






## ZRÓB SWOJĄ PIECZĄTKĘ! Projektujemy własne logo



 IV-VII kl.

 STEAM

 135 min.

 15 os.

**Z**astanawialiście się kiedyś, co sprawia, że logotypy niektórych marek rozpoznajemy bez zastanowienia? Wiecie, czym różni się logo od logotypu i do czego służy ekslibris? Odpowiedzi na te pytania możecie znaleźć podczas warsztatów z tworzenia własnych pieczętek. W trakcie spotkania poznacie proces projektowania logotypów od podszewki, czyli od pomysłu, przez projekt, aż po wykorzystanie w formie produktu – stempla. **Na co zwrócić uwagę, by projekt szybko wpadał w oko i był łatwy do zapamiętania?** Jakich narzędzi użyć? Zagłębimy się w świat grafiki wektorowej i przeniesiemy stworzone wcześniej odręczne szkice do odpowiedniego programu. Dzięki temu będziemy mogli za pomocą plotera laserowego stworzyć swoje własne pieczątki. A to jeszcze nie wszystko! Wyruszymy w podróż w przeszłość, by przyjrzeć się początkom poligrafii. Poznamy też Jana Gutenberga i dowiemy się, jak powstał druk i dlaczego jego automatyzacja okazała się tak ważna.

Scenariusz: Stowarzyszenie Robisz.To

## Czego uczą warsztaty?

- Czym jest logotyp i co sprawia, że jest rozpoznawalny;
- tworzenia szkiców i rysunków poglądowych;
- myślenia projektowego;
- tworzenia grafik i ilustracji z pomocą komputera;
- poruszania się w środowisku wektorowym;
- podstaw projektowania;
- obsługi programu Inkscape/ Affinity Designer;
- podstaw obsługi plotera laserowego.

### Co rozwijają warsztaty?

- myślenie abstrakcyjne;
- kreatywność;
- zdolności manualne;
- umiejętność podejmowania decyzji;
- umiejętność analizy swoich mocnych stron;
- zdolność do wyrażania siebie;
- poczucie estetyki.

### Po warsztatach osoby uczestniczące:

- znają różnicę między logo a logotypem;
- przechodzą proces design thinkingu „od szkiców do znaku”;
- potrafią podejmować decyzje projektowe oraz konstruować i przyjmować informację zwrotną;
- potrafią przy użyciu prostych form graficznych stworzyć znak/logo;
- potrafią się poruszać w środowisku wektorowym na poziomie podstawowym;
- potrafią przygotować projekt pod wycinanie pieczętki;
- potrafią wyeksportować plik w odpowiednim formacie do pracy z ploterem laserowym.

## Warsztaty realizują następujące założenia z podstawy programowej 2023:

### TECHNIKA

### INFORMATYKA

### PLASTYKA

- kl. IV-VI: IV.1, IV.2, IV.3
- kl. IV-VI: II.3.1, II.4.1, II.4.2, II.5.1
- kl. VII-VIII: II.3.1, II.3.2, II.3.4, III.2, IV.1, IV.2
- kl. IV-VIII: II.2, II.6, II.7

## Przygotowanie i przebieg warsztatów:

- przygotowanie wszystkich potrzebnych materiałów i narzędzi – szczegółowa rozpiska w scenariuszu.;
- zapoznanie się z programem do grafiki wektorowej Inkscape;
- zapoznanie się z działaniem plotera laserowego i sprawdzenie odpowiednich ustawień;
- zapoznanie się z prezentacją dotyczącą historii druku.

### Wstęp – prezentacja



10 min

**Narzędzia/materiały:**  
laptop, projektor laserowy/telewizor z uchwytem

prezentacja: <https://view.genial.ly/65477ca7055fd100116b2ae8>

Początek warsztatów jest dobrym momentem na stworzenie kontraktu, czyli wspólnie wypracowanego z grupą zbioru zasad, które będą obowiązywały podczas zajęć oraz przedstawienie idei działań Stowarzyszenia Robisz.to, a także – co najważniejsze – zapoznanie się z osobami uczestniczącymi w warsztatach. Wskazane jest przeprowadzenie krótkiej aktywności na przełamanie lodów.

Osoba prowadząca rozmawia z osobami uczestniczącymi w warsztatach o tym, czym są logo, logotyp, ekslibris i wyjaśnia, jakie są między nimi różnice. Pokazuje kilka słynnych logotypów, które stają się punktem wyjścia do omówienia dalszych zagadnień: Chuppa Chups – projekt Salvadora Dalego, Coca Cola i ambicje rozpoznawalności logo na całym świecie, zmiany słynnych logotypów na przestrzeni lat. Zwraca uwagę na proste formy przekazu. Wyjaśnia też, czym jest plagiat.

### Zadanie – projekt logo, praca indywidualna



25 min

**Narzędzia/materiały:**  
kartka, ołówek/długopis

Osoby uczestniczące w warsztatach zostają zaproszone do wymyślenia i narysowania markerem na kartce papieru czytelnego logo.

Na początek mają za zadanie stworzyć listę przynajmniej pięciu swoich ulubionych rzeczy, czynności albo zjawisk, czegoś, co można o nich powiedzieć, co je reprezentuje. Zwierzę, kolor, hobby, marzenia na przyszłość, ulubiona książka czy film. Osoba prowadząca może naprowadzać, zadając pytania: czy lubią jazdę rowerem, czy grę na komputerze, konsoli; może grają na jakimś instrumencie, a może interesuje je ogrodnictwo? Celem jest uzyskanie pomysłów na logo.

W drugiej części zadania osoby uczestniczące zawężają swój wybór z listy do trzech przykładów, najtrafniej je opisujących. Następnie szkicują ołówkiem na kartkach każdą z rzeczy z listy (adekwatnie do swoich umiejętności). Ważne, aby skupiały się nie tylko na całym kształcie, ale też np. na części charakterystycznej/atrybucie. Przykładowo, jeśli ktoś lubi koty, może narysować tylko głowę czy łapkę. Stworzone szkice powinny być w miarę proste. Następnie każda z osób uczestniczących zastanawia się,

czy będzie chciała stworzyć logo, czy logotyp – czy do znaku dołączy również typografię – swoje imię, ksywę, czy może pomysł na nazwę firmy/marki? Osoby uczestniczące w parach lub małych grupach dyskutują o swoich szkicach, wymieniają się pomysłami i opiniami. Na koniec wybierają projekt docelowy – szkic, nad którym będą pracować (dobrze, by nie było to nic abstrakcyjnego). Jeśli ktoś ma problem z wyborem, najłatwiej będzie wybrać ulubione zwierzę.

## PRZERWA

### Zadanie – projekt logo cd., praca indywidualna



20 min

**Narzędzia/materiały:**  
kartka, ołówek/długopis

Osoby uczestniczące wybierają jeden szkic przedstawiający wstępny projekt logo. Teraz każda z osób rysuje go w różnych wersjach, najlepiej już czarnym markerem/cienkopisem. Ważne, aby starały się jak najbardziej uprościć graficznie dany element, używać prostych kształtów i elementów geometrycznych. Osoby uczestniczące w warsztatach mogą np. oprzeć cały projekt na kółkach, narysować wersję z wypełnieniem, tylko obrys itp. Warto przygotować 2-3 propozycje projektu.

Wspólnie w grupach lub parach osoby uczestniczące wymieniają się opiniami na temat swoich projektów. Osoba prowadząca podpowiada, w jaki sposób konstruować informację zwrotną (np. podoba mi się jak zrobiłeś\_ąs to i to, ale to i to można spróbować zrobić inaczej. Jak? Może można połączyć poszczególne elementy z różnych propozycji?).

Na koniec następuje wspólne podjęcie ostatecznej decyzji. W razie potrzeby osoby uczestniczące modyfikują swoje logo na podstawie zasłyszanych wskazówek.

### Zadanie – wektory



30 min

**Narzędzia/materiały:**  
program do grafiki wektorowej, laptopy warsztatowe, myszki, aparat/telefon/tablet z aparatem

Inkscape: <https://inkscape.org/>

Następnym etapem jest wektoryzacja logotypów. Każda z osób uczestniczących robi zdjęcie/skanuje swoje logo i wgrywa na laptopa. Następnie otwiera program Inkscape i działa według następujących kroków:

- otwarcie programu Inkscape;
- nauka nawigacji w programie;
- tworzenie prostokąta i ustawianie realnej wielkości – jednostki miary (milimetry);
- nauka obsługi konturów i wypełnienia;
- wybór z internetu obrazka, który będzie potrzebny do zadania;
- wprowadzenie pojęcia warstwy i dodanie obrazka na nową warstwę;
- obrysowanie konturu krzywymi Beziera;
- edycja węzłów;
- tworzenie własnego projektu w formie wektorowej;
- zapisanie projektu oraz eksport formatu obsługiwanego przez ploter laserowy.

## PRZERWA

### Zadanie – pieczątki – praca z prowadzącym, prezentacja



30 min

#### Narzędzia/materiały:

pendrive, komputer podłączony do lasera, ploter laserowy, filtr, maski, guma do pieczętek

prezentacja o historii druku:

<https://view.genial.ly/6547a6e6501f-9c0011edc077>

Osoba prowadząca wraz z osobami uczestniczącymi w warsztatach wgrywa pliki (rozszerzenia: .dxf, .pdf lub .ai w zależności od rodzaju lasera) na pendrive i kieruje się do pracowni plotera laserowego. Osoby uczestniczące obserwują, jak osoba prowadząca wprowadza projekty do komputera podłączonego do maszyny, ustawia w odpowiednim programie (zależnie od modelu lasera) projekty tak, by zużyć jak najmniej materiału i wgrywa plik do maszyny. Następnie odpowiednio kalibruje ploter – ustawia odległość dyszy od materiału i punkt początkowy pracy plotera oraz układu materiał pod soczewką (arkusz gumy do pieczętek).

W trakcie pracy plotera osoba prowadząca prowadzi miniwykład o historii druku. Opowiada o początkach poligrafii, o tym, jak dawniej ręcznie przepisywano książki, kim był Jan Gutenberg, jak powstał druk, na czym polegał i jak ogromne znaczenie miało zautomatyzowanie tego procesu.

### Zadanie – praca indywidualna, wykończeniowa



10 min

#### Narzędzia/materiały:

zlew, mydło, ręczniki papierowe,

nakrętki od butelek, taśma dwustronna

Po wycięciu pieczętek osoby uczestniczące mają za zadanie oczyścić je z osadu wodą z mydłem, a następnie osuszyć. W trakcie schnięcia pieczętek każda z osób przygotowuje swój uchwyt do stempla z wyciętych wcześniej laserowo sklejkowych prefabrykatów. Do nakrętki od butelki przykleja kawałek taśmy dwustronnej, po czym dokleja wyschniętą, gotową matrycę. W ten sposób powstaje gotowy stempel.

### Podsumowanie i zakończenie



10 min

#### Narzędzia/materiały:

kartka, gąbka, tusz do pieczętek, długopis/ołówek

Osoba prowadząca omawia prace i podsumowuje warsztaty. Przygotowuje płytkę z rozsmarowaną farbą lub gąbkę nasączoną tuszem. Na jednej kartce papieru każda osoba uczestnicząca w warsztatach odbija swoją pieczętkę i podpisuje ją, w międzyczasie następuje wymiana spostrzeżeń dotyczących konkretnych projektów. Ważne jest docenienie każdego szczegółu w projektach stworzonych podczas warsztatów.

Na zakończenie warto zrobić tzw. rundę finałową. Osoby uczestniczące w warsztatach wymieniają jedną rzecz, która najbardziej podobała im się podczas zajęć. Osoba prowadząca zachęca wszystkich do wypowiedzi.