

Temat zajęć:	Grafika
Osoba prowadząca warsztaty	Pwd. Jan Simson
Cel:	Zapoznanie uczestników z podstawami projektowania graficznego oraz standardami komunikacji graficznej obowiązującymi w ZHP.
Zakres tematyczny:	<ul style="list-style-type: none"> - Podstawy projektowania graficznego; - Zasady DOBREGO logotypu; - Dostosowanie narzędzi komunikacji do grupy docelowej; - Zapoznanie z Księgą Identyfikacji Wizualnej ZHP; - Dobre praktyki użycia Księgi; - Projektowanie plakatów, ulotek: zasady i błędy. - Krótki wstęp do programów graficznych Inkspace, Photoshop, Illustrator, Indesign. - najnowsze trendy w projektowaniu.
Warsztaty zwracają uwagę na problem...	<ul style="list-style-type: none"> - niskiej jakości materiałów produkowanych w hufcach i chorągwiach; - małej świadomości dobrych rozwiązań wśród harcerskich komend; - zbyt wielu specjalistów, którzy nie do końca wiedzą, jak wykorzystać swoje umiejętności; - błędnego rozumienia księgi znaku; -
Uczestnik dowie się:	<ul style="list-style-type: none"> - Co to jest złoty podział, zasada trójpodziału, prawo Hicka, prawo Fittsa, zasada pareto, zasada bliskości, komunikat zwrotny, brzytwa Ockhama, ciąg Fibonacciego, modele umysłowe. - Jak zabrać się do projektowania logotypu i co takowy powinien zawierać. - jak dobrać odpowiednie kolory, kroje czcionek, elementy graficzne, aby dotrzeć do wybranej grupy docelowej. - jakie elementy zabiera KIW oraz jak ich poprawnie używać. - jakie elementy powinny zawierać drobne publikacje drukowane. - co to jest margines, spad, CMYK, RGB, robocze przestrzenie kolorów, format zasadniczy i pomocniczy, grafika wektorowa i rastrowa. - jak wykorzystać zaawansowane programy graficzne w pracy. - jak dobrać rozmiary dokumentów do odpowiednich przestrzeni użytkowych.
Uczestnik nauczy się:	<ul style="list-style-type: none"> - specyficznej nomenklatury; - pracować z zaawansowanymi programami graficznymi, tak żeby następnie samodzielnie móc rozwijać swoje umiejętności. - jakich błędów nie popełniać przy projektowaniu. - jak pracować z identyfikacją wizualną ZHP.

	- jak poprawnie zaprojektować małe publikacje drukowane i elementy internetowe.
Grupa	10 osób
Czas trwania zajęć:	3 godz.
Wymagany sprzęt i oprogramowanie:	Dla uczestników: Laptop, Inkspace mile widziany: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign,