

TANTÁRGYI LEÍRÁS

A tantárgy neve magyar nyelven:	Grafikai stúdió 3. (Brandépítés - termékarculat tervezés) (tervezőgrafika)
A tantárgy neve angol nyelven:	Graphic Design Studies III. (Brand Building and Product Design)
A tantárgy kreditértéke:	5
A tantárgy elektronikus tanulmányi rendszer kódja:	MN-GSBT3T-05-GY
A tantárgy besorolása:	kötelező
Az oktatás nyelve (ha az nem magyar):	magyar
A tantárgy gondozásáért felelős szervezeti egység:	Vizuális Kommunikáció Tanszék
A tanóra típusa és óraszám:	Gyakorlat, heti óraszám: 4, féléves óraszám: 0
Munkarend (nappali / levelező):	Nappali
A tantárgy meghirdetésének féléve:	2022/2023 1. félév
Előtanulmányi feltételek:	[Grafikai stúdió 2.: Corporate Identity (teljesítés)]

A TANTÁRGY CÉLJA, TANULÁSI EREDMÉYNEK:

A tematikában megadott feladatsoron keresztül erősítjük a hallgatók tájékozottságát a tervezőgrafikai területen végzendő művészeti kutatás módszertanát, az adat- és forrásgyűjtési, kezelési, szelekciós és értékelési módszereket. Ezek során megértik az analitikus, kreatív és intuitív gondolkodási mód működésének főbb különbségeit, folyamatát, valamint megismerik az alapvető ötlet- és koncepciófejlesztési, valamint innovációs módszereket. A komplex tervezés során megértik a tervezési folyamat egyes fázisait, összefüggéseit és rendszerét, valamint azt, hogy ezek hogyan valósulnak meg saját tervezői tevékenységük során. Mindezek későbbi munkáikban – akár ügynökségnél elhelyezkedve, akár szabadúszóként – realizálódnak.

A TANTÁRGY TARTALMÁNAK RÖVID LEÍRÁSA:

Brandépítés – termékarculat tervezés Tervezőgrafika specializációs MA hallgatók számára: A tárgy keretében a hallgatók feladata – konkrét feladatsorokon keresztül – egy meghatározott cél elérésére a termékarculattervezés sajátos és általános elvárásai szerint a vizuális kommunikáció hatásos tervezőgrafikai elemeivel komplex brandet kialakítani. MA hallgatóink felé elvárás, hogy a 3. szemeszterben már magas szintű, specializált ismeretekkel rendelkezzenek a tervezőgrafika területén alkalmazott tradicionális, klasszikus és innovatív anyagokról, médiumokról, eszközökről, technikákról, tisztában legyenek a főbb technológiai, gyártási, előállítási folyamatokkal és a tevékenységek végzésének körülményeivel. Továbbá képesek legyenek saját tevékenységük kritikus értelmezésére és értékek kialakítására, felelősséget érezzenek az általános vizuális kultúra aktív alakításáért, terjesztéséért, színvonalának emeléséért.

Tervezési feladatsor témája: Ludwig Kortárs Játék, Ludwig Hommage

A HALLGATÓ FELADATAI, TERVEZETT TANULÁSI TEVÉKENYSÉGEI:

A szemeszter alatt a hallgatóknak egymásra épülő, komplex feladatokat kell megoldaniuk egy konkrét pályázati beadvány eredményeként, melyet METU és LUDWIG Múzeum közösen bonyolít. A Múzeum felé benyújtott pályázat alapján MA2. éves hallgatóinkkal interaktív játékok felépítésében, megalkotásában, létrehozásában veszünk részt. A tantárgyat a tanárok az MA szintű specializációknak megfelelően, a hallgatók egyéni igényei szerint oktatják.

A szemeszterben a Ludwig Múzeum (www.ludwigmuseum.hu) majd' 800 darabot számláló kortárs gyűjteményéből választunk témát. 2022. szeptember 21-én, szerdán 14:30-kor lehetőségünk lesz részt venni egy, kizárólag a METU hallgatói számára szervezett

tárlatvezetésén, ahol betekintést nyerünk a gyűjtemény kiválasztott műveibe és megismerkedünk az eredeti alkotásokkal. A feladat célja, hogy az átlag közönséget közelebb hozza a 20–21. századi autonóm, gyakran érthetetlennek, idegennek minősített művészeti tendenciákhoz. Ennek érdekében egy ún. Ludwig Kortárs Játék, Ludwig Hommage tervezése a feladat (a név változtatható, de utalnia kell a témára), melyben a hallgatók kiválasztják a számukra leginkább inspiráló vagy a legkevésbé érthető, de mindenképpen kényelmetlenséget okozó öt (5 db) képzőművészeti objektumot. A feladat a következő:

- a választott alkotások lehetnek egy művészeti korszakba, vagy éppen különbözőbe soroltak
- azonos vagy különböző alkotótól származó
- az alkotások mérete, az ábrázolás technikája szabadon választható.

A projekt során olyan reflektált alkotásokat kell készíteni, melyek egységes brand alatt, egyfajta – szabadon értelmezhető játék formájában – hivatottak bemutatni a választott műalkotásokat, a készítés folyamatát, magát az alkotót, a korszak szellemét oly módon, hogy a játékos valamilyen formában rekonstruálja, megidézi a tárgyat, grafikát, fotót, festményt... Az elkészült munkának tartalmaznia kell a műalkotás parafrázisához használandó alapelemeket (zsineg, falapok, nyomtatványok, csövek, pálcák stb.), a játék leírását, a játszás folyamatát, a lehetséges irányokat, ha szabad asszociációra van szükség, akkor az ahhoz szükséges támpontokat.

Reményeink szerint a kiválasztott projektek a Ludwig Shopban kerülnek kiállításra, itt lehet majd megvásárolni. A bemutatáshoz szükséges egy speciális attrap, mely a többi termék közül kiemeli az interaktív játéksomagolást. Az attraphoz kapcsolódhat egy nyitott termék megjelenítése is, mely bemutatja a beltartalmat.

A termékevezetéshez figyelemfelkeltő online kampány is kapcsolódhat. Ez a közösségi oldalakon történő reklámozást jelenti: Ludwig Múzeum honlapja, FB, Instagram oldalak.

A TÁRGY ÉRTÉKELÉSE:

- A feladatok részletes leírása a Coospace-en történik, feladatszínterek létrehozásával.
- A tantárgy értékelésének módja: Prezentáció a feladatmegoldásokból és modellezett tervbemutató

- A kurzus teljesítésének feltételei, az értékelés szempontjai:
A jegyadás feltétele a rendszeres órai jelenlét és az órán kívüli feladatok teljesítése. Az osztályzáshoz a féléves portfóliót tartalmazó prezentáció megtartása szükséges.

- Az osztályzás szempontjai:
 - órai aktivitás, jelenlét, konzultáció
 - a létrehozott munkák, tervek átgondoltsága, minősége, validitása
 - önálló munka, invenció
 - a prezentáció tartalma, dokumentáció és az előadás minősége
 - a feladatok határidőre való teljesítése

- Érdemjegyek:

91-100%: jeles

76-90%: jó

61-75%: közepes

51-65%: elégséges

0-50%: elégtelen

- A félévi jegy komponensei:

A megadott téma alapján folytatott kutatás minősége (10%)

Kreativitás, egyéni megoldások, innovatív gondolkodás (40%)

Választott technika/technikák adekvát használata, alapanyagok, eszközök használata (30%)

Kivitelezés minősége (20%)

Az értékelés az elkészült munka és az azt bemutató dokumentáció és szóbeli beszámoló

alapján történik a kipakoláson. A hallgató érdemjegyet és szóbeli értékelést kap, félévközben önreflexiós gyakorlatok zajlanak.

KÖTELEZŐ IRODALOM:

- Budelmann, Kevin: *Brand identity essentials : 100 principles for designing logos and building brands*. Rockport Publishers, cop. 2019
- Gallo, Carmine: *Storytelling : a történetmesélés ereje*. HVG Könyvek, 2016
- Kokhuis, Merel: *Masterclass : graphic design*. Frame Publishers, 2014
- Maczó Péter: *A tipografikáról....* Scholar, 2021
- Ibbotson, Tony – Chong, Peng: *ECO Packaging Now*, Images Publishing, 2016
- THONIC – BETSKY, Aaron – SHAUGHNESSY, Adrian – STAAL, Gert: *Why we design.* , Lars Müller Publishers, Zürich, 2019

AJÁNLOTT IRODALOM:

- Airey, David: *Identity designed : the definitive guide to visual branding*. Victionary, 2014
- Samara, Timothy: *A grafikai tervezés kézikönyve : elemek, összefüggések és szabályok ; ismerd meg a szabályokat, hogy*. Scholar, cop. 2015
- H. DENT, Andrew – SHERR, Leslie: *Material Innovation: Packaging Design*, Thames and Hudson, London, 2015
- Tolley, Stuart: *The new simplicity in graphic design*, Thames and Hudson, London, 2016