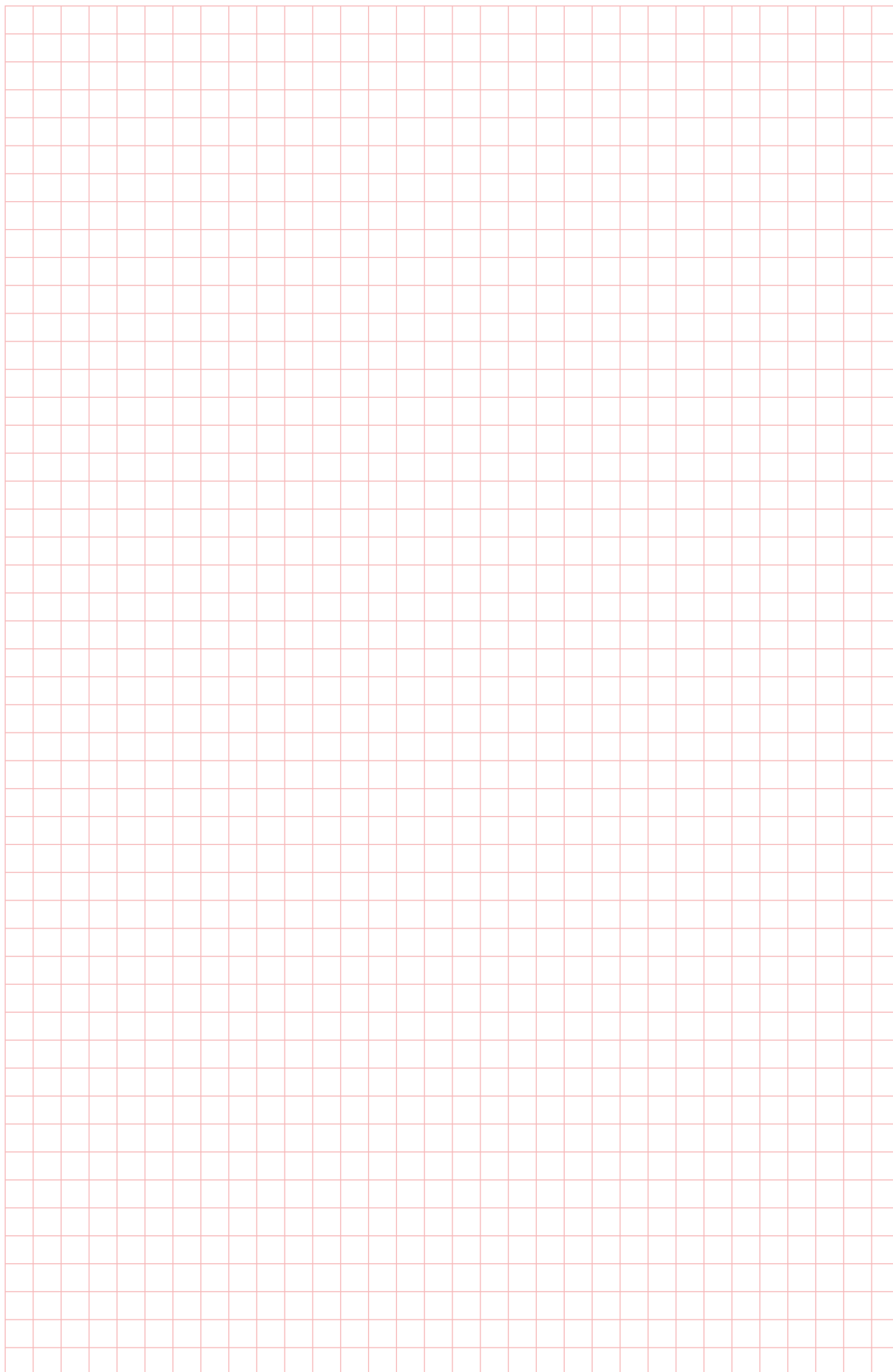
Umowy licencyjne

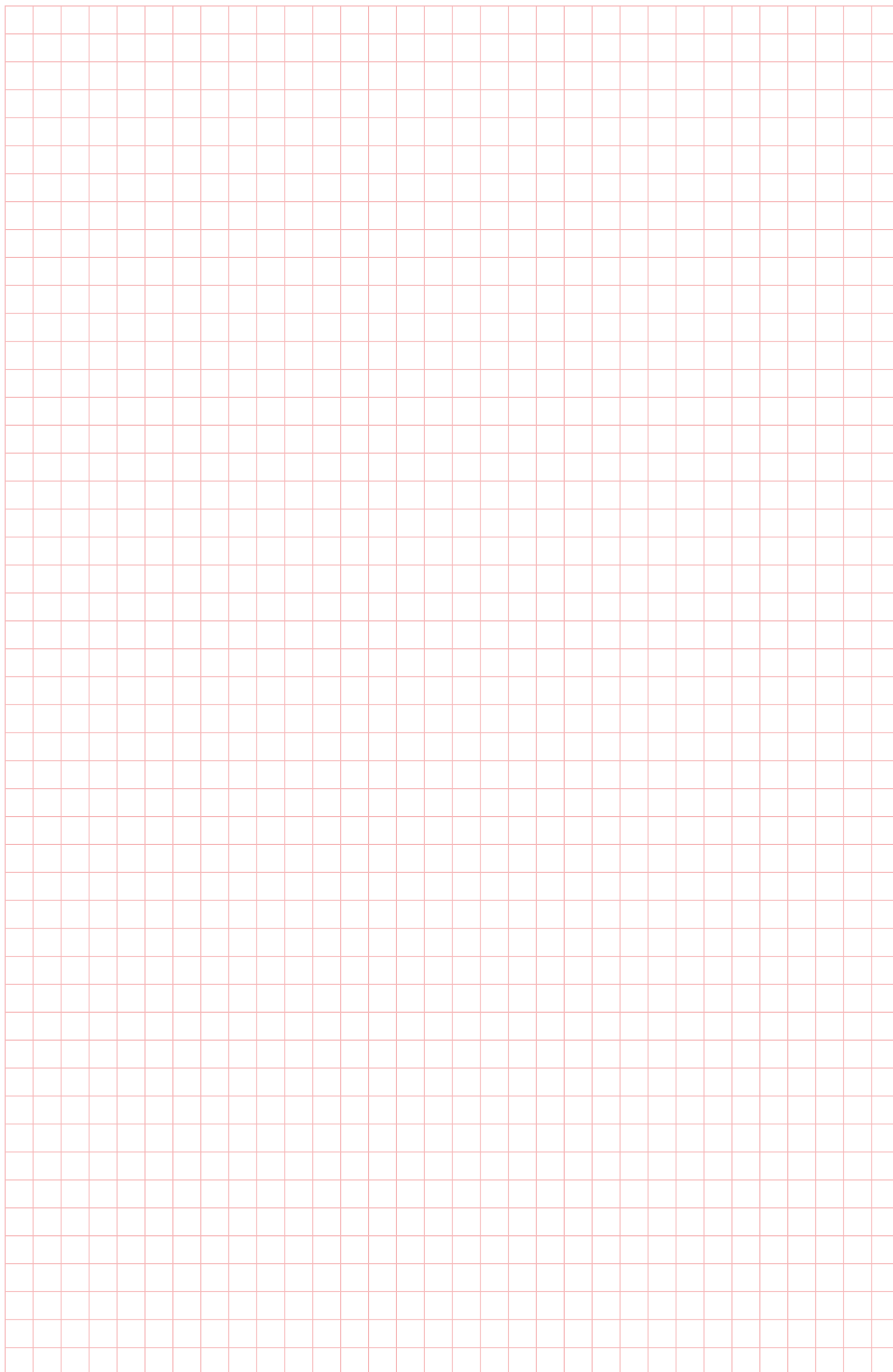
Licencjodawca w ramach umowy licencyjnej zezwala licencjobiorcy na korzystanie z utworu. Strony umowy, a często sam licencjodawca jednostronnie określa, kto może z tych praw korzystać i na jakich zasadach. Nigdy jednak nie może udzielić komuś więcej praw niż sam posiada.

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











sieć na kulturę

www.siecnakulture.pl



FUNDACJA **WSPIERANIA**
ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU