

katalog prac studentów 2 2017-2020
wrocław, katedra grafiki



przygotowanie katalogu: małgorzata ciesielska, katarzyna sowa, mariusz wszótek
opieka merytoryczna: mariusz wszótek, krzysztof moszczyński, jacek joostberens
redakcja: karolina piasecka, marta januszkiewicz
korekta: anna romańczuk, katarzyna płoszaj
projekt graficzny: katarzyna sowa
skład i łamanie: katarzyna sowa

wydawca:
swps uniwersytet humanistycznospołeczny
ul. ostrowskiego 30b
53-238 wrocław



isbn: 978-83-62443-63-5

spis treści:

informacje o kierunku /	7
reguły dydaktyki /	17
prace naszych studentów /	21
prace pisemne z zakresu teorii designu /	27
wypowiedź pisemna z zakresu teorii designu /	28
prace wizualne i badawcze przygotowywane w ramach zajęć /	57
projektowanie krojów pism /	58
typografia – kompozycja słowno-obrazowa /	68
pomoce dydaktyczne dla uczniów niesłyszących i niedosłyszących /	72
pomoce rozwojowe inspirowane pedagogiką montessori /	80
typografia eksperymentalna – alfabet /	86
typografia eksperymentalna – słoń /	88
autoprezentacja /	92
scenorys /	96
autorska narracja obrazem /	98
logo dla osobistości historycznej /	102
opracowanie graficzne tekstu literackiego /	104
prezentacja wybranego projektanta /	108
storyboard /	112
technologie mobilne /	114
kompozycja obrazu – martwa natura /	118
techniki druku – linoryt /	120
techniki druku – druk cyfrowy /	122
techniki rysunku – rysunek kreacyjny /	126
grafika 3D /	130
projektowanie opakowań /	134
fotografia produktowa /	138
fotografia wizerunkowa /	140
reklama prasowa /	142
projekt znaku graficznego złożonego z inicjałów /	144
kreacja bohatera lub grupy postaci /	146
fotografia studyjna /	150
kryzys klimatyczny /	152
fotoesej /	156
autoportret kreatywny /	160
information design /	162
moduł corporate identity /	166
moduł web design /	170
legal design /	175
plenery dydaktyczne /	185
dypłomy /	193
typografia w nowym jorku. projekt przewodnika typograficznego /	196
projekt książki pod tytułem „ptasi mózdzek” /	198
moda na polski język migowy /	200
projekt pisma niskonakładowego z autorskimi ilustracjami – zin /	202
taleverse – projekt autorskiej platformy do gier paragrafowych /	204
projekt gry mobilnej jako narzędzia upowszechniania wiedzy o historii wrocławia /	206
spersonalizowane grafiki na deski i latawce kitesurfingowe /	207

informacje o kierunku



kierunek grafika

studia na kierunku grafika, oferowane przez wrocławską filię uniwersytetu swps, są przede wszystkim odpowiedzią na wymagania stale rozwijającego się rynku pracy w ramach przemysłów kreatywnych. w tym kontekście szanse na nim mają osoby zorientowane w szeroko rozumianym projektowaniu, skoncentrowanym na rozwiązywaniu problemów

i dostarczaniu rozwiązań prostych w użyciu. już nie znajomość oprogramowania graficznego, zmysł artystyczny czy wiedza techniczna, ale kompleksowe podejście do projektowania ze szczególnym uwzględnieniem roli komunikacji i kompetencji społecznych staje się atutem na współczesnym rynku pracy. program studiów graficznych to unikatowe łączenie wiedzy z zakresu projektowania graficznego, komunikacji społecznej, psychologii i psychofizjologii widzenia.

nasz kierunek jest nowatorskim projektem ze względu na swoją specyfikę programową. łączymy programy nauczania z zakresu komunikacji społecznej i grafiki. tym samym nasi absolwenci otrzymują wykształcenie zarówno w dziedzinie projektowania graficznego, jak i w wymiarze komunikacyjno-

-społecznym. kształcimy sprawnych, kompetentnych projektantów w zakresie komunikacji wizualnej i designu.

perspektywy

- stanowiska związane z projektowaniem i prototypowaniem produktów oraz usług w zakresie wizerunku organizacji (corporate identity)
- firmy projektowe zajmujące się organizacją i optymalizacją projektowania graficznego i projektowania komunikacji
- agencje corporate identity i agencje reklamowe
- studia projektowe – działy planowania strategicznego i działy kreacji
- własne firmy consultingowe i projektowe
- pracownie projektowe i typograficzne
- firmy poligraficzne i wydawnicze

absolwenci

celem kształcenia jest nauczenie studentów i studentek metod adekwatnego projektowania w ramach istniejących procesów komunikacyjnych oraz diagnozowania zakłóceń tych procesów w projektowaniu graficznym. absolwenci kierunku grafika dysponują różnicowanym warsztatem w zakresie projektowania graficznego, pracy kreatywnej, procesu projektowego i pracy w zespole kreatywnym. tym samym mogą pracować wszędzie tam, gdzie dla funkcjonowania przedsiębiorstwa niezbędne jest efektywne i optymalne projektowanie graficzne jako czynnik uzyskiwania wymiernych wyników ekonomicznych i wizerunkowych.

- pracownie graficzne
- studio foto
- pracownia plastyczna
- pracownia badań neuro
- przestrzeń wystawiennicza
- głównie zajęcia warsztatowe
- hybryda programów studiów projektowych, komunikacyjnych i psychologicznych

dlaczego grafika?

dlaczego nie, skoro to kogoś interesuje. oraz ponadto zdobędzie się kompetencje, które się przydadzą. a bez nich, jak wiadomo... jesteśmy ciekawi państwa. a dlaczego u nas? z tym jest problem, ponieważ nie możemy powiedzieć – bo jesteśmy dobrzy. jakby to wyglądało.

kogo szukamy?

szukamy ludzi, którzy potrafią marzyć – to ważna umiejętność szczególnie w pracy kreatywnej – rozumieją, że widzenie świata jest różne w zależności od indywidualnych predyspozycji, nie szukają prostych odpowiedzi i nie chodzą na skróty, choć droga wydaje się być trudna i uciążliwa. kształcimy osobowości, a to nie lada wyzwanie.

czy na grafice trzeba umieć rysować?

to kompetencja przydatna na studiach plastycznych i artystycznych. u nas przede wszystkim liczy się umiejętność kreatywnego rozwiązywania problemów projektowych. kształcimy sprawnych projektantów designu, reklamy i komunikacji wizualnej. w tym kontekście rysunek to jedno z możliwych narzędzi projektowych.

oferujemy platformę, możliwości i przestrzenie. państwo sami budujecie swoją wiedzę, my pomagamy. idee musicie państwo posiadać sami. my państwa nauczymy, jakimi być, by je mieć.

atuty studiów graficznych

przedmioty o charakterze warsztatowym i aplikacyjnym – studentki i studenci już w trakcie studiów realizują projekty dla podmiotów rynkowych, budując portfolio z faktycznymi realizacjami i wdrożeniami.

podejście do projektowania oparte jest o wiedzę z zakresu komunikacji społecznej, psychologii, wiedzy technicznej (kompozycja, layout, typografia, zarządzanie kolorem, techniki wizualizacji) i kompetencje społeczne.

szeroki zakres inicjatyw pozazajęciowych – spotkania z najlepszymi polskimi projektantami w ramach spotkań z cyklu „projektanci o projektowaniu”; projekcje filmowe z zakresu designu w ramach cyklu spotkań „design movie collection”; konsultacje portfolio i projektowanie indywidualnych ścieżek kariery zawodowej, konferencja projektowa „main event”.

plenery dydaktyczne – studentki i studenci grafiki uczestniczą w kilkudniowych plenerach dydaktycznych, gdzie wspólnie z prowadzącymi rozwiązują realne problemy projektowe.

osobowości

stawiamy na osobowości. prezentujemy naszym studentom i studentkom własną wiedzę, praktyczne umiejętności i doświadczenia, kładąc nacisk na atrakcyjność i unikatowość osobistych strategii komunikacyjnych w podejściu do problemów – tych życiowych i tych projektowych, traktowanych przez nas z równą uwagą. osobowości wymagają inwestycji czasu. nie ma tutaj innej waluty. dlatego w procesie kształcenia naszych studentów i studentek inwestujemy w czas, inny dla każdej osobowości.

orientacja na kształcenie umiejętności krytycznego, analitycznego i syntetycznego myślenia. koncentracja na rozwoju kompetencji: pracy w interdyscyplinarnym zespole, zarządzania zespołem projektowym, kultury feedbacku, planowania i realizacji wystąpień publicznych i prezentacji, współpracy z klientem, konstruowania briefu, zarządzania i ewaluacji projektów.

gościnne warsztaty prowadzone przez wybitnych projektantów i ekspertów z branży projektowej, reklamowej i komunikacyjnej: dirk henkelmann (agencja dundp, berlin), eirik langås i thomas lewe

(volda university college), marian misiak (studio projektowe bersz&misiak), agnieszka szpila (pzl), roman rostek (rrcc).

specjalistyczne pracownie komputerowe (platformy mac osx, windows; oprogramowanie: adobe creative suite master collection, adobe creative suite premium, 3ds max, maya, cinema 4d, softimage, motion-builder, mudbox, fontlat studio, sketchbook pro), studio fotograficzne (aparaty i kamery cyfrowe full hd, mobilny system oświetleniowy), pracownia plastyczno-drukarska (prasa drukarska, deski kreślarskie, sztalugi)

stała galeria prac dedykowana studentkom i studentom katedry grafiki, mieszcząca się w budynku uniwersytetu swps we wrocławiu.

nasz punkt widzenia

ciągle coś widać.

ktoś to musiał zaprojektować.

kiedy już jest zaprojektowane, wtedy powinno to też działać.

a kiedy działa, wtedy to widać.

a widać to, co rzuca się w oczy.

a w oczy rzuca się to, co jest inne, nowe, nieoczekiwane.

a kiedy to widać, wtedy zagospodarowana została nasza uwaga.

oferujemy platformę, możliwości i przestrzenie.

państwo sami budujecie swoją wiedzę,

my pomagamy.

a generalnie:

ludzi poznaje się po ich marzeniach.

staże i praktyki

studentki i studenci studiów graficznych w okresie wakacyjnym mają do dyspozycji program stażowy organizowany przez biuro karier uniwersytetu swps. w programie stażowym współpracujemy z:

lemon sky – agencja interaktywna

dundp – agencja reklamowa, berlin

domar – galeria wnętrz

advertika – agencja reklamowa

lupus73 – studio projektowo-produkcyjne

wills integrated – agencja brandingowo-komunikacyjna

me&my friends – agencja wizerunkowa

mind progress group – agencja reklamowa

gut pr – agencja public relations

studia licencjackie

program kierunku grafika to odpowiedź na wzrost roli obrazowania we współczesnej kulturze i gospodarce, zorientowany na wypracowanie unikalnej tożsamości organizacyjnej i kompleksowego oraz długofalowego funkcjonowania na rynku komunikacji. oferta kierunku grafika to łączenie nauki i praktyki w ramach komunikacji społecznej, psychologii, sztuk wizualnych, psychofizjologii percepcji i nowych technologii.

w ramach modułowego programu studiów graficznych koncentrujemy się w procesie dydaktycznym na kształceniu umiejętności i rozwoju kompetencji w zakresie projektowania graficznego rozumianego jako efektywnie funkcjonujący komunikat w kontekście społecznym. duży nacisk kładziemy na zapoznanie studentek i studentów z uwarunkowaniami,

program studiów obejmuje moduły tematyczne, w ramach których studentki i studenci wypracowują swoje kompetencje w dziedzinie szeroko rozumianego projektowania graficznego, komunikacji wizualnej i designu.

historią i aktualnym zastosowaniem designu oraz na wypracowanie szerokiej perspektywy widzenia, rozumienia i używania projektowania graficznego jako procesu, w którym istotne staje się zrozumienie problemu i jego kreatywne rozwiązanie.

zagadnienia szczegółowe: cele i funkcje projektowania we współczesnym społeczeństwie, sposoby identyfikacji

problemów projektowych i metody ich rozwiązywania, tworzenie wizerunku przedsiębiorstw, instytucji, organizacji społecznych oraz reorganizacja wizerunków już istniejących, praca kreatywna (creative thinking).

moduły

moduł typograficzny

szczególną rolę w procesie projektowania odgrywa sprawne posługiwanie się typografią, jako środkiem wyrazu. studentki i studenci poznają podstawowe i zaawansowane wykorzystanie typografii w zróżnicowanych przestrzeniach projektowych (print, web), uczą się projektowania krojów pism.

moduł fotograficzny

jest wprowadzeniem do zagadnień grafiki komputerowej (rastrowej i wektorowej), fotografii (cyfrowej i analogowej) oraz fotografii. moduł koncentruje się na świadomym wykorzystaniu technik i estetyki/stylizacji jako środków wyrazu komunikatu wizualnego. studentki i studenci w pracowni fotograficznej rozwijają kompetencje techniczne w obszarze fotografii studyjnej oraz realizują projekty z wykorzystaniem nowoczesnego sprzętu foto i wideo.

moduł komunikacyjny

moduł ten ma szczególne znaczenie w proponowanym procesie kształcenia. unikatowość kierunku grafika, w stosunku do kierunków o charakterze artystycznym, polega na ukierunkowaniu pracy i nauki na kompetencje i użyteczność uzyskanej wiedzy na rynku komunikacji w dziedzinie designu i reklamy.

moduł designowy

opiera się na szerokiej perspektywie zrównoważonego projektowania, w którym podstawową relacją staje się problem i rozwiązanie. celem kursów obejmujących moduł designowy jest wypracowanie wśród studentek i studentów wrażliwości projektowej i perspektywy projektowania dla określonej publiczności.

moduł reklamowy

cykl przedmiotów, które są tematycznie i projektowo współzależne. praca projektowa została podzielona na trzy elementy: doradztwo, czyli współpraca z realnym klientem i sprzężenie pracy agencyjnej w jedną całość, planowanie strategiczne, czyli określenie problemów i rozwiązań, oraz część kreacyjna, która polega na umiejętnym i kreatywnym przekładaniu idei na funkcjonalny design.

moduł web design

internet stał się równoważną przestrzenią komunikacyjną w perspektywie pozostałych przestrzeni projektowych. sieć rządzi się innymi prawami niż tradycyjne media. tutaj panuje zasada mechanizmu działania. co się stanie, gdy kliknę? dokąd zaprowadzi mnie link? jak sprawnie dotrzeć do szukanej treści?

przedmioty graficzne

- graphic design
- liternictwo i kaligrafia
- typografia i layout
- przygotowanie publikacji do druku
- zaawansowane techniki obróbki obrazu
- laboratorium fotografii
- zarządzanie kolorem
- web design/ux
- metody wizualizacji
- systemy orientacyjne i kierunkowe
- animacja i krótkie formy filmowe

przedmioty komunikacyjne

- design informacji
- psychologia reklamy
- historia design
- communication design
- design thinking
- reklama społeczna
- strategic design
- testy i rozmowy kwalifikacyjne
- prezentacje i wystąpienia publiczne
- teamwork i team management
- doradztwo / planowanie strategiczne / kreacja

reguły dydaktyki



reguła 1

jestemy instytucją świadczącą usługi w dziedzinie uzyskiwania wiedzy i kompetencji. instytucja ta jest dla studentów a nie dla nas, a więc zadowoleni mają być studenci, z czego z kolei my możemy być zadowoleni. potrzebni są nam najlepsi studenci, a tacy do nas przyjdą, jeśli my będziemy najlepsi. poziom studentów jest funkcją wykładowców. i odwrotnie. powyższe opisuje stan rzeczy niezależnie od tego, jakie my na ten temat mamy poglądy.

reguła 2

zajęcia odbywają się w kulturalnej i partnerskiej atmosferze (której, jeśli to konieczne, prowadzący zajęcia i studenci muszą się nauczyć).

reguła 3

nie przekazujemy studentom informacji (w tym celu odsyłamy ich do książek – lista lektur na pierwszych zajęciach), lecz wiedzę oraz wyrabiamy w nich określone kompetencje.

reguła 4

nie egzekwujemy informacji, lecz wiedzę i kompetencje.

reguła 5

przekonujemy studentów, a oni nas, do swoich racji przy pomocy argumentów.

reguła 6

strach (budowanie autorytetu na strachu czy obawie przed x) nie jest stosowanym przez nas środkiem dydaktycznym.

reguła 7

stosowanym przez nas środkiem dydaktycznym jest kompetencja i autorytet oparty na wiedzy.

reguła 8

traktujemy studentów jak dorosłych ludzi (niezależnie od tego, czy nimi są czy nie są).

reguła 9

na pierwszych zajęciach wspólnie ustalamy obowiązujące reguły gry, następnie je przegłosowujemy, a potem się ich konsekwentnie trzymamy (dotyczy także formy i sposobu przeprowadzania egzaminu / zaliczenia), rozliczając siebie i studentów z tych ustaleń.

reguła 10

studenci wymagają od nas poprawnego i adekwatnego funkcjonowania (spóźnianie się na zajęcia lub ich odwoływanie nie wchodzi w rachubę; w uzasadnionych wypadkach zamieniamy się zajęciami).

reguła 11

wszystkich studiujących traktujemy tak samo, nie ma lepszych i gorszych studentów.

reguła 12

postępy w nauce promujemy i oceniamy z uwagi na możliwości danego studenta.

reguła 13

ze względu na specyfikę naszego kierunku oferowane przez nas treści nauczania muszą stać w zgodzie z naszym własnym zachowaniem i normami moralnymi.

reguła 14

wszelkie przejawy chamstwa, cwaniactwa, mobbingu, nietolerancji itp. są niedopuszczalne zarówno u dydaktyków, jak i u studentów.

reguła 15

studenci i prowadzący zajęcia spełniają na uczelni pewną funkcję społeczną (studenta lub wykładowcy), funkcje te spełniamy w zgodzie z obowiązującymi w europie normami i regułami.

reguła 16

na końcu każdego semestru przeprowadzamy ze studentami „ocenę zajęć”, w której studenci oraz prowadzący omawiają zajęcia całego semestru.

reguła 17

w trakcie zajęć obowiązuje kompetentny timing (zajęć nie przedłużamy i nie skracamy, chyba że wspólnie przegłosowano inne rozwiązanie).

reguła 18

konflikty grupowe rozwiązujemy z grupą, konflikty indywidualne – indywidualnie; konflikty rozwiązujemy w chwili ich powstania.

reguła 19

gwarantujemy studentom możliwość uczenia się na naszym kierunku; czy student z tej możliwości skorzysta leży w jego gestii. wynikające z tej zasady konsekwencje akceptujemy.

reguła 20

wszelkie odstępstwa od wymienionych wyżej norm i sposobów zachowań omawiamy z osobą, która odstępstw tych się dopuściła, a w przypadku niepowodzenia z kierownikiem kierunku lub – jeśli problem dotyczy jego/jej – z zaufaną osobą z zespołu katedry grafiki.

reguła 21

jedyną metodą rozwiązywania problemów jest argumentacja, dyskusja i przegłosowanie, a następnie stosowanie się do wyniku głosowania. zasada ta nie zna odstępstw.

prace naszych studentów



ciekawość świata oznacza otwarcie się na nowe informacje oraz aktywne ich poszukiwanie. to także przyjmowanie faktów, które nie pasują do twojego obrazu świata, i próba zrozumienia ich implikacji.

– hans rossling

zmiana, w której jesteśmy
i za którą bierzemy odpowiedzialność

nasze studia graficzne są nieco inne niż te tradycyjnie realizowane w szkołach artystycznych, gdzie centralnym

elementem jest wykształcenie umiejętności posługiwania się warsztatem graficznym. w ramach naszej koncepcji studiów, w miejsce tradycyjnego kanonu przedmiotów artystyczno-graficznych, proponujemy program skoncentrowany na funkcjonalnym podejściu do projektowania, gdzie centralny aspekt pracy stanowi zrozumienie i w następnie próba rozwiązania problemu projektowego (głównie z obszaru społecznego) – pracujemy w taki sposób, żeby oferowane przez nas rozwiązania były proste w użyciu dla końcowego odbiorcy w dowolnej roli społecznej. w tym kontekście interesuje nas przede wszystkim komunikacja społeczna ze szczególnym uwzględnieniem jej wizualnych aspektów. stoimy bowiem na stanowisku, że to komunikacja organizuje świat, a sprawna komunikacja (również ta wizualna) przyczynia się do jego lepszego zrozumienia i bezproblemowego używania. patrzymy na projektowanie przez pryzmat dwóch podejść: orientacyjnego i irytacyjnego. w przypadku tego pierwszego podejścia koncentrujemy się na projektowaniu zorientowanym na człowieku, którego celem jest prowadzenie, wyjaśnianie i tłumaczenie. irytacyjny wymiar projektowania pozwala na nieoczywistości w komunikacji poprzez operowanie jej atmosferycznością i dyskursywnym charakterem czy wręcz ironią w celu zwrócenia uwagi odbiorcy. w zależności od celu projektu, widzimy konieczność stosowania różnego sposobu opowiadania historii, również, a może przede wszystkim, w kontekście wizualizacyjnym.

przed czterema laty przekonywaliśmy, że jesteśmy świadomi dynamiki zmian zachodzących w sektorze kreatywnym, że projektowanie się zmienia i my sami się zmieniamy. z szacunkiem spoglądamy na karty historii – w tym historii projektowania – ale koncentrujemy się na tym, co przed nami, bo wierzymy w społeczną odpowiedzialność uniwersytetu. patrząc z perspektywy historii, mieliśmy do czynienia z różnymi ruchami, szkołami, pomysłami na to, jak projektowanie powinno wyglądać oraz wpływać na otaczającą nas rzeczywistość. mieliśmy do czynienia z ideami – jedni koncentrowali się na funkcji (bauhaus), inni na jej krytyce (memphis). mieliśmy również pomysły wysoce kontrowersyjne, które nie zdołały się upowszechnić, jak np. maszyna do mieszkania le corbusiera, jednak były to pomysły warte dyskusji, sprzeczenia się – bo było o co! pytanie, co my, jako przedstawiciele sektora

akademickiego i kreatywnego, możemy po sobie zostawić poza kolejnymi inkarnacjami aplikacji mobilnych, wielkich pojęć typu *design thinking* czy kolejnych narzędzi odciągających naszą uwagę od realnych problemów, do których poza kryzysem klimatycznym i rozwarstwieniem społecznym czy odradzającymi się faszyzmami w formie całej gamy wykluczeń ze względu na płeć, kolor skóry czy orientację seksualną, należy dołączyć kryzys epidemiczny. tu naprawdę jest co robić i nie potrzebujemy dziś spektakularnych modeli projektowania – potrzebujemy refleksji.

przez ostatnie kilkadziesiąt lat w projektowaniu nie doszło do żadnej zmiany, żadnej refleksji nad tym, gdzie jesteśmy i dokąd zmierzamy (jako cywilizacja). przykre jest to, że ostre słowa paula randa, iż design jest obecnie praktyką na usługach wielkiego biznesu, nie są w żaden sposób przerysowanym obrazem praktyki projektowania; reklama, branding, innowacje, projektowanie doświadczeń – wszystko to sprowadza się do zarządzania biznesem, który stał się głównym punktem odniesienia sektora kreatywnego.

kiedy projektanci zajmują się nowymi aplikacjami mobilnymi, odradzają się demony, które musimy traktować jako wyzwania na drodze do zrównoważenia. w tym miejscu jesteśmy i z tego miejsca mierzymy się z wyzwaniem, jakim jest transformacja designu, do której staramy się przekonywać naszych studentów, współpracowników, absolwentów i wszystkich, którzy na co dzień pomagają nam budować otaczającą nas rzeczywistość na zasadach otwartości, tolerancji i równości. projektowanie należy sytuować jako społecznie i środowiskowo zorientowaną aktywność moderowania i animowania zmian. w końcu design to aktywne uczestnictwo w procedurze zmiany, tyle że w określony sposób i przy określonej perspektywie oraz wrażliwości. zmiana, którą postulujemy, polega na określeniu nowej roli designu jako takiego – to redukcja deficytów innych obszarów rynku w zakresie specyficznego sposobu myślenia o rzeczywistości (rozwiązywanie problemów), wrażliwości społecznej (postawę kreatywną) i przyjmowania perspektywy obserwatora (wiodąca umiejętność nieocenającego postrzegania i wyciągania wniosków). taka zmiana wymusza również konsekwencje w systemie nauczania, w którym powstaje poważna luka w kształceniu menedżerów zmiany, czyli moderatorów i animatorów procesów zorientowanych na dostrzeganie problemów, precyzyjne ich diagnozowanie oraz kompleksowe rozwiązanie. pojawia się więc zupełnie nowa rola refleksyjnego projektanta, który w swojej pracy koncentruje się na procesach integracji, pracy, współpracy, kooperacji i koordynacji w odniesieniu do takich terminów, jak np. *wicked problems* [por. w. kunz, h.w. rittel, *information science: on the structure of its problems. information storage and retrieval*, 8 (2), 1972, s. 95–98] czy wprost wyzwań cywilizacyjnych, nad którymi praca wymaga długofalowych działań zorientowanych na uświadamianie, uwrażliwianie i uwiarygodnianie. animacja i moderacja sprowadzają się do oddania pewnego sprawstwa w projektowaniu adresatowi rozwiązań. projektant wspiera proces w taki sposób, żeby za zmianę bezpośrednio odpowiadali jej beneficjenci. wtedy idea papanka, że wszyscy jesteśmy projektantami, nabiera sensu. centralnym punktem praktyki projektowania należy uczynić wyzwania cywilizacyjne – uświadamianie ich sobie i radzenie sobie z nimi, biorąc dłuższy oddech. design musi odpowiadać na wyzwania, przed którymi stoimy jako ludzkość, a to, że ktoś odpowiada na te wyzwania, robiąc meble, opisując rzeczywistość w mediach, projektując grafiki, ucząc innych, czy projektując eksperymenty naukowe, pokazuje tylko, jak szeroki zakres możliwości daje model zorientowany na rozwiązywanie problemów na drodze ich diagnozy i dostarczania rozwiązań prostych w użyciu z punktu widzenia

użytkownika. wszyscy jesteśmy projektantami, ale zajmujemy się różnymi obszarami. projektowanie to pewien sposób myślenia o otaczającej nas rzeczywistości w kategoriach problemów i możliwości ich rozwiązań. to trudny fach, w którym nie ma prostych odpowiedzi, bo pytania, jakie trzeba zadawać, również nie są proste. jak powtarzamy naszym studentkom i studentom – projektowanie powinno odbywać się w służbie ludziom, z ludźmi i powinno także dotyczyć ludzi, mając zawsze w pamięci, że ci potrzebują środowiska do życia i przeżycia. tak te studia (mniej więcej) są zrobione. to wydaje się trudne, ale (dla niektórych) owa trudność może być ciekawa.

dowody na to, że nasz sposób myślenia o projektowaniu znajduje swoje praktyczne i dydaktyczne zastosowanie, można znaleźć w niniejszym katalogu, w którym przedstawiamy wybrane rezultaty czterech ostatnich lat pracy. a pracujemy w różnych rolach społecznych (i nierzadko z różnym skutkiem) jako studenci, wykładowcy, artyści i naukowcy – generalnie jako partnerzy (czyt. zespół), w imieniu których mam przyjemność zaprosić państwa do lektury katalogu!

w imieniu zespołu katedry grafiki
uniwersytetu swps,
mariusz wszolek



drugi rząd od lewej: małgorzata jabłońska, mariusz wszolek, piotr szewczyk, wilhelm semaniszyn, annette siemes, sylwia bodnar, radostaw stelmaszczyk, paulina woźniak, joanna burska-kopczyk, anna gondęk-grodkiewicz, dawid kowalczyk, martyna mrozek, edyta nesterewicz-moszczyńska, krzysztof moszczyński, dorota płuchowska, wojciech jastrzębski, dominika stępień.
pierwszy rząd od lewej: katarzyna sowa, michał jakubowicz, michael fleischer, filip susmanek, mateusz antczak, małgorzata ciesielska, patrycja radek, agnieszka semaniszyn-konat, jacek joostberens.

grafika: portfolio

zmiana przez design – wypowiedź pisemna

opiekun projektu: dorota płuchowska

wprowadzenie

o tym, że świat się zmienia, nie trzeba chyba nikogo przekonywać. zupełnie inaczej jest w przypadku postulatu „zmiany (tego) świata przez design”, a w tym zmiany myślenia projektanta o projektowaniu. o tym mówi się przecież od dziesiątek lat, choćby za sprawą victora papanka, teoretyka i propagatora społecznej orientacji designu, odcinającego się od bezmyślnego designerstwa. już niemal pół wieku temu w klasyku dziedziny „design for the real world”¹ (omawiana przez nas lektura) nawoływał on do „nawrócenia designu”: „świat jest przyparty do muru, więc jako zaangażowani społecznie i moralnie dizajnerzy musimy się ukierunkować na jego potrzeby. wskazówki zatrzymały się – zegar wskazuje za pięć dwunasta” (2012:13). występował przeciw nieodpowiedzialności w designie, który świadomie bądź nie przyczynia się do produkcji masy bezużytecznych, szkodliwych, nieodpowiedzialnych, a ze społeczno-ekologicznego punktu widzenia co najmniej podejrzanych, produktów. krytykował bezmyślny konsumpcjonizm, wywoływany i uprawiany tak przez konsumentów, jak i projektantów jednocześnie. jego postulat nic nie stracił, a wręcz przeciwnie – zyskał na aktualności. wystarczy się rozejrzeć wokół siebie i zobaczymy, że jest dwunasta. nadal mówi się o tym samym. dyskutuje się możliwości zmiany w designie i zmiany postrzegania designu (patrz: berlińskie międzynarodowe centrum designu, obchodzące obecnie 50-lecie istnienia (<https://www.idz.de/en/>) czy konferencja *beyond change: questioning the role of design in times of global transformations* swiss design network research summit (fhnw academy of art and design basel, march 8–10, 2018, <http://beyondchange.ch/front>). wołanie staje się coraz głośniejsze, a potrzeba nadal ta sama. świat potrzebuje zaangażowanych postaw i systemowego myślenia projektantów. z racji tego, co robią, oczekuje się odpowiedzialnej odpowiedzi na wyzwania, przed którymi wszyscy stoimy. choć powinno, nie jest to takie oczywiste, dlatego ciągle (jeszcze) powtarza się, że design powinien być społeczny, a od projektantów oczekuje się, aby jasno określili swoją funkcję w społeczeństwie, a przede wszystkim, do „jakiej” roli w kierunkach jego zmiany aspirują. kiedy mówimy o designie, nadal nie jest jasne, o czym, czy też o „jakim” designie mówimy. oczywiście design w swoim fundamentalnym założeniu ma służyć człowiekowi, bo komu innemu, a więc jest sam w sobie społeczny i według tej logiki wszelkie mówienie o społecznym designie może być postrzegane jako tautologia (jak mówienie o globalnym świecie), niemniej powszednie myślenie, a nawet sama teoria designu posługuje się nią nadal. słowa papanka mówiące, że „każdy człowiek jest projektantem”, a każda jego aktywność designem, bowiem przez swoje działanie kształtuje „swój świat” (2012:23), mogły doprowadzić do rozmycia się pojęcia i związanego z nim pola zawodowego, co nieuchronnie doprowadziło do namnożenia się różnych form i kultur designu. ta, o której mówił papanek, to kultura odpowiedzialności społecznej, ujmując inaczej i zasadniczo: kultura myślenia – w odróżnieniu od bezmyślenia. jednym słowem design zawsze jest społeczny, choć, jak widać, gdy się rozejrzemy wokół, nie zawsze odpowiedzialny społecznie. upiększanie designu określeniem „społeczny” samo w sobie niczego nie zmieni. przecież wszechobecny od początku XXI wieku, szczególnie od drugiej jego dekady, komunikacyjny boom na „społeczny design” wydaje się być raczej wątpliwy, jeśli chodzi o jego faktyczne przełożenie na prospołeczne działania. w rezultacie, jak zauważa june park (2014: 19)², dziś operujemy wieloma niedookreślonymi konceptami „społecznego designu”. wyliczyć

tu można m.in. zorientowany na człowieka design, uniwersalny, ekologiczny, zielony design, wolny od barier, przyjazny starszym, zaangażowany partycypacyjny, design dla trzeciego świata i pewnie wiele innych. krótki przegląd różnych społecznych ujęć designu pokazuje niejasność w pojmowaniu, tak samego designu, jak i tego, co mamy na myśli, mówiąc o „społecznym designie” (social design). zdaniem park w tym przypadku chodzi o coś, co możemy połączyć znaczeniem bezinteresowności i użyteczności społecznej, szacunku dla potrzeb człowieka i jego środowiska. podobny w nazwie, ale treściowo inny koncept zaproponował już w latach 70. zeszłego stulecia bazon brock. jego zdaniem „pojęcie designu powinno doświadczyć rozszerzenia. tam, gdzie design do tej pory wiązany był w pierwszej linii z projektami wzornictwa przemysłowego, powinien rozszerzyć swoje pojmowanie do projektowania form życia społecznego, stylów życia i reprezentowanych w nich wzorów wartości i zachowań. przemawia za tym fakt, że międzyludzkie relacje i zasady organizacji życia społecznego, wynikające z mechanizmów komunikacji nie odstają tak dalece od realnego świata, jak dotychczas przyjmowano” (brock 1977: 446)³. w tym ujęciu jego pojęcie odnosi się nie tylko do fizycznych obiektów, lecz także do interpretacji ich użyteczności, do sposobów ich konsumpcji, obchodzenia się z nimi i ich relacyjności względem innych obiektów. kluczowy przekaz tego konceptu polega na stwierdzeniu, że zaprojektowane obiekty wpływają na relacje społeczne. inaczej mówiąc, design zmienia świat. widać przecież, „jak zmieniają się, czy też załamują relacje społeczne, kiedy zmieniają się produkty i obiekty, w oparciu których zostały te relacje zbudowane” (brock 1977: 446). inaczej mówiąc, (społeczny) design kształtuje procesy komunikacji i interakcji społecznej, a zatem strukturalną organizację społeczeństwa. park zadaje sobie pytanie, czy punkt ciężkości designu przeniesiony zostanie z czynników ekonomicznych do społecznych? jej odpowiedź brzmi „i tak i nie”. „tak”, ponieważ jego społeczne oddziaływanie niewątpliwie wzrasta. „nie”, ponieważ design nie może być czymś, czym był już od początku (czym jest), a mianowicie praktycznym polem społeczno-estetycznej dyskusji (park 2014: 20). miejmy nadzieję, że efekty dyskusji w ramach zaangażowanego i zrównoważonego społecznie designu skłonią człowieka, w tym designerów, do refleksji. przecież w świecie zdominowanym przez działalność człowieka, to przede wszystkim człowiek musi zmienić swoje wzory zachowania, a nie jego produkty. „wszystko płynie” (*panta rhei* heraklit), w jakim kierunku, to zależy od nas.

zadanie-pytanie

szanowni państwo, „wszystko płynie” (*panta rhei* heraklit), w jakim kierunku, to zależy od nas. dyskutujemy na zajęciach o zmieniającym się pojęciu designu i funkcjach designera. obserwujemy ich dynamiczne sprzężenie ze zmianami społecznymi. stwierdziliśmy, że design nie tylko transformuje społeczeństwo i jego świat (transformation design), ale i sam ulega transformacji. ustawicznie pojawiają się nowe zakresy „designu”, np. system design, product design, organization design, graphic design, information design, service design, web design, user-centered design, participatory design, concept design, industrial design, interactive design, experience design, urban design, legal design i inne. jak widzimy, design odcina się od czystego projektowania artefaktów w kierunku systemowo zorientowanej (między)discypliny, sprzężonej z naukami humanistycznospołecznymi, której możliwości wzrastają dynamicznie wraz z rozwojem nowych technologii, wspierających integralnie procesy projektowania. co państwo na to? jak państwo czują? jak postrzegają i interpretują ten rozwój? w jaki sposób państwa – jako kształtujących się projektantów – dotyka i interesuje to, co się dzieje wokół? w jaki sposób manifestacje się „to” w państwa dorobku projektowym? „jaki” design jest państwu bliski? na co zwracacie uwagę w swoim projektowaniu? co chcecie tym powiedzieć innym? proszę o wypowiedzi pisemne (nie za krótkie i nie za długie 7–10 tys. znaków) opatrzone powołaniem naukowym, przypisami i bibliografią. pytania mają jedynie charakter pomocniczy. wypowiedzi mogą w bezpośredni sposób odnosić się do prezentacji z zakresu „dorobku projektowego”, ale nie muszą.

1. papanek, victor. 2012. dizajn dla realnego świata. środowisko człowieka i zmiana społeczna, łódź: recto verso. tłumaczenie: holzman joanna, recto verso, tytuł oryginalny: design for the real world. human ecology and social change, 1972.
2. park, june h. 2014. social design. entwurf ökonomischer und sozialer artefakte, w: öffnungszeiten. papiere zur designwissenschaft. design und gesellschaft: wadel der lebensformen, nr 28, fh lübeck.
3. brock, bazon. 1977. ästhetik als vermittlung – arbeitsbiographie ines generalisten (red, von fohrbach, karla, köln: dumont).

pisząc o designie

paula werblicka

zanim zaczęto mówić o różnych zakresach designu, które są obecnie popularne, trendy w projektowaniu były szersze, czy też inaczej zdefiniowane, co mam zamiar przybliżyć na przykładzie nowoczesnych nurtów architektonicznych. to bliski mi temat, ponieważ zajmuję się również projektowaniem architektury, a projektując architekturę i komunikację lub grafikę, odnoszę się w zasadzie do podobnych kierunków, służących za wskazówki. stąd też to zagadnienie, w ramach którego chcę udowodnić, że w różnych obszarach projektowych bazuje się na tych samych założeniach i to do nich się wraca, ubierając je w coraz to nowsze szaty odpowiadające obecnym czasom i sytuacjom, do których design musi się odnieść.

jednakże chcąc zburzyć wzorce, musieli się do nich odnieść, co stanowi swoistą ironię nurtu.

dobrym przykładem jest modernizm – ruch bardzo szeroki, posiadający wiele stylów. wręcz trudno określić, gdzie się kończy. idee tego nurtu są bowiem wciąż przetwarzane. sięgając zaś do genezy modernizmu, zobaczymy, że stanowił on manifest, wyraz buntu wobec stylów historycznych czy stylizacji. zgodnie z założeniami modernizmu ornament był

zbrodnią, a projekty musiały być przede wszystkim funkcjonalne, forma była wypadkową funkcji. chciałabym uwypuklić, iż w tym nurcie projektowane było wszystko, od konstrukcji domu, po najmniejsze detale. poprzez takie działanie projektant miał „uczyć” tego, na czym opiera się estetyka, pokazując przy tym nowe wzorce. projektom realizowanym w tym czasie zarzuca się, że nie odpowiadają na potrzeby odbiorcy. na przykładzie szklanego domu pani farnsworth¹ można zauważyć, jak niepraktyczne były to realizacje – szklany prostopadłościan, by zachować jakąkolwiek prywatność musi być ukryty za ogromną ilością zieleni, wymagającą wielkiej działki. zignorowane zostało zatem użytkowanie owych domów, które nie przedstawiały się już tak harmonijnie i w zgodzie z kosmicznym łaodem, gdy ktoś w nich zamieszkał. to, co projektujemy, nasza twórczość, nie naśladuje, lecz się dostosowuje, a sam twór może naśladować i ludzi. każdy kształt projektu będzie nieatrakcyjny i bezużyteczny, gdy musi udawać coś, czym nie jest². ideę modernizmu oddaje również projekt jednostki marsylskiej le corbusiera³. inspirowany statkami transatlantyckimi, zaprojektował wielką bryłę zamieszkania zbiorowego, która miała uwolnić działki od ciasnych planów, dać mieszkańcom wspólne tereny i dostęp do zieleni, powietrza i światła, zaś kolorowe korytarze miały zastąpić ulice. jest to przykład projektowania z myślą o człowieku, ale z uwzględnieniem tylko tego, co najlepsze zdaniem projektanta, bez słuchania tego, co może mieć do powiedzenia użytkownik. na dowód czego wystarczy zapytać, kto chciałby mieszkać w gigantycznym blokowisku?

podejście to zmieniło się w postmodernizmie. wykorzystano mądrość ludu, wsluchano się w głosy użytkowników i dla nich projektowano. można powiedzieć, że jest to swego rodzaju human-centered design, wyrażający się w języku architektury z życia i ze sposobów użytko-

wania obiektów, z ruder i z wielkogabarytowych kompleksów pałacowych. idąc dalej, w idei dekonstruktywizmu widniał bunt zarówno przeciwko racjonalizmowi modernizmu, jak i wobec postmodernizmu – postanowiono, podążając za ideologią derridy⁴, całkowicie zdekonstruować ideę tego, o czym mówimy, mając na myśli architekturę. jednakże chcąc zburzyć wzorce, musieli się do nich odnieść, co stanowi swoistą ironię tego nurtu.

4. kwestionowanie tradycyjnych relacji pomiędzy znakiem i oznaczanym zjawiskiem, pojęciem, rzeczą, tożsamością. budynek negujący ideę budynku.
5. slessor c., eco-tech: sustainable architecture and high technology, london 1997.
6. eden project. nicholas grimshaw and engineering firm anthony hunt and associates, uk, 2001.
7. filip springer, wanna z kolumnadą. reportaże o polskiej przestrzeni. wołowiec 2013.
8. obserwacje własne.

na koniec przeglądu wybranych kierunków w architekturze chcę wspomnieć o architekturze high-tech⁵ o architekturze ekologicznej, zielonej, bioklimatycznej. wywodzi się ona z modernizmu, jednakże została zaktualizowana i wzbogacona o zdobycze intelektualne późniejszych czasów. w nurcie high-tech skupiano się i akcentowano nowoczesne rozwiązania technologiczne, konstrukcyjne, instalacyjne, stawiano na uwolnienie przestrzeni, otwarty plan, przejrzystość i czytelność funkcji i formy. przykładowo projektowano nowoczesne biurowce, w przypadku których, wskutek przekalkulowanych optymalnych warunków do pracy i nadmiernego zaufania technologii, nie można było zmienić temperatury wewnętrznej, ponieważ była ustawiona na „idealnym” poziomie i nie powinna była ulegać zmianie. na poziomie formy zaś, budynki te były łatwo rozbudowywalne, projektowane z modułów, a ciągi komunikacyjne nierzadko przedłużano z myślą o ewentualnych rozbudowach, czasem o mobilnych elementach konstrukcyjnych, jak np. schody. jak się jednak okazało, aluminium, będące wtedy chętnie wykorzystywane, jest uciążliwe dla środowiska, a w samych budynkach jest za mało jest zieleni, przytulności i rozwiązań ekologicznych, które po katastrofie w czarnobylu zaczęły być coraz bardziej istotne. dalej przeszło to w design ekologiczny – projektanci starali się, by ich budynki oznakowane etykietą realizacji ekologicznych spełniały jak najwięcej norm i zdobywały jak najwięcej certyfikatów. zieleń została zintegrowana z architekturą, do wnętrza wprowadzono płynącą wodę w celu poprawienia jakości powietrza. zaczął być istotny szeroko rozumiany komfort przebywania w tych budynkach, a także ich wpływ na środowisko. projektowano organiczną architekturę zoptymalizowaną w formie i konstrukcji do funkcji, jaką pełniła. tym sposobem pod postacią futurystycznych kopuł krył się, sztucznie stworzony, tropikalny ogród, pełniący funkcję jednostki badawczej i ogrodu botanicznego w jednym, przy jednoczesnym skupieniu się na ekologii i nowych technologiach pozwalających na takie projekty⁶.

znajdując sozio-design w architekturze, chciałabym przytoczyć przykład z polskiego podwórka. tam, gdzie zabrakło designu, mając na myśli i projektowanie urbanistyczne i w mniejszej skali, w grę wchodzili użytkownicy, którzy rozwiązywali zaistniałe problemy wynikające w użytkowania przestrzeni na własną rękę. czym to jest, jeśli nie sozio-designem? przywołać tu można między innymi przeorganizowanie podwórek czy też uporządkowanie wspólnej przestrzeni poprzez spontanicznie zainicjowane wyniesienie porzuconych kanap lub krzeseł⁷. ciekawym zjawiskiem jest również płot – wygradzanie przestrzeni, komunikowanie, co jest czyje i dla kogo. jeszcze intensywniej występuje to na wschodzie, gdzie przykładowo w sankt petersburgu willa ogrodzona wysokim na 3 metry płotem podłączonym do prądu sąsiaduje z rudą, a zupełnie zanika w skandynawii, gdzie spotkałam się z widokiem niczym nieogrodzonych domów, w dodatku z otwartym garażem i wyzierającą z niego teslą⁸.

1. mies van der rohe the farnsworth house, usa, 1945. projektowany jako rezydencja dla pani farnsworth, modernistyczny szklany prostopadłościan ulokowany na dużej działce wśród zieleni.
2. frank lloyd wright, manifesto.
3. le corbousier, jednostka marsylska, francja, 1945.

9. projektowanie oparte na myśleniu algorytmicznym, które operuje zmiennymi parametrami definiującymi, kodującymi i klasyfikującymi relację pomiędzy intencyjnym designem a projektowaną odpowiedzią (designem wypadkowym, zoptymalizowanym). sakamoto t., ferre a., kubo m., from control to design: parametric / algorithmic architecture, new york, 2008.

odpowiadając na pytanie, jak postrzegam i interpretuję rozwój designu, chciałabym wskazać pewną pętlę, do której wracają kolejne nowe zakresy designu. user experience czy human centered design już wcześniej dochodziły do głosu – od lat projektowano w duchu ux, który dla osób spoza branży może wydawać się enigmatyczny. nurt ten, jeśli można go tak nazwać, stworzył własny rodzaj projektowania, kojarzony głównie z projektowaniem aplikacji i stron internetowych, ale spokojnie można odnieść go również do innych dziedzin projektowania, jak wzornictwo użytkowe lub architektura. kolejny nurt, o którym chciałabym wspomnieć, to parametric design⁹. nazwałabym go raczej trendem, ponieważ wynika on z możliwości technologicznych pozwalających na projektowanie form poprzez programowanie ich parametrów, i manifestuje te możliwości w odniesieniu zarówno do high-tech, jak i eco-tech. daje to duże możliwości optymalizacji, gdzie możemy przykładowo zaprojektować najbardziej optymalną powłokę, która przy oszczędności materiałów maksymalizuje możliwości wytrzymałościowe tworzywa. parametric design nie ma własnej filozofii, poza dalszym pogłębieniem możliwości technologicznych, ekspresji i optymalizacji – zarówno użytkowania, jak i rozwiązań konstrukcyjno-ekologicznych – w zależności od wyboru projektanta. w moim przypadku, kiedy wciąż jestem początkująca w tej dziedzinie, było to szukanie optymalnej formy dla przyjętych założeń. często są to projekty, które ciężko narysować lub wymodelować bez wsparcia owego języka projektowego.

to, co jest teraz bardzo na czasie, to design ekologiczny, zielony, sustainable design¹⁰, czyli zrównoważone projektowanie. powiedziałabym, że najbardziej interesuje mnie właśnie projektowanie ekologiczne, zrównoważone, z uzupełnieniem o user experience i projektowanie parametryczne. wydaje się to uzasadnione, zważywszy na obecną sytuację klimatyczną. projektanci mają tutaj, moim zdaniem, duże pole do popisu – chociażby poprzez proponowanie i propagowanie ekologicznych rozwiązań, gotowych do wdrożenia. chciałabym swoim designem wspierać lokalność, rozwiązywać problemy społeczne i propagować ekologię i estetykę w życiu codziennym. pomimo zainteresowania użytkownikiem i interakcją pomiędzy nim a z projektem, nie zgadzam się z ideologią sozio designu. uważam to za zjawisko, które się wydarza wszędzie tam, gdzie każdemu zdarza się projektować – jednak nazywanie się wtedy projektantem rozmywa granice między osobą zajmującą się tym profesjonalnie, a przypadkowym użytkownikiem zaimprovizowanej przestrzeni.

bibliografia

1. frank lloyd wright, manifesto [<https://docplayer.pl/23262284-manifest-frank-lloyd-wright-a.html>].
2. mariusz wszótek, krzysztof moszczyński, algorytmizacja procesów projektowych [https://www.academia.edu/20036890/algorytmizacja_proces%c3%b3w_projektowych].
3. le corbousier, jednostka marsylska, [<http://www.bryla.pl/bryla/7,85298,20587302,modernistyczny-manifest-mieszkaniowy-jednostka-marsylska.html>].
4. filip springer, wanna z kolumnadą. reportaże o polskiej przestrzeni. wołowiec 2013.
5. slessor c., eco-tech: sustainable architecture and high technology, london 1997.
6. sakamoto t., ferre a., kubo m., from control to design: parametric / algorithmic architecture, new york, 2008.
7. le corbousier, jednostka marsylska, francia, 1945.
8. mies van der rohe the farnsworth house, usa, 1945.
9. [<https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/dekonstrukcjonizm;3891451.html>].
10. mclennan, j. f. (2004), the philosophy of sustainable design.

esej

weronika dajdok

żyjemy na początku xxi wieku, szcząc się wieloma osiągnięciami techniki, która dzięki ludzkiemu umysłowi wciąż gna do przodu. stoimy u progu podróży kosmicznych na inne planety, skonstruowania unoszących się nad ziemią pojazdów czy odkrycia leku na raka. przeżywamy niebywały rozkwit nauk ścisłych będących źródłem tych odkryć, skupiamy się na maksymalnym rozwoju nie tylko ludzkiej, lecz także sztucznej inteligencji. można by pomyśleć, że to prawdziwie złoty wiek, obiecujący coraz więcej wraz z każdym nadchodzącym dniem.

wszystko, co wymienione powyżej, służy istotom ludzkim i jest jednocześnie ich wytworem. istoty te nie są jednak ani samowystarczalne, ani nieśmiertelne – żyją na planecie zwanej ziemią, która służy im za jedyny dom. warto przytoczyć w tym miejscu sformułowanie, które powinno być na ustach oraz na pierwszych stronach gazet – zdecydowanie częściej niż jest – „za pięć dwunasta” doskonale odzwierciedla współczesność. jeśli victor papanek użył tych trzech słów w jednej z klasycznych lektur na temat designu pt. „dizajn dla realnego świata” już w roku 1972 (przeszło 46 lat temu!), obecnie powinniśmy z grozą wypatrywać przeformułowania – „za minutę dwunasta” lub odliczać sekundy.

globalne ocieplenie, którego głowy największych państw świata chciałyby nie widzieć, ale nie mogą, zalew niebiodegradowalnych śmieci zarówno na ziemi, jak i w wodach, czy trujący smog to tylko przykłady zjawisk, z którymi musimy się teraz mierzyć. co więcej, warto też wspomnieć o zasobach naszej planety, jakimi są na przykład węgiel, gaz ziemny czy ropa, które nie są nieskończone i nie rozmnożą się po ich wyczerpaniu jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki. z jednej strony mamy więc perspektywę nieśmiertelności, z drugiej zaś utracenie miejsca, w którym tę nieśmiertelność można konsumować. patrzymy w dal, niejednokrotnie ignorując teraźniejszość, co skutkuje podcinaniem gałęzi, na której siedzimy.

źródeł znacznej części wymienionych problemów, choć na pewno nie wszystkich, można upatrywać w konsumpcjonizmie. jego charakter doskonale oddaje fraza użyta w jednym z tytułów rozdziału „dizajnu dla realnego świata” – kultura chusteczek jednorazowych. szybko mkniemy idealnie gładką ulicą, a potem, które zaczyna szwankować tuż po odpaleniu silnika. jesteśmy zaprężeni do ciągłych zakupów, a słowo „nowość” widoczne przy specyfikacji produktu brzmi jak „amen” w pacierzu. powołując się na zygmunta baumana, społeczeństwo w fazie ponowoczesnej opiera się głównie na swoich członkach jako konsumentach. ta rola stała się najważniejsza i konieczna, a od obywatela wymaga się chęci i umiejętności jej odegrania.

zaraz po terminie „nowość”, warto wymienić równie kluczowe słowo „teraz”. dobra konsumpcyjne są tworzone, by za chwilę na ich miejsce pojawiły się następne, dlatego konsumpcja nie może zajmować zbyt dużo czasu – najlepiej wcale. ważne, by produkt mógł zaspokoić potrzeby konsumenta od razu po jego nabyciu w danej chwili, a także, by zaspokajał je tylko przez chwilę.

dobra konsumpcyjne są tworzone, by za chwilę w ich miejsce pojawiły się następne, dlatego konsumpcja nie może zajmować zbyt dużo czasu – najlepiej wcale.

na piedestale stoją konsumenci niespokojni, niecierpliwi, impulsywni, których można szybko zadowolić, ale też równie szybko się nudzący oraz pożądający wielu obiektów na raz. obecnie nie trzeba daleko szukać, by znaleźć codzienne przykłady takich nabywców – i to w tysiącach egzemplarzy.

jedna ze sztandarowych zasad designu mówi o tym, że w jego centrum stoi człowiek – jego postawy, potrzeby, problemy i tak dalej. skoro wynika on z ludzkich bolączek i powinien je usuwać, jak wytłumaczyć wszechobecność rzeczy, których przydatność kończy się tuż po gwarancji? czy ludzie potrzebują sprzętów zaprogramowanych w taki sposób, aby ich ciągle psucie się wymuszało zakup coraz to nowszego modelu? na podstawie zdefiniowanego konsumpcyjnego do szpiku kości społeczeństwa odpowiedź musi być twierdząca. czy jednak w ten sposób design zaspokaja człowieka? czy to właśnie główny nurt designu naszych czasów – natychmiastowe, najnowsze, chwilowe?

jako że przedmioty są projektowane i wytwarzane tak, by czym prędzej je wyrzucić i zastąpić następną kolekcją, rosną góry odpadów. góry nie tylko w znaczeniu ilości, ale również rozmiarów wysypisk śmieci. ciągle liczy się człowiek, ciągle jest w centrum, w końcu dla niego wszystkie dobra tego świata są tworzone. czy aby jednak dla człowieka samego w sobie, czy może dla konsumenta?

„jeśli chcesz być projektantem, musisz zdecydować, czy chcesz robić coś sensownego, czy tylko pieniądze” – pisze r. b. fuller¹. projektuje się rzeczy jednorazowe, nieekonomiczne, szkodliwe dla środowiska lub jemu zagrażające, a ponieważ ich produkcja z pewnością jest najtańsza, projektant ma narzucone wytyczne. przedmioty korzystne lub obojętne dla środowiska wciąż są w mniejszości, a twórcy częściej robią pieniądze niż coś sensownego. istnienie eco designu rzuca promień jasnego, choć słabego światła na ten – za chwilę – apokaliptyczny obraz świata. eco design nadaje kierunek, podsuwa przykłady odpowiednich działań, ale nie stanowi konkurencji dla szkodliwych dla środowiska praktyk designu. paradoksalnie, projektanci powinni nie tylko patrzeć na człowieka i jego potrzeby, lecz także zdjąć z oczu kłapki i dostrzec środowisko, naturę jako nieodłączny element każdego projektu.

nowe, lepsze i nieszkodliwe rozwiązania, mimo że na razie nie są wykorzystywane na każdym kroku (a powinny), mają ogromny potencjał i możemy pokładać w nich nadzieję. w każdej dziedzinie naszego życia od transportu, przez żywność i budownictwo, po ubrania, można wykorzystywać eco design – liczyć się z ziemią, traktować ją jako cień osoby każdego człowieka, klienta, konsumenta. samochody hybrydowe, nowoczesne piece grzewcze, torby na zakupy wielokrotnego użytku – dopiero zaczynamy myśleć i działać z szacunkiem dla środowiska naturalnego.

świadomość społeczeństw zwiększa się nie tylko za sprawą filmów dokumentalnych i edukacji, lecz także (niestety) przez odczuwalne skutki globalnego ocieplenia. nawet najbardziej zaciekli konsumpcyjni obywatele będą teraz mieć potrzebę zadbania o środowisko – w przeciwnym razie ich ogród przy domku letniskowym wyschnie na wiór w niemożliwym upale lub ostra astma zniszczy im spokojne życie w mieście.

przed designerami stoi olbrzymie wyzwanie – prawdziwa zmiana świata przez design, odpowiedzialna, ważna i wymagająca. projektanci mają olbrzymią moc kreowania rze-

czywistości, a więc mają też bezpośredni wpływ na nasze życie. wiedza daje wolność myślenia, pomaga podejmować jak najlepsze decyzje – designerzy dzierżą narzędzia do jej efektywnego przekazania. ich rola nie kończy się na wykonaniu logo czy projektu mebla – są odpowiedzialni za cały proces komunikacyjny i dostosowanie go do danych warunków społecznych i kulturowych.

jeśli istnieje ciągła potrzeba i ciągła chęć jej zaspokajania, nieustannie potrzebne są pieniądze. możemy mówić nadal o wyścigu szczurów, jednak nie biegają już na nóżkach, tylko prują z zawrotną prędkością samochodami wyścigowymi. w pośpiechu i chaosie otaczającymi nas na co dzień ważne są dostrzegalne znaki, które będą przypominać o naturze, jej istnieniu nieodłącznym od naszego. musimy nauczyć się należycie ją szanować i nie zapominać o niej czy jako projektujący designerzy, czy przechodnie wyrzucający stary paragon do kosza (nie za siebie).

w zestawieniu ze skalą problemów, jakimi są globalne ocieplenie czy piętrzące się góry odpadów, moje projekty zdają się być trywialne i małe. tworząc je, inspirowała mnie jednak natura, co wynika z zamiłowania do obcowania z nią. środowisko naturalne jest dla mnie ważne i przejmują mnie zmiany zachodzące w klimacie oraz notoryczne działania szkodzące naturze, jak na przykład wypalanie łąk czy porzucanie odpadów w lasach. poprzez swoje projekty chcę przybliżyć ludziom naturę, nie tylko pokazać jej piękno i bogactwo, lecz także zakorzenić myślenie o niej na co dzień.

plant design, bo tym terminem zaczęłam się posługiwać w odniesieniu do projektów inspirowanych roślinnością, to połączenie form, jakie prezentuje natura, oraz wykorzystanie różnych stylów i technik graficznych do jej przedstawienia. przyciągając człowieka estetyką, mogę następnie zainteresować go źródłem inspiracji i przemycić kluczową myśl. gdyby ten design przerodził się w działalność (i działania) z prawdziwego zdarzenia, mogłabym wyraźnie połączyć przemysł tekstylny z eco designem w informacyjnej formie. służyłby zarówno człowiekowi, jak i środowisku.

bibliografia

1. bauman zygmun, 2000, globalizacja, warszawa: państwowy instytut wydawniczy.
2. papanek victor, 2012, dizajn dla realnego świata. środowisko człowieka i zmiana społeczna, łódź: recto verso. tłumaczenie: holzman joanna, recto verso, tytuł oryginalny: design for the real world. human ecology and social change. 1972.

1. papanek victor, 2012, dizajn dla realnego świata. środowisko człowieka i zmiana społeczna, łódź: recto verso.

zmagania współczesnego projektanta

- czego oni znowu ode mnie chcą?

martyna duszyńska

ostatnio często słyszę trochę już oklepane wyrażenie, które staje się cliché, że design zmienia świat. mam wrażenie, że następuje teraz dokładna odwrotność i to świat zmienia design pod wpływem czasów, klimatu, coraz szybciej rozwijających się technologii czy też mody (co sezon proponującej innej rozwiązan

boję się, że niedługo non omnis moriar zastąpią roboty, że kiedyś ten cały znoszony jak kura jajo produkt kreatywnej burzy mózgu, będzie tylko kolejną sekwencją zer i jedynek zapisanych na jakimś czytniku lub zaginiony w czeluści baz danych.

pod osłoną tego słowa znajdujemy nagle mnogość znaczeń. projektowanie to już nie tylko kawałek grafitu albo renomowany program z miesięcznym abonamentem. dziś to modyfikowanie naszego otoczenia, próba aktualizowania mentalności i poprawienia wydajności użytkowania. to design podzielony: dla młodych, dla starych, dla noworodków, dla tych, co dopiero przyjdą na świat, globalny i dla mniejszości, dla człowieka, dla zwierzęcia, dla samej idei. „nawet słowo »robić«

zaczęło oznaczać projektowanie”¹. kiedy rozmawiam z ludźmi z mojego otoczenia, niewplątanymi w ten świat, z odmiennymi, czasem jeszcze archaistycznymi poglądami, w ich rozumieniu „ta moja grafika to klikanie na komputerze”. odwieczne pytania, z którymi się spotykam, to: „co ty będziesz po takim kierunku robić?” i „czy projektant musi umieć rysować?” – „a na pewno umieć musi!”.

projektant albo osoba aspirująca do bycia nim musi opanować, mające współcześnie wielu zwolenników, slow life i mindfulness czy hejtowany multi-tasking. inaczej taka osoba nie przetrwa. bo jak to tak projektować i nie mieć na uwadze człowieka (human centered design)? jak to tak projektować bez prototypowania i kontrolowania efektów pracy (ux design)? bez sprawdzania, czy produkt jest mobilny, adaptowalny, responsywny (digital design)? jak wizualizować dane bez odpowiedniej wiedzy? jakich symboli użyć (information design)? jak projektować opakowania bez znajomości ich tekstur i właściwości (package design)?

„pracą dizajnera jest również uczynić przedmiot zrozumiałym, a więc wyposażać go w takie komunikaty, które będą sygnalizowały użytkownikowi jego przeznaczenie oraz sposób, w jaki z niego korzystać”². jest to więc też communication design, projektowanie doświadczeń i znajomość procesów. a to wcale nie koniec. oprócz przynajmniej podstawowej wiedzy, pojęcia zasad, estetyki i technicznego opanowania programów, designer musi działać w ciągu przyczynowo-skutkowym, jak nie przyczynowo-skutkowo-konsekwentnym.

„zaprojektowaliśmy instrukcję świata, która powoduje brak jego wydolności. musimy też zrozumieć, że projektowanie to nie tylko dostarczanie ładnych obrazków, użytecznych przedmiotów, czy wygodnych samochodów. to również odpowiedzialność za konsekwencje stosowania

1. d. sudjic, b jak bauhaus, wydawnictwo karakter, kraków 2014, s. 116.
2. ibidem, s. 78.
3. m. wszołek, kolejna zmiana w designie – głos w sprawie, <https://design.swps.pl/strefa-designu/communication/2791-kolejna-zmiana-w-designie-glos-w-sprawie.html> [dostęp: 3.01.2019].

naszych rozwiązań. a konsekwencje są zawsze, niezależnie od tego, jakie przyświecały nam idee w fazie projektowej”³. czyli wychodzi na to, że trzeba wyprzedzać myśl, patrzeć w przyszłość, być świadomym i projektować tak, aby nie ponosić bolesnych konsekwencji. ewentualnie ponosić je i wyciągać z nich naukę, nie popełniać tych samych błędów – swoich lub cudzych. nie jest to łatwa sztuka, bo cięży na nas niemała odpowiedzialność. „wiele problematycznych sytuacji na świecie jest wynikiem decyzji projektowych [tłum. własne]”⁴. czyli jak coś nie działa albo jest niefunkcjonalne, to efekt właśnie tego. przyszło nam żyć w trudnym okresie projektowania, bo skoro „design zmienia świat”, to jego los jest w naszych rękach. musimy mieć oczy szeroko otwarte, odgrywać rolę obserwatora, a jeszcze w tym wszystkim znaleźć w sobie pokłady empatii, aby zrozumieć co, gdzie, dlaczego i jak zrobić, żeby było wygodnie, a czasem też zupełnie na odwrót.

design nie jest sztuką (choć wielokrotnie się o nią ociera). design nie jest już dizajnerski – od konotacji tego epitetu włos się jeży na głowie, bo jak mówi deyan sudjic, dyrektor design museum w londynie, słowo to „nie oznacza wyższej jakości, jest raczej postrzegane jako chwyt marketingowy albo próba nabicia nas w butelkę”⁵. powinien być użyteczny, choć niekiedy pierwsza myśl, o tym jakie jest jego zastosowanie, może być mylna i niejednoznaczna. czyli cały czas nas zaskakuje. idealnym przykładem będzie kultowa już wyciskarka do soków autorstwa philippe’a starcka, która jak się okazało, wycisnęłaby z ciebie ostatnie soki, gdyby chcieć jej do tego użyć – jest za to świetnym tematem do rozmów, i taki właśnie był cel projektanta. słowami billa moggridge’a „wszystko na świecie zostało przez człowieka zaprojektowane [tłum. własne]”⁶ – bo przecież ktoś to kiedyś wymyślić musiał. a więc design, choć dzieli się i mnoży, i do dziś nie ma jednej, zakorzenionej definicji, jest wszędzie i jest bezustanny.

w myśl zasady less is more, na każdym kroku mówi się o tym, jak to robią skandynawowie, i jak robią to dobrze, jak upraszczać i jak minimalizować. tymczasem jesteśmy przeładowani bodźcami ze świata zewnętrznego, technologią, która przecież miała nam pomóc, mnogością narzędzi i wyborów, a nad tym wszystkim wisi i razi jak neon – niezmienialny deadline. przybywa coraz to więcej nowych urządzeń, a naszym zadaniem jest sprawdzenie skalowalności danych obiektów, tego, czy pozostają czytelne, czy się otwierają i czy nie wyskakuje error 404 not found (w przypadku projektowania typu web design). teraz to już nie tylko komputer i myszka, mam przecież jeszcze tablet, mogę też sobie porozmawiać z urządzeniem, a ono zarejestruje moje komendy i zrobi coś za mnie.

muszę przyznać, że trochę się boję. dr. wszołek nawołuje: „let’s go back to the roots”⁷, bo trochę się zapędziliśmy. boję się, że niedługo non omnis moriar zastąpią roboty, że kiedyś ten cały znoszony jak kura jajo produkt kreatywnej burzy mózgu, będzie tylko kolejną sekwencją zer i jedynek, zapisanych na jakimś czytniku lub zaginiony w czeluści baz danych, że będzie łatwousuwalny jednym kliknięciem palca (człowieka, czy już robota?), a może wtedy to i jednym mrugnięciem oka.

kiedyś w szkolnych podręcznikach opisywaliśmy malowidła z jaskini lascaux, wsiadaliśmy tłumnie do autokaru i jeździliśmy do (w naszych oczach bardzo wówczas nudnych) muze-

4. j.thackara, in the bubble: designing in a complex world, <http://www.witz.com.br/textos/john%20thackara%20-%20in%20the%20bubble%20designing%20in%20a%20complex%20world.pdf>, s. 12. tekst oryginalny: „many of the troubling situations in our world are the result of design decisions” [dostęp: 3.01.2019].
5. d. sudjic, dz. cyt., s. 117.
6. b. moggridge, <https://www.azquotes.com/quote/642533>. tekst oryginalny: „there is nothing made by human beings that does not involve a design decision somewhere” [dostęp: 7.01.2019].
7. m. wszołek, dz. cyt.

ów i skansenów. dziś namówić moich rówieśników albo młodsze rodzeństwo na wycieczkę do muzeum czy galerii sztuki, szczególnie będąc na terenie innego, bogatego kulturowo kraju, graniczy z cudem. i musiałby zdarzyć się cud, by tę mentalność zmienić, przywrócić tę dawną „starość”. tak jak przewijało się kasety z muzyką, by powrócić do pierwszego utworu. coraz mniej jest manualności, teraz liczy się szybkie reagowanie i nadążanie za przepływem informacji, i tego, co w trawie klika.

a co z komunikacją? przecież byliśmy mianowani do projektowania komunikacji. zanika kontakt twarzą w twarz, wystarczy wrzucić projekt na slacka, dostać feedback poprzez notyfikację i iphonowy „bing”, a naszą dostępność określa zielone kółeczko. a gdzie burze mózgów do rana, wspólne kreślenie na jednej tablicy i ten cały teamwork?

a skoro ja, moi znajomi studenci, wykładowcy oraz osoby spowinowacone z designem zaczęły go krytykować, to design, jak to on, na przekór stał się sceptyczny wobec siebie samego. tak powstał design krytyczny (critical design) – kolejny odłam, który podaje w wątpliwość stereotypy i konteksty kulturowe, które weszły nam w krew. przykładem takiego nawyku może być „choćby zastosowanie kolorów: różowe maszynki do golenia dla kobiet, niebieskie – dla mężczyzn, niebieskie balony z helem z napisem »it’s a boy«”⁸. po raz kolejny design chce zmieniać świat.

jaka jest więc recepta? co my możemy z tym zrobić? uczyć się. „zawsze i od wszystkich. od tych, którzy wiedzą. od tych, którzy nie wiedzą. od tych, którzy nie mają pojęcia, ale jak na złość – mają rację. uczyć się od przyjaciół i od wrogów (niech będzie z nich jakiś pożytek). od młodszych. od starszych. od klientów, kolegów, przypadkowych przechodniów”⁹. jeszcze nie jest za pięć dwunasta.

8.
- j. jeśman, design krytyczny – projektowanie na przekór, <https://design.swps.pl/strefa-designu/communication/2807-design-krytyczny-projektowanie-na-przekor.html> [dostęp: 7.01.2019]
9.
- m. wicha, jak przestałem kochać design, wydawnictwo charakter, kraków 2015, s. 156.

bibliografia

1.
- jeśman j., design krytyczny – projektowanie na przekór, <https://design.swps.pl/strefa-designu/communication/2807-design-krytyczny-projektowanie-na-przekor.html>, [dostęp: 7.01.2019].
2.
- moggridge b., <https://www.azquotes.com/quote/642533>, [dostęp: 7.01.2019].
3.
- sudjic d., b jak bauhaus, wydawnictwo charakter, kraków 2014.
4.
- thackara j., in the bubble: designing in a complex world, https://www.google.pl/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj0qZyukbTtAhUrsaQKHTM6DQUQFjAAegQIBxA&url=https%3A%2F%2Fdesignopendata.files.wordpress.com%2F2014%2F05%2Finthebubble_johnthackara.pdf&usg=AOvVaw2o97HOG6mdcJTvqWfL_26N, [dostęp: 3.01.2019].
5.
- wicha m., jak przestałem kochać design, wydawnictwo charakter, kraków 2015.
6.
- wszółek m., kolejna zmiana w designie – głos w sprawie, <https://design.swps.pl/strefa-designu/communication/2791-kolejna-zmiana-w-designie-glos-w-sprawie.html>, [dostęp: 3.01.2019].

narracyjność w motion design, czyli krótka opowieść o projektowaniu zmian

rafal drożdżik

design to już nie tylko dyskurs, pewna wydmuszka odstająca od codziennej rutyny, ale bardzo ważna dziedzina dotycząca praktycznie każdego aspektu życia. ze względów społecznych oraz zmieniających się na naszych oczach lifestyle'ów, to czego dzisiejsi konsumenci oczekują, zmienia się znacznie szybciej i ta zmiana jest widoczna bardziej niż kiedykolwiek wcześniej. w ciągu ostatnich 20 lat rozwój technologiczny oraz idące za nim zmiany odcisnęły bardzo mocne piętno na tym, jak żyjemy, jak konsumujemy, a co najważniejsze, jak patrzemy na świat. kształtowanie własnego świata jest coraz prostsze. szeroki dostęp do wiedzy oraz możliwość zdobywania umiejętności pozwalają zmieniać poglądy, wywierać wpływy, dosłownie zmieniać otaczającą nas rzeczywistość. tak jak było to powiedziane w tekście wprowadzającym, społeczny wpływ designu wzrasta. kiedyś designem był ładny plakat, dobrze zaprojektowany produkt, dzisiaj to już są dobrze funkcjonujące relacje społeczne, narracyjność oraz relacje zachodzące między jednostkami, nie tylko komunikacyjne.

nigdy natomiast nie patrzyłem na to co robię z perspektywy czysto projektowej, ponieważ po pierwsze jej nie znałem, po drugie nie była mi potrzebna, skoro klienci dobrze płacili.

motion designem zainteresowałem się, jeszcze będąc w gimnazjum. w tamtym czasie wykonałem dużo zleceń dotyczących animacji produktu, infografiki w ruchu (explainer videos). nigdy natomiast nie patrzyłem na to, co robię z perspektywy czysto projektowej, ponieważ po pierwsze jej nie znałem, po drugie nie była mi potrzebna, skoro klienci dobrze płacili. w czasach licealnych, gdy animacja 2d stała się już dla mnie wtórna, rozpocząłem naukę grafiki 3d. wtedy też poznałem projekty oraz działalność asha thorpa, multidysplinarnego designera (altcinc.com), który specjalizuje się w reżyserii oraz narracyjnych formach wizualnych. w tamtym okresie nie tylko dla mnie, ale i dla branży motion designu zaczęło się wiele zmieniać pod kątem celów końcowych (co designer chce osiągnąć?), skali produkcji (potrzeba coraz mniej sprzętu oraz ludzi, aby tworzyć coraz to lepsze i znaczące visuelle) oraz stylu opowiadanej historii. i to jest prawdopodobnie najważniejsza zmiana, ponieważ ze zwykłych kwadracików animowanych w przestrzeni, zaczęto opowiadać historie, które miały znaczenie. zajmowały pozycję pomiędzy wysokobudżetowymi filmami, reklamami telewizyjnymi, a indie filmami. jednym z takich „reżyserów motion designu” mocno zmieniających pogląd branży był z pewnością gmunk bradley g munkowitz (gmunk.com). jego najmocniejsze strony bazują na poszukiwaniu nowych form wizualnych oraz integracji technologii, sztucznej inteligencji, fotometrii, robotyki w procesie projektowania. patrząc na jego dorobek projektowy czy dorobek asha thorpa bądź innych równie interesujących osób, okazało się, że ważne są nie tyle ich umiejętności graficzne, czy to, jak świecąca i ładna będzie kompozycja, ile to, jaki jest cel projektowy, co projekt ma do przekazania i jakie emocje wywoła jego praca. motion design przez ostatnie 5–15 lat zmienia się w pole historii wizualnych, których opowiadanie jest znacznie trudniejsze niż w przypadku filmów pełnometrażowych, ponieważ tutaj musimy osiągnąć zamierzony efekt w krótkim czasie oraz za pomocą silnych i estetycznych bodźców. tutaj też dochodzimy do tego, iż ramy motion designu powoli wychodzą ze zwykłych ekranów i przenikają do technologii vr/ar, które swoją ekspansję na

rynku przeżywają od kilku lat. postawienie odbiorcy w centrum wydarzeń, które dzieją się wokół niego, bardzo mocno zwiększyło możliwości form wizualnych, szczególnie na polu motion designu. jedną z agencji wartych śledzenia jest na pewno melt z warszawy (bymelt.com). w bardzo prosty sposób pokazuje ona, jak bardzo takie visuelle zwiększają relacje konsument – marka oraz pozwalają konsumentowi na nowo doświadczyć marki. innym przykładem są niektóre projekty wspomnianego już gmunka, który wykorzystuje roboty tworzące oświetlenie wolumetryczne wokół odbiorcy (gmunk.com/telestron), wychodząc od zwykłego ekranu i jego ram.

dziś coraz trudniej jest ustalić ramy motion designu jako praktyki projektowej, ponieważ bardzo łatwo przenika on na inne pola, takie jak information design, interaction design, web design, experience design (szczególnie) czy też concept design. jeśli jednak wrócimy do rdzenia, to możemy powiedzieć, że motion design jest to przede wszystkim praktyka projektowa związana z projektowaniem ruchu i czegoś, co się rusza. a skoro się rusza, to ma stan początkowy i stan końcowy. a skoro te stany się różnią, to mamy różnicę, za którą kryje się opowiedziana historia, bo coś nie było, a teraz jest albo na odwrót. idąc takim tropem można dojść do wniosku, że najważniejszym aspektem motion designu jest zmiana stanu, niosąca z sobą element zaskoczenia. tutaj muszę przywołać filozofię alana wattsa i fragment jednego z jego wykładów:

what do we desire? when we answer this question in naive way, we figure out that we want is to control everything. to create advances that get you from one place to another instantly, so you don't have to wait. to get this funny technology omnipotence. but if you take time to think about that... and really going on with it with your full strength of imagination and find out whether that's where you wanna be... you will soon see that's not what you want. you want a surprise. you don't know what that's gonna be, because obviously wouldn't be a surprise if you did. you want a pleasant surprise. but like you think what sort of surprise would be pleasant

w tym prostym ujęciu można dostrzec, jak bardzo podstawowe aspekty komunikacyjne i kognitywne decydują o dobrej praktyce projektowej. w przypadku komunikacji poczucie odbioru u odbiorcy ważniejsze jest od niego samego. kluczem jest przejście z drugiej do trzeciej rzeczywistości. wtedy nic nieznaczące formy wizualne odbiorcy zaczyna postrzegać jako całość narrację rozgrywającą się między stanem wcześniejszym i późniejszym, między punktem a i b, oczywiście w czasie. zamiast aktorów i scenariusza mamy modularne pola kompozycyjne, z których to tworzy się historie spełniające aspekty teorii narracji.

teoria ta jest oczywiście znacznie bardziej skomplikowana od kilku zdań, jakie mogę napisać, stanowi jednak świetny punkt wyjścia do refleksji nad tym, jak bardzo te praktyki projektowe powiązane są z kognicją, teorią poznania, teorią komunikacji i innymi złożonymi tematami.

wyjście od teorii systemów społecznych, autopoietycznych, konstrukcji rzeczywistości oraz jej weryfikacji daje całkowicie nowe, zdefiniowane od początku pojęcie na tematy konstrukcji ruchu kompozycyjności oraz narracyjności w motion designie. wiele przede mną jest do nauczania i przeczytania. jednak chciałbym ten krótki tekst potraktować jako wstęp jako krótki wstęp do mojej pracy licencjackiej, której tematyka opierać się będzie na dyskursach wizualnych, teorii narracji oraz kognicji w motion designie. myślę, że ta branża ma naprawdę dużo do zaoferowania, nie tylko w kwestiach reklamowych, ale przede wszystkim komunikacyjnych i kognitywnych. dzisiaj mój 4-letni kuzyn potrafi obsłużyć smartphona lepiej ode

mnie, a to tak naprawdę dopiero początek zmian technologiczno-rozrywkowych nacechowanych mocnym experience designem. czy te zmiany są dobre czy nie? nie wiem, za głupi jestem, żeby to ocenić.

bibliografia

1. jbernadetta, gdowska, bogdab, „narracja teoria i praktyka” część i tło teoretyczne, uniwersytet jagielloński 2008.
2. fleischer, „ogólna teoria komunikacji”, wrocław 2007.
3. fleischer, „communication design, czyli projektowanie komunikacji”, łódź 2010.
4. luhmann, „systemy społeczne. zarys ogólnej teorii”, kraków 2007.
5. mckee, „story – substance, structure, style and the principles of screenwriting”, new york 1997.
6. papanek, „design for the real world. human ecology and social change”, 1972.
7. wszolek, „reklama, operacjonalizacja pojęcia”, kraków 2015.
8. watts, lecture about human desigres, california institute of integral studies san francisco.

ładne obrazki to za mało – w projektowaniu komunikacji najważniejsza jest komunikacja

paulina szpikowska

„bo państwo, jako przyszli designerzy (...)” – to zdanie zna bodajże każdy student grafiki uniwersytetu swps. zdanie, które nam jako studentom otwiera rozmaite ścieżki rozwoju, jednocześnie zamykając nas w jakiejś schematycznej, językowej pułapce. na jednym z wykładów, po przynajmniej kilkukrotnym usłyszeniu tego sformułowania, rozejrzałam się po sali, zawieszając wzrok na twarzach kilku bliższych i dalszych znajomych. jedna z moich przyjaciółek ubóstwia grafikę 3d, inna zajmuje się obróbką graficzną, a kolega składa książki, no dobrze, ale co z resztą? z zawodową fotografką, z teoretykiem komunikacji mającym wszystkie definicje w małym palcu, i co ze mną, czyli z osobą, której tablet graficzny leży gdzieś pod stertą odręcznych szkiców. dlaczego mówi się o nas zbiorczo „designerzy”? co to znaczy być „designerem”?

bazując na doświadczeniu własnym oraz znajomych z roku, przytoczę dość częstą wymianę zdań: – co studiujesz? – grafikę. – ...co? – grafikę. – ach, na asp? – nie, na swps (chwila krępującej ciszy, podczas której studenci innych kierunków próbują zatuszować to, że nie wiedzą, o co chodzi). – aaa... taaam... no tak! fajnie. to robisz plakaty na komputerze, co nie?

mówiąc szczerze, chyba sama w pewnym momencie zaczęłam wierzyć, że w tym wszystkim chodzi tylko o „robienie plakatów”, szczególnie na początku studiów. tak mocno zawężając swoją percepcję, nie zdawałam sobie sprawy, jaką społeczną odpowiedzialność dźwiga na swoich barkach dobry designer. żeby zrozumieć rolę projektanta, trzeba zacząć od (re) definicji pojęcia design. warto zatem sięgnąć po szerszą perspektywę widoczną w wypowiedzi bazona brocka: „pojęcie designu powinno doświadczyć rozszerzenia. tam, gdzie design do tej pory wiązany był w pierwszej linii z projektami wzornictwa przemysłowego, powinien rozszerzyć swoje pojmowanie do projektowania form życia społecznego, stylów życia i reprezentowanych w nich wzorów wartości i zachowań. przemawia za tym fakt, że międzyludzkie relacje i zasady organizacji życia społecznego, wynikające z mechanizmów komunikacji nie odstają tak dalece od realnego świata, jak dotychczas przyjmowano”¹. idąc tym tokiem myślenia, design pojmować trzeba w kontekście projektowania modeli działania zarówno pojedynczych jednostek, jak i całych społeczeństw. designer powinien zatem mieć dobrze rozwiniętą umiejętność przewidywania swoich działań. jak bowiem ujął to mariusz wszółek, „projektowanie to nie tylko dostarczanie ładnych obrazków, użytecznych przedmiotów czy wygodnych samochodów. to również odpowiedzialność projektantów za konsekwencje stosowania swoich rozwiązań”². dobry cukiernik umie zrobić tort, który nie tylko będzie wspaniale prezentował się wizualnie. zrobiony przede wszystkim z myślą o konsumpcji, powinien być także smaczny. ale to wciąż za mało. materiały, z jakich jest wykonany, muszą być odporne na różne temperatury, by nie zrujnowały

1. b. brock, ästhetik als vermittlung. arbeitsbiographie eines generalisten, dumont, köln 1977, s. 446.
2. m. wszółek, <https://www.swps.pl/strefa-designu/blog/19941-kolejna-zmiana-w-designie-glos-w-sprawie>, [dostęp: 2.01.2019].

jego wyglądu, który notabene powinien pasować do okoliczności. konstrukcja ciasta musi być zaś stabilna, aby tort nie rozpadł się podczas krojenia. i tak jest ze wszystkim – to, że coś powstało i chwilowo działa, to za mało.

w odpowiedzi na potrzeby konsumenta, pośród wielu nowo powstałych dyscyplin naukowych ze słowem „design”, narodził się również „sozio design” – design socjologiczny, odcinający się od klasycznego projektowania przedmiotów fizycznych i wizualnych, ukierunkowany na nauki humanistyczno-społeczne. czy jako młoda projektantka czuję jego wpływ na swoje życie codzienne i chciałabym pogłębiać wiedzę o nim? tak. myślę, że w czasach globalizacji konieczna jest zmiana punktu widzenia i postrzegania procesu tworzenia. konsumpcyjny styl życia nie jest jedynie „zasługą” konsumentów, ale także samych projektantów. w artykule wszółka pt. „kolejna zmiana w designie – głos w sprawie” możemy przeczytać, że „aktualną kondycję praktyki projektowej, która tylko przez ostatnie kilkanaście lat przeszła zasadniczą zmianę paradygmatu, należy podać w wątpliwość. dzisiejsze projektowanie wydaje się być na usługach wielkiego biznesu, a powinno być na usługach społeczeństwa – rzecz jasna za pośrednictwem biznesu”³. ktoś, kto neguje ewolucję pojęcia „design” i upiera się przy modelu „stwórz – sprzedaj”, nigdy nie odpowie na potrzeby ludzi, będzie jedynie generował zatrważające ilości schematycznych produktów zalewających rynek. warto zaznaczyć, że pisząc „ludzi”, mam na myśli ludzi jako jednostki indywidualne i wyjątkowe, a nie jako target. dlatego uważam, że należy położyć nacisk na koncepcję human centered design, skoncentrowaną wokół participatory design, usercentered design, conceptual design i experience design. takie obszary designu naturalnie się uzupełniając, (współ)tworzą środowisko przyjazne antyglobalizacyjnym i jednostkowym pomysłom.

jak mamy już jasność co do tego, że design ma dużo szerszy zakres znaczeniowy niż można by przypuszczać, to śmiało możemy określić swoje oczekiwania i aspiracje dotyczące rozwoju w kontekście zawodowym. moją aspiracją, jako młodej projektantki, jest adaptacja poszerzonej definicji communication design w świecie reklamy i marketingu.

idąc zaś za myślą adama grzegorzcyka, reklama, „aby wypełnić swoje zadania, musi więcej niż informować. jest środkiem do zapoznawania konsumenta z produktem, ale musi także wpływać na decyzje dotyczące wyboru i zakupu”⁴. zaprojektowanie efektywnej i intrygującej wizualnie kampanii reklamowej nie jest możliwe bez wcześniejszego opracowania strategii komunikacyjnej i wypracowania relacji pomiędzy marką a publicznością. z kolei do tego potrzebny jest, jak skonstruował to michael fleischer, świat przeżyć produkowany przez communication design i transportowany „w komunikacji przez reklamę, a wyposażony w jakiś świat przeżyć produkt urynkwiony zostaje przez marketing”⁵. i tak zataczamy koło. „czyli zbiorczo: marketing służy do sprzedaży produktów na rynku (i dlatego tak się nazywa), a reklama wespół z communication design do tworzenia świata przeżyć i wizerunku produktu w sferze komunikacji, aby ten mógł funkcjonować jako taki, a nie inny produkt”⁶.

żeby z powodzeniem funkcjonować w branży reklamowej, należy więc skupić się na rozwinięciu kompetencji w obrębie designu komunikacji, co przyczynia się także do ogólnej poprawy jakości projektowania na wszystkich polach tej działalności.

3. ibidem.
4. a. grzegorzcyk, reklama, polskie wydawnictwo ekonomiczne, warszawa 2010, s. 42.
5. m. fleischer, co to jest reklama? reklama dźwignią handlu, w: m. wszółek (red.), manual, wrocław-kraków: libron, 31.
6. ibidem.



postrzeganie designu nieustannie się zmienia, a jego zakres poszerza się w stronę nauk humanistyczno-społecznych. są ludzie, którzy woleliby trwać przy „starym, dobrym” projektowaniu, pozostawiając innym komunikacyjne dywagacje. jednak w moim odczuciu, taka postawa świadczy jedynie o nieznajomości realiów świata, w jakim przyszło nam żyć. niezależnie od tego, czy postrzegamy design, jako „social” czy „sozio”, faktem jest, że współczesne projektowanie jest całkowicie osadzone w communication design, dlatego tak ważne jest uwrażliwianie projektantów na aspekty komunikacyjne. po okresie pewnej znieczulicy, mam wrażenie, że przemysł kreatywny nareszcie obudził się z letargu z nastawieniem na działanie w myśl idei wpajanej, wpajanej od pierwszego roku wszystkim studentom grafiki uniwersytetu swps – design jest przede wszystkim o ludziach, z ludźmi i dla ludzi.

bibliografia

1. brock b., ästhetik als vermittlung. arbeitsbiographie eines generalisten, dumont, köln 1977.
2. fleischer m., co to jest reklama? reklama dźwignią handlu, w: m. wszołek (red.), manual, libron, wrocław–kraków 2017.
3. grzegorzczak a., reklama, polskie wydawnictwo ekonomiczne, warszawa 2010.
4. wszołek m. (red.) manual – reklama. podręcznik z zakresu projektowania komunikacji. libron, wrocław–kraków 2017.
5. wszołek m., kolejna zmiana w designie – głos w sprawie, <https://design.swps.pl/strefadesignu/communication/2791-kolejna-zmiana-w-designie-glos-w-sprawie.html> [dostęp: 2.01.2019].
6. wszołek m., reklama – operacjonalizacja pojęcia, libron, wrocław–kraków 2015.

z miłości do kreacji, czyli artykuł z puentą, że czasami najlepsze, co możemy zrobić, to czegoś nie zrobić

paweł snoch

zostaliśmy projektantami z miłości do kreacji. jednak kreacja bez odpowiedzialności może prowadzić do destrukcji. projektujemy dlatego, że nie potrafimy przejść obojętnie obok widocznych problemów. jednak co wtedy, gdy podczas rozwiązywania jednego problemu stwarzamy następne? projektujemy to, czego w naszych oczach potrzeba światu. jednak czy nie widzimy jedynie tego, co znajduje się wyłącznie w naszych głowach? żeby znaleźć odpowiedź na te pytania musimy sobie najpierw wytłumaczyć, czym jest projektowanie, kim jest projektant, kto projektantem może zostać?

„all men are designers. all that we do, almost all the time is design, for design is basic to all human activity”¹.

1. v. papaneck, design for the real world. human ecology and social change, bantam books, toronto – nowy jork – londyn 1973. w publikacji pt. „dizajn dla realnego świata” victor papaneck mówi o tym, że każdy z nas jest projektan-

tem, a każda próba rozdzielenia designu od zwykłego działania przynosi odwrotny skutek. ludzie mają poczucie estetyki od zawsze, a potrzebę porządku i wprowadzania zmian w celu rozwiązania problemów można zaobserwować nawet w najprostszych sytuacjach dnia codziennego. umebłowanie bądź przemeblowanie nowego mieszkania, aranżacja przestrzeni pracy, sprzątnięcie, organizacja planu dnia, opracowywanie strategii dla zespołu sportowego czy edukacja dziecka – od projektowania nie jesteśmy w stanie uciec, gdyż każdym swoim działaniem wprowadzamy zmiany w rzeczywistości, w jakiej żyjemy, konstruujemy porządek według pewnych wytycznych (w przypadku sytuacji osobistych – według własnych odczuć). człowiek coraz mniej otoczony jest naturą i jej twórcami, a coraz bardziej twórcami zaprojektowanymi przez człowieka. chłód jaskiniowych ścian zastąpiliśmy ogrzewanymi wieżowcami. mrok rozświetlaliśmy niegasnącym światłem pochodni, lecz reflektorami halogenowymi lub diodami led. nie polujemy, hodujemy. na ogromną skalę. zastąpienie ekstensywnego chowu chlewnego intensywną masową „produkcją”, było rozwiązaniem problemu niedostatku. skupienie dużej populacji trzody chlewnej w jednym miejscu pozwoliło na maksymalizację efektywności chowu i logistyki. problem z głowy?

dochodzimy do kuriozalnej sytuacji, w której rozwiązywanie problemów generuje kolejne problemy.

1 sierpnia 2018 r. w polsce udokumentowano 183 ogniska afrykańskiego pomoru świni. tak zwany asf rozprzestrzeniany jest przez dziką populację dzika euroazjatyckiego. na zatrważające tempo rozmnażania się tych zwierząt wpływa zachwianie równowagi w środowisku, a dokładnie pojawienie się upraw kukurydzy, które dla dzików stanowią źródło pokarmu, jakiego nie znają z naturalnego środowiska. ponadto w ziarnach kukurydzy znajduje się składnik, który powoduje wzrost popędu płciowego oraz produkcję hormonu płciowego. próba rozwiązania problemów ekonomicznych, poprzez uprawę tańszej i efektywniejszej kukurydzy, spowodowała inne problemy, o których nikt zawczasu nie pomyślał.

dochodzimy do kuriozalnej sytuacji, w której rozwiązywanie problemów generuje kolejne problemy.

z raportu ippc traktującego o globalnym ociepleniu dowiadujemy się, że ocieplenie klimatu o 1,5°C będzie znacznie mniej niekorzystne niż o 2°C. „zatrzymanie globalnego ocieplenia na poziomie 1,5°C będzie wymagać szybkich, dalekosiężnych i bezprecedensowych zmian we wszystkich dziedzinach życia społecznego” – czytamy w najnowszym opracowaniu międzyrządowego panelu ds. zmiany klimatu. wygląda więc na to, że światowe rządy zamierzają zwalczać problem globalnego ocieplenia, podejmując kolejne działania, które trzeba nazwać kreowaniem rzeczywistości. a to wszystko w celu zwalczenia problemu, którego jedną z przyczyn powstania, według narracji ekologów, jest nadmierna emisja CO₂, produkcja oraz konsumpcja. produkcja oraz konsumpcja, do której bezpośrednio przyczyniła się myśl projektowa.

w 1950 r. na ziemi użytkowano 53 mln samochodów, w 2009 r. liczba ta wynosiła już 500 mln. z badań allgemeiner deutscher automobil-club (adac) i instytutu badań nad środowiskiem i energią w heidelbergu wynika, że pod względem emisji CO₂ najmniej szkodliwe dla środowiska są samochody z silnikiem diesla (uwzględniając produkcję oraz eksploatację). o słabym wyniku aut elektrycznych stanowią wysokie koszty transmisyjne, tj. produkcja baterii litowo-jonowej oraz emisja elektrowni elektrycznych, które przykładowo w polsce są elektrowniami korzystającymi w większości ze źródeł nieodnawialnych. według światowego forum ekonomicznego, samochody napędzane elektrycznością staną się bardziej ekologiczne od aut napędzanych olejem napędowym dopiero po pokonaniu 125 tys. km, a w porównaniu z silnikami benzynowymi po pokonaniu 60 tys. km. warto zaznaczyć, że są to wyniki rynku niemieckiego, gdzie ok. 30% energii pochodzi ze źródeł odnawialnych.

czy więc taki rozwój jest rzeczywiście postępem? jak tworzyć, żeby nie niszczyć?

idea zrównoważonego rozwoju została zaproponowana przez światową komisję ds. środowiska i rozwoju w roku 1987. polega ona na tym, że poprzez alternatywne wykorzystanie zasobów ludzkich oraz naturalnych zaspokajamy potrzeby bieżącego społeczeństwa, nie wpływając destrukcyjnie na losy przyszłego pokolenia. mając to na uwadze, przestajemy projektować z myślą o projektowaniu dla projektowania. projektujemy z ludźmi, dla ludzi. z takiego założenia wyłania się human centered design. każde działanie ze strony projektanta wpływa na człowieka. to od niego zależy, jaki charakter będzie miał ten wpływ. design to nie tylko projektowanie tego, jak coś wygląda, lecz także projektowanie tego, jak to funkcjonuje i oddziałuje. „we have a design culture that either doesn't understand it's responsibility in the world we live in or even worse, doesn't care”².

szkoda, którą można wyrządzić nieodpowiedzialnym projektowaniem, płynie przeważnie nie tyle ze złych intencji projektanta, ile z niezrozumienia problemów.

wraz z dynamicznym rozwojem nowych technologii wspierających procesy projektowania, powstają nowe gałęzie projektowania (takie jak user experience design, organisation design czy legal design) i coraz więcej z nich otrzymuje nazwę własną z członem „design”. niektóre z nowo powstałych dziedzin, jak na przykład projektowanie doświadczeń w zakresie korzystania z interfejsów, zagarnęły określone walory estetyczne, kojarzące się dość

jednoznacznie z konkretnym obszarem designu. w ferworze postępu i estetyzacji nie zawsze zdajemy sobie sprawę z tego, że coraz nowsze specjalizacje pociągają za sobą coraz więcej obowiązków i odpowiedzialności. projektant podejmuje bowiem decyzje mające daleko idące konsekwencje.

podążając za ideą konstrukttywizmu społecznego, każdy z obserwatorów przypisuje obiektom i zjawiskom określone znaczenia, tworząc sobie obraz subiektywnej rzeczywistości. wydzielamy kolejne obszary designu tworząc złudzenie, że każdy z nich stanowi jakąś inną działalność. jednak takie same zasady powinny obowiązywać projektanta serwisów internetowych, projektanta user experience czy projektanta rozkładówek i magazynów – tak zwana moralność designera. a jako że każdy jest projektantem jakiegoś fragmentu rzeczywistości, to na nas wszystkich ciąży odpowiedzialność za to, jaką rzeczywistość projektujemy.

dobry, odpowiedzialny design to nie zawsze zaprojektowanie czegoś. czasami najlepszy design to niezaprojektowanie czegoś.

bibliografia

1. aicher o., świat jako projekt, libron, wrocław–kraków: libron 2016.
2. monteiro m., how designers destroyed the world, webstock '13, <https://www.webstock.org.nz/talks/how-designers-destroyed-the-world/> [dostęp: 8.08.2020].
3. papanek v., design for the real world. human ecology and social change, bantam books, toronto – nowy jork – londyn 1973.
4. the intergovernmental panel on climate change (ipcc), <https://www.ipcc.ch/> [dostęp: 8.08.2020].
5. wszołek m., genisys is skynet – przemyslenia o współczesnym projektowaniu, w: m. wszołek (red.), teorie komunikacji i mediów 10, libron, wrocław–kraków 2017, s. 85–99.

2. m. monteiro, how designers destroyed the world, webstock '13, <https://www.webstock.org.nz/talks/howdesigners-destroyed-the-world/> [dostęp: 8.08.2020].

do odważnych świat należy – zmiana przez design zależy od tego, czy mamy odwagę być (odpowiedzialnymi) projektantami

józef kufel

wszystko zostało zaprojektowanie, ale nie-
wiele rzeczy jest zaprojektowanych dobrze.

– brian reed

myślę, że z biegiem czasu słowa brian
reeda stają się coraz bardziej trafne. żyje-
my w czasach, w których najpopularniejszą

dziedziną projektowania stał się consumption design (tak bym to nazwał). nie ważne, co
projektujemy, liczy się tylko to, żeby sprzedać – jak najdrożej, jak najszybciej i jak najwięcej.
a nawet jeszcze lepiej! można wymyślić nieistniejący problem, dla którego trzeba później
zaprojektować rozwiązanie! poprzez chęć ciągłego gromadzenia i mnożenia zysków przez
organizację (co przekłada się na projektantów) zapomina się o przyszłych pokoleniach
oraz o losach planety.

„generalna idea zrównoważonego rozwoju dotyka alternatywnego wykorzystania zasobów
naturalnych i potencjału ludzkiego w taki spo-
sób, żeby potrzeby obecnego pokolenia nie
wpływały destrukcyjnie na przyszłe pokole-
nia”¹. ta idea, o której mówi mariusz wszołek,
jest bardzo potrzebna, lecz wymaga dużo
pracy wielu ludzi, zaangażowania oraz re-
fleksji. niestety została ona odsunięta na dalszy plan. ostatnio pojawiły się wprawdzie
próby pokazywania jak jest, ale w większości jest to tylko „gadanie” głównie w mediach
społecznościowych. swoją drogą zastanawia mnie, jak to się dzieje, że nagle zaczyna się
mówić na jakiś temat.

1. m. wszołek, genisys is skynet – przemyslenia o współczesnym
projektowaniu, w: m. wszołek (red.), teorie komunikacji i mediów 10,
libron, wrocław-kraków 2017, s. 86.

na szczęście, istnieje jeszcze grupa designerów, dla których pojęcie „design” oznacza roz-
wiązywanie problemów poprzez ich zaobserwowanie i znalezienie rozwiązań jak najmniej
ingerujących w przyrodę. zgodnie z takim paradygmatem nie chodzi o to, żeby czarną
kreskę na białej ścianie zamalować białą farbą i gotowe. chodzi o to, aby zanim usunie
się kreskę, zastanowić się, czy w ogóle jest taka potrzeba, co zrobić, aby problem czarnej
kreski się więcej nie pojawiał, jakim kosztem dana kreska będzie usunięta (i nie mówię tutaj
tylko o kosztach finansowych, również o kosztach ludzkich, ekologicznych, czasowych etc.)

mimo tego, że społeczeństwo się zmienia, fundament projektowania, którym jest zrozumie-
nie użytkownika i jego potrzeb pozostaje taki sam. niezależnie od tego, czy projektujemy
centra handlowe, strony internetowe, kubki do kawy, plakaty, etykiety, kroje pisma czy usługi,
wszystko powinno powstawać z potrzeby, nie odwrotnie. idealnie sprawdza się tutaj metoda
projektowa zaproponowana oraz opisana przez tima browna – design thinking. w tym ujęciu
w centrum stawiamy użytkownika i zaczynamy od znalezienia problemów oraz przyczyn
ich powstawania, a następnie przechodzimy do znalezienia rozwiązań dopasowanych

do użytkowników. dzięki odwadze oraz ciągłemu poszukiwaniu czegoś nowego (a nawet
wypredzającego obecne czasy), projektanci mogą kierować się drogą rozwoju. przy czym
kwestią dkusującą jest to, dokąd wybrana przez nas ścieżka prowadzi.

współcześnie coraz częściej nowe obszary designu (ux design, information design, urban
design etc) działają jako osobne elementy, a nie jako jeden, spójny system. zamiast się
wspierać, uzupełniać i współgrać ze sobą, projektanci stają się specjalistami. i wszystko jest
w porządku, o ile nie traktują oni siebie jako jedynych, najmądrzejszych oraz najważniejszych
ludzi na świecie. współpraca między projektantami czy specjalistami z różnych dziedzin
stanowi bowiem podstawę refleksyjnej i kompleksowej pracy nad projektem.

z historii projektowania, o której pisze chociażby adrian shaughnessy w książce pt. „jak
zostać dizajnerem i nie stracić duszy”, możemy dowiedzieć się, że kilkadziesiąt lat temu
projektant odpowiedzialny był za wszystko, nie było tylu dziedzin, a tym samym nie było tylu
specjalistów. nie istniało więc wówczas aż takie ryzyko wystąpienia błędów w komunikacji
między współpracownikami. obecnie coraz węższe ramy, w jakich postrzegamy i interpre-
tujemy rzeczywistość, nie sprzyjają poszerzeniu horyzontów. oczywiście nic w tym złego,
że specjaliści skupiają się na danej dziedzinie i pogłębiają wiedzę na jej temat, ale muszą
też czerpać bodźce z innych środowisk, aby zdobywać wiedzę potrzebną do rozwijania
oraz dostosowywania swojego podejścia do ciągłych zmian. kucharz, lepiący pierogi cały
czas w ten sam sposób, ryzykuje, że zostanie z tyłu, wyparty przez tych, którzy próbują
„świeżości”. powinien czerpać ze swojego doświadczenia i szukać inspiracji w odmiennych
środowiskach czy kulturach (m.in. kulinarnych), a nawet w zupełnie innych dziedzinach!
w ten sposób może wyrobić sobie oryginalne podejście do swojego fachu i wprowadzić na
rynek innowacyjne rozwiązania. nabiera to szczególnego znaczenia zwłaszcza w kontekście
konkluzji, że jako projektanci jesteśmy odpowiedzialni za zmiany zachodzące w systemie
społecznym.

odpowiedzialnie powinniśmy więc zarówno projektować, jak i mówić o designie. nierzadko
bowiem opaczne rozumienie pojęć i idei wprowadza w błąd i prowadzi do wypaczenia
oryginalnego sensu. przykładem przeinaczonych przemysłów jest puenta victora papanka:
„każdy człowiek jest projektantem, a każda jego aktywność designem, bowiem przez swoje
działanie kształtuje swój świat”. słowa te często rozumiane są zbyt powierzchownie. jeśli
nie czujemy tej odpowiedzialności, jaka ciąży na projektowaniu, to zatracamy ideę stojącą
za tym przesłaniem. podobnie z bauhausem. wielu projektantów zaczęło traktować idee
sformułowane przez kadrę tamtejszej uczelni jako „styl bauhausu”. podczas gdy, jak ujął
to ojciec założyciel tej szkoły, walter gropius „celem
bauhausu nie było upowszechnianie jakichkolwiek
stylów czy dogmatów. chodziło jedynie o ożywie-
nie samego projektowania”². design jest bowiem po
to, żeby przełamywać schematy, a nie je tworzyć
czy utrzymywać. niestety niektóre nowe dziedziny designu nie stają się niczym innym jak tylko
źródłem schematów. właśnie tym stał się między innymi ux design (proszę nie zrozumieć
mnie źle, nie neguję tutaj ux-a nastawionego na odbiorcę, chodzi mi o to, że mówi się, że
coś „wygląda ux-owo”).

2. w. gropius, pełnia architektury, przeł. k. kopczyńska,
wydawnictwo charakter, kraków 2014, s. 26–27.

poruszone tutaj kwestie krytyczne to tylko kropla w morzu. tym bardziej więc świat potrzebuje
odważnych projektantów, podążających za swoimi ideami. jest to bardzo trudne zadanie,
szczególnie teraz, w czasach, gdy króluje pieniądź. jednakże to od nas – projektantów – za-

leży, czy dalej będziemy godzić się na ten los, czy spróbujemy coś zmienić. komercjalizacja niszczy bardzo wiele. podczas plenerów w jurze krakowsko-częstochowskiej odwiedziliśmy zamek w ogrodzieńcu. miejsce to pamiętam z dzieciństwa, kiedy wraz z rodziną i znajomymi jeździliśmy na wycieczki zaprojektowane przez mojego tatę. wtedy miało to swój klimat. teraz, przy wejściu powstała alejka z pamiątkami w ogóle niezwiązanymi z tym miejscem. wytworów consumption design jest pod dostatkiem. uważam, że zwalczanie w sobie konsumpcyjnego nastawienia stanowi jedno z ważniejszych wyzwań, z jakimi musimy się zmierzyć, jeśli chcemy dążyć do zmiany. zmiana ta, jakkolwiek niezbędna, może okazać się mimo wszystko problematyczna we współczesnych realiach, ze względu na panujące w projektowaniu trendy, promujące formę zamiast funkcji, co może sprawić, że design zostanie sprowadzony do projektowania artefaktów zamiast realizować szeroką perspektywę nastawioną na dobro społeczeństwa.

bibliografia

1. gropius w., pełnia architektury, przeł. k. kopczyńska, wydawnictwo charakter, kraków 2014.
2. papanek v., dizajn dla realnego świata. środowisko człowieka i zmiana społeczna, przeł. joanna holzman, recto verso, łódź 2012.
3. shaughnessy a., jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy, przeł. d. żukowski, wydawnictwo charakter, kraków 2012.
4. wszólek m., genisys is skynet – przemyslenia o współczesnym projektowaniu, w: m. wszólek (red.), teorie komunikacji i mediów 10, libron, wrocław-kraków 2017, s. 85–99.

accessibility design – projektowanie bez barier

patryk postuł

z tematem dostępności designu możemy spotkać się w różnych kontekstach. tutaj poruszę problematykę z tym związaną, odnosząc się do doświadczeń i źródeł naukowych z obszaru designu, które są mi najbliższe. mowa tu więc będzie przede wszystkim o user interface oraz user experience design aplikacji mobilnych i webowych. słowo „accessibility” w bezpośrednim tłumaczeniu oznacza dostępność, ale jest to także „przystępność” oraz „osiągalność” – myślę, że to właśnie osiągalność odpowiednio określa cechę produktu wykonanego w imię aaccessibility design. temat ten bezpośrednio dotyczy się tworzenia produktów dla osób z niepełnosprawnością, czyli dla tych, którzy są często pomijani przy tworzeniu interfejsów, przez co skutecznie uniemożliwia się im korzystanie z dobrodziejstw technologii czy z ułatwień, które w większości zostały zaprojektowane z myślą o ludziach bez tych dolegliwości. według badań rehabilitation engineering research center for wireless technologies aż 84% osób niepełnosprawnych w stanach zjednoczonych używa telefonu komórkowego lub smartfona, a liczba ta rośnie do 91%, jeżeli do urządzeń mobilnych dodamy tablety. można powiedzieć, że 9 na 10 niepełnosprawnych osób posiada telefon, stanowiący główny środek komunikacji z rodziną, znajomymi, światem. według danych z połowy 2015 roku 68% niepełnosprawnych posiadało smartfony, a 45% tablety. aby lepiej zobrazować te dane warto odnieść się do statystyk zawartych w dokumencie pn. „disability status 2000”¹: osób z niepełnosprawnością psychiczną lub ruchową w stanach zjednoczonych jest blisko 20%, czyli ok. 50 milionów. z kolei, jak podaje world bank group w infografice zatytuowanej „disability inclusion overview”, oszacowano, że ludzie z niepełnosprawnością stanowią 1/5 populacji świata (tj. przeszło miliard osób). liczby są ogromne, a problem jest widoczny i istnieje w świadomości designerów, istnieją także gotowe rozwiązania, ale często są pomijane z różnych przyczyn. dostosowanie aplikacji mobilnej/webowej do potrzeb użytkowników niepełnosprawnych często wiąże się z podwojeniem kosztów jej produkcji, gdyż zmienia się sposób obsługi, workflow, wygląd, sposób interakcji, a często nawet charakterystyka oprogramowania. drugim problemem może być także zbyt krótki czas realizacji projektu, czy po prostu brak odpowiedniej wiedzy designera, aby stworzyć taki produkt.

problem jest widoczny i istnieje w świadomości designerów, istnieją także gotowe rozwiązania, ale często z różnych przyczyn są pomijane.

1. zob. moz-extension://9bc8e714-ce10-db49-b1db-08672e1085f9/content/web/viewer.html?file=https%3A%2F%2Fwww.census.gov%2Fprod%2F2003pubs%2Fc2kbr-17.pdf [dostęp 15.08.2020].

oczywiste jest także, że nie istnieje jedno rozwiązanie, dzięki któremu z aplikacji będzie mogła korzystać osoba z wadą wzorku, niewidząca (posługująca się braillem) czy taka z zaburzeniami ruchowymi – każde dostosowanie oznacza stworzenie kolejnej wersji produktu.

wyłania się tutaj dużo różnych problemów. tym bardziej więc potrzebne są powszechnie stosowane rozwiązania. za jedną z podstawowych wytycznych przyjąć można odpowiednie nasycenie barw i kontrast stron internetowych/aplikacji webowych – zgodnie z regulacjami web content accessibility guidelines 2.0 (wcag), wypracowanymi przez organizację w3c, która zyskała status międzynarodowej normy iso/iec 40500:2012.



owe regulacje zmieniały się na przestrzeni ostatnich 20 lat, a ich podstawowym założeniem jest stworzenie wytycznych, przekładających się na poprawę doświadczeń użytkownika i nieutrudnianie dostępu osobom ze słabszym wzrokiem. zastosowanie się do wytycznych i spełnianie uregulowanych norm nie jest jednak zbyt powszechne.

kolejny problem do dostępność, urządzeń mobilnych dla osób z niepełnosprawnością. w tym zakresie, na chwilę obecną, dwa wiodące systemy operacyjne to android stworzony przez google oraz ios stworzony przez apple. google oraz apple mają zaś własne wytyczne do tworzenia aplikacji mobilnych pod swoje systemy: google ma material design, natomiast apple – human interface guidelines. niestety w obu przypadkach projektowanie interfejsów dla osób z niepełnosprawnością pozostawia wiele do życzenia. w kontekście dostępności urządzeń mobilnych nie bez znaczenia jest to, jak ewoluują ich forma i funkcja – poczynając od projektu martina coopera, zwanego ojcem telefonów komórkowych.

cała nadzieja więc w tym, że technologia idzie do przodu, a wraz z nią sposób, w jaki korzystamy z urządzeń. trend ten można obecnie zauważyć między innymi w przemyśle motoryzacyjnym, w którym nowe modele samochodów mają możliwość obsługi głosowej, a w przyszłości jazda pojazdem stanie się w pełni autonomiczna. urządzenia mobilne już na ten moment mają asystenta głosowego, takiego jak siri w ios, google assistant czy alexa od amazona. wraz z rozwojem tych technologii pojawia się tak zwany vui, czyli voice user interface – przewiduje się, że w przyszłości vui na dobre zagości w naszych urządzeniach (co potwierdzają badania idtechex). firmy takie jak aph tworzą kompaktowe urządzenia do translacji treści ekranu urządzenia mobilnego na język braille’a, a samsung tworzy ekran o właściwościach plastycznych, któremu można nadać fakturę/wypustki i zmieniać jego właściwości przy pomocy odpowiedniego oprogramowania.

wierzę, że w imię human centered design oraz social design, w nadchodzących latach świadomość designerów oraz systemy projektowania zapewnią generowanie projektów zoptymalizowanych do takiego stopnia, że będą one praktyczne i łatwe w obsłudze niezależnie od możliwości użytkownika.

bibliografia

1. american foundation for the blind, screen reading technology and refreshable braille displays, <https://www.afb.org/blindness-and-low-vision/using-technology/assistivetechonology-videos/screen-reading-technology> [dostęp: 15.08.2020].
2. american printing house for the bilnd, orbit reader 20, <https://www.aph.org/product/orbit-reader-20/> [dostęp: 15.08.2020].
3. loesche d., the biggest app stores, <https://www.statista.com/chart/12455/number-ofapps-available-in-leading-app-stores/> [dostęp: 15.08.2020].
4. marcus a., universal, ubiquitous, user-interface design for disabled and elderly, <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/637848.637858> [dostęp: 15.08.2020].
5. morris j. t., jones m. l., sweatman w.m., wireless technology use by people with disabilities: a national survey, https://www.researchgate.net/publication/309734549_Wireless_Technology_Use_by_People_with_Disabilities_A_National_Survey [dostęp: 15.08.2020].
6. soegaard m., accessibility: usability for all, <https://www.interaction-design.org/literature/article/accessibility-usability-for-all> [dostęp: 15.08.2020].
7. waldrop j., ster s. m., disability status: 2000, census 2000 brief, <https://www.census.gov/prod/2003pubs/c2kbr-17.pdf> [dostęp: 15.08.2020].
8. web content accessibility guidelines [wcag], <https://www.w3.org/WAI/standardsguidelines/wcag/> [dostęp: 15.08.2020].
9. xiaoxi h., voice, speech, conversation-based user interfaces 2019-2029: technologies, players, markets, <https://www.idtechex.com/de/research-report/voice-speechconversation-based-user-interfaces-2019-2029-technologies-players-markets/637> [dostęp: 15.08.2020].

projektowanie jako ciągła zmiana (perspektywy)

paulina solarek

„koń, jaki jest, każdy widzi”¹ duży, mały, szybki, wolny, brązowy, biały, czarny lub wielokolorowy – każdy widzi. benedykt chmielowski, autor książki pt. „nowe ateny albo akademia wszelkiej scjencji pełna... mądrym dla memoriału, idiotom dla nauki, politykom dla praktyki, melancholikom dla rozrywki erylowana”², opisał to, co widać jako niepodważalne oczywistości. ale, czy każdy widzi tak samo?

świat się zmienia

przytoczony na początku cytat równie dobrze można odnieść do całego świata – jaki jest, każdy widzi. widać, że się zmienia. postęp technologiczny nabiera rozpędu. zmienia się tempo życia. społeczeństwo ewoluuje. możemy te zmiany postrzegać jako mniej lub bardziej oczywiste. jednak czy dla każdego z nas świat zmienia się tak samo?

technologia będzie w tym wypadku dobrym przykładem. można zauważyć jej szybki rozwój i wkraczanie do wielu sfer naszego życia. pierwsze telefony przenośne powstawały w latach 50., ważyły ok. 40 kg i były wielkości walizki, a ich jedyną funkcją było dzwonicie. mało kto mógł sobie pozwolić na posiadanie takiego wynalazku. w dzisiejszych czasach urządzenia mobilne produkowane są na masową skalę. zdecydowanie mniejsze i dużo bardziej dostępne, mają o wiele więcej funkcji niż ich pierwowzór. dla wielu stały się małym centrum dowodzenia światem. mają swoich zwolenników i przeciwników. spowodowały rozwiązanie pewnych problemów, ale przyczyniły się przy tym do powstania nowych.

żeby znaleźć się tu, gdzie jesteśmy, ktoś musiał to wymyślić i zaprojektować, a następnie wytłumaczyć nam, jak to działa, byśmy mieli podstawy do dalszego działania.

żeby znaleźć się tu, gdzie jesteśmy, ktoś musiał to wymyślić i zaprojektować, a następnie wytłumaczyć nam, jak to działa, byśmy mieli podstawy do dalszego działania.

to, że świat się zmienia nie odnosi się jednak tylko do technologii. w życiu codziennym pojawia się wiele problematycznych sytuacji, które są dla nas codziennością: podpisanie umowy w banku, blaknący paragon, który ma nam zapewnić gwarancję na zakupiony produkt, czy odnajdywanie się w rozkładach jazdy. do pewnego stopnia, są one dla nas naturalne i nie postrzegamy ich już w kategoriach problemu.

(nie)zauważalne problemy

w trakcie studiów na uniwersytecie swps musiałam zmierzyć się z najróżniejszymi zagadnieniami, między innymi z obszaru legal design – pracowałam w zespole projektowym, w ramach którego postanowiliśmy przeanalizować problematykę skomplikowania umów, z położeniem nacisku na umowy bankowe. zaczęliśmy od wywiadów z osobami mającymi styczność z takimi umowami. zauważyliśmy, że nasi rozmówcy podkreślali to, jak bardzo umowy są niejasne, nieczytelne i duże objętościowo. nie postrzegali tego jednak jako czegoś, co można zmienić.

1. b. chmielowski, nowe ateny, <https://literat.ug.edu.pl/ateny/0024.htm> [dostęp 5.01.2019]
2. tj. encyklopedia powszechna z xviii wieku.

„tak zawsze było”, „to normalne”, „każdy musi przez to przejść”³ to tylko kilka z wypowiedzi, jakie usłyszeliśmy podczas realizacji projektu.

przyzwyczajając się do bezwarunkowanej akceptacji problemów (zarówno tych, które zdążyły się już „zadomowić”, jak i tych nowo powstałych), nie robimy z nimi nic, a tym samym nie widzimy możliwości ich rozwiązania. i tu pojawia się rola designera.

tłumacze świata

300 lat temu podstawowym środkiem transportu były konie. obecnie korzystamy z samochodów, tramwajów, autobusów czy rowerów. podróżujemy samolotami, pociągami, latamy w kosmos, planujemy zasiedlanie dalekich planet. żeby znaleźć się tu, gdzie jesteśmy, ktoś musiał to wymyślić i zaprojektować, a następnie wytłumaczyć nam, jak to działa, byśmy mieli podstawy do dalszego działania.

poziom wiedzy zmienia się drastycznie. w wymiarze nowych technologii „wystarczą 2–3 lata, aby powstała nowa kategoria urządzeń i szturmem zdobyła rynek”⁴. wydaje mi się, że dobrze obrazuje to tempo zmian zachodzących w społeczeństwie. można zauważyć, że już nie na przestrzeni pokoleń, ale na przestrzeni lat. i z tymi zmianami silnie związany jest design oraz rola designera.

rozwój designu jest odpowiedzią na pojawiające się lub już istniejące problemy. naszą rolę jako designerów (nas, którzy już nimi są, i nas, którzy chcą nimi być) jest zauważanie tych problemów i podejmowanie próby ich naprawy przy pomocy designu.

„design (...) musi być dla ludzi, z ludźmi i o ludziach”⁵. o jego rozwoju świadczyć może rozszerzający się zakres dziedzin, w jakich działa. zaczyna on dotyczyć coraz większej liczby aspektów naszego życia, a sami desinerzy podejmują próbę ułatwienia nam życia w obecnym świecie. powstaje coraz więcej odmian designu i ich hybryd, jak np. legal design, experience design czy urban design, a ich oddziaływanie można coraz częściej zauważyć w przestrzeni, w jakiej żyjemy, m.in. w takich przypadkach jak próba uproszczania umów czy dążenie do usprawnienia systemu komunikacji miejskiej we wrocławiu.

praca własna

to, co jestem w stanie zaobserwować u siebie, to przede wszystkim zmiana w podejściu do samego projektowania w porównaniu do momentu, w którym zaczynałam studia.

w tamtym okresie design były dla mnie tworzeniem (subiektywnie) ładnych obrazków, które były dla mnie oczywiste i zrozumiałe. zakładałam, że skoro ja rozumiem, o co w nich chodzi, to „wszyscy” też zrozumieją. głównym celem w projektowaniu było dostarczenie gotowego rozwiązania jak najszybciej. praca w grupie była zaś czymś męczącym, bo nagle okazywało się, że każdy może mieć odmienne zdanie i inny punkt widzenia na dany problem.

od tamtego czasu moje myślenie zmieniło się o 180 stopni. do każdego z projektów podchodzę inaczej. razem z grupą układamy kolejne etapy pracy. obecnie dużo ciekawsze wydaje mi prowadzenie badań, wyciąganie z nich wniosków i na tej podstawie projektowanie rozwiązań. wcześniej byłam skoncentrowana wyłącznie na samym projekcie, teraz w centrum widzę człowieka, dla którego projektuję. tworzenie produktu końcowego stało się efektem ubocznym wszystkich działań. praca w grupie zaczęła wносить ciekawe punkty widzenia do projektów, a przy tym jeszcze lepsze efekty końcowe. porównując swoje prace z początku studiów do tych realizowanych obecnie, widzę swój rozwój. projekty są dużo bardziej przemyślane i dopracowane, a prezentowane rozwiązania i ich realizacje są dużo ciekawsze.

i co dalej?

w toku studiów miałam szansę współtworzyć wiele różnych projektów. opracowanie kampanii uświadamiającej, czym jest padaczka, przygotowanie kampanii społecznej na ten temat czy stworzenie obrazu jury to tylko kilka przykładów. każdy projekt to nowe doświadczenie. kolejne wyzwanie przynoszące satysfakcję. kolejna okazja do tego, żeby odnaleźć taki obszar projektowy, który uważamy za szczególnie interesujący. dla mnie takim obszarem był (wspomniany wcześniej) legal design. jest on szczególnie między innymi z tego względu, że stanowi hybrydę różnych podejść do projektowania⁶. praca nad projektami w tym zakresie wiąże się z opracowywaniem rozwiązań w zespołach interdyscyplinarnych, w skład których wchodzi designerzy, językoznawcy i prawnicy, a także inżynierowie.

„legal design to zastosowanie zasad projektowania skoncentrowanego na człowieku i jego potrzebach w świecie prawa, tak aby system prawny i usługi prawnicze były bardziej przyjazne dla człowieka” [legal design is the application of human-centered design to the world of law, to make legal systems and services more human-centered, usable, and satisfying”]⁷.

praca w tym obszarze oznacza zatem przełamywanie barier i przecieranie szlaków w kierunku projektowania w systemie prawnym treści napisanych prostym językiem czy też czytelnie zobrazowanych. zaskakujące bywa to, jak bardzo można uprościć zagadnienia związane z czymś tak hermetycznym jak prawo.

widząc, jak bardzo rozwojowy jest legal design, chciałabym iść właśnie w tym kierunku. nie zamierzam jednak zamykać się tylko w tej dziedzinie. jestem dopiero na początku swojej drogi i wiem, że świat się zmienia, a ja wraz z nim i nie zamierzam odrzucać tego, co te zmiany przynoszą.

bibliografia

1. chmielowski b., nowe ateny, <https://literat.ug.edu.pl/ateny/0024.htm> [dostęp: 5.01.2019].
2. grzegorz m., postęp w technologiach na przestrzeni ostatnich lat – czy aby na pewno rozumiemy jak szybko zachodzą zmiany?, <https://antyweb.pl/postep-w-technologiach-na-przestrzeni-ostatnich-lat-czy-aby-na-pewno-rozumiemy-jak-szybko-zachodza-zmiany/> [dostęp: 4.01.2019].
3. hagan m., law by design, <https://www.lawbydesign.co/> [dostęp: 5.01.2019].

3. p. solarek, m. duszyńska i inni, wywiad „przejrzystość umów” w ramach projektu legal design 2018.
4. m. grzegorz, postęp w technologiach na przestrzeni ostatnich lat – czy aby na pewno rozumiemy jak szybko zachodzą zmiany?, <https://antyweb.pl/postep-w-technologiach-na-przestrzeni-ostatnich-lat-czy-aby-na-pewno-rozumiemy-jak-szybko-zachodza-zmiany/> [dostęp: 4.01.2019].
5. m. wszółek, kolejna zmiana w designie – głos w sprawie, <https://design.swps.pl/strefa-designu/communication/2791-kolejna-zmiana-w-designie-glos-w-sprawie.html> [dostęp: 2.01.2019].

6. zob. płuchowska dorota i wszółek mariusz, legal design – jak zaprojektować prawo zrozumiałe dla wszystkich, <https://design.swps.pl/strefa-designu/communication/2777-legal-design-czy-mozna-zaprojektowac-prawozrozumiale-dla-wszystkich.html> [4.01.2019].
7. m. hagan, law by design, <https://www.lawbydesign.co/> [dostęp: 5.01.2019].

projektowanie krojów pism

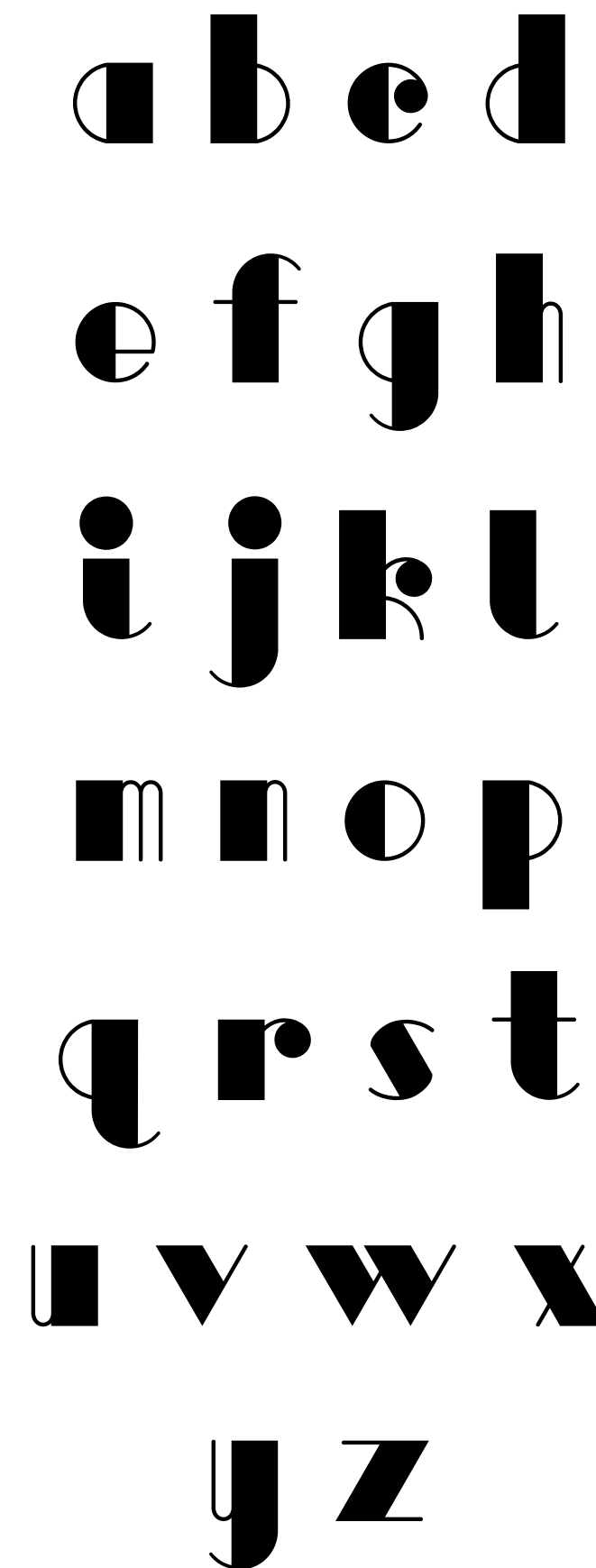
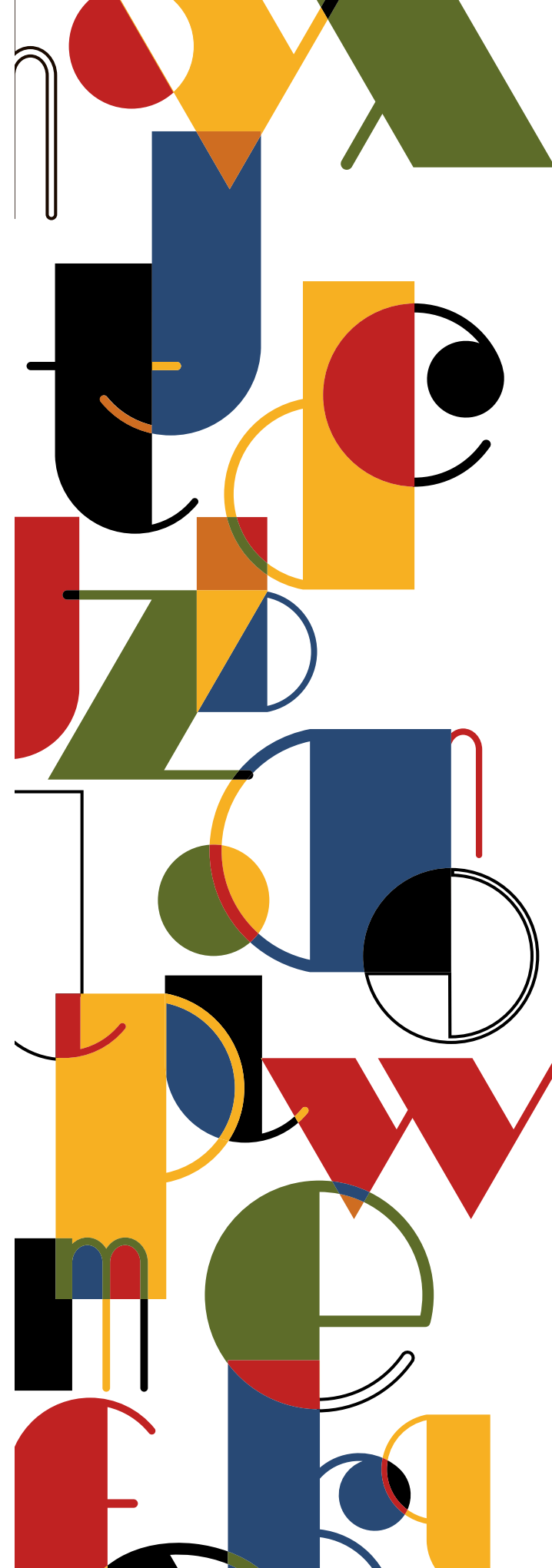
opiekun projektu: katarzyna sowa

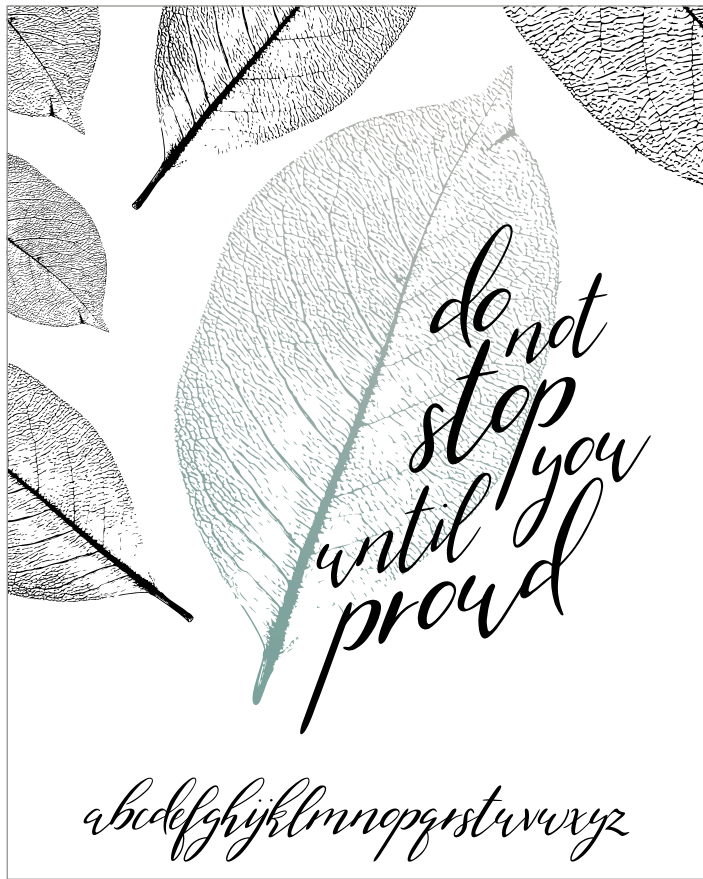
projektowanie krojów zaczynamy od kilku ćwiczeń kaligraficznych. świadomość litery, jej formy rozumianej jako jedność konstrukcji, kontrastu i nachylenia jest podstawą projektowania krojów pisma. bez własnych doświadczeń z użyciem płasko ściętego pióra lub spiętych dwóch ołówków trudniej zrozumieć naturę liter. ćwiczenia wymagają skupienia, cierpliwości i pokory. w pracowni zaczyna wówczas panować klimat średniowiecznych skryptoriów – cisza i skupienie.

projekt końcowy to pomysł na własne litery alfabetu łacińskiego, które ostatecznie przybiorą format komputerowych fontów. efektem prac są różnorodne kroje pism. mogą być w pełni autorskie oparte na piśmie ręcznym, swobodne, żywiołowe lub będące efektem wcześniej przyjętych założeń – opartych na siatce, regułach. ogrom inspiracji dostarczają też litery z przed- i powojennych magazynów, gazet, okładek i akcydensów. nie poczuje jednak smaku tej dziedziny grafiki ten, kto nie spędził długich godzin na ustawianiu światła międzyliterowych, szukaniu par kerningowych i testowaniu, poprawianiu, testowaniu i tak wiele, wiele razy.

| hanna hradovich | >

krój pisma guimaraes
krój pisma inspirowany liternictwem okładek lat 30.
portugalskiego ilustratora i designera roberto nobre'a.
powstał według zasady złotego podziału.
jest displayowym krojem pisma.



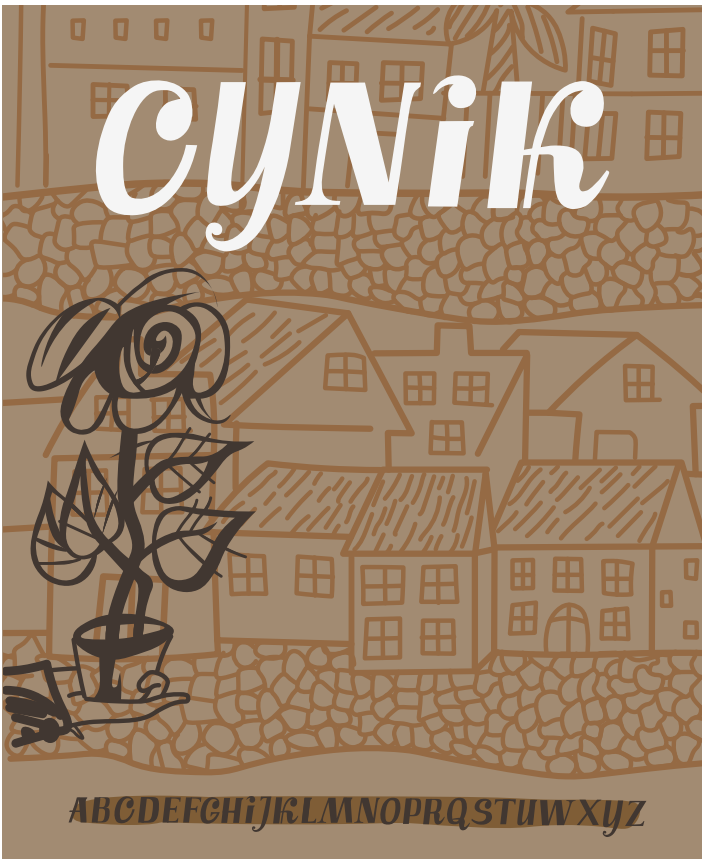


< | paulina łopata | >

krój pisma cynik
powstał z inspiracji okładką książki stanisława
jerzego leca „spacer cynika”. projekt okładki
autorstwa henryka tomaszewskiego.

< | anastasiia solina |

krój pisma dolores
powstał na bazie pisma kaligraficznego.



< | izabela janicka |

krój pisma space rangers
został stworzony na podsta-
wie istniejących gwiazd. litery
ułożono w nowe konstelacje
przy zachowaniu proporcji.



< | jakub okupnik |

krój pisma renethic
założeniem projektu było stworzenie kroju,
który łączyłby w sobie cechy krojów renesan-
sowych z gotyckimi. renethic miał być krojem
nadającym się do nagłówek oraz krótkich
tekstów. duże światło wewnątrz liter pozwala
zachować czytelność przy małym stopniu pisma
oraz jego gotycki charakter.

THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER
THE LAZY DOG

^ | julia pander |

krój pisma nice
został zaprojektowany w odmianie regular. jest krojem bezszeryfowym, przeznaczonym
głównie na nagłówki i tytuły. został opracowany z myślą o tych, którzy lubią eksperymen-
tować. inspiracją do jego stworzenia był krój pisma rafaela serry.





< | dawid kur |

krój nad wisłą
inspirowany przedwojennymi tradycjami projektowania oraz literami z plakatu propagandowego z 1930 roku „praca dla polski polska dla pracy” autorstwa zygmunta glinickiego. krój nad wisłą został zaprojektowany z myślą o krótkich treściach, nagłówkach, hasłach, a także identyfikacji wizualnej.

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
[] ^ _ ` { | } ~ . , : ; - - -

| dominika czapska | >

krój pisma grzejnik
inspiracją do stworzenia tego fontu była płyta jazzowa z 1981. na okładce zostały użyte literki, które swoim wyglądem przypominały szczelbelki kaloryfera. w ramach projektu została doprojektowana reszta liter i powstał pełny polski alfabet. font grzejnik najlepiej prezentuje się jako dodatek do kompozycji lub tytuł pracy.
autorka fotografii: julia kubeczka



| gabriela osada | >

krój pisma kolabrid
ten projekt to czysty kompromis pomiędzy alfabetem łacińskim i koreańskim (hangul). krój został zaprojektowany tak, aby zachować czytelność liter łacińskich, wpłatając w nie fragmenty liter alfabetu koreańskiego. nazwa „kolabrid” pochodzi od połączenia trzech słów: koran (koreański), latin (łaciński) oraz hybrid (hybryda).



A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ? () , . : ;

MATRYOSHKA

| aleksandra żółtaszek | >

krój matryoshka
powstał na bazie specjalnie utworzonej siatki kształtem przypominającej matryoszkę.



А В С D E F G H I J K L M
N O P R O S T Y V W X Y Z

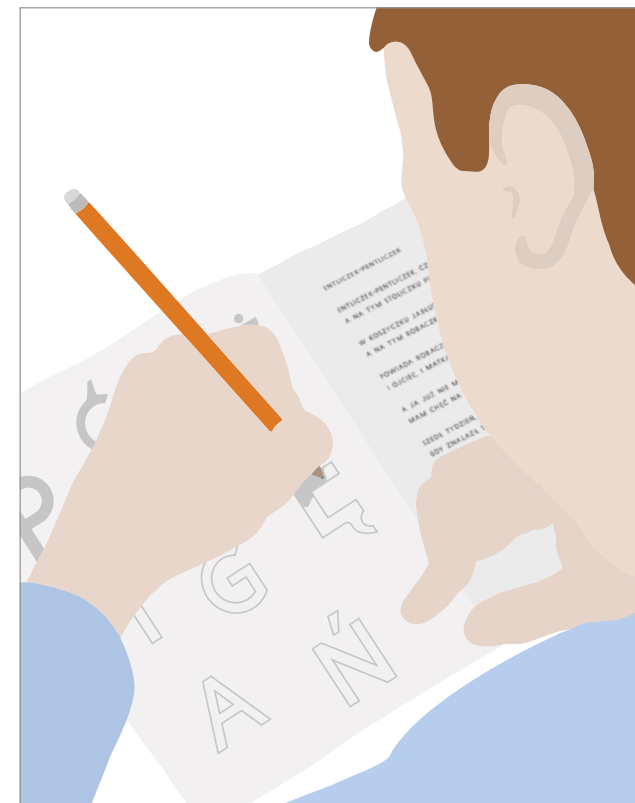
Q Y R V L I G Z K A

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

(, , ? ! ; : - -)

< | alina berdnyk |

krój pisma cyryliczka
litery w starsłowiańskim stylu.



< | kamila bartos |

literki21

to krój pisma dla osób z zespołem downa w szczególności dla dzieci uczących się pisać i czytać. projekt ma na celu ułatwienie tego procesu i przygotowanie dzieci do późniejszego korzystania z powszechnych krojów pisma. zarówno kształty liter, jak i światła są wynikiem wniosków z badań i wywiadów pogłębionych przeprowadzonych przez autorkę pracy z udziałem specjalistów w dziedzinie edukacji dzieci niepełnosprawnych i rodziców dzieci z zespołem downa.

A B C D E F

G H I J K L M N

Ń O Ó P R Q S T

U V W X Y Z Ż

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

(? ! . , ; : - - -)

spożywczy



Inspiracją do powstania fontu była fotografia pochodząca z archiwum prywatnego Bogusława Litwińca dyrektora Teatru Kalambur wykonana przez fotografa prasowego Z. Nowaka, a zamieszczona na funpageu teatru na serwisie społecznościowym Facebook pod adresem:

<https://www.facebook.com/teatrkalambur/photos/a.7397972697958.1073741827.739672389377183/968664443144642/?type=3&theater>

Najprawdopodobniej są to lata 70-80 XX wieku. Zdjęcie aktualnie znajduje się na funpageu teatru, który prowadzi wolontariusze w Stowarzyszeniu Europejskich Więzi.

Font ma charakter modułowy. Poszczególne znaki zostały utworzone z charakterystycznych części wykorzystywanych później w kolejnych glifach.

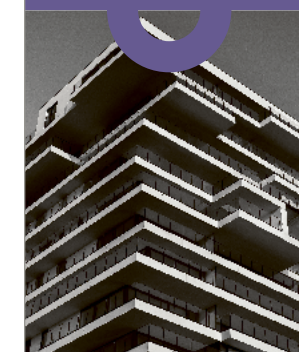
Całość kroju została przygotowana z przeznaczeniem do zastosowania w tytułach i podtytułach.

abcj
hñp

| agnieszka gorzeń | >

font spożywczy

flurry
black.



geometric
font
family

^ | konrad paradowski |

flurry black font family
inspiracją do powstania kroju był styl bauhaus oraz niemieckaj typografia.

PPG
FONT

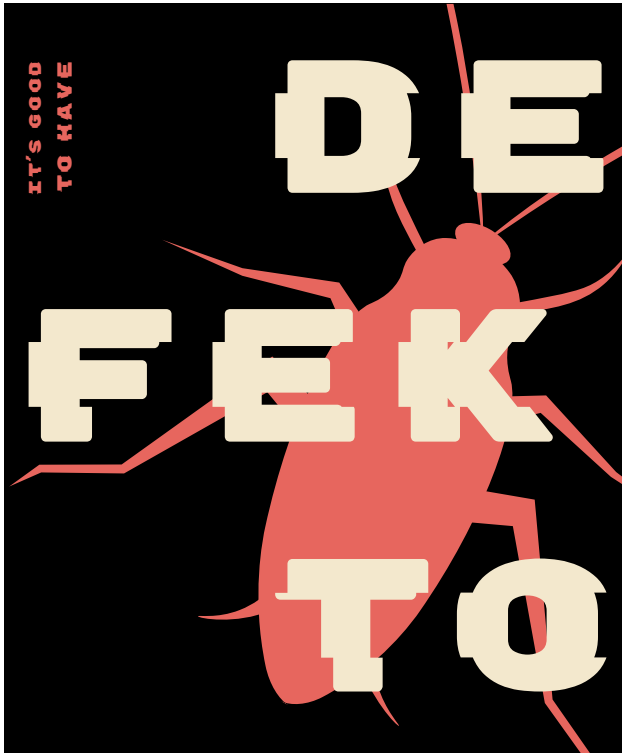
SIMPLE | CONDENSED

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ <(!?.,,"')>

^ | damian sackiewicz |

ppg font

krój inspirowany pismem din. dzięki dogłębnej analizie udało się odkryć wiele niuansów i zastosować zabiegi optyczne. te bardzo drobne elementy mocno zmieniły ogólny odbiór tekstu.



weekendowym hobby autora są wypady do lasu i zwiedzanie parków narodowych. struktura kroju jest naturalna, ponieważ został on narysowany brushpenem, przypomina ręcznie malowane znaki, nie ma w nim perfekcyjnych linii i powtarzalnych wzorców. każda litera bądź cyfra jest inna, a stylistyka i grubość liter sprawiają, że pasują do siebie.

jeż wloknę gęś. uę!
bądź choć przy nim, stań!
(1234567890)?

< | katarzyna krasoń |

krój pisma defekto

projekt powstał jako odpowiedź na powszechne dążenie do perfekcji w każdym calu. to opozycja do wyidealizowanych wzorców. inspiracją była sztuka dostrzegania piękna w niedoskonałościach i usterkach, ich autentyczność, szczególnie w świecie promującym nieustanne doskonalenie się.



< | joanna roszkowska |

krój pisma tłuszcioch

jest inspirowany okładką płyty winylowej z lat 70. autorstwa kazimierza hałajkiewicza pt. „dzisiaj, jutro, zawsze”. przeboje zawarte na płycie towarzyszyły rodzicom autorki na wielu prywatkach. nie raz tańczyła ze swoją mamą do tytułowej piosenki bogdana łązki, stąd sentyment i decyzja o wyborze właśnie tego dzieła. na okładce płyty znajduje się 13 różnych liter. autorka zdecydowała się doprojektować resztę, łącznie z polskimi znakami. największym wyzwaniem było stworzenie od podstaw spójnego zestawu cyfr i znaków interpunkcyjnych. całość została utrzymana w wyjątkowym klimacie imprezy rodem z pr-u.



A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
() , . : ; ! ? „ ”

< | agata konefeld |

krój pisma anna zofia

został zaprojektowany z myślą o osobach słabowidzących. uwzględnia problemy, jakie zauważono podczas wywiadów – głównie niską czytelność. na każdym etapie tworzenia projekty liter, cyfr i znaków były konsultowane z przedstawicielem grupy docelowej.



^ | martyna gach |

krój pisma wrzawa bold

wrzawa – nazwa fonu jest nieprzypadkowa, użyty w projekcie robi wiele hałasu o nic, idealny na nagłówki.

< | liubov melnyk |

krój pisma fake japanese

inspiracją były japońskie symbole, które zostały przełożone na łaciński alfabet. dzięki takiemu połączeniu krój wygląda ciekawie i oryginalnie. nadaje się do nagłówków, tytułów i krótkich tekstów.

typografia – kompozycja słowno-obrazowa

opiekun projektu: katarzyna sowa

na zajęciach z typografii ważne jest wyrobienie w studentkach i studentach wrażliwości na litery. polega ona zarówno na rozpoznawaniu parametrów strukturalnych znaków (kontrast, oś liter, apertura, kształt szeryfów, dukt), pomagających w określaniu stylów krojów pism, jak również na dostrzeganiu detalu, świadomości niuansów mających ogromny wpływ na odbiór tekstu. nie może też zabraknąć miejsca na ćwiczenie „abecadła typografii”, czyli rytmu czerni i bieli. trzeba się nauczyć nie tylko patrzeć na czerń kształtów, lecz także dostrzegać wagę bieli zarówno w znakach, jak i wokół nich. odkrywanie tego wszystkiego, nazywanie, analiza, pozwala zrozumieć, dlaczego coś jest dobre, a coś złe. pierwsza zasada: „zmruć oczy, aby widzieć więcej” powinna stać się nawykiem wszystkich, którzy chcą dobrze pracować z typografią.

stosowność typograficzna. dla każdej treści można znaleźć najbardziej odpowiednią formę, którą należy dobrać w zależności od przeznaczenia i wymogów projektu. zadanie polegało na przedstawieniu na dużym formacie wybranego słowa tak, by kompozycja typograficzna przez obraz kojarzyła się z treścią.

▼ | karolina mederska |

strzałka – symbol, znak wskazujący kierunek.

użyty krój pisma to century gothic – opracowany przez sol hess w latach 1936–1947. century gothic jest bardzo praktyczny – nadaje się do nagłówków i ogólnych prezentacji oraz do małych ilości tekstu, szczególnie w reklamie. century gothic to krój bezszeryfowy w stylu geometrycznym, wydany przez monotype imaging w 1991 roku. jest bardzo podobny do kroju futura, ale ma większą wysokość x.



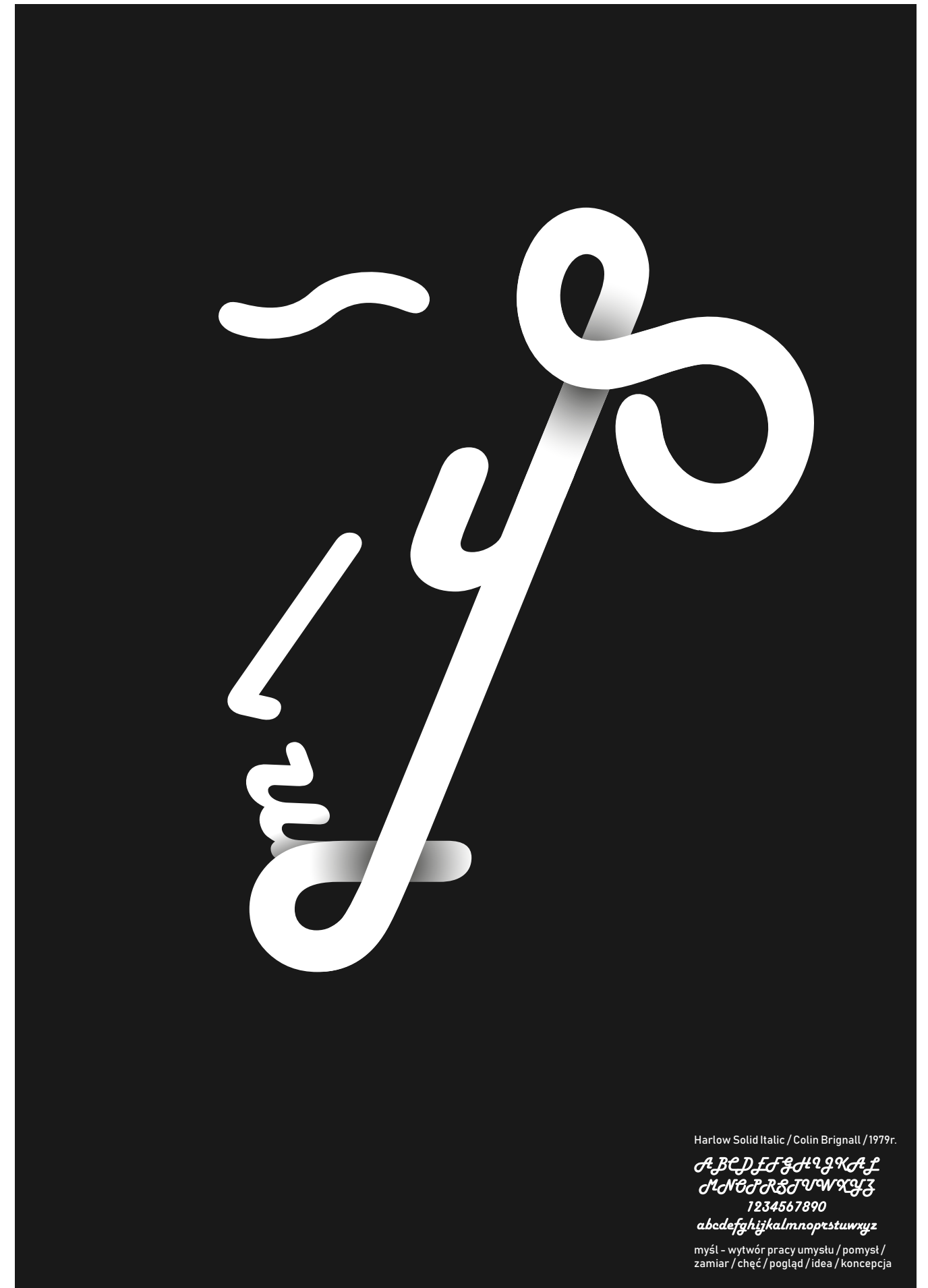
Θ skapizm

▲ | zuzanna kułton |

eskapizm (ang. escapism – od escape „ucieczka”) oznacza ucieczkę od problemów związanych z życiem społecznym, codziennością i rzeczywistością w świat iluzji i wyobrażeń.

krój pisma użyty do wykonania projektu to didot. został zaprojektowany przez firmę didot w latach 1784–1811.

jest to krój szeryfowy, dostępny w odmianach regular, italic i bold. jest krojem dwuelementowym.



Harlow Solid Italic / Colin Brignall / 1979r.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

myśl – wytwór pracy umysłu / pomysł /
zamiar / chęć / pogląd / idea / koncepcja



< | karina szczepańska |

krój pisma: arial
autorzy: robin nicholas, patricia saunders
rok powstania: 1982
cechy: bezszeryfowy, pionowa oś liter okrągłych, jednakowa lub zbliżona grubość kresek, mała apertura.



< | julia zakrocka |

krój pisma futura autorstwa paula rennera, opublikowany w 1927 roku, symbolizował futurystyczny i nowoczesny pasujący do znaczenia słowa. kropka nad „i” zmodyfikowana do formy kwadratu, aby wraz z nóżką przypominać pasy.
cechy kroju: geometryczny, bezszeryfowy, pionowa oś okrągłych, liter, apertura umiarkowana.

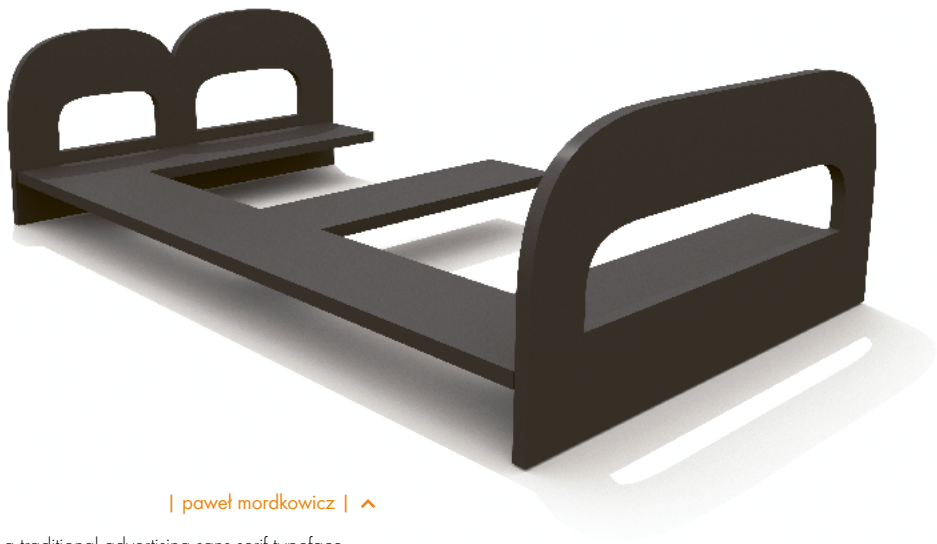


< | natalia cimoszewicz |

praca inspirowana twórczością stanisława drożdża – twórcy poezji konkretnej.
wędrówka – odbywanie długiej drogi, zwykle pieszo, połączone z odwiedzaniem wielu miejsc; zmiana położenia czegoś; przemieszczanie się czegoś z miejsca na miejsce.
krój pisma: century gothic, dom typograficzny monotype imaging, rok powstania: 1991.
krój geometryczny, bezszeryfowy, jednoelementowy, duża apertura, mały kontrast, pionowa oś liter.

✓ | paulina kania |

krój pisma: gilbert bold, zaprojektowany przez: robyn makinson, kazunori shiina, hayato yamasaki.
gilbert bold to odmiana kroju pisma gilbert color bold zaprojektowanego ku pamięci gilberta bakera – twórcy projektu tęczowej flagi, która stała się międzynarodowym symbolem ruchu organizacji lgbt.



| paweł mordkiewicz | ^

antonio is a reworking of a traditional advertising sans serif typeface. the letter forms have been digitised and then reshaped for use as a webfont, the counters have been opened up a little and the stems optimised for use as bold display font in modern web browsers.
designed by: vernon adams | classification: display | tags: condensed, headings, headline, narrow, sans serif, sans, grotesque.

| kamila bartos | >

krój pisma: quesat light demo.
studio typo.



.

TRAMPOL _ NA

| weronika fronia | ^

krój pisma: comfortaa
autor: johan aakerlund
rok powstania: 2008.
cechy: bezszeryfowy, jednoelementowy krój
dostępny w wersjach: light, regular, medium, semi-bold i bold.

pomoce dydaktyczne dla uczniów niesłyszących i niedosłyszących

opiekun projektu: magorzta ciesielska

celem projektu było stworzenie specjalistycznych pomocy dla uczniów niesłyszących i niedosłyszących, którzy ze względu na ograniczony kontakt ze światem potrzebują wsparcia w sferze poznawczej i komunikacyjnej. pomoce te są efektem spotkań z dziećmi, głębokiej analizy tematu oraz zrozumienia problemów edukacyjnych tej szczególnej grupy uczniów. wszystkie projekty były merytorycznie konsultowane z nauczycielami, dzięki czemu dokładnie odpowiadają potrzebom dydaktycznym. zrealizowane projekty trafiły do dolnośląskiego specjalnego ośrodka szkolno-wychowawczego nr 12 dla niesłyszących i słabosłyszących we wrocławiu, dzięki czemu studentki i studenci mogli zobaczyć, mieli możliwość obserwacji jak ich pomysły sprawdzają się w rzeczywistości szkolnej.

▼ | daria trofimowa, piotr siwko, liubov melnyk, szymon nowotarski |
liczymy do 10. gra wspierająca naukę liczenia do 10 dla dzieci przedszkolnych.



| magdalena olszyńska, marzena szlachetka, paulina szpikowska, urszula szwajlik | >
julek. pomoc dydaktyczna wspierająca naukę podstawowej budowy zdania.



▼ | piotr grabarek, dominika kaczmarek-ciesielska, arkadiusz kowalski, julia paluch |
liczydło ułatwiające przyswajanie podstawowych umiejętności liczenia do 100.





| justyna olczak, hanna moczulska, adrian melka, konrad paradowski | >

mapa ukształtowania terenu z piktogramami charakterystycznymi dla danego obrazu.



| alicja barabasz, valeryia dziamidzik, mateusz masiczak, kinga wojciechowska | v

coto. gra edukacyjna dla dzieci wspomagająca naukę kształtów i kolorów.



^ | anna bednarek, marta dąbrowska |

domino. gra dydaktyczna wspierająca naukę podstawowych kształtów i kolorów.



< | hanna bogusławska, daria cebula, paweł janik, lidiya lukashuk |
 liczymy do 1000. pomoc pomagająca zrozumieć pojęcie liczby tysiąc oraz operowanie setkami.



v | anna bednarek, marta dąbrowska |
 domino. gra dydaktyczna wspierająca naukę podstawowych kształtów i kolorów.



^ | paulina pelikan, patrycja bielicka, claudia kuzaj, klaudia musiał |
 zygze. pomoc dydaktyczna do nauki liczb rzymskich.





◀ | hanna hradevich, karolina sorbian, paulina potemska |

nana. gra edukacyjna wspomagająca rozumienie relacji przestrzennych oraz tworzenie wypowiedzi z wykorzystaniem przyimków.

▼ | aleksandra napieralska, agata zborowska, ola częstka, kłaudia kubiak |

kontynenty. pomoc dydaktyczna do nauki nazw kontynentów oraz ich położenia względem siebie na mapie oraz globusie.



▲ | mateusz antczak, katarzyna berlak, weronika bielawska, magdalena bróż, agata domino |

rodzina. pomoc dydaktyczna dla dzieci w wieku przedszkolnym wspomagająca określanie relacji rodzinnych i ról społecznych.

pomoce rozwojowe inspirowane pedagogiką montessori

opiekun projektu: magorzta ciesielska

powstałe pomoce rozwojowe są efektem synergii świeżego spojrzenia studentek i studentów, doświadczenia pedagogów z przedszkola sowa akademii oraz wyzwań projektowych stawianych podczas zajęć. celem projektu było stworzenie pomocy inspirowanych metodą montessori – materiałów dla przedszkolaków, które mają zaspokajać ich naturalną potrzebę odkrywania i doświadczania, zapewniając samodzielność podczas nauki. studentki i studenci przygotowali koncepcję i projekt pomocy. wszystkie projekty nabrały fizycznej formy i zostały oddane w dobre ręce, ciesząc zarówno dzieci, jak i nauczycieli z przedszkola.



fot. kamila dujin



^ | paweł bogdanik, mariusz jochymczak,
katarzyna dudziak, marek wolak, katarzy
na ostaszewska, mateusz hapka |

pory roku. pomoc wspierająca poznawanie
pór roku oraz ukazująca ich cykliczność.

< | bartek biegański, natalia demska,
yana malunova, filip musiał, artur
potyrała i martyna sojka |

manipulacyjna pomoc rozwojowa
ukazująca schemat układu słonecznego.

| autorki projektu: oliwia tamborska, marta brylak | >

różowe czytanie. pomoc wspierająca dzieci
w początkowej nauce czytania.



fot. kamila dujin



^ | monika kmiecińska, emilia świętek, radostaw gruszczyński, filip niżankowski |
 modułowy kalendarz do zaznaczania urodzin.



fot. kamila dujin

^ | zuzanna okrutna, aleksandra pawłowska
 artur potyrała |

pulpit do odtwarzania form ukształtowania
 terenu z masy plastycznej.



< | klaudia sziler, joanna smołka, katarzyna
 zieleńska, alicja zimoląg, karolina zych |

zegar tik-tak. pomoc przeznaczona do
 nauki odczytywania godzin.

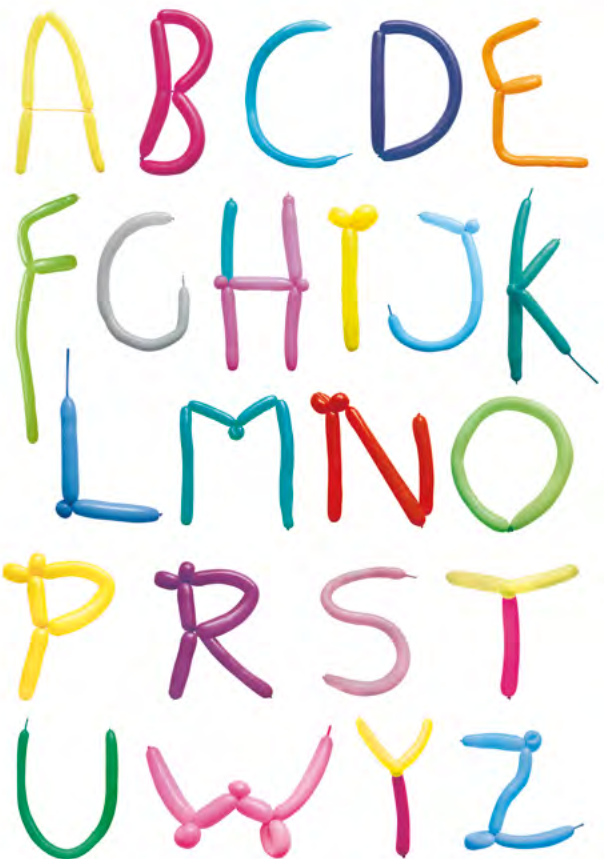
typografia eksperymentalna – alfabet

opiekun projektu: magorzta ciesielska

zadanie polegało na zaprojektowaniu oryginalnego zestawu znaków alfabetu, inspirowanych osobistym doświadczeniem i materią. zadanie mogło przyjąć formę materialną, w której tworzywo nadało kształt bądź strukturę poszczególnym literom, lub formę graficznego kolażu znaków, które istnieją w powszechnym użyciu.



^ | maciej konstanciuik |



^ | zuzanna okrutna |



^ | yana malunova |



| bartosz biegański | >

✓ | karolina kamińska |



✓ | julia pośpiech |



✓ | alisa kuchma |



typografia eksperymentalna – słoń

opiekun projektu: magorzta ciesielska

ćwiczenie „słoń” to typograficzna rozgrzewka. polega na autorskiej interpretacji wiersza zbigniewa herberta, w której wykorzystane są ograniczone środki graficzne i typograficzne, a cała kompozycja jest wykonana za pomocą nożyczek i kleju.



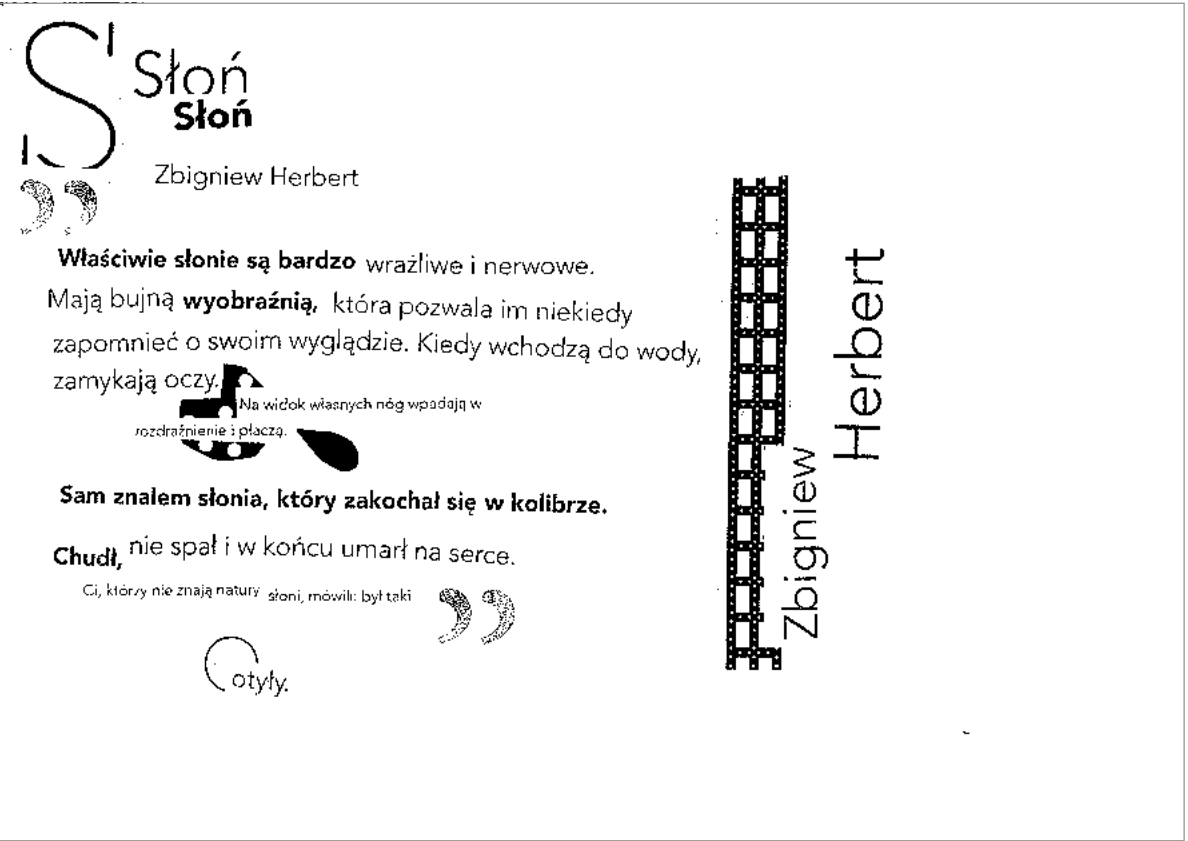
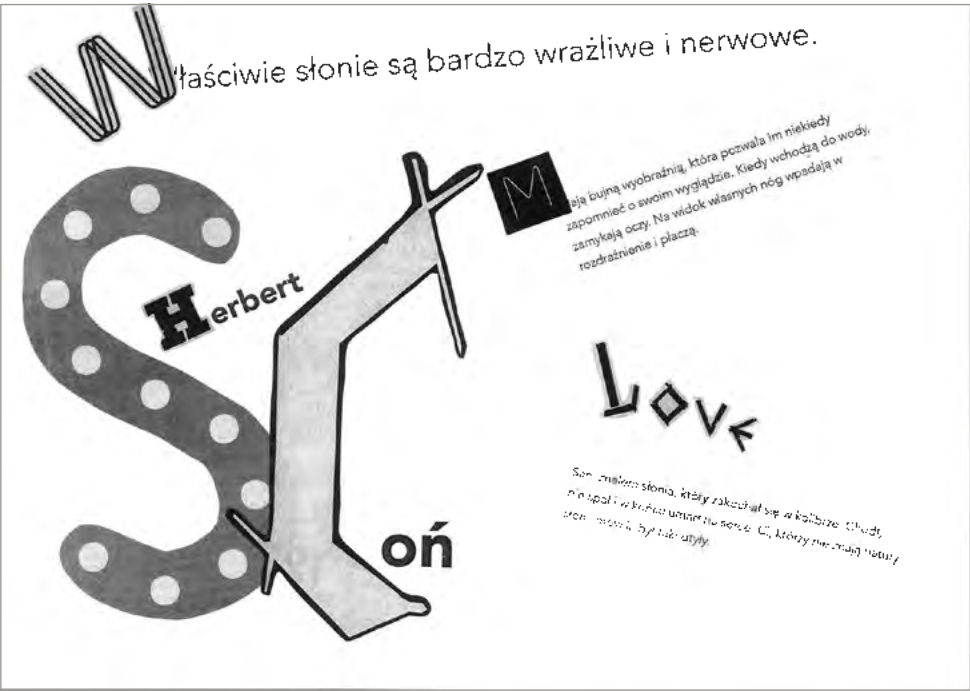
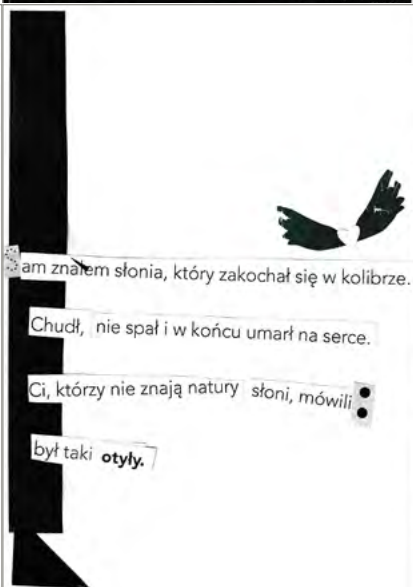
^ | katarzyna kurnicka |



< | tomasz kroze |



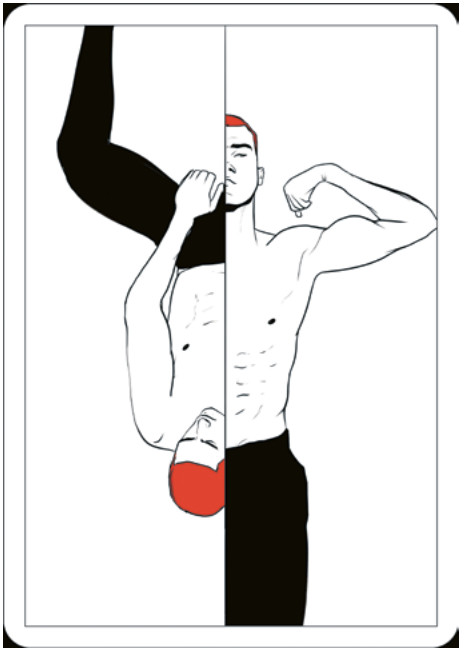
< | mateusz śliwa |



autoprezentacja

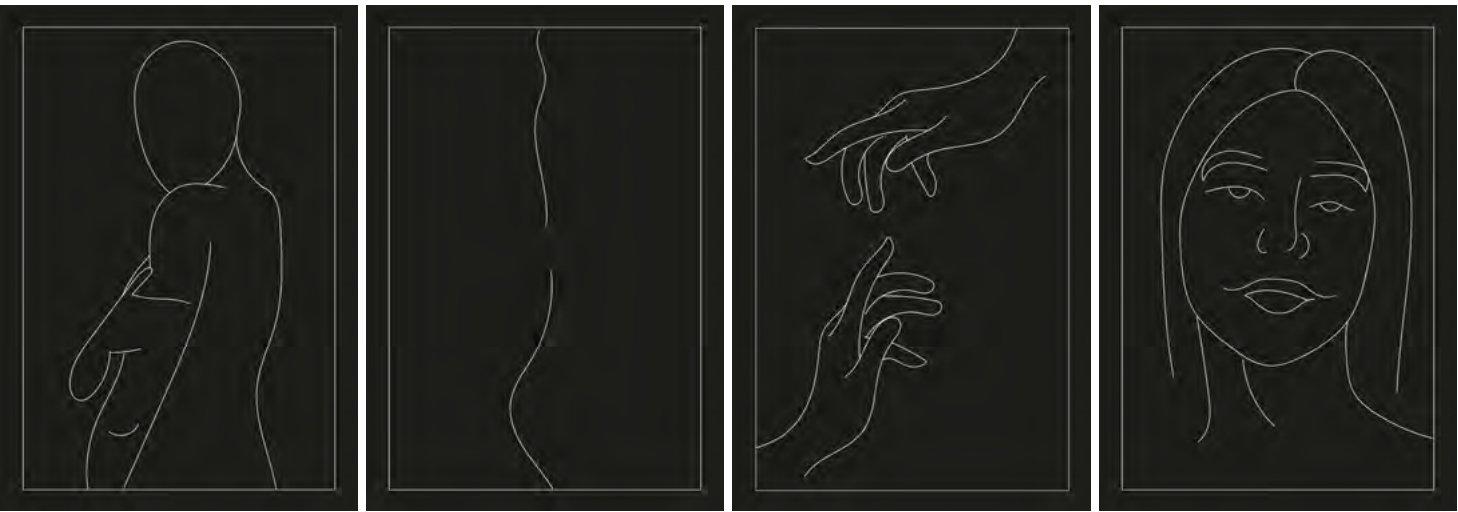
opiekun projektu: małgorzata jabłońska

co i w jaki sposób przekażesz na swój temat w pięciu slajdach w maksymalnie pięć minut?



< | maciej konstanciuk |

1	2	3
4	5	

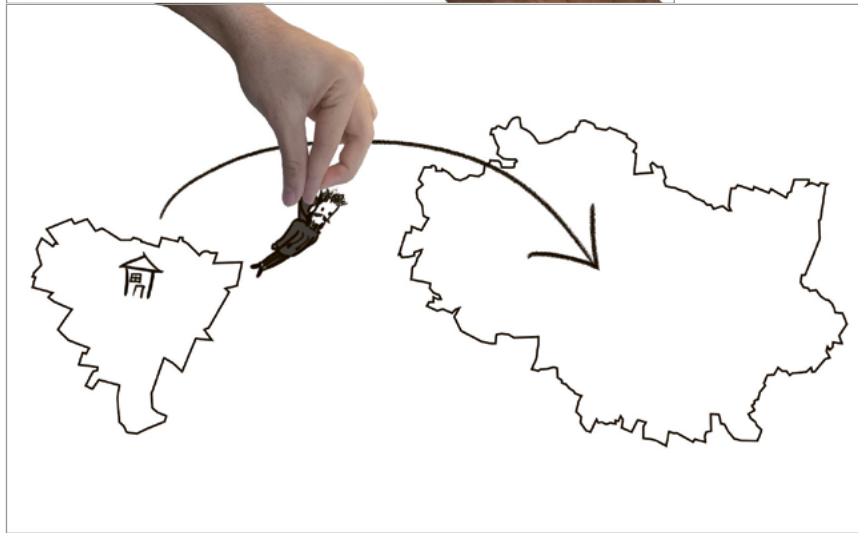
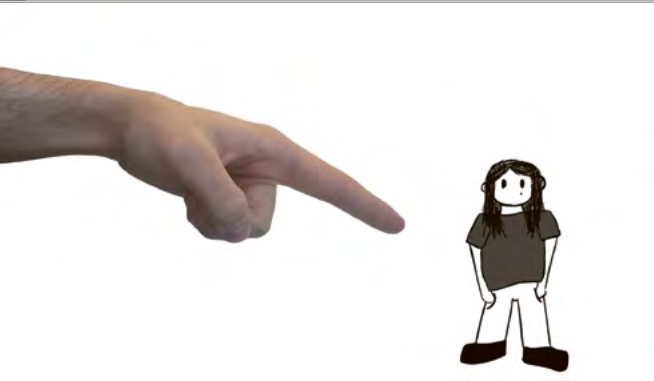
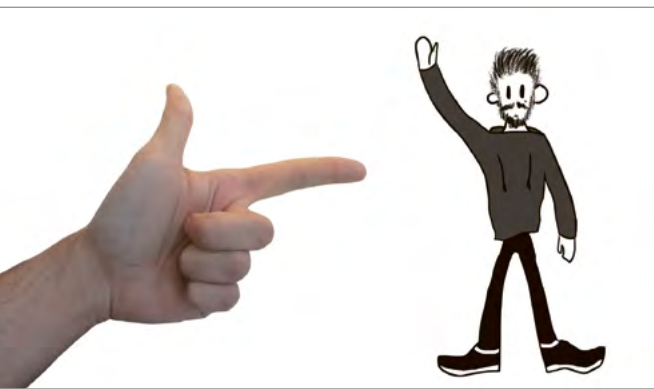


^ | karolina mederska |



< | michał grzymałkiewicz |

1	2	3
4	5	

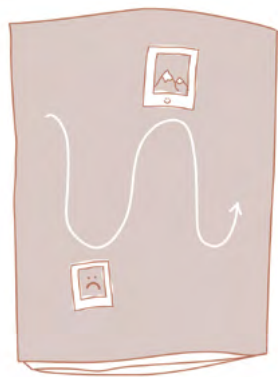


| jakub drzazga | >

- | | |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | 3 |
| | 4 |
| | 5 |



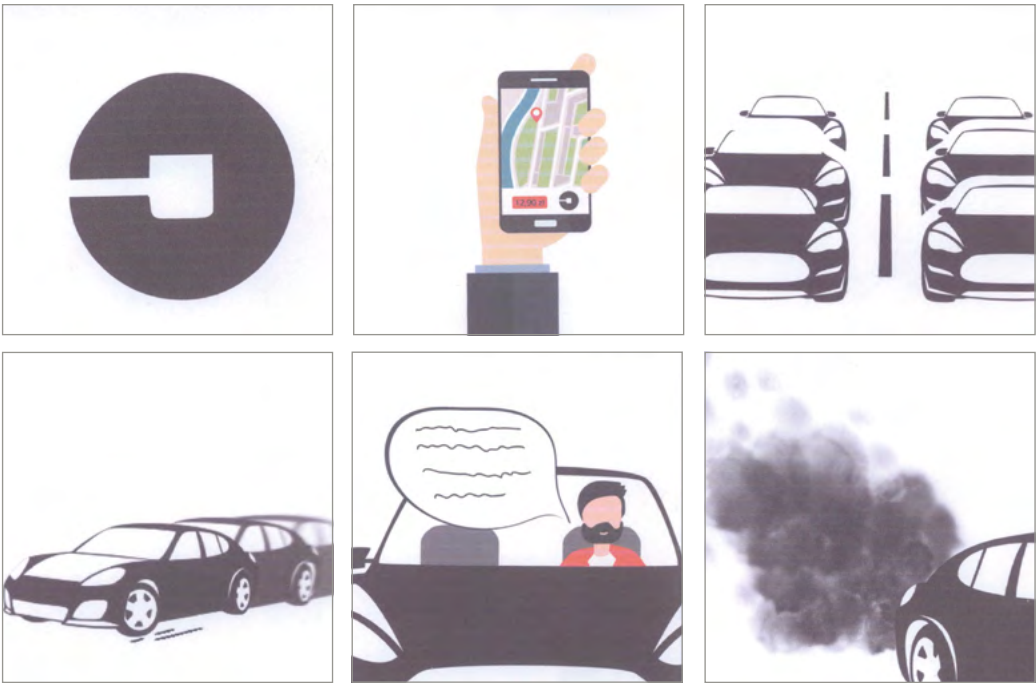
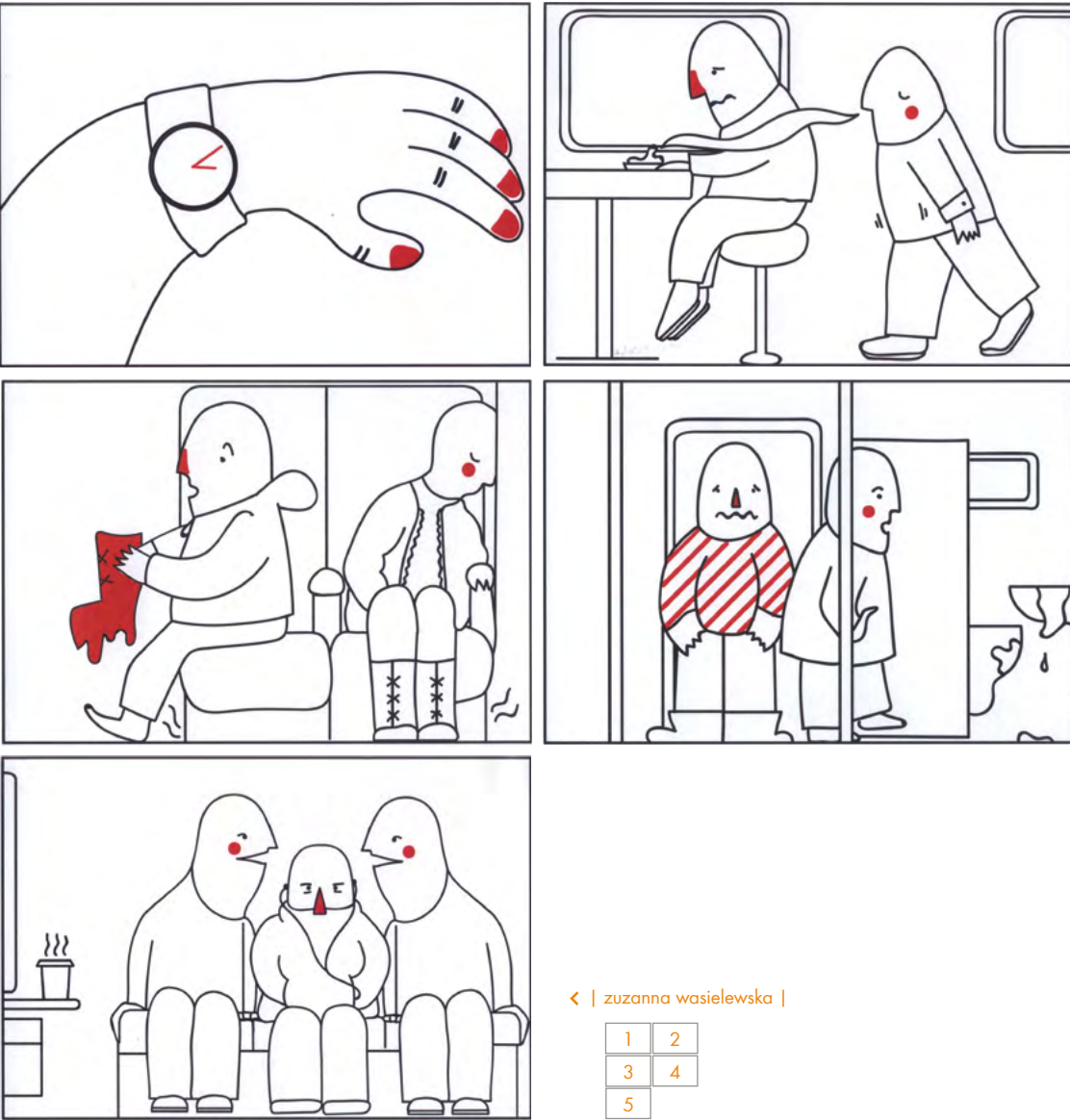
< | dominika toporowska |



scenorys

opiekun projektu: małgorzata jabłońska

studentki i studenci przygotowywali scenorysy dla dwóch prezentacji poświęconych temu samemu, wybranemu środkowi transportu. założyliśmy, że jedna opowieść pokazuje plusy, a druga minusy pojazdu. jednak każda z prezentacji współdzieli z drugą kilka slajdów, a nawet cały ich zestaw.



autorska narracja obrazem

opiekun projektu: małgorzata jabłońska

zadanie polegało na stworzeniu opowieści wizualnej będącej interpretacją tekstu literackiego. dysponowaliśmy zbiorem tekstów autorstwa studentek i studentów uniwersytetu wrocławskiego pt. niewyobrażalne, można było jednak wybrać tekst spoza tego zestawu lub napisać własny.

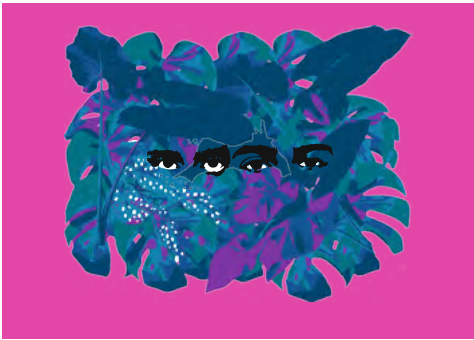
♥ | karolina zaraś |

autor tekstu: weronika żądło (uwr)
krajobraz
z tomu: niewyobrażalne
- a jak sobie wyobrażasz? jesteś w krajobrazie, tutaj wszystko zależy od twojego wyobrażowania, ale coś mi się wydaje, że dopadło cię myślenie - musiałem chwilę zastanowić się, co właściwie helenka chce mi powiedzieć, ale w końcu wywnioskowałem, że trafiłem do świata, w którym moja wyobraźnia stanowi podstawę tego, co się dzieje. jeśli faktycznie tak jest, to powrót do domu będzie bardzo prosty.
(fragment)



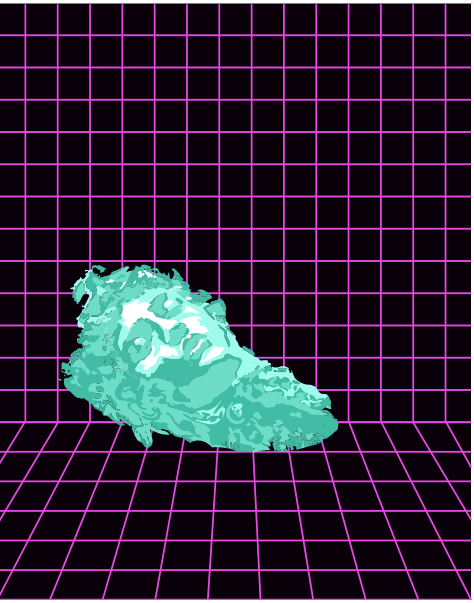
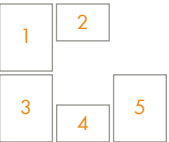
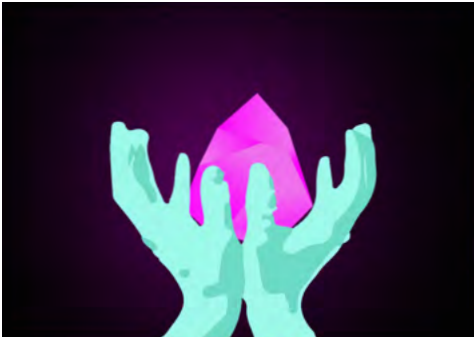
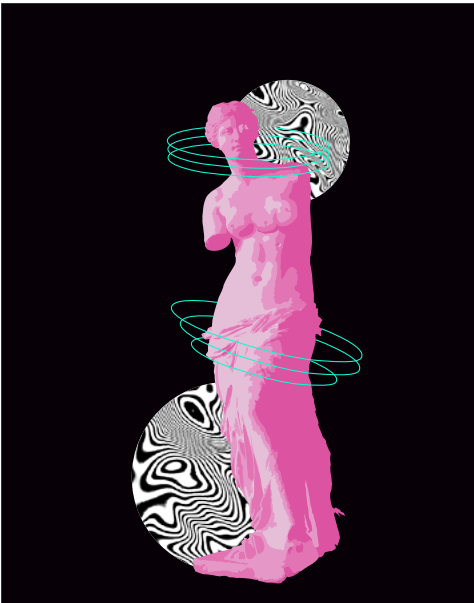
^ | barbara lewandowska |

autor tekstu: aleksandra majkut (uwr)
tytuł: jak mogłoby być inaczej
z tomu: niewyobrażalne
spójrz
jak pięknie
jak cicho
jak niewinnie
tylko ptaki
tylko skały
tylko plusk wody
pośrodku ty
cały świat
ten, który tak cię martwił
gdzieś zniknął
(fragment)



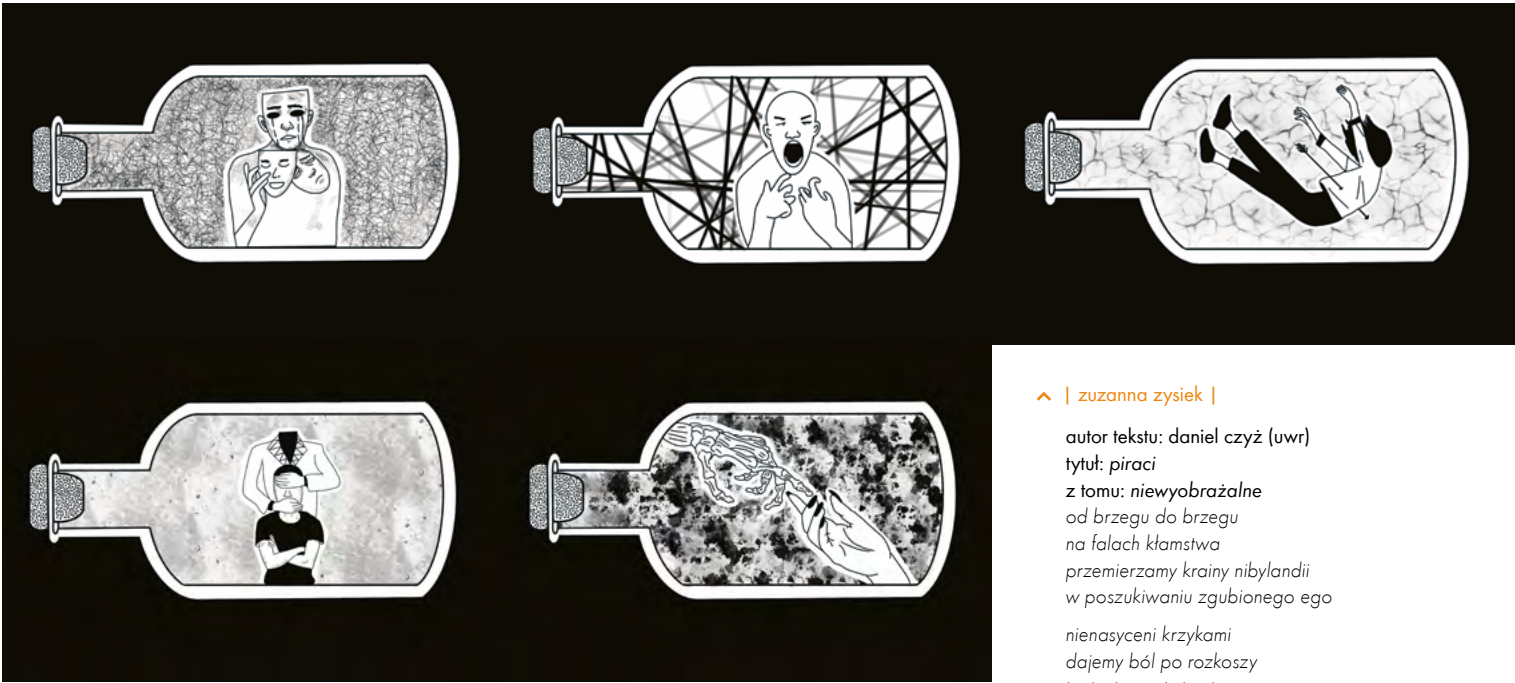
^ | miłosz chudy |

autor tekstu: zuzia janiak (uwr)
tytuł: nocne podglądanie
z tomu: niewyobrażalne
kobiety z planety igrek były znane w całym wszechświecie ze swej nadzwyczajnej urody oraz pewności siebie. rodzą się z umysłem rozwiniętym jak u 30-letniego człowieka. nie korzystają z odzienia i całymi dniami ćwiczą pilates. od momentu narodzin aż do śmierci cały czas wyglądają tak samo - jak podłużny różowy żelek obsypany kwaśnym pudrem. mężczy przedstawiciele każdej rasy uwielbiają oglądać igreczki podczas ich całodobowych ćwiczeń.
(fragment)





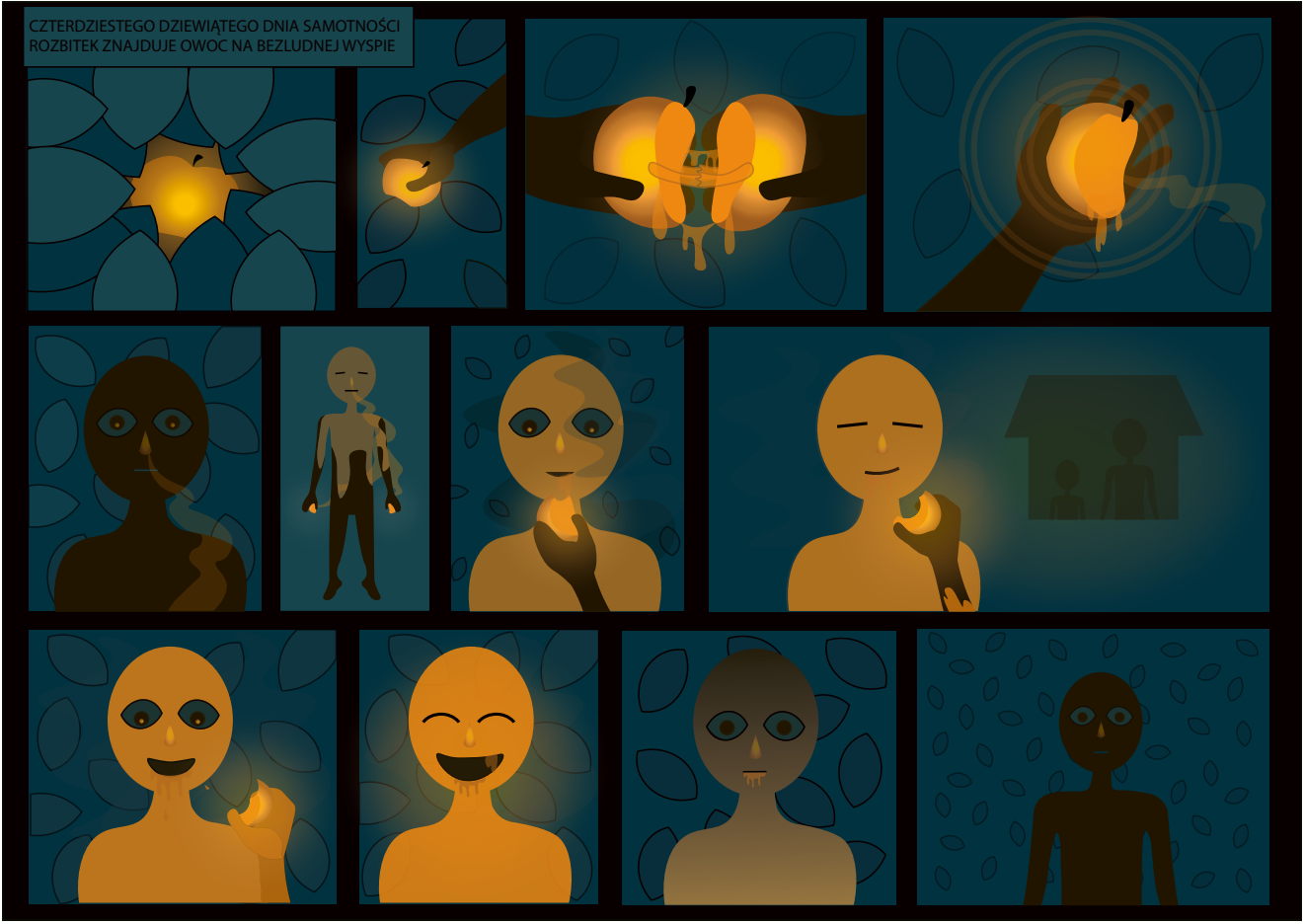
< | aleksandra matczuk |



^ | zuzanna zysiek |

autor tekstu: daniel czyż (uwr)
tytuł: piraci
z tomu: niewyobrażalne
od brzegu do brzegu
na falach kłamstwa
przemierzamy krainy nibylanii
w poszukiwaniu zgubionego ego

nienasyceni krzykami
dajemy ból po rozkoszy
istnienie po śmierci
zabijając samych siebie w sobie
i innych dla siebie
z każdą minutą wierni własnym ideałom
z braku czegoś lepszego
czepiamy się jak sępy
martwych myśli
pozostawiając białe kości dla archeologów
na dowód istnienia
kanibalizmu wśród małych człekokształtnych
a wszystko w imię miłości



^ | kamila albertowska |

autor tekstu: zuza raubo (uwr)
tytuł: czterdziestego dziewiątego dnia samotności
rozbitek znajduje owoc na bezludnej wyspie
z tomu: niewyobrażalne
potem wziąłem pierwszy kęs, najmniejszy, jak najmniejsza rzecz na świecie. wewnątrz i zewnątrz owocu mieszały się w idealnej kompozycji bodźców, balans relaksu i pobudzenia. poczułem smak wolności, możliwości i wyboru. owoc tańczył lekko na języku. wziąłem kolejny kęs. smak był pełny i oczyszczający, jak gorący prysznic na koniec dnia, który zmywa z ciała cały wysiłek i stres, daje mu nowy początek. przypomniało mi to powrót do domu. ciepło domu. postanowiłem wziąć kęs powolnego środka, bez donośnej otoczki. byłem zaskoczony, jak szybko rozpułnął się w ustach. smakował jasno, miękko, lekko i płynnie. jak sunięcie po świeżym śniegu. jeszcze jeden gryz, dla pewności... hmm... gdy kubki smakowe oczyściły się, odgryzłem kawałek zewnętrznej części. żułem ją przez chwilę, młascząc. uśmiechnąłem się, a po chwili, zaśmiałem – to nie irytujący hałas ciszy czułem w dotyku, to perlisty odgłos śmiechu! najwspanialszy z hałasów, zaraźliwy i tak silny, że wyczuwalny też w smaku. (fragment)

logo dla osobistości historycznej

opiekun projektu: małgorzata jabłońska

w ramach tego zadania studentki i studenci zaproponowali logo (wraz z księgą znaku) dla wylosowanej przez siebie osobistości historycznej.



| konrad parasiński | >

„bezzradność i niezadowolenie to pierwsze warunki postępu”
– thomas edison



| michał socha | >

sygnet stworzony jest z zarysu półprofilu twarzy kobiety z charakterystycznym azjatyckim upięciem oraz kolczykiem, na który składają się odpowiednio: słońce, ziemia i księżyc.



| patrycja biała | v



VALENTINA
TIERIESZKOWA
1234567890
ABCDEFGHIJ
KLMNOPRSTU
WXYZ
KRÓJ PISMA: COMFORTAA
#3C3D58
C:68 M:61 Y:25 K:49

VALENTINA
TIERIESZKOWA
1234567890
ABCDEFGHIJ
KLMNOPRSTU
WXYZ
KRÓJ PISMA: COMFORTAA
#FFFFFF
C:0 M:0 Y:0 K:0



Pantone®: P 179-15 C	Pantone®: P 179-1 C	Pantone®: P 179-1 C	Pantone®: 2198 C
HEX: 2E2D2C	HEX: FBFBFB	HEX: F2CD00	HEX: 4AC9E3
RGB: R: 46 G: 45 B: 44	RGB: R: 251 G: 251 B: 251	RGB: R: 242 G: 205 B: 0	RGB: R: 74 G: 201 B: 227
CMYK: C: 0 M: 0 Y: 0 K: 95	CMYK: C: 0 M: 0 Y: 0 K: 2	CMYK: C: 0 M: 11 Y: 97 K: 2	CMYK: C: 61 M: 0 Y: 15 K: 0



opiekun projektu: piotr szewczyk

A complex geometric composition featuring black lines, red circles, and a grid of black squares. The text "HENRYK BERLEWI" is prominently displayed in red, with "MALARZ, GRAFIK, TYPOGRAF, KRYTYK SZTUKI" below it. A black and white photograph of a group of people is also included.



Wolfgang Weingart is an internationally known graphic designer and typographer who is regarded as the “enfant terrible” of modern Swiss typography. He is credited with developing the ‘New Wave’ typography in the early 1970s which is also dubbed as ‘Swiss Punk’. Weingart is also famous for his experimental and expressive work that broke the mould of classical Swiss typography.

Education

In April 1958, at the age of 17, Weingart began a two-year course in the area of applied art and design. He was very eager to learn about the process of sketching and planning for linoleum and woodcuts, both which are printmaking techniques. He was also very interested in handsetting type and printing. During his free time he continued to work on personal projects that included working with setting type and print. During this time he first encountered metal type. Wolfgang stated that during this moment that he, “could not foresee the potential, nor the creative freedom that awaited the typesetter with our twenty-six movable letters and their affiliated signs.”

In 1960 Weingart began a three-year typesetting apprenticeship at Ruwe Printing. During this time he became familiar with Swiss typography which inspired him and also enlivened his years as an apprentice. It was at this time that Wolfgang mastered the techniques of letterpress printing and began to get more experimental with his work with letters and type elements

Teaching

Weingart is known to have a rebellious mind-set and has tried to push the limits of what is considered as ‘the norm’ and from an early stage he broke the typographic rules by freeing letters from their restricting design grids. He spaced them, underlined them or reshaped them and reorganized type-setting. Weingart believed that the development of the Swiss Typography was becoming stagnant as it was sterile and anonymous.

The results of this experimentation conceived the realisation that with increased space between letters, the words became graphic in expression and the message became less dependent upon reading than they had supposed. This act of experimenting challenged the role of typography, according to Emil Ruder, “Typography has one plain duty before it and that is to convey information in writing . . . A printed work which cannot be read becomes a product without purpose.”

This new style, or approach to typography that came from his students, became more popular and led to a new generation of designers that approached most design in an entirely different manner than traditional Swiss typography.

"I took 'Swiss Typography' as my starting point, but then I blew it apart, never forcing any style upon my students. I never intended to create a 'style'. It just happened that the students picked up—and misinterpreted—a so-called 'Weingart style' and spread it around."

In round compositions. He also began to experiment with unusual letter spacing and the repetition of words on a singular page. In 1962 he chose to experiment with the letter ‘M’; this was an independent project that would follow him and interest him for many years to come. In 1963 Weingart then moved to Basel on Switzerland where he enrolled in the Baseli School of design, the origin of the classical ‘Swiss Typography’.

New Wave

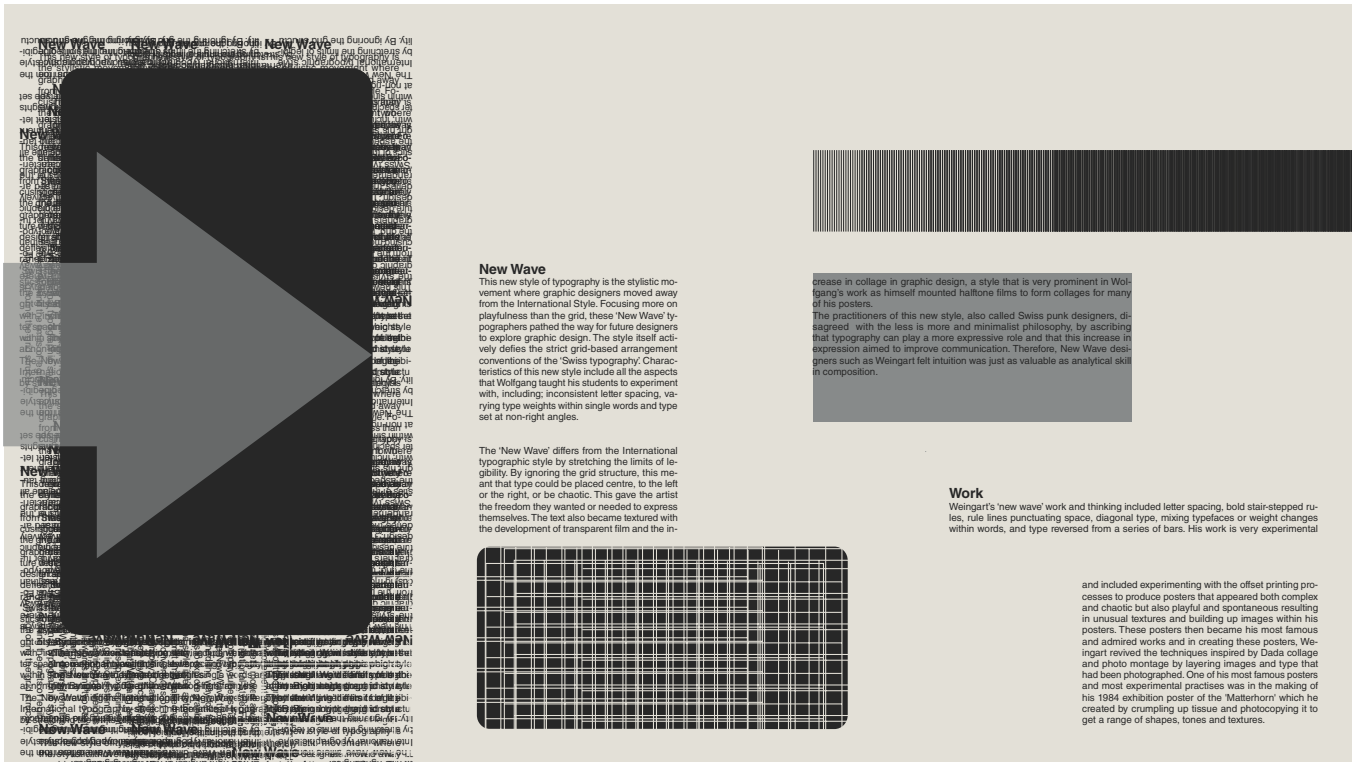
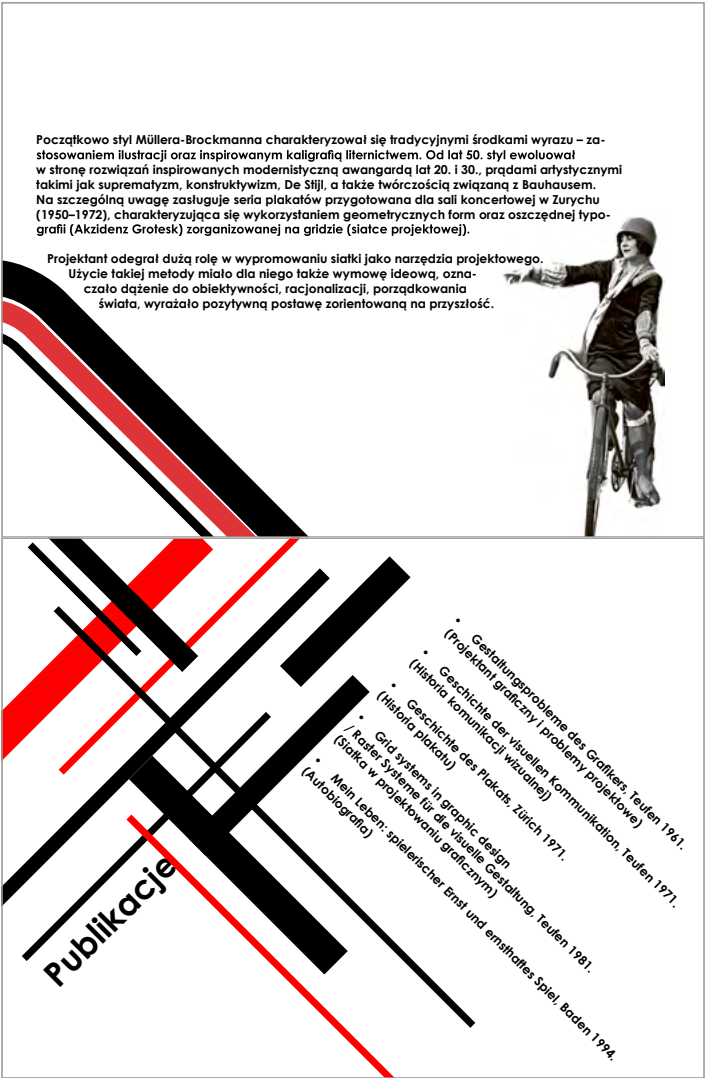
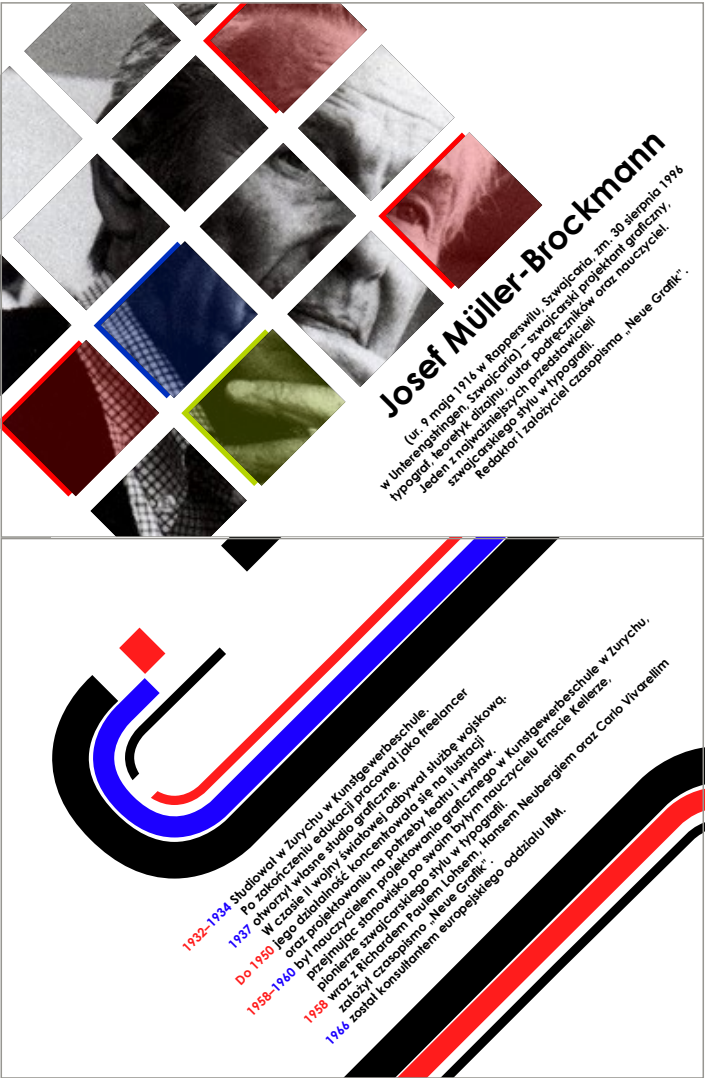
This new style of typography is the stylistic movement where graphic designers moved away from the International Style. Focusing more on playfulness than the grid, these ‘New Wave’ typographers pathed the way for future designers to explore graphic design. The style itself actively defies the strict grid-based arrangement conventions of the ‘Swiss typography’. Characteristics of this new style include all the aspects that Wolfgang taught his students to experiment with, including: inconsistent letter spacing, varying type weights within single words and type set at non-right angles.

The ‘New Wave’ differs from the International typographic style by stretching the limits of legibility. By ignoring the grid structure, this meant that type could be placed centre, to the left or the right, or be chaotic. This gave the artist the freedom they wanted or needed to express themselves. The text also became textured with the development of transparent film and the increase in collage in graphic design, a style that is very prominent in Wolfgang’s work as himself mounted halftone films to form collages for many of his posters.

Work

Weingart’s ‘new wave’ work and thinking included letter spacing, bold stair-stepped rules, rule lines punctuating space, diagonal type, mixing typefaces or weight changes within words, and type reversed from a series of bars. His work is very experimental

and included experimenting with the offset printing processes to produce posters that appeared both complex and chaotic but also playful and spontaneous resulting in unusual textures and building up images within his posters. These posters then became his most famous and admired works and in creating these posters, Weingart revived the techniques inspired by Dada collage and photo montage by layering images and type that had been photographed. One of his most famous posters and most experimental practises was in the making of his 1984 exhibition poster of the ‘Matterhorn’ which he created by crumpling up tissue and photocopying it to get a range of shapes, tones and textures.



storyboard

opiekun projektu: anna gondek-grodkiewicz

storyboard (scenorys, scenopis obrazkowy) jest wizualnym przedstawieniem fabuły filmu, reklamy, animacji, zawierającym zarówno kreatywne, jak i technologiczne rozwiązania i informacje dotyczące przyszłej produkcji filmowej. studencki i studenci mieli za zadanie stworzyć własną fabułę, a następnie opowiedzieć ją formą wizualną, tworząc storyboard przyszłej produkcji filmowej albo komiks. narracja obrazowa jest obecna w cywilizacji ludzkiej od co najmniej 44 000 lat (wg najnowszych odkryć z 2019 roku), czyli od momentu powstania najstarszych rysunków naskalnych z elementami narracji, które zostały odnalezione w jaskini leang bulu’ sipong 4 w indonezji.



▲ | aleksandra matuszewska |

kroki

krótka historia o młodym, zakochanym w sobie studencie – anku, który niespodziewanie z dnia na dzień wkracza w świat magii i czarodziejów. aby przezwyciężyć trudności, jakie napotyka, musi wyjść ze swojej strefy komfortu i zacząć współpracować z innymi czarodziejami.



▲ | liubov melnyk |

bez uczuć

fulgor – główna bohaterka, która nie ma uczuć, bowiem jej serce w 80% jest z metalu. dziewczyna próbuje uratować się od tej strasznej wady. inicjatorem tych starań jest jej opiekun, który chce wykorzystać sytuację. dziewczyna jest dla niego jedynie kluczem, który otworzy drzwi do władzy we wszechświecie. ale w tym ważnym dniu fulgor spotyka swojego przyjaciela z wczesnego dzieciństwa i jej uczucia wracają...

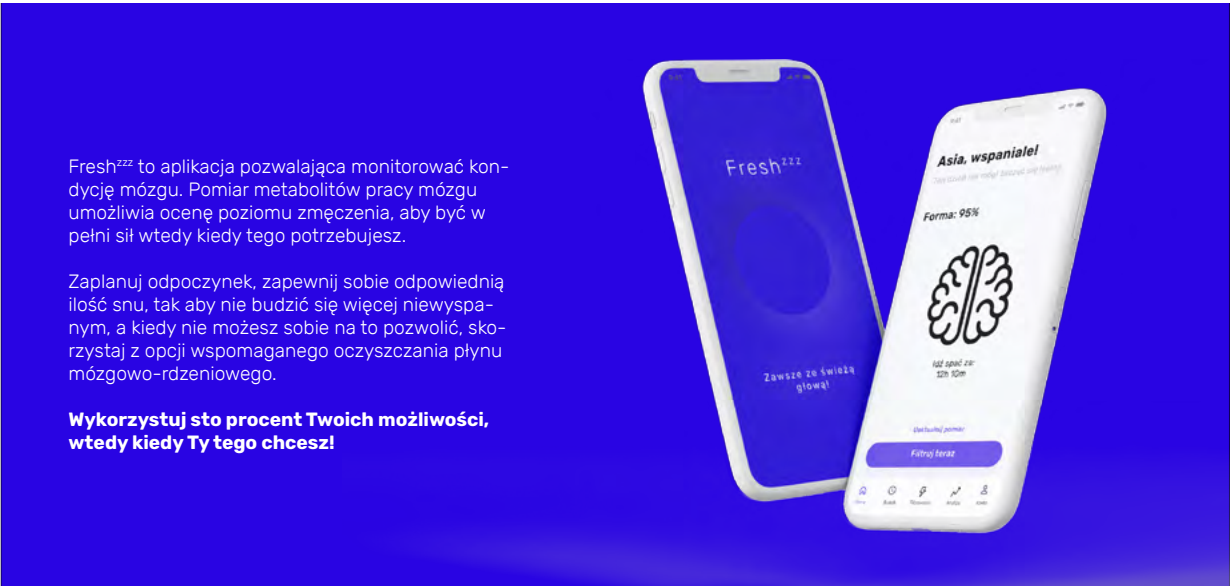
technologie mobilne

opiekun projektu: dawid kowalczyk

celem zajęć było przejście przez proces projektowania aplikacji mobilnych: research, definiowanie problemów, ideacja, specyfikowanie rozwiązania oraz przygotowanie klikalnego prototypu. zajęcia kładły nacisk na zachowanie logiki i spójności między etapami projektu oraz dostosowanie rozwiązania do ograniczeń technologicznych.

joanna smółka

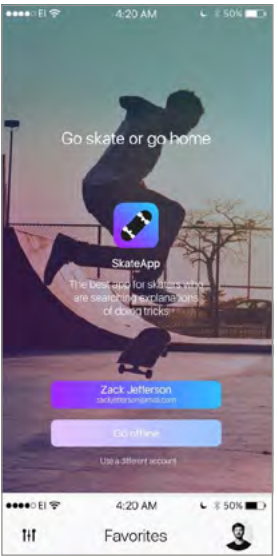
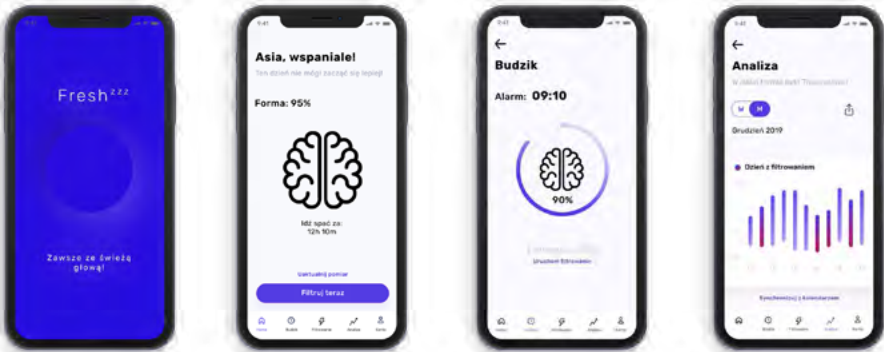
prototyp: <https://www.figma.com/proto/mMhZHUe71MFwriOpsjrlCl/Fresh?node-id=113%3A474&scaling=scale-down>



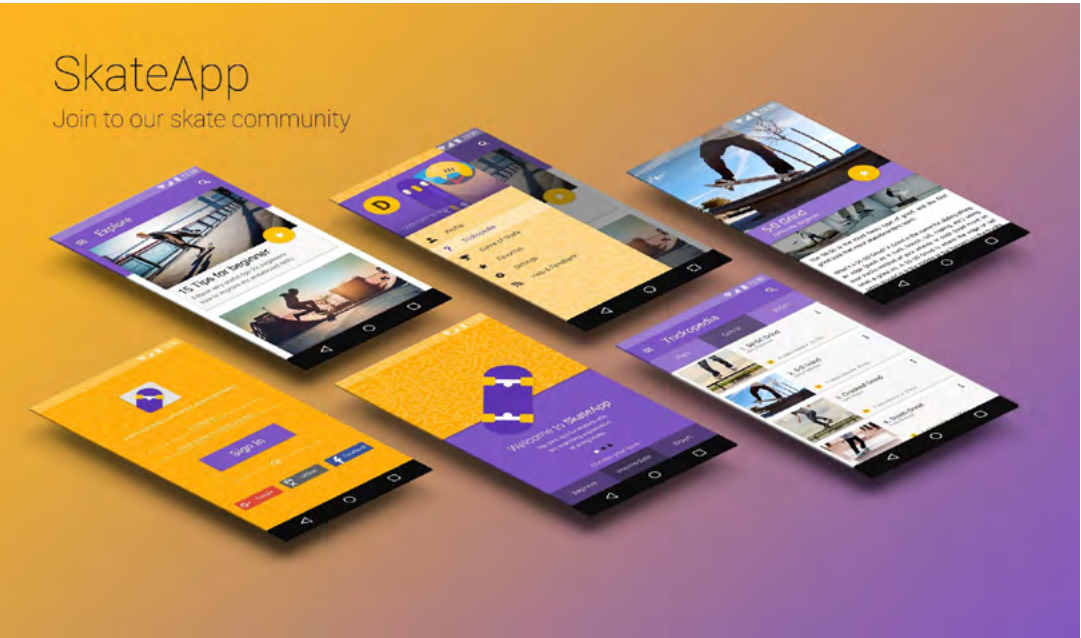
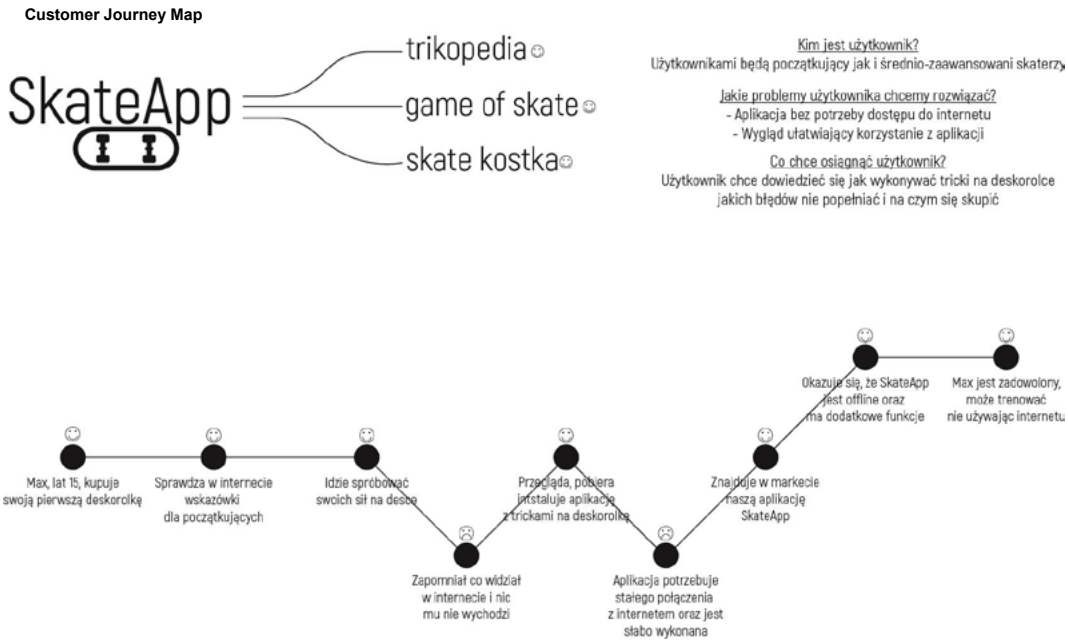
Fresh to aplikacja pozwalająca monitorować kondycję mózgu. Pomiar metabolitów pracy mózgu umożliwia ocenę poziomu zmęczenia, aby być w pełni sił wtedy kiedy tego potrzebujesz.

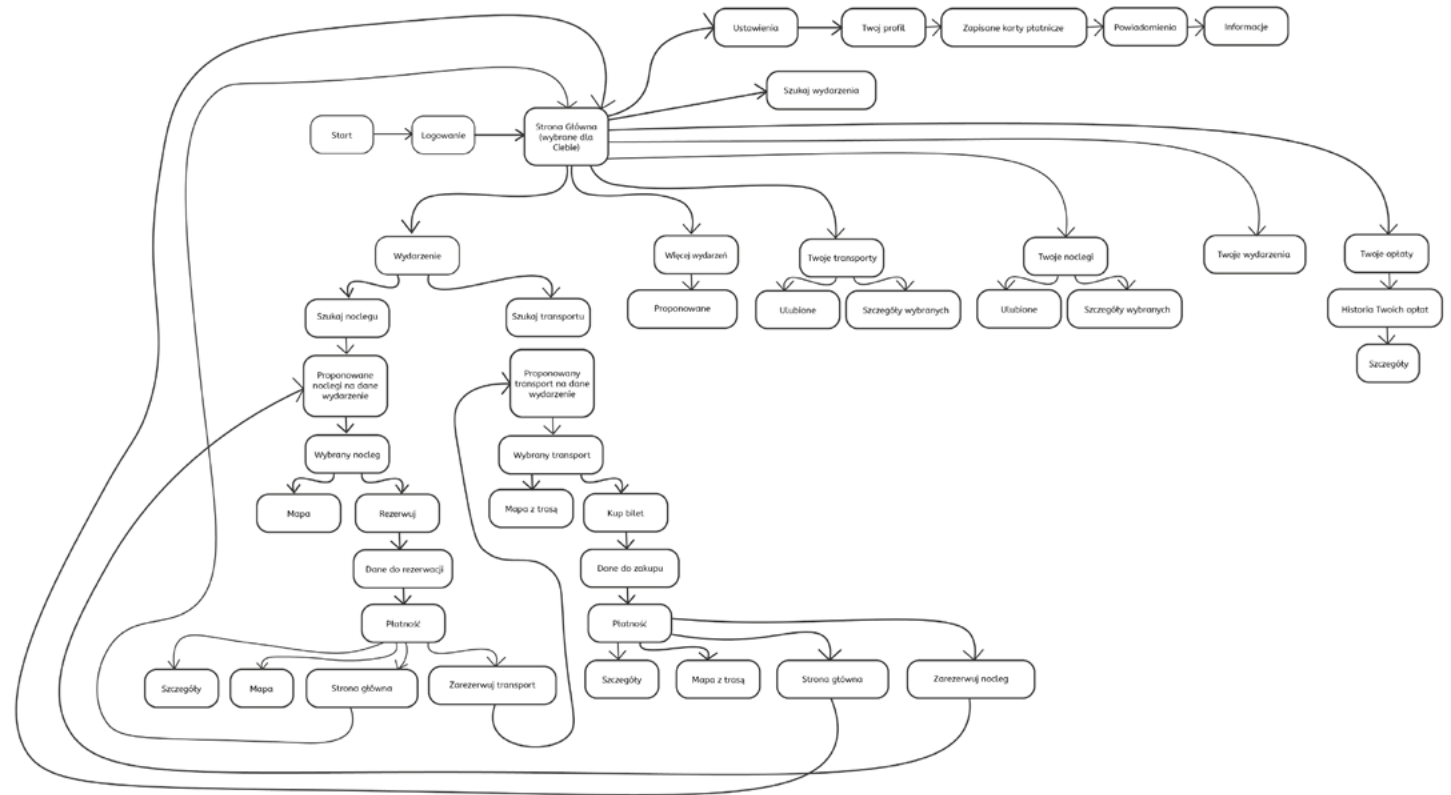
Zaplanuj odpoczynek, zapewnij sobie odpowiednią ilość snu, tak aby nie budzić się więcej niewyspanym, a kiedy nie możesz sobie na to pozwolić, skorzystaj z opcji wspomaganego oczyszczania płynu mózgowo-rdzeniowego.

Wykorzystuj sto procent Twoich możliwości, wtedy kiedy Ty tego chcesz!

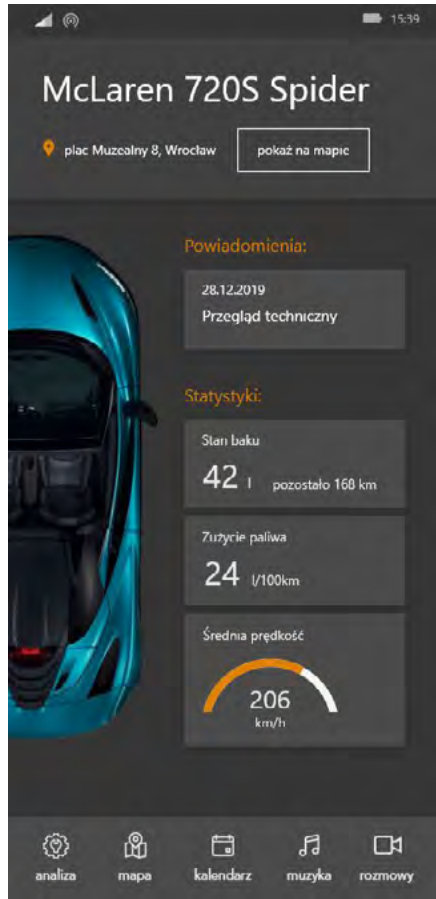


dawid sierpowski





aplikacja pozwala sprawdzić organizowane eventy i zaplanować dojazd na dane wydarzenie, pomaga w wyborze środka transportu i organizacji noclegu. użytkownik wybierze najbardziej dogodne zestawienie i otrzymuje mapkę z dojazdem i miejscem spania, dodatkowo może również dokonać opłaty, a to wszystko w jednej aplikacji.



- aplikacja mobilna do:
 - monitorowania stanu pojazdu (zbiornik paliwa, przegląd techniczny, stan płynów)
 - analiz samochodu
 - lokalizowania pojazdu

połączona z funkcjami zwiększającymi przyjemność z jazdy: odkrywanie nowych miejsc wg preferencji, głosowe sterowanie odtwarzaniem muzyki, udostępnianie użytkownikom kamery i „wspólne podróżowanie” połączone z wideoczatem.

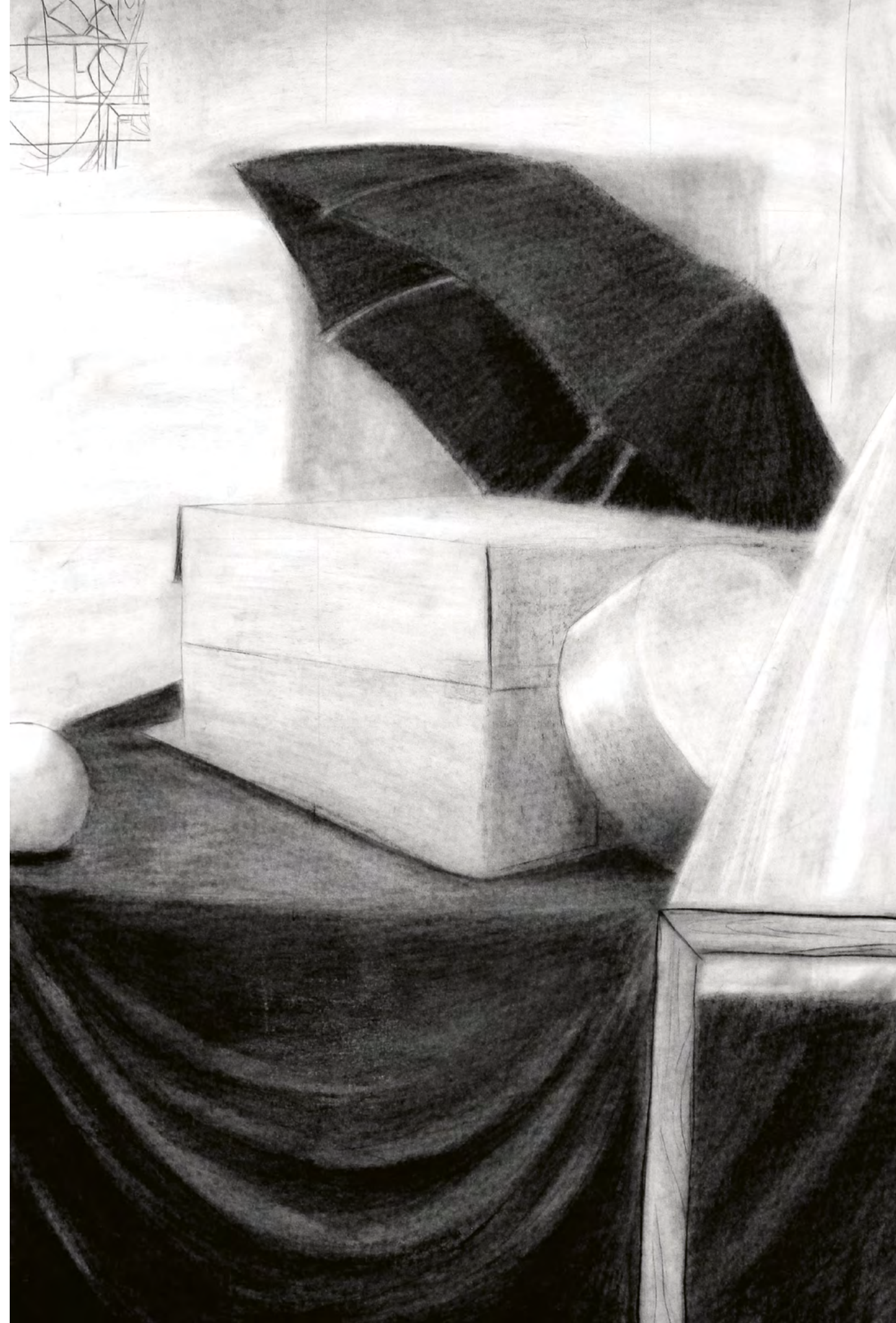
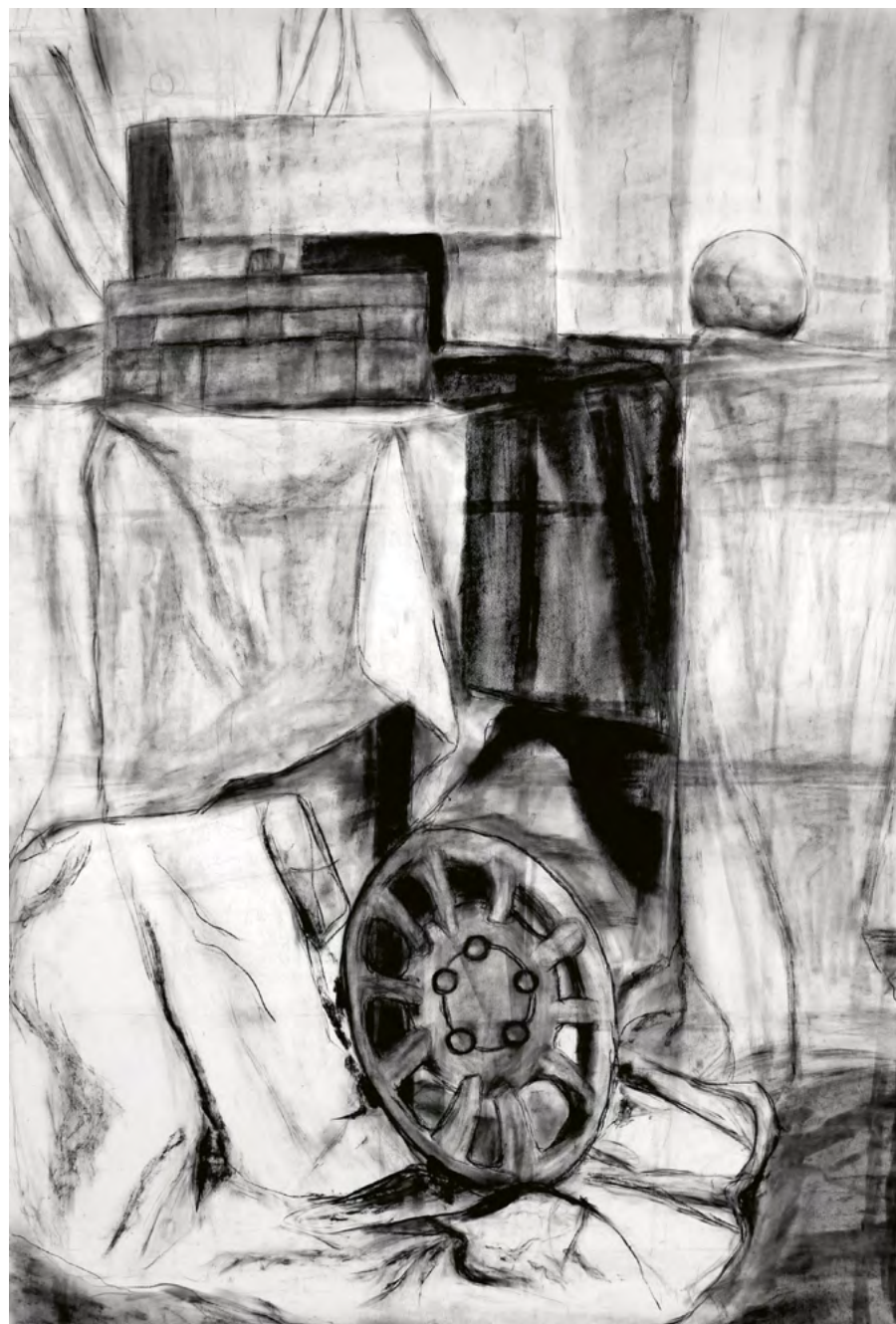
kompozycja obrazu – martwa natura

opiekun projektu: jacek joostberens

tematy:

martwa natura 1 – draperie i bryły geometryczne. na podstawie martwej natury, składającej się z układu jednej lub wielu draperii, skonstruowanych ze sobą kolorystycznie i fakturalnie, studentki i studenci wykonali autorskie prace wykonuje autorski rysunek. praca wykonana za pomocą różnych technik rysunkowych: ołówek, węgiel, sepia, sangwina, pastel, lawunek tuszem (do wyboru) na papierze w formacie b1.

| helena stoczewska | >



techniki druku – linoryt

opiekun projektu: jacek joostberens

tematy:
człowiek – ćwiczenie mające na celu przedstawienie szeroko rozumianego wizerunku postaci ludzkiej w zetknięciu z przestrzenią zamkniętą lub otwartą za pomocą techniki graficznej: linoryt. studentki i studenci wykonali serię szkiców koncepcyjnych, poszukując metafory w grafice, symbolu, znaku, przenośni, skrótu. określili najważniejsze środki i język.
detal – ćwiczenie polegające na zrealizowaniu za pomocą środków graficznych krótkiej historii wybranego detalu (umownego „bohatera”), wpisanego w wykreowaną przez studentkę/studenta przestrzeń za pomocą techniki graficznej: sucha igła. studentki i studenci wykorzystywali przygotowane wcześniej szkice koncepcyjne, eksperymentowali, poznawali.

▼ | **szymon olech** |
bez tytułu



▲ | **wiktoria apanasiewicz** |
portret



▲ | **maria chojnacka** |
katedra notre-dame w paryżu

▼ | **zuzanna zysiek** |
ulotność



techniki druku – druk cyfrowy

opiekun projektu: jacek joostberens

tematy:
portret – ćwiczenie polegające na zrealizowaniu portretu ludzkiego lub zwierzęcego za pomocą techniki graficznej: druk cyfrowy. studentki i studenci wykorzystywali przygotowane wcześniej szkice koncepcyjne.fak-tura, światło – na podstawie serii szkiców studentki i studenci wykonali grafikę na dowolny temat za pomocą techniki graficznej: druk cyfrowy z ewentualnym połączeniem z innymi technikami graficznymi. elementami integrującymi realizacje miały być faktura i światło. do realizacji można było użyć zróżnicowanych narzędzi rysunkowych (pisaki, rylce, pędzle, szpachle, patyki, kleje itp.), podkładów (papier, pleksi, folia, płótno, blacha, tektura itp), oraz materiałów (kamień, piasek, żwir, farby, kleje, tkaniny).



| kłaudia niemczykiewicz | >
autoportret



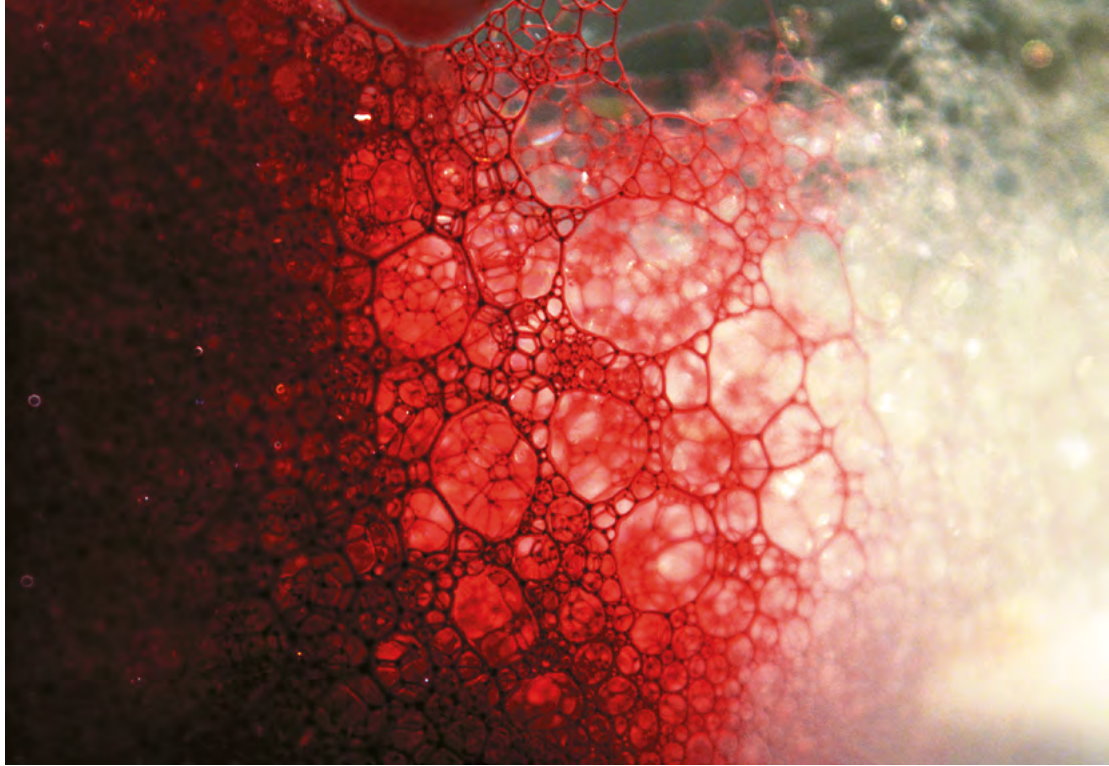
^ | marcela wokań |
portret – strach w lesie



^ | kamil rydz |
dziewczyna



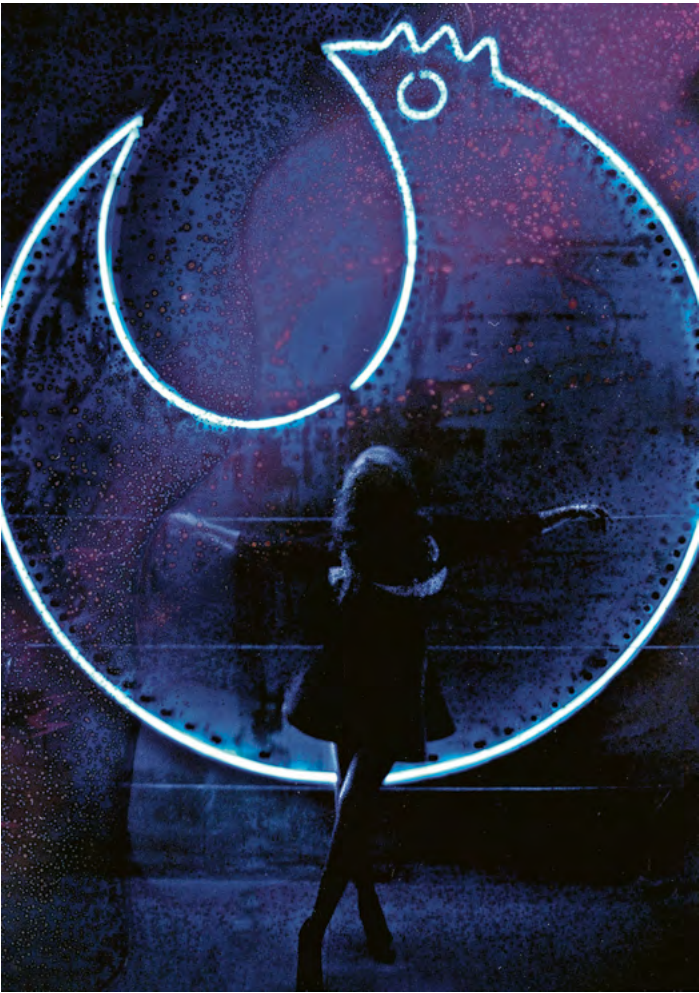
< | izabela ataman |
portret



< | justyna olczak |



< | joanna smołka |



✓ | weronika dąbrowska |



techniki rysunku – rysunek kreacyjny

opiekun projektu: jacek joostberens

na podstawie własnych pomysłów (szkice wstępne), studentki i studenci przygotowywali autorskie rysunki na zadany temat. praca wykonana za pomocą różnych technik rysunkowych: ołówek, węgiel, sepia, sangwina, pastel, lawunek tuszem (do wyboru) na papierze w formacie b1.

▼ | [michał hadzik](#) |



| [marcela wokań](#) | >



▼ | [zuzanna wasilewska](#) |

zaufanie





◀ | renata kosiaty |

zło

▼ | aleksandra wawrzyniak |

przyciąganie



▲ | aleksandra matiushenko |

kruchość

◀ | zuzanna stępień |

grafika 3D

opiekun projektu: wojciech jastrzębski

w ramach przedmiotu grafika 3d studentki i studenci kształcą umiejętności warsztatowe związane z tworzeniem wizualizacji i animacji trójwymiarowych. prace zaliczeniowe mają zawsze zróżnicowany zakres tematyczny, od realistycznego przedstawienia produktów czy architektury, do surrealistycznych scen bądź prac w stylistyce „low-poly”. przedstawiają one indywidualne pomysły autorów i stanowią podsumowanie umiejętności kształconych w trakcie ćwiczeń z modelowania, opracowywania tekstur i materiałów, oświetlenia i kompozycji sceny.



▼ | patryk sowa |

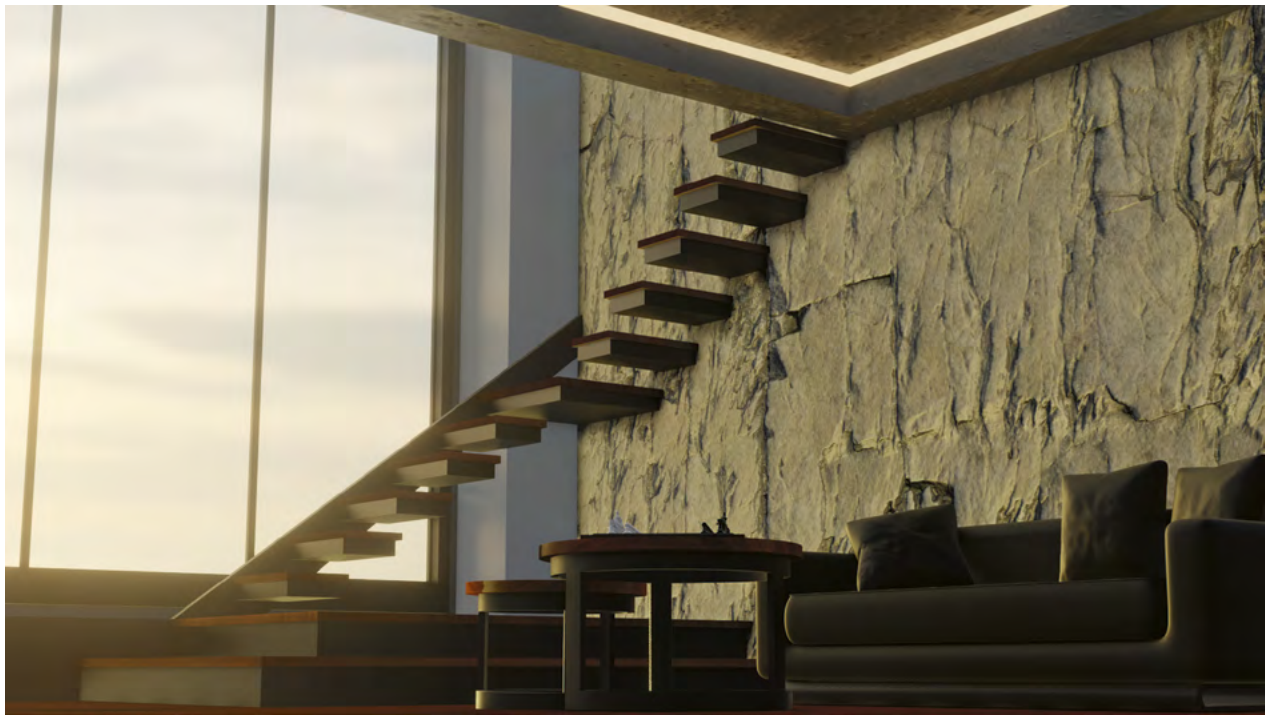


▲ | jan kosek |

pogrzeb w lesie

▼ | bartosz bieganski |





^ | justyna janus |
pokój



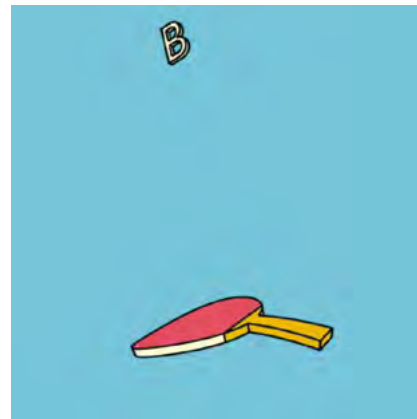
< | adrian skowron |
pokój

grafika 3D

opiekun projektu: barnaba mikułowski



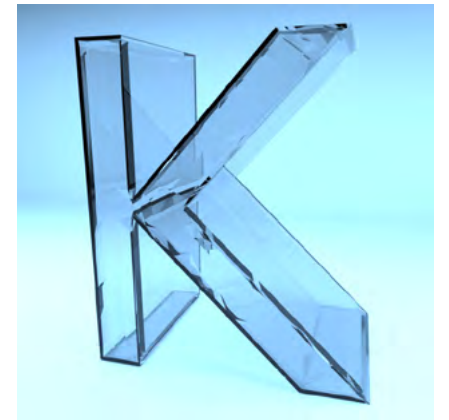
^ | arkadiusz kowalski |



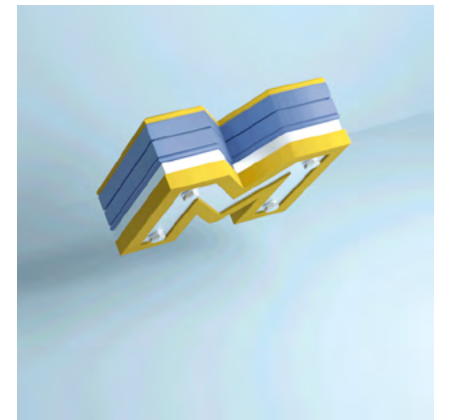
^ | izabela jaszczyszyn |



^ | sara krzak |



^ | klaudia musiał |



^ | marcin kohut |



^ | piotr cichoszewski |



projektowanie opakowań

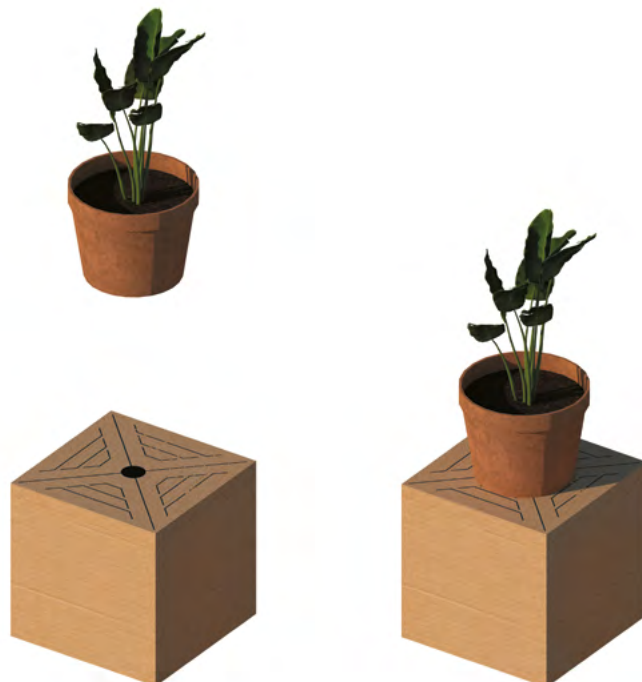
opiekun projektu: mariusz wszolek

projektowanie opakowań jest określane jako najbardziej manipulacyjny obszar projektowania komunikacji, którego celem jest transportowanie światów przeżyć marki, produktu. opakowanie, podobnie zresztą jak reklama, mówi, kim będę, kiedy będę posiadał dany produkt. głównym celem projektowania staje się więc zarządzanie uwagą i deklarowanie określonego stylu życia. jest też druga strona medalu, która wynika z problemu niezrównoważonego projektowania w formie odpadów opakowaniowych – w tym kontekście ważne stają się rozwiązania, które pozwalają sprawnie zarządzać wzornictwem w ramach całego cyklu życia opakowania w drodze do zrównoważenia. w ramach projektu studentki i studenci wybierali opakowania, które uznali za ciekawe do przeprojektowania w logice następujących po sobie działań: diagnozy problemów projektowych, określenia możliwych strategii rozwiązań i kreacji prototypów.

✓ | filip musiał, alicja nadratowska, artur potyrała |

zielone pojęcie

opakowanie na rośliny doniczkowe dostarczane
za pośrednictwem wysyłki kurierskiej



✓ | zuzanna okrutna, aleksandra pawłowska |

papierowe opakowanie dla restauracji sushi corner



opakowania inspirowane poetyką bauhausu

▼ | damian sowa, artur czyżewski, patryk konarzewski |

winy alternative music art



| klaudia sziller |

| szymon bujak | ➤



| adrian skowron |

fotografia produktowa

opiekun projektu: filip susmanek

celem zadania było sprawdzenie, jak studentki i studenci poradzą sobie ze złożonym ćwiczeniem, którego forma przypomina rzeczywiste zlecenie, z jakim mogą się spotkać w swojej przyszłej pracy. kluczową kwestią było zwrócenie uwagi na fakt, że efekt w postaci zdjęcia ma być odpowiedzią na wcześniej opracowaną analizę.



< | maria olech |



^ | joanna marczak |



< | natalia niewiejska |

fotografia wizerunkowa

opiekun projektu: filip susmanek

celem zadania było sprawdzenie, w jaki sposób studentki i studenci poradzą sobie z przedstawieniem wspólnego motywu przewodniego w trzech różnych ujęciach tj.: artystycznym, produktowym i lifestyle’owym. istotną kwestią była świadoma praca ze światłem, tłem oraz całym otoczeniem odpowiadającym za charakter zdjęcia, jak również ujęcie osoby w odpowiednim planie.



^ | katarzyna kobiór |



^ | aleksandra matczuk |

< | aleksandra dudziak |

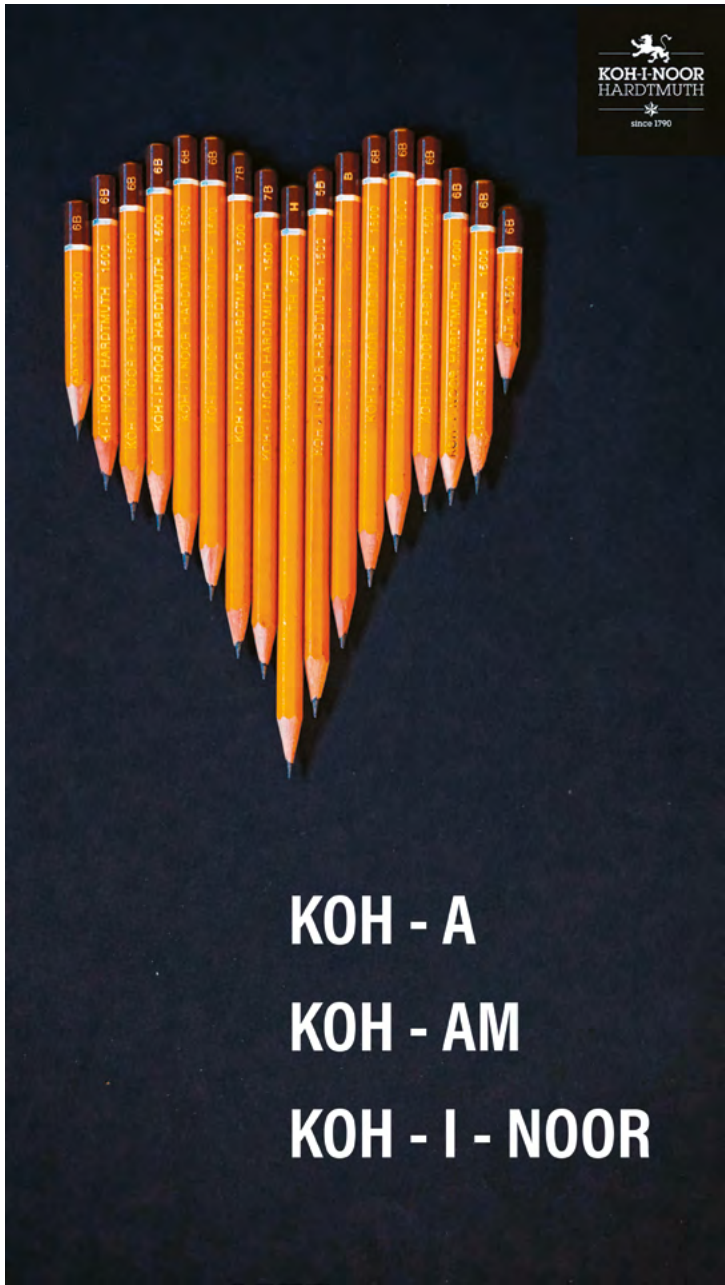
v | grzegorz grubba |



reklama prasowa

opiekun projektu: filip susmanek

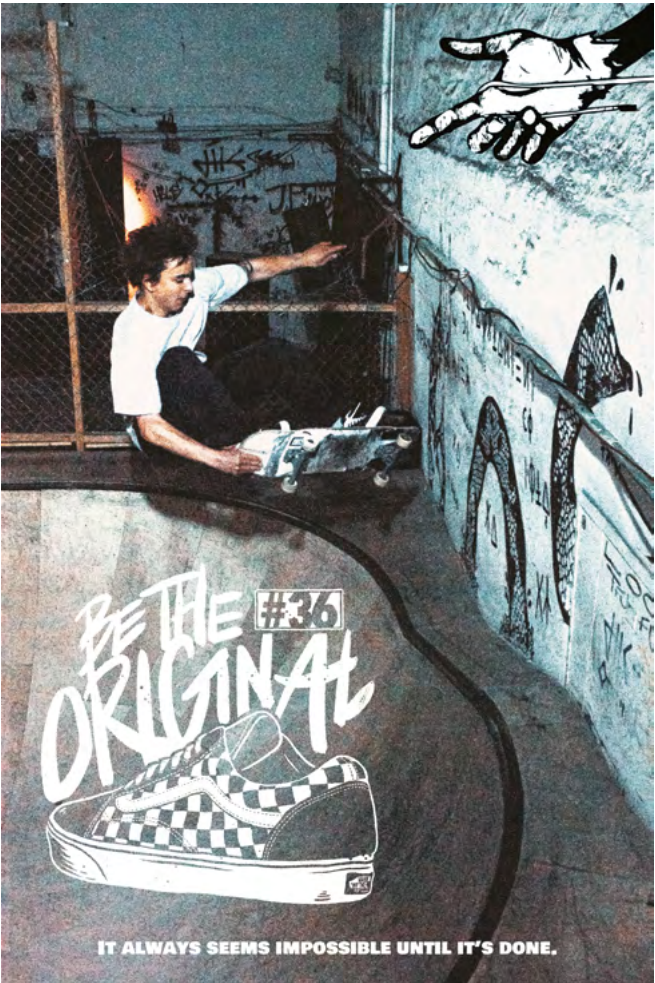
zadanie o charakterze wielowymiarowym miało na celu sprawdzenie, na ile umiejętnie studentki i studenci potrafią opracować materiał reklamowy komunikujący zarówno obrazem, jak i tekstem. głównym wyzwaniem było stworzenie spójnego przekazu, którego podstawowym założeniem byłoby zwrócenie uwagi oraz zapamiętywalność.



| maria chojnacka | >



^ | karolina zaraś
zuzanna zysiek |



^ | marcin jakiel |



| aleksandra dudziak | >

projekt znaku graficznego złożonego z inicjałów

opiekun projektu: agnieszka semaniszyn-konat

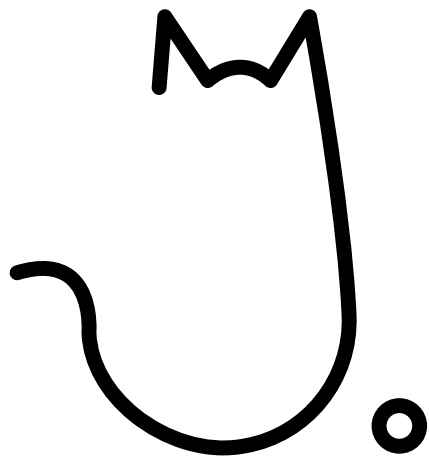
założeniem ćwiczenia było zaprojektowanie interesującej wizualnie kompozycji liter niczej, skonstruowanej w sposób konsekwentny i przemyślany, a jednocześnie zachowującej czytelność poszczególnych liter. projekt został zrealizowany w ramach kursu z grafiki wektorowej i podstaw obsługi programu adobe illustrator.



^ | eryk klekot |



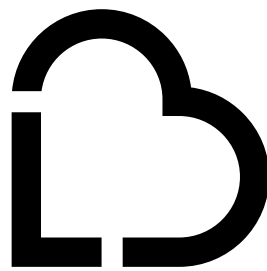
^ | dawid kur |



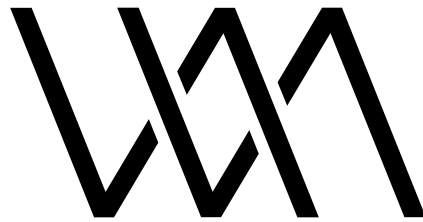
^ | joanna momot |



^ | marta stachowska |



^ | barabara lach |



^ | weronika mazurek |



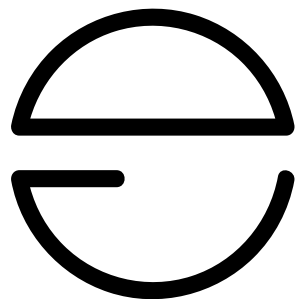
^ | izabela ataman |



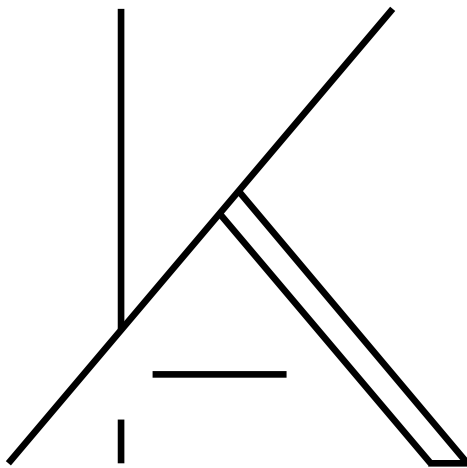
^ | jakub okupnik |



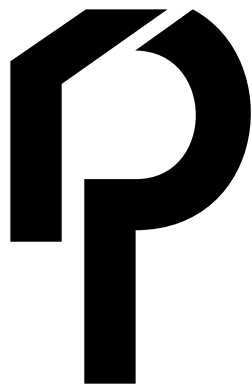
^ | zuzanna wasielewska |



^ | dominika jankowska |



^ | agata konefeld |



^ | remigiusz papaj |

kreacja bohatera lub grupy postaci

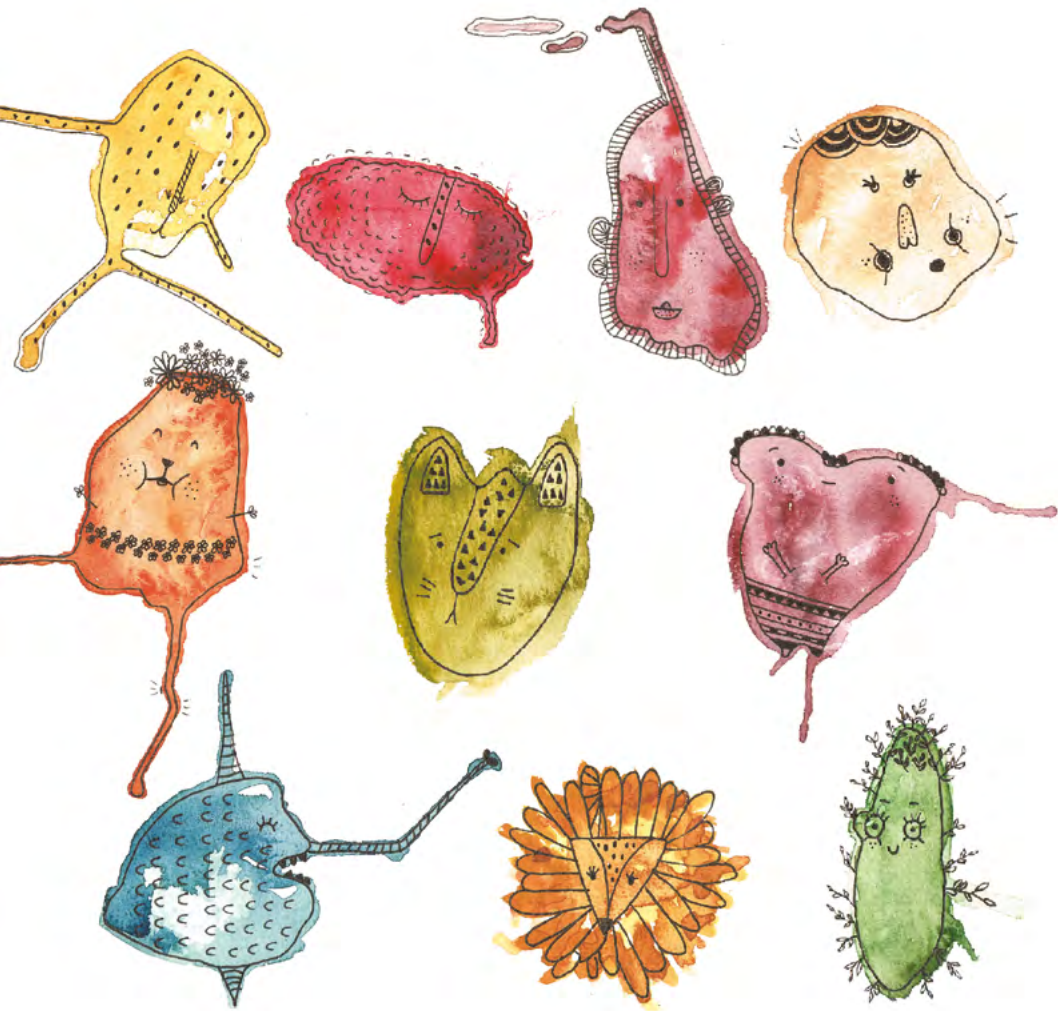
opiekun projektu: agnieszka semaniszyn-konat

ćwiczenie polegało na zaprojektowaniu bohatera książkowego, filmowego lub innego; scharakteryzowanie go za pomocą mimiki, ubioru, gestów; pokazanie w ruchu i różnych pozycjach. zadanie było pretekstem do poszukiwania, ciekawych rozwiązań wizualnych i plastycznych, a także doświadczenia pracy różnymi technikami i narzędziami graficznymi: tradycyjnymi, cyfrowymi i mieszanymi.



< | jakub okupnik |

✓ | joana roszkowska |



^ | dominika toporowska |



| jakub drzazga | >



^ | moja patera |



^ | dominik trubowicz |



< | konrad parasiński |



< | wojciech kosycarz |

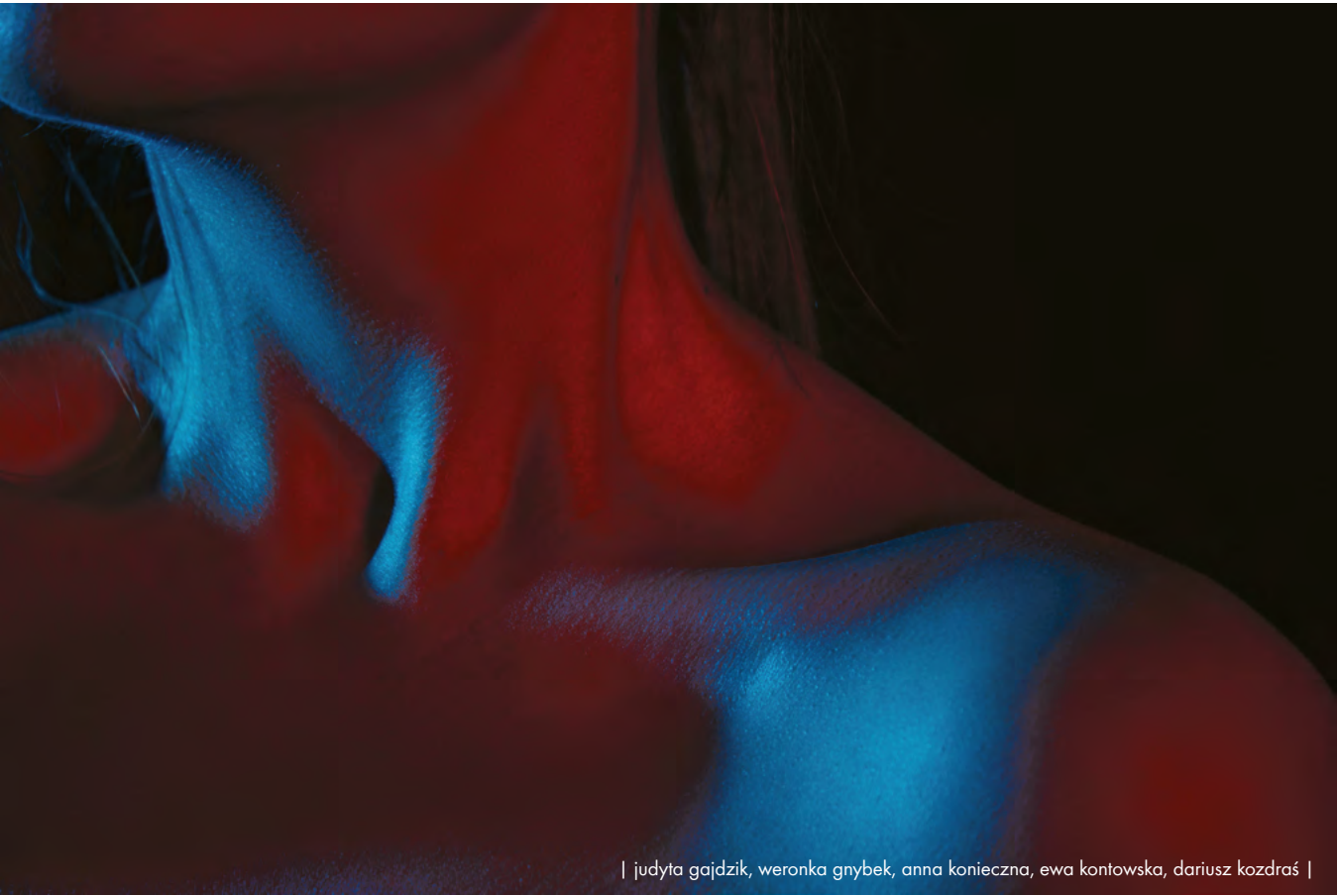
fotografia studyjna

opiekun projektu: michał jakubowicz

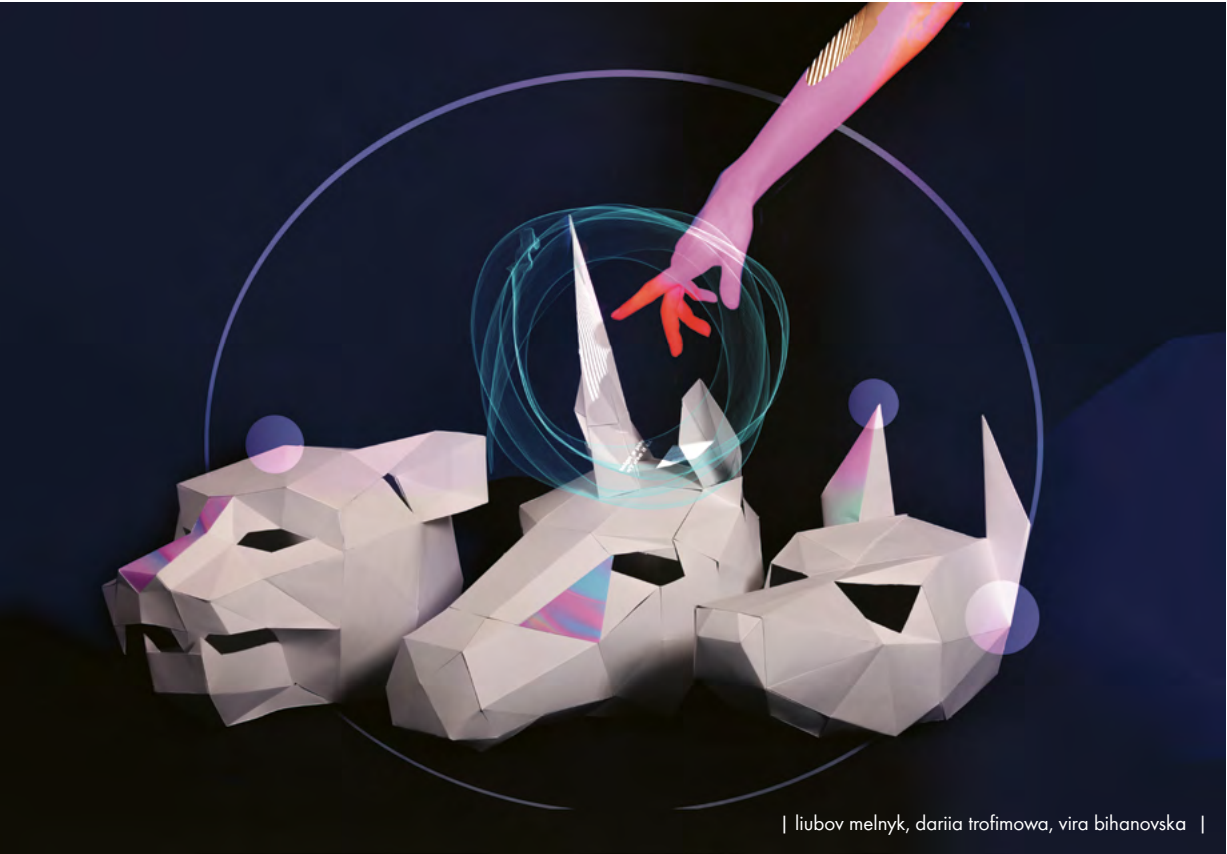
w ramach pracy projektowej studentki i studenci proponowali interesujące ich sytuacje społeczne, problemy cywilizacyjne lub kulturowe obserwacje, a następnie przedstawiali je za pomocą fotografii studyjnych. istotny etap procesu projektowego stanowiła koncentracja na formach: fotograficznej, inscenizacyjnej, graficznej aktywnie współtworzących przekaz. wśród tematów proponowanych przez studentki i studentów znalazły się: sposoby teatralizacji przestrzeni publicznej i relacji ludzi-aktorów, przyspieszające tempo starzenia się tzw. „nowoczesności”, uzależnienie od internetu, nostalgia i jej związek z surrealizmem oraz studia nad barwą i emocjami.



◀ | nikola iwacewicz, bartek jankowski, patryk konarzewski, wiktoria kopczyński, aleksandra król, aleksandra matuszewska |



| judyta gajdzik, weronika gnybek, anna konieczna, ewa kontowska, dariusz kozdraś |



| liubov melnyk, dariia trofimowa, vira bihanovska |

kryzys klimatyczny

opiekunowie projektu: anna gondek-grodziekiewicz (obróbka obrazu), michał jakubowicz (fotografia studyjna)

kryzys klimatyczny to jeden z najważniejszych tematów ostatnich lat. szczególnie bliski jest młodym ludziom, którzy chcą wkraczać w świat odpowiedzialnie, ze świadomością ekologiczną i etyczną. z tych właśnie powodów zaprosiliśmy studentki i studentów do dyskusji i poprosiliśmy, aby wypowiedzieli się na ten temat poprzez plakat. nie wyznaczaliśmy kierunku ani sposobu myślenia. chcieliśmy, aby każdy student czuł się wolny w formułowaniu i prezentowaniu swoich poglądów. dyskusje akademickie są jednym z ważniejszych motorów napędzających zmiany. do otwartej dyskusji potrzebna jest pogłębiona wiedza, szerokie spojrzenie na problem oraz odwaga. dojrzała, podparta argumentami i pełna szacunku dla oponenta rozmowa może być fascynująca i rozwijająca. dlatego wciąż takiej dyskusji się uczymy... dyskutując.

anna gondek-grodziekiewicz

w ramach modułu fotograficznego studentki i studenci przygotowywali sesję zdjęciową w powiązaniu z zaplanowaną pracą postprodukcyjną w celu realizacji plakatu społecznego pod hasłem „kryzys klimatyczny”. interpretacja tematu dotyczyła zbudowania syntetycznej wypowiedzi wizualnej poprzez kadr/kompozycję, oświetlenie, pracę z modelem/modelką, dobór rekwizytów, sposób obróbki obrazu, fotomontaż. ocenie nie podlegały tematy, opinie, przekonania przedstawiane na plakatach, a wyłącznie sposoby ich wizualnego manifestowania.

michał jakubowicz

▼ | damian wisz |



▲ | ewelina seweryniak |



< | liubov oliinyk |



< | [michał socha](#) |



✓ | [jakub drzazga](#) |



*Dorosły człowiek spożywa poprzez sól ok. 2000 mikrodobin plastiku rocznie. 36 z 39 przebadanych marek soli zawiera mikroplastiki.

✓ | [dominika toporowska](#) |



^ | [dominika jankowska](#) |



^ | [aleksander bylicki](#) |



< | [gabriela osada](#) |

fotoesej

opiekun projektu: anna gondek-grodkiewicz

fotoesej jest najbardziej otwartą i wielowymiarową formą wypowiedzi fotograficznej, czerpiącą ze świata doświadczeń oraz wiedzy autora, a także z jego kreatywności, wyobrażeń czy wizji. ten niezwykle osobisty gatunek daje pole do popisu zarówno osobom nastawionym na badanie, analizowanie i opisywanie świata, jak i kreatywnym twórcom realizującym osobiste fantazje. podróże codzienne, rewolucja mojego pokolenia, kim jestem?, izolacja i związane z nią emocje to tematy realizowane przez uczestników kursu „podstawy fotografii” w latach 2015–2020.



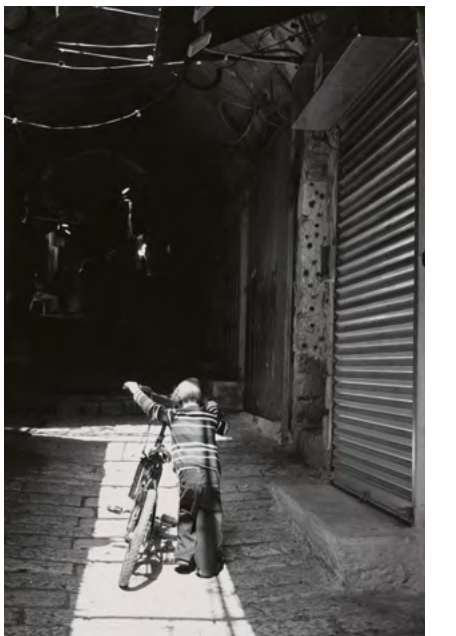
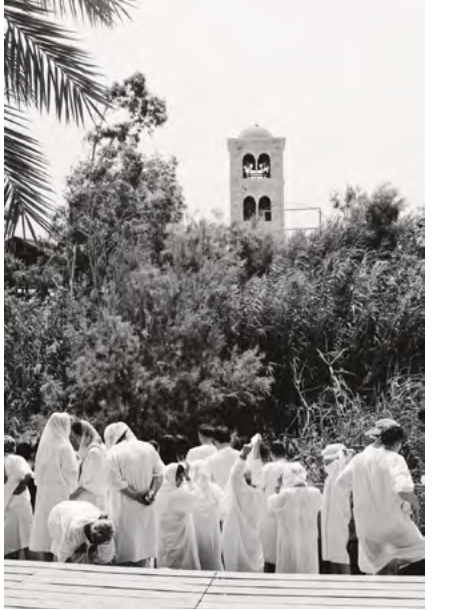
emilia antochewicz |
izolacja i związane z nią emocje

1	2	3
4	5	6



michał hadzik |
rewolucja mojego pokolenia

1	2
3	4
5	6



▲ | antonina popiel |
izolacja i związane z nią emocje

1	2
3	4
5	6

▲ | dominika toporowska |
podróże codzienne

1	2	3
4	5	
6	7	8

autoportret kreatywny

opiekun projektu: anna gondek-grodkiewicz

opowiadanie o sobie jest trudną sztuką. jednak prawdziwym wyzwaniem, wymagającym wielu umiejętności i kwalifikacji, jest przedstawienie siebie w kreatywnym fotomontażu, w sposób intrygujący, pogłębiony psychologicznie, prawdziwy, a przy tym nieocierający się o banał, kliszę czy kicz. jeśli nie wierzycie, z jak trudnym wyzwaniem mierzyli się studentki i studenci w ramach pracy semestralnej „obróbka obrazu”, to spróbujcie opowiedzieć o sobie, rysując swój autoportret. w swojej pracy jednak nie opowiadajcie o tym, jak wyglądacie, ale o tym, kim jesteście.



^ | jagoda czekalska |



| alicja hajduk | >



^ | aleksandra matuszewska |



v | katarzyna świetlik |



^ | emilia świętek |



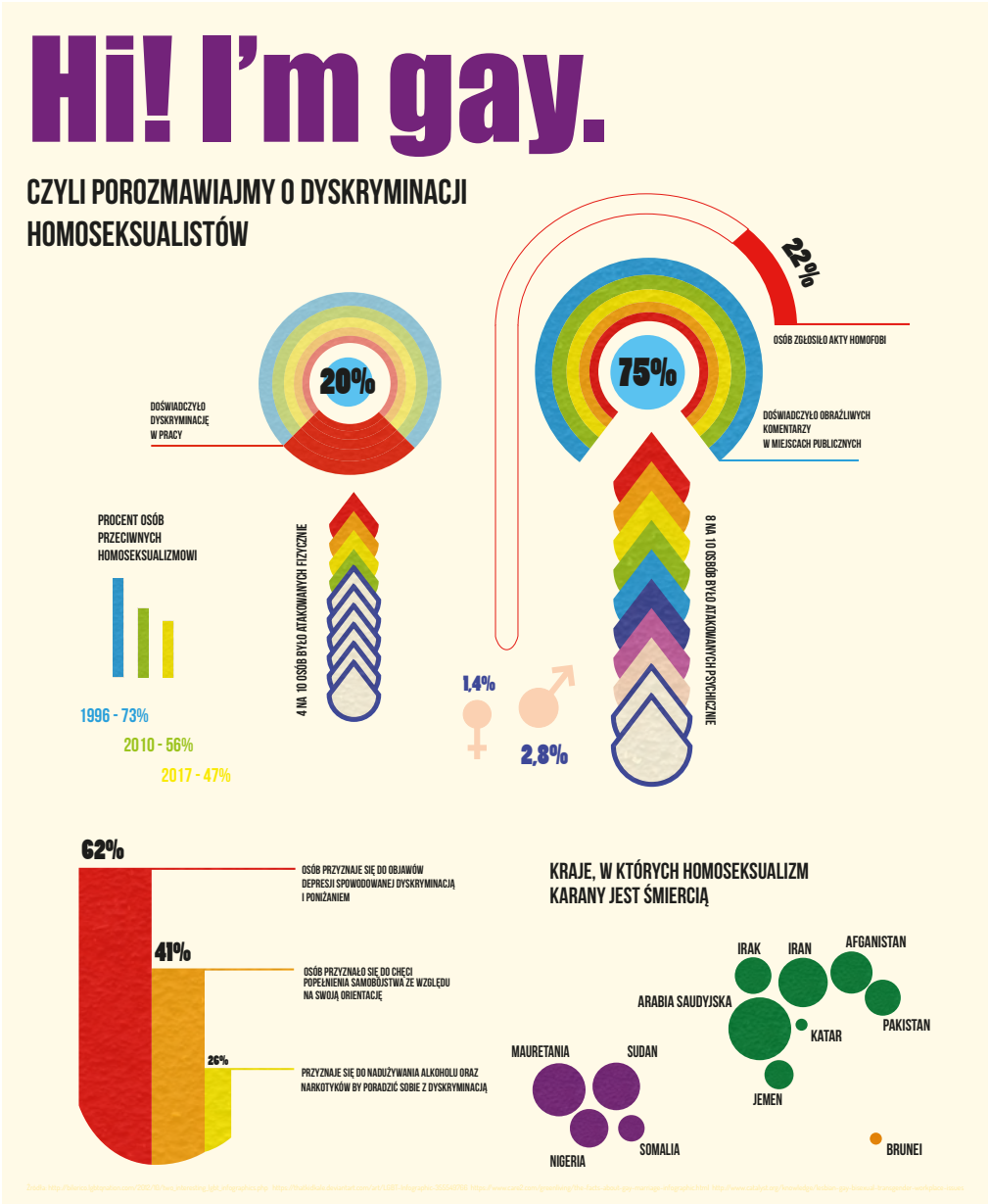
^ | klaudia sziller |

information design

opiekunowie projektu: krzysztof moszczyński, marcin pielużek

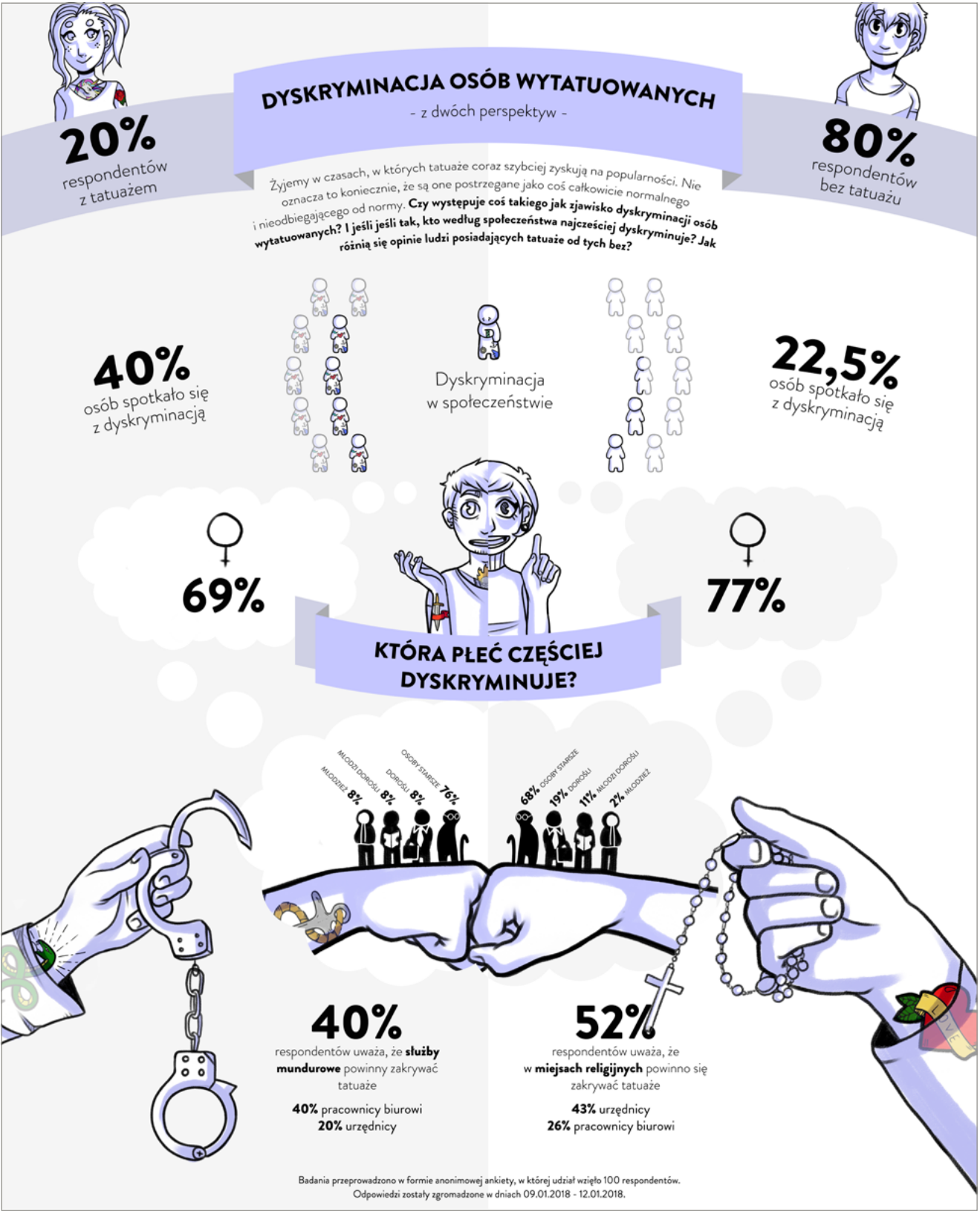
tematem projektu zaliczeniowego były problemy społeczne – wykluczenia i zmiany klimatu. zadanie polegało na szeroko pojętej narracji obrazem, której podstawą jest: konceptualizacja tematu, pogłębiona analiza (problemów, procesów, zjawisk, mechanizmów), następnie synteza (ukierunkowana na realizację) oraz kreacja związana z odpowiednio dobraną estetyką/językiem wizualnym.

projekt realizowany za pomocą formatu drukowanego – zmodyfikowany b1 (700×1000 mm). kryteria oceny projektu: podczas dyskusji studentki i studenci argumentowali decyzje podjęte w procesie: zbierania danych, ich obróbki (analiza i synteza), konstruowania narracji, doboru konkretnej estetyki/języka wizualnego + kompozycji.



< | aleksandra kaszubowska, martyna król, adam książek |

infografika przedstawia problem dyskryminacji osób homoseksualnych w dzisiejszym świecie



^ | mateusz antczak, katarzyna, berlak, weronika bielawska, magdalena bróż, agata domino |

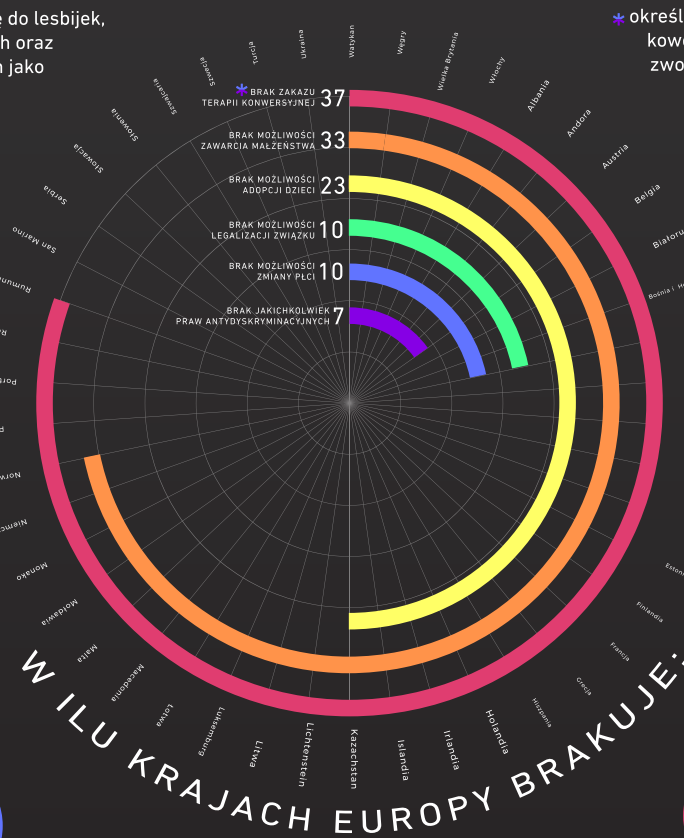
dla jednych tatuaże są ozdobą, dla innych – wprost przeciwnie jak w takim razie osoby wytatuowane są odbierane przez społeczeństwo? czy mogą czuć się swobodnie? może powinny przestrzegać pewnych zasad?

studentki i studenci przeprowadzili badanie ankietowe na grupie 100 respondentów.

DYSKRYMINACJA OSÓB LGBT* W EUROPIE

* skrótowiec odnoszący się do lesbijek, gejów, osób biseksualnych oraz osób transgenderycznych jako do całości

* określenie nieetycznej i pseudonaukowej techniki mającej, według jej zwolenników, zmieniać orientację psychoseksualną



W ILU KRAJACH EUROPY BRAKUJE:

60%

OSÓB LGBT DOŚWIADCZA PRZEMOCY Z POWODU SWOJEJ ORIENTACJI SEKSUALNEJ

22%

OSÓB Z WYKSZTAŁCENIEM WYŻSZYM

9%

OSÓB Z WYKSZTAŁCENIEM PODSTAWOWYM

91%

OSÓB PONIŻEJ 18 ROKU ŻYCIA SŁYSZAŁO NEGATYWNE KOMENTARZE O SWOICH RÓWIEŚNIKACH LGBT

dane pochodzą z raportu Agencji Praw Podstawowych Unii Europejskiej (FRA) (2013 r.) oraz raportu organizacji Międzynarodowego Stowarzyszenia Lesbijek i Gejów (ILGA) (2017 r.)

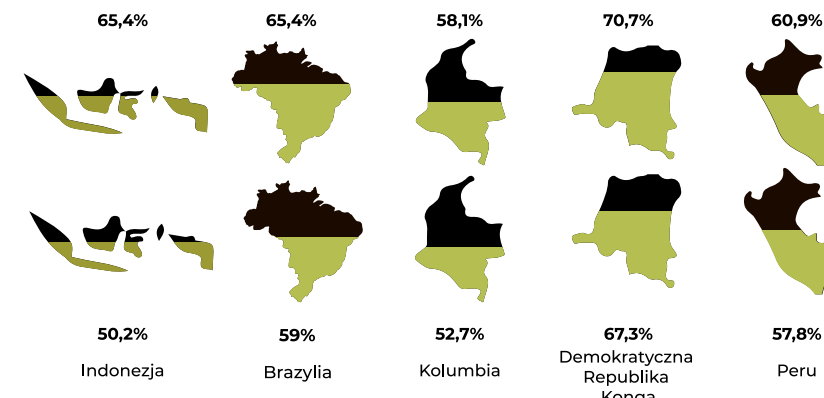
źródła: https://en.wikipedia.org/wiki/LGBT_rights_by_country_or_territory
"EU LGBT survey. Results at a glance", Agencja Praw Podstawowych Unii Europejskiej (FRA), 2013
<http://fra.europa.eu/en/publication/2013/eu-lgbt-survey-european-union-lesbian-gay-bisexual-and-transgender-survey-results>
<http://www.newsweek.pl/polska/polityka/raport-ilga-europe-o-prawach-osob-lgbt-polska-w-homofobicznej-czlowiece-europy,artykuly,410285,1.html>

▲ | piotr grabarek, dominika kaczmarek-ciesielska, arkadiusz kowalski, julia paluch |

projekt ukazujący skalę problemu osób lgbt w europie. wskazuje na brak fundamentalnych praw oraz dyskryminację, której doświadczają na co dzień osoby nieheteronormatywne.

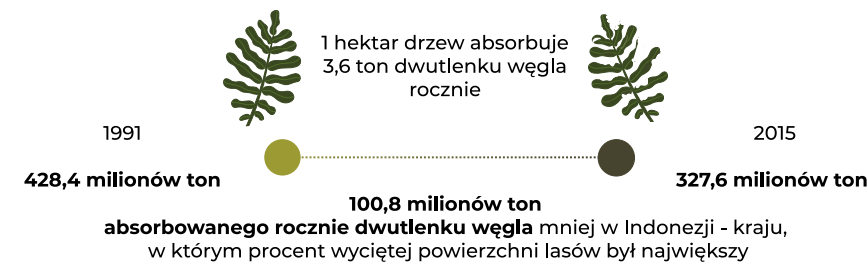
LASY DESZCZOWE POD NOŻEM

Powierzchnia lasów deszczowych na terenie najbardziej zalesionych państw.

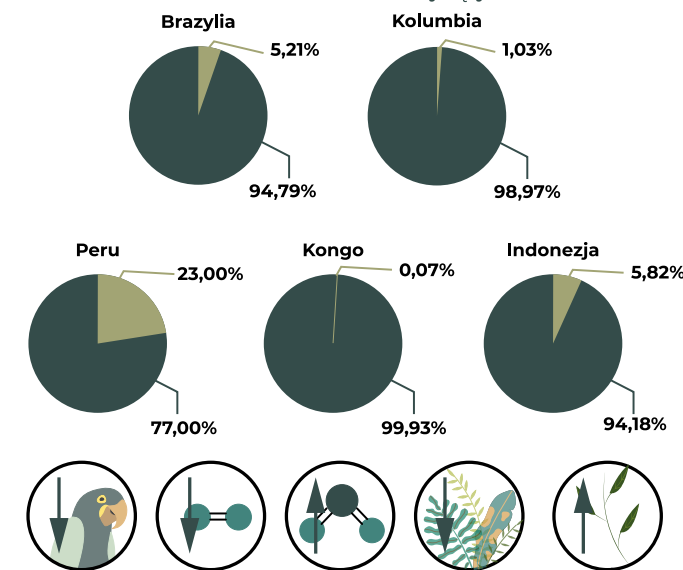


Lasy deszczowe nie bez powododu nazywane są zielonymi płucami Ziemi. Stanowią one największe połacie lasów na świecie.

Na przestrzeni 25 lat można zauważyć znaczny spadek stopnia pokrycia ukazanych państw przez lasy deszczowe. Spowodowane jest to niszczycielską działalnością człowieka, nierozważną polityką państw oraz licznymi pożarami.



Procentowy udział nowo posadzonych lasów, w stosunku do lasów wyciętych



źródło: <https://www.worldbank.org>

▲ | wiktoria budzian, zuzanna wasielewska |

moduł corporate identity

opiekunowie projektu: mariusz wszolek, michał jakubowicz, krzysztof moszczyński, karolina lachowska, filip susmanek

zadaniem studentek i studentów w ramach modułu corporate identity było opracowanie kompleksowego programu corporate identity, na który składały się: analiza, planowanie strategiczne i kreacja. studentki i studenci zostali poproszeni o wybór dowolnej fundacji, którą można wesprzeć poprzez design, komunikację i opracowanie programu tożsamości postulowanej oraz jej wizualnej egzemplifikacji w postaci systemu identyfikacji wizualnej, fotografii wizerunkowej, gadżetu i strony www.



SCHRONISKO DLA ZWIERZĄT
WE WROCŁAWIU

✓ | ola kucewicz, martyna gach, liuba oliińsk, wera mazurek |
program corporate identity dla towarzystwa upiększania
miasta wrocław. fragment projektu.

w oczach
publiczności //
z czym kojarzysz TUMW?

Z narzucaniem mi swojego
punktu widzenia. Zmuszanie,
wymuszaniem, brakiem
kompromisów.

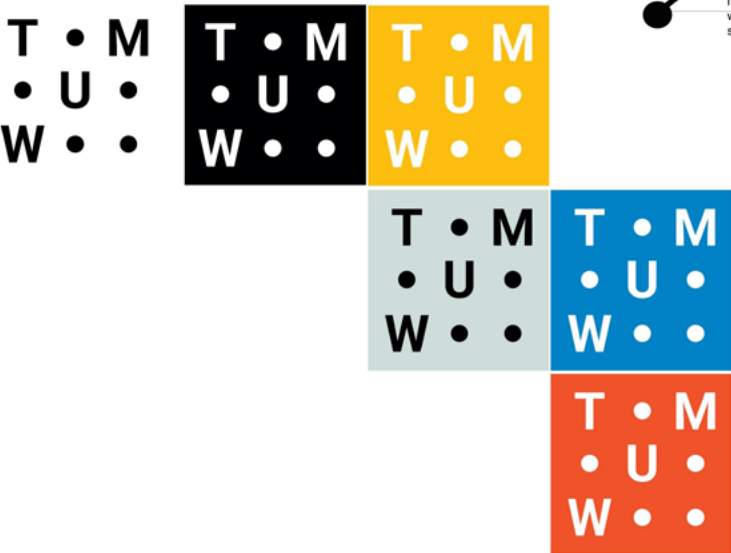
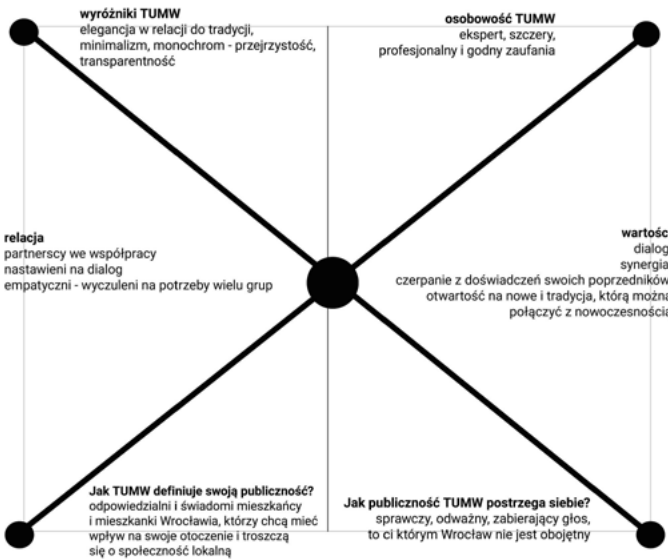
Z chęcią wpisania do rejestru
zabytków wszystkiego, co tylko
się da, z walką o zachowanie
relikwów z przeszłości i chęcią
zakazania współczesnych.

konserwatyzm

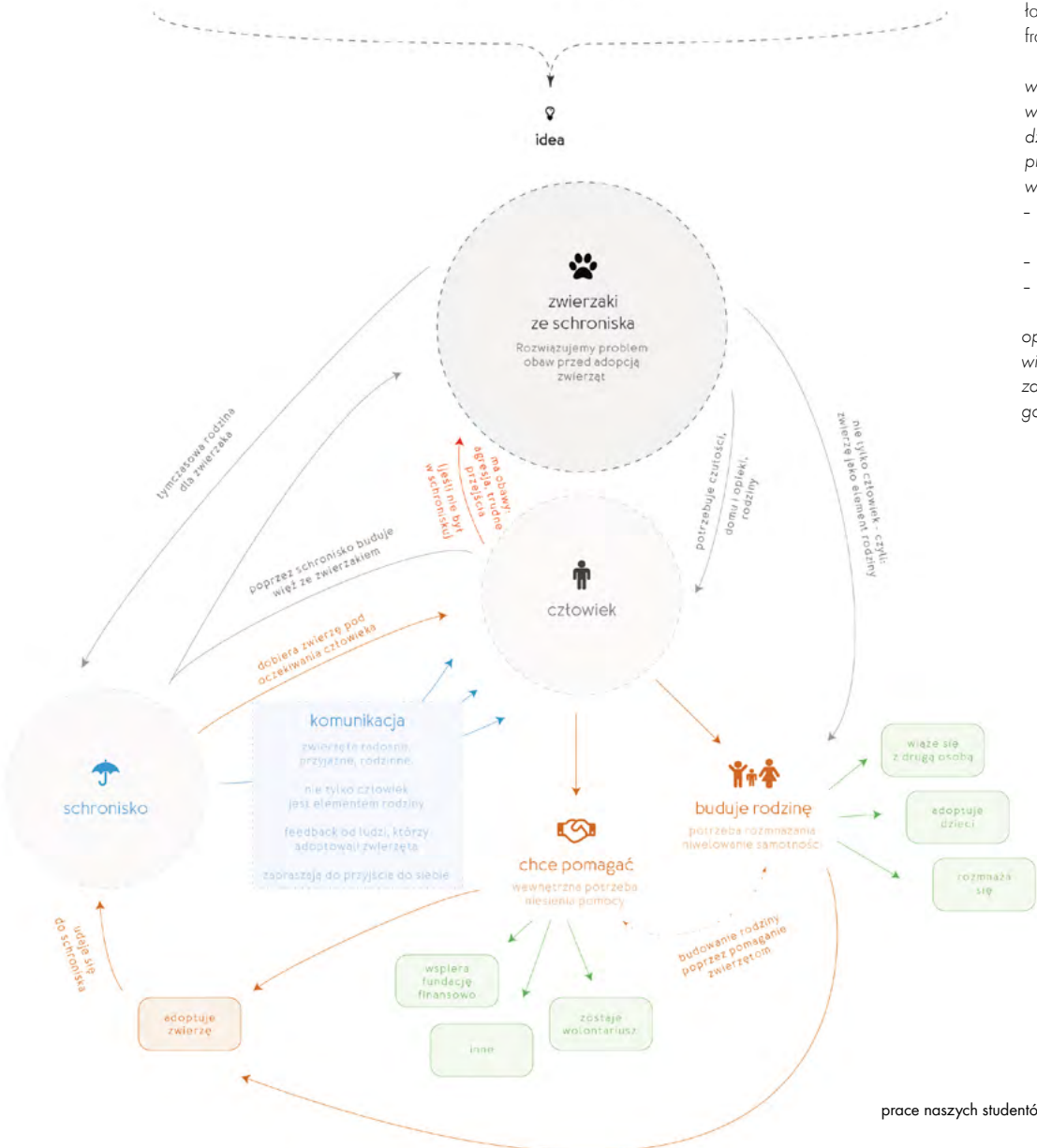
z kreowaniem konfliktów, podziałów

z elitarnością
a nie egalitaryzmem

ruchy miejskie, zmiany w
mieście, inicjatywy oddolne,
budżet obywatelski,
architektura, polityka



SCHRONISKO DLA ZWIERZĄT WE WROCŁAWIU



◀ | kacper obrzut, zuzanna ptak |

opracowanie kompleksowego
programu corporate identity wroc-
ławskiego schroniska dla zwierząt.
fragment projektu.

w trakcie rozmów z pracownikami
wyłonił się problem postrzegania
działalności organizacji poprzez
pryzmat negatywnych stereotypów
w kontekście:

- zaniedbania zwierząt przebywa-
jących w schronisku
- złych warunków w placówce
- agresji zwierząt przeznaczonych
do adopcji.

oprócz negatywnego postrzegania
wizerunku schroniska, pracownicy
zauważają także modę na poma-
ganie organizacji oraz zwierzętom.

zaprojektowaliśmy nową iden-
tyfikację w wizualną, w której
odbięliśmy od wspomnianej
wcześniej semantyki. inspiracją
do znaku jest idea „zwierzę
jako element rodziny”, skąd
wyłonił się kształt puzzla,
dostarczający przez większość
ankietowanych. dodatkowo
zalecamy, aby wykorzystywać
znak w kontekście zwierząt,
ponieważ wtedy łatwiej
przychodzą skojarzenia z psim
nosem.



07



R: 53
G: 36
B: 94



PRZEPRASZAM,

Napisz ją
na nowo
z Jezurkowem

fb.com/jezurkowo

moduł web design

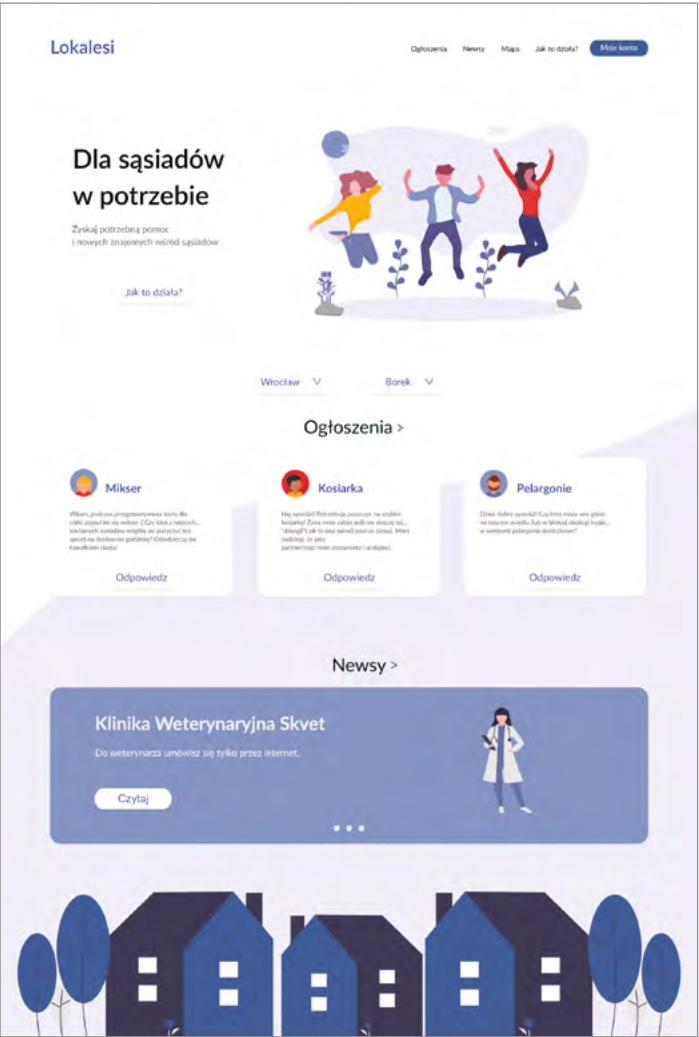
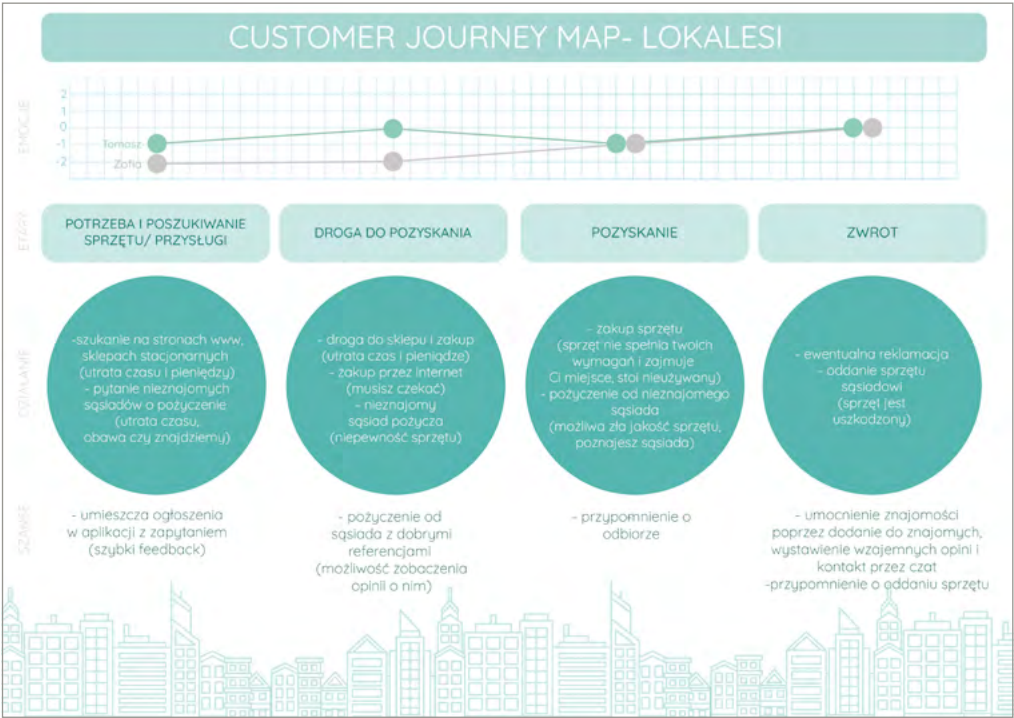
opiekunowie projektu: artur karda (content management), mateusz antczak (kreacja), krzysztof moszczyński (wdrozenie)

zadanie studentek i studentów polegało na opracowaniu narzędzia realizującego konkretną strategię komunikacyjną w postaci serwisu internetowego operującego konkretną estetyką, w tym określonym językiem (nie tylko wizualnym).

kryteria:

- koncept kreatywny serwisu transponujący konkretną tożsamość organizacji (w tym identyfikację wizualną)
- propozycja dwóch person użytkowników serwisu, ze wskazaniem osoby głównej
- propozycja mapy podróży użytkownika/klienta serwisu (user/customer journey map) dla każdej z dwóch person
- analiza struktury i architektury informacji
- wypracowanie prototypów układów responsywnych (minimum: telefon, tablet, desktop)
- wypracowanie 5 unikalnych kompozycji/widoków tych dla układów
- opracowanie tekstów (pełny copyright dla 5 stron) i fotografii dla serwisu internetowego
- scenariusz rozwoju serwisu za pomocą narzędzi marketingu online
- obrona projektu wg sekwencji: problem—diagnoza—idea—rozwiązanie

- ✓ | iga marek (content management), julia pander (kreacja), iza ataman (wdrozenie) |
- lokalasi to informacyjno-komunikacyjny serwis internetowy dla mieszkańców jednego z wrocławskich osiedli. ma pomóc społeczności w nawiązywaniu nowych relacji z sąsiadami oraz zachęcić do wymiany usług/przedmiotów.

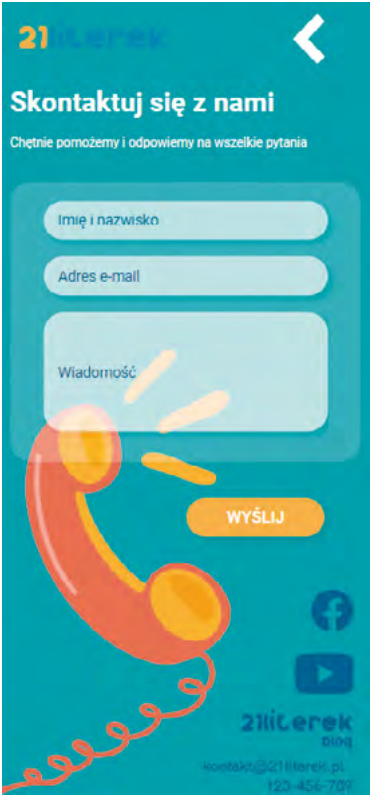
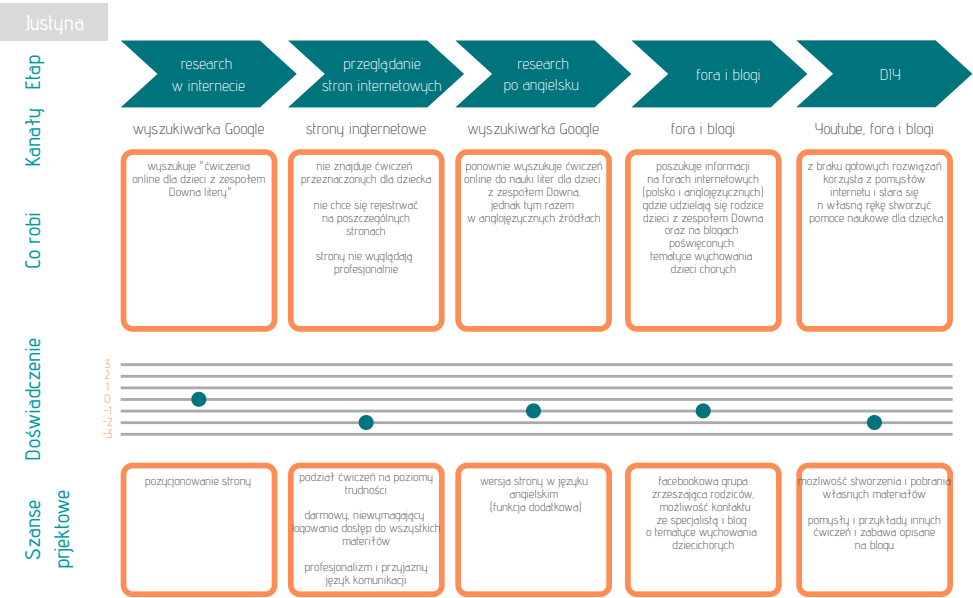
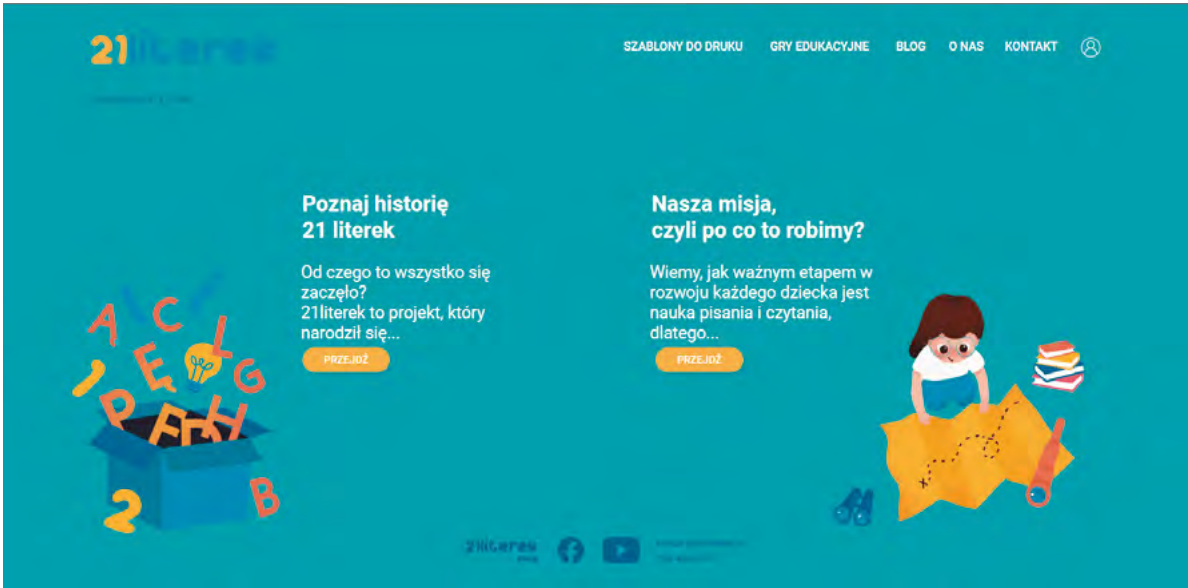
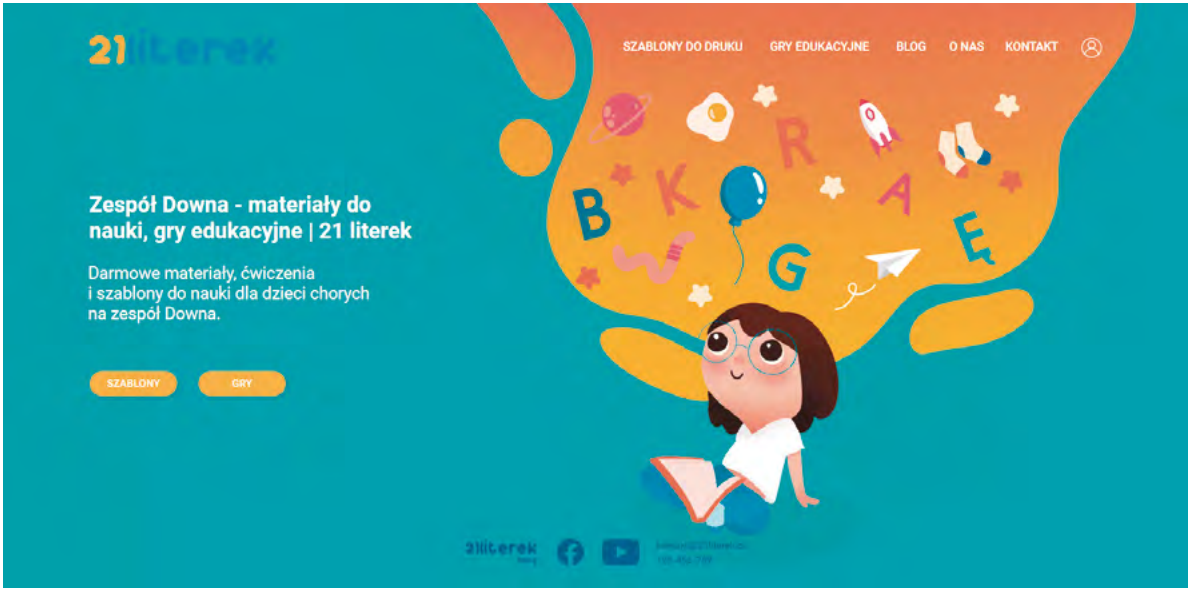


21 liczba 21 odnosi się do trisomii 21 pary chromosomów – mutacji, która powoduje zespół Downa

11i wizualne przedstawienie 3 chromosomów 2 niebieskie, jeden dodatkowy – żółty

żółty i niebieski; przewodnie kolory Światowego Dnia Zespołu Downa

< | kamila bartos, oliwia szewczyk | 21-litererek to strona internetowa oferująca darmowe materiały do nauki pisania i czytania dla dzieci z zespołem downa oraz blog informacyjny-no-edukacyjny dla rodziców i nauczycieli prowadzony przez specjalistów w dziedzinie edukacji dzieci z niepełnosprawnością intelektualną. fragment projektu.

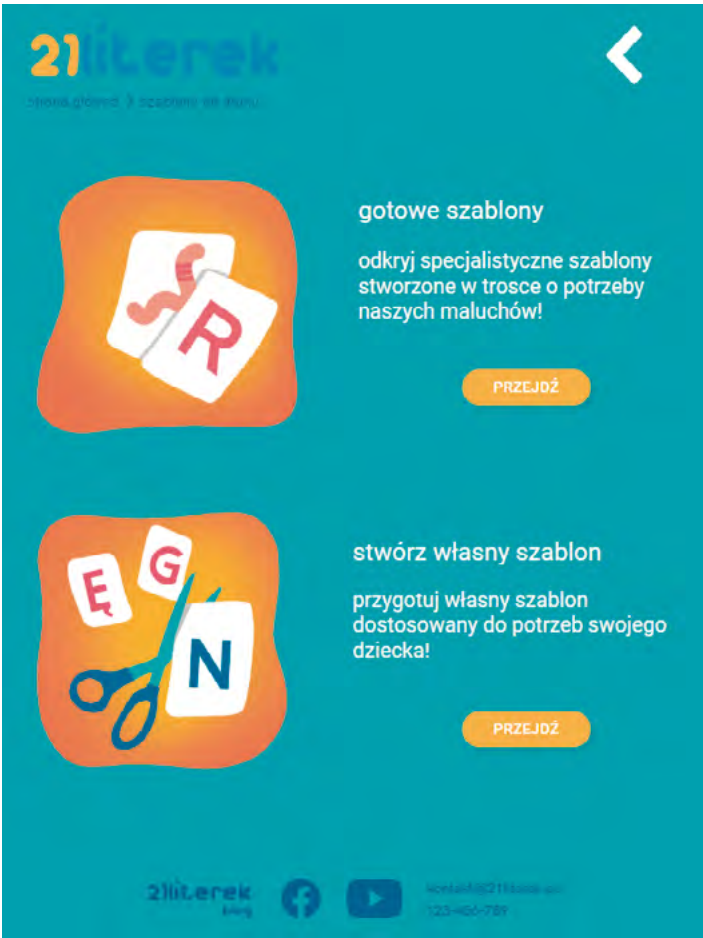


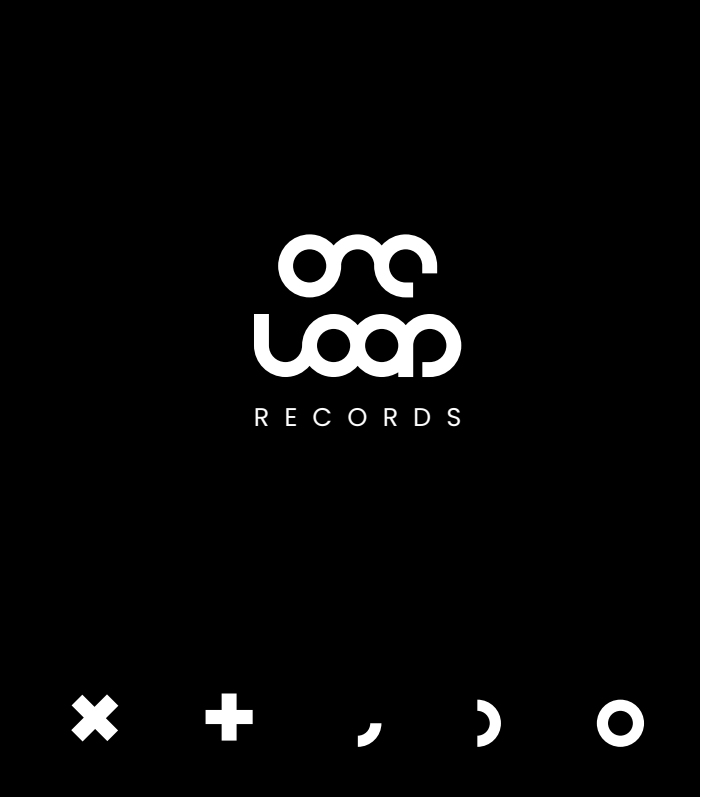
Odbiorcy

Zdefiniowanie grup odniesień i publiczności organizacji

Grupy odniesień	Rodzice i nauczyciele dzieci z zespołem Downa.
Jacy są?	zaangażowani i zmotywowani w pomocy dzieciom, gotowi do poświęceń dla dobra dzieci, nieustający w szukaniu nowych możliwości wspierania dzieci w rozwoju
Na jakie oczekiwania ma odpowiadać projekt?	Profesjonalna, dostosowana do potrzeb dzieci i ich indywidualnych preferencji pomoc w nauce pisania i czytania.
Jakie korzyści przyniesie korzystanie z naszego projektu?	Udostępnione materiały będą oparte o krój pisma stworzony specjalnie dla dzieci z zespołem Downa, co ułatwi naukę pisania i czytania.
Co może przeszkodzić w korzystaniu z naszego projektu?	• brak odpowiednich narzędzi (np. tablet do pewnych ćwiczeń, drukarka do drukowania szablonów) • dziecko może nie polubić proponowanych ćwiczeń • powszechniejsze jest korzystanie z klasycznych materiałów edukacyjnych, jak np. książki, zeszyty ćwiczeń

Argumentacja przyjętych założeń	• Dzieci z zespołem Downa borykają się z trudnościami w nauce pisania i czytania. Niestety materiały tworzone dla dzieci z niepełnosprawnościami intelektualnymi nie są wystarczająco dostosowane do ich potrzeb. Stworzenie prostego serwisu z darmowymi materiałami edukacyjnymi pozwoli na szerszy dostęp do specjalistycznych treści. • Przyjazność strony oraz ćwiczenia w postaci gier i zabaw sprawią, że nauka będzie dla dzieci zabawą i przyjemnością • Prostota strony pozwoli na intuicyjne i sprawne korzystanie z niej. • Rodzice potrzebują pewnego źródła informacji i materiałów, by móc ćwiczyć umiejętności dzieci w domu. • Funkcja zrzeszająca jaką pełni forum ma dać poczucie wsparcia dla użytkowników, którzy borykają się z podobnymi problemami w edukacji dzieci.
---------------------------------	---





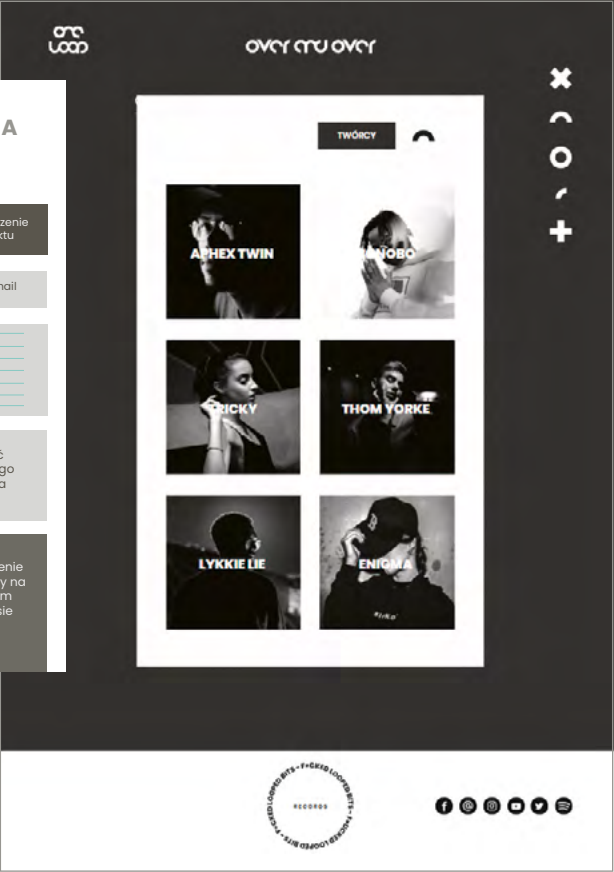
< | barbra kowal |
wydawnictwo muzyczne – one loop
portal o charakterze informacyjnym, ale również komunikujący
wartości wydawnictwa oraz nawiązujący relacje z odbiorcą.



ADAM persona główna

WYTWÓRNIĄ MUZYCZNĄ

ETAPY	poszukiwanie wytwórni do współpracy	strona główna serwisu	szukanie kontaktu	kontakt	poczta	potwierdzenie kontaktu
KANAŁY	Google	www wytwórni	www wytwórni	formularz kont. Facebook	np. Gmail	np. Gmail
DOŚWIADCZENIE						
AKTYWNOŚĆ	wyszukiwanie w Google	szybka analiza layoutu strony, szukanie informacji o wytwórni	szukanie zakładki współpraca/kontakt	link FB wypełnienie formularza	codzienne sprawdzanie poczty	treść naszego maila
SZANSE	pozycjonowanie strony w Google	zakładka "O NAS" atrakcyjny wygląd strony, czytelność, pokazanie charakteru wytwórni, pokazanie "co robimy" "przykucie uwagi"	formularz kontaktowy, linkowanie np. FB, opis charakteru współpracy i naszych dokonań	formularz profesjonalny i zorganizowany, nie wymagający czasu, potwierdzenie słuszności wyboru	odniesienie do wizyty na naszym serwisie	odniesienie do wizyty na naszym serwisie



imię
SZYMON

wiek
23

STUDENT

WYTWÓRNIĄ MUZYCZNĄ
persona uzupełniająca

BIO
osoba towarzyska i energiczna, prowadząca szybki tryb życia, rozwijająca się i ambitna, imprezuje przede wszystkim dla dobrej muzyki

LUBI

- zmiany, odkrywać nowe rzeczy i dzielić się nimi ze znajomymi,
- łapać nowe trendy,
- poznawać ciekawostki o interesujących go ludziach, inspirować się nimi,
- mieć dużo informacji w jednym miejscu i się w nie zagłębiać,
- luźne podejście do życia i dystans od ludzi

NIE LUBI

- braku łatwego i szybkiego dostępu w rzeczach, które go interesują,
- narzekania, braku dystansu,
- reklam i rozpraszaczy, bałaganu

legal design



w myśl idei projektowanie dla
ludzi, projektowanie z ludźmi,
projektowanie o ludziach.

legal design – zrozumieć prawo (przez design)

głównym celem projektu legal design z perspektywy dydaktyki jest uwrażliwienie studentów i studentek na proces projektowy w interdyscyplinarnym zespole projektowym, w którym poza prostym podziałem kompetencji na doradztwo (zarządzanie procesem), planowanie strategiczne (diagnoza sytuacji zastanej i budowanie założeń projektu) i kreację (realizacja rozwiązań) dochodzi konieczność znalezienia wspólnego języka z fachowcami z zupełnie odrębnej dziedziny – studentami prawa. w obszarze praktyki projektowej każdego roku stawiamy sobie inne cele, które można zdefiniować w myśl idei projektowanie dla ludzi, projektowanie z ludźmi, projektowanie o ludziach. generalnie szukamy rozwiązań dla różnych obszarów funkcjonowania prawa, żeby prowadzić, wyjaśniać, tłumaczyć i uwrażliwiać na te obszary prawa, które wydają nam się ważne, ciekawe, czy zaniedbane. zmianę przez design rozumiemy jako proces odpowiedzialnego projektowania rzeczywistości społecznej. świata nowych możliwości, które zrównoważą potrzeby jednostek i społeczeństwa jako całości. naszym zdaniem design, jako dziedzina zorientowana na rozwiązywanie problemów, odpowiadająca na zapotrzebowanie różnych grup społecznych i różnych obszarów społecznych, ma wielowymiarowy wpływ na jakość życia i może przez innowacyjne rozwiązania zmieniać je na lepsze.

| filip musiał, alicja nadratowska, zuzanna okrutna, aleksandra pawłowska | >
pirate trolley. zakupy są codzienną czynnością, bliską każdemu z nas. wykonując je dwa razy w tygodniu, przeznaczamy na nie aż 168 godzin w ciągu roku. studenci zauważyli, że osoby niewidome, ze względu na swoją niepełnosprawność, muszą poświęcać tego czasu znacznie więcej i mimo dużego zaangażowania, często nie mogą dokonywać tej czynności samodzielnie. podczas działań projektowych zespół skupił się na dostępności prawa konsumenta dla osób niewidomych. na podstawie przeprowadzonych badań zaprojektowano rozwiązanie, które umożliwi osobom z niepełnosprawnością wzroku samodzielne poruszanie się po przestrzeni dużych sklepów samoobsługowych oraz przyspieszy procedurę zapoznawania się z treścią, ceną oraz składem produktów.

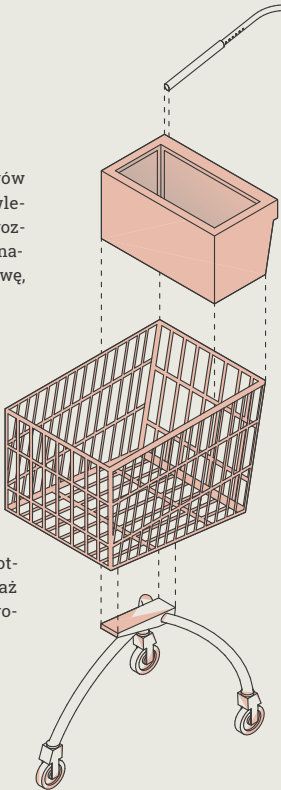
KREACJA PIRATE TROLLEY

CO TO JEST

Wózek PirateTrolley to połączenie tradycyjnego wózka zakupowego ze skanerem kodów kreskowych. Proponowane rozwiązanie wyposażone jest w czytnik cen, asystenta omawiającego produkt oraz system nawigujący po przestrzeni sklepu.

Komora wyposażona w pięć skanerów laserowych, ułożonych na przeciwnych ściankach i dnie. Dzięki temu rozwiązaniu produkt będzie skanowany natychmiastowo, a głośnik odczyta nazwę, cenę oraz skład produktu.

Kółka obrotowe 360° zapewnią zwrotność i łatwość prowadzenia. Stelaż trójramienny umożliwia stabilne prowadzenie wózka.



Rączka w kształcie litery L umożliwia łatwe ciągnięcie wózka. Niewidomy ma możliwość poruszania się z białą laską lub psem przewodnikiem.

Wózek zostanie wykonany z aluminium, ze względu na lekkość i wytrzymałość tego metalu. Krótsza konstrukcja kosza ułatwi niewidomym poruszanie się w węższych alejkach sklepowych.



NASZE CELE

Swobodny dostęp do prawa konsumenta dla osób z niepełnosprawnością wzroku.

Poszerzenie działania projektowego o aspekt nawigowania po przestrzeniach sklepów.

Procedura, która umożliwi osobom niewidomym zapoznanie się z treścią etykiety – zupełnie samodzielnie.

Rozwiązanie możliwe do wdrożenia w wielkopowierzchniowych sklepach – niebędące aplikacją mobilną.

METODY

W celu zweryfikowania wcześniej postawionego problemu projektowego, przeprowadzono badania skierowane do osób niewidomych w formie: ankiety, wywiadów pogłębionych oraz obserwacji posta wystawionego na grupę na Facebooku.

WYNIKI



Ankieta dotycząca dostępności przestrzeni handlowych oraz preferencji zakupowych została przeprowadzona przy wykorzystaniu narzędzia Google. Respondenci mają duże trudności z wykonywaniem zakupów w sklepach samoobsługowych, rozpoznaniem produktu oraz z częstą zmianą rozstawienia działów asortymentu.



Post, udostępniony na grupie na Facebooku, poruszał temat zakupów w sklepach samoobsługowych. Dzięki jego obserwacji udało się ustalić, że dla osób z niepełnosprawnością wzroku najtrudniejsze są rozróżnienie produktów, zlokalizowanie kodów kreskowych, dostęp do produktów na wysokich półkach oraz samodzielne robienie zakupów.



Wywiad pogłębiony miał na celu zweryfikowanie, co tak naprawdę jest największą trudnością podczas samodzielnych zakupów. Okazało się, że brak zapewnienia odpowiednich standardów, takich jak wyróżnienie kodów kreskowych czy oznaczenie informacji za pomocą alfabetu Braille'a, uniemożliwia niewidomym pozyskanie podstawowej wiedzy o danym artykule, bez pomocy innej osoby.



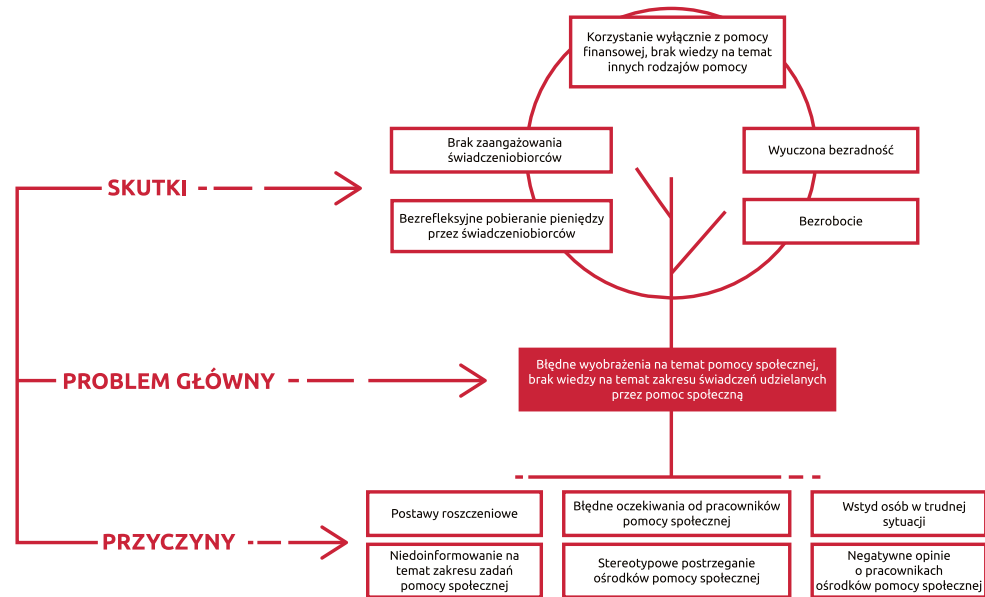
| emilia pińczuk, natalia fligiel, hanna szymańska, joanna kozołub, dominik trubowicz | >
jak to się tu znalazło? prawo do czystego środowiska gwarantuje nam, jako obywatelom, konstytucja rp. w ostatnich latach coraz częściej poruszana jest kwestia drastycznego pogorszenia stanu środowiska na naszej planecie. jednym z elementów przyczyniających się do tego jest przemysł spożywczy. studentki i studenci zaprojektowali broszurę informacyjną przedstawiającą różnego rodzaju dane mówiące o negatywnych skutkach transportu żywności. główne hasło kampanii brzmiące „jak to się tu znalazło? śladami warzyw i owoców” przyciąga uwagę odbiorcy, a informacje zawarte w środku przekonują konsumenta do kupna produktów lokalnych.



WSTĘP

Instytucja pomocy społecznej zajmuje się wsparciem osób i rodzin w trudnych sytuacjach życiowych, przy wykorzystaniu swoich możliwości, uprawnień i własnych zasobów.
Działania instytucji nie zawsze postrzegane są pozytywnie, co rodzi wiele istotnych problemów.

CO JEST PROBLEMEM?

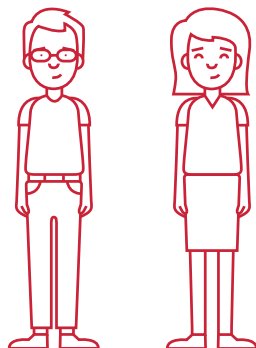


CO CHCEMY OSIĄGNĄĆ?



uświadomić ludzi o celach działania i obowiązkach ośrodków pomocy społecznej
pokazać, że w trudnej sytuacji życiowej można otrzymać pomoc inną niż tylko finansowa
uświadomić, że pomoc społeczna oczekuje współdziałania i zaangażowania świadczeniobiorców

DO KOGO MÓWIMY?



Grupę docelową stanowią przyszli świadczeniobiorcy pomocy społecznej, których można zaktywizować, uświadomić i zachęcić do podjęcia działań w celu polepszenia sytuacji życiowej, np. znalezienia pracy, zmiany postawy życiowej.

Są to osoby z rodzinami, jedno lub wielodzietne, bez pracy.
Do grupy należą zarówno mężczyźni, jak i kobiety,
w każdym wieku, z wykształceniem podstawowym lub bez wykształcenia.

Z powodu błędnych wyobrażeń o pomocy społecznej (która bywa postrzegana jako instytucja rozdająca świadczenia osobom żyjącym na koszt społeczeństwa, a jej pracownicy są przepracowani i nieuprzejmi) świadczeniobiorcy nie wiedzą, jaką tak naprawdę pomoc mogą otrzymać.

JAK CHCEMY ROZWIĄZAĆ PROBLEM?



KROK 1

Rozwiązaniem problemu jest stworzenie nieskomplikowanej (unikającej specjalistycznego nazewnictwa i prawniczego tonu) instrukcji, pokazującej krok po kroku, jak korzystać z pomocy społecznej, od momentu zgłoszenia po otrzymanie świadczeń, aż do np. podjęcia pracy. Instrukcja miałaby również zaprezentować inne możliwe formy pomocy.

KROK 2

W ramach zarówno zachęcenia do skorzystania z instrukcji, jak i z pomocy samej instytucji, stworzyliśmy reklamę ambientową, która ma przyciągać uwagę i pokazywać, że osoby w trudnej sytuacji mają możliwości, nie muszą jedynie pobierać zasiłków, mogą starać się poprawić swoje kompetencje, stan psychiczny, a co za tym idzie sytuację życiową.

Ambient polegałby na tym, że przed szkołami i przedszkolami, do których chodzą dzieci naszej grupy docelowej, stanęłyby zamknięte drzwi z napisem „pomoc społeczna” (z logo MOPS-u, np. we Wrocławiu). Po ich otworzeniu ukazywałby się ekran, na którym, po naciśnięciu odpowiedniego przycisku, wyświetlany byłby film. Film zawierałby wywiad z osobą, która dzięki pomocy społecznej poradziła sobie z problemami, znalazła pracę i jest szczęśliwa. Na wewnętrznej stronie drzwi znalazłby się dokładne informacje zawierające opis form pomocy niepieniężnej oraz skrzynka z naszymi instrukcjami dla najbardziej zainteresowanych.

Taki ambient przykułby uwagę, nawet jeżeli nie samych rodziców, to na pewno ich dzieci, które są z natury wszystkiego ciekawe, a samotnie stojące drzwi prawdopodobnie je zainteresują.



KROK 3

W ramach możliwości rozwoju naszego projektu zaproponowaliśmy plakaty promujące m.in. różnego rodzaju warsztaty, terapię psychologiczną oraz kursy zawodowe. Działalności te są już dostępne w ofercie instytucji pomocy społecznej, jednak ich promocja jest niewystarczająca, przez co odsetek zainteresowanych jest niewielki.



Jedna decyzja może zmienić całe Twoje życie

Stworzyliśmy bajkę...

która będzie pokazywała osobie uwikłanej w przemoc dwie drogi wyjścia. Chcemy nawiązać współpracę z sieciami sklepów spożywczych m.in. Auchan, Kaufland, Lidl, Biedronka. Dzięki temu moglibyśmy zrealizować projekt w formie paragonów.

Paragony dodawane będą...

do zakupów w formie kuponu. Dzięki takiemu sposobowi przekazu dotrzemy ze swoją komunikacją do dużego grona odbiorców. Nie tylko kobiety uwikłane w przemoc będą miały okazję skorzystać z pomocy, ale również uwrażliwi to innych ludzi na problem, jakim jest przemoc domowa. W ten sposób pokażemy solidarność z ofiarami przemocy domowej, być może zmotywujemy je do działania. Ta nietypowa kampania nagłośni problem, będzie wyrazem sprzeciwu dla niegodnych praktyk, propozycją wyjścia z zakłętego kręgu nie-szczęść, jakim jest przemoc domowa.

Dajemy poszkodowanym rady i...

pokazujemy, że można powiedzieć "Nie!", dlatego zachęcamy - „Przyjdź po(moc)!”. Nie chcemy straszyć, zmuszać ani grać na emocjach. Pokazujemy, że (choć bez wątpienia nie jest to łatwe) wszystko zależy od nich i niezależnie od tego, co je spotkało każdy moment jest dobry, by zmienić swoje życie.

Liczby pokazują, dlaczego warto...

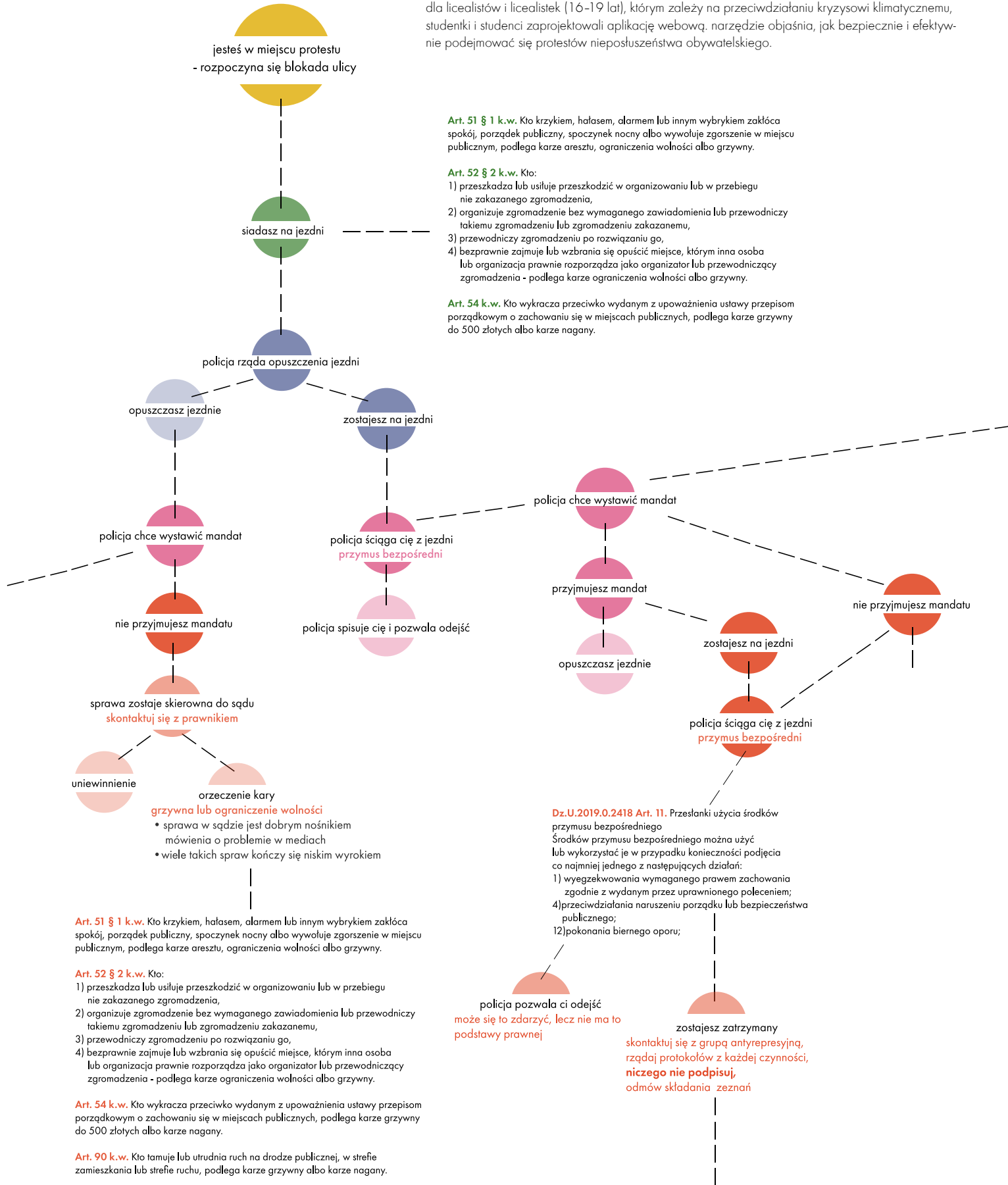
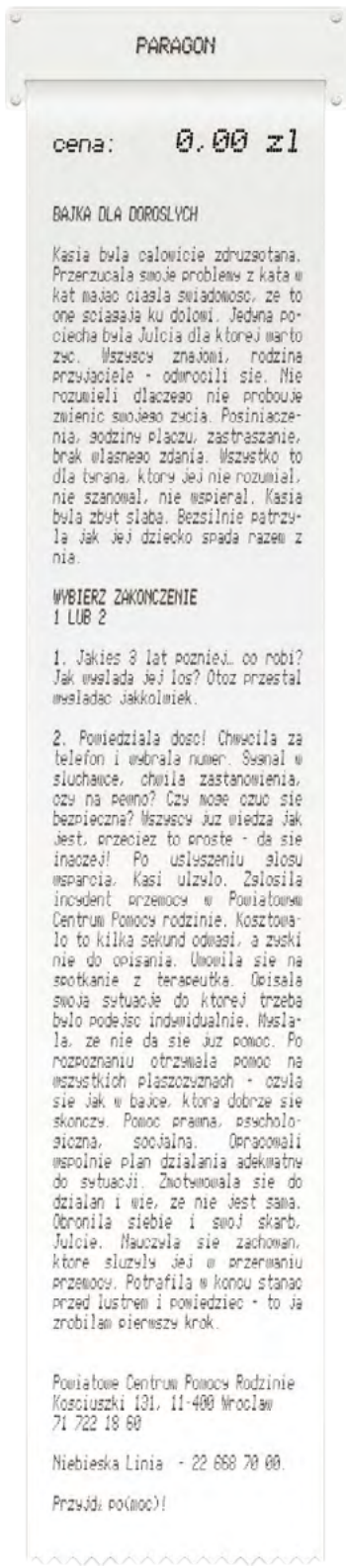
rolka offsetowa (papierowa) do kas fiskalnych, szerokość taśmy: 78 mm, długość taśmy: 50 m, cena: 0,39 gr / sztuka



1 bajka = 20 cm
1 rolka = 50 m = 5000 cm
5000 cm / 20 cm = 250 bajek
250 bajek = 250 osób
100 zł = 64 102 osoby

♥ | [kamila bartos](#), [oliwia szewczyk](#) |

przyjdź po moc. projekt dotyczy przemocy w rodzinie i jest skierowany do kobiet dotkniętych przemocą domową, które chcą uwolnić się od prześladowcy, jednak nie mają wystarczającej wiedzy, ani motywacji do tego, by zgłosić swój problem odpowiednim organom. studentki i studenci zaprojektowali komunikację, która zachęci kobiety do działania, pomoże im odzyskać poczucie własnej wartości i przekaze cenne informacje dotyczące tego, co mogą zrobić w sytuacji, w jakiej się znalazły.



♥ | [katarzyna iwankiewicz](#), [kinga kosiorek](#), [martyna gach](#), [ola kucewicz](#), [veronika mazurek](#) |

dla licealistów i licealistek (16–19 lat), którym zależy na przeciwdziałaniu kryzysowi klimatycznemu, studentki i studenci zaprojektowali aplikację webową. narzędzie objaśnia, jak bezpiecznie i efektywnie podejmować się protestów nieposłuszeństwa obywatelskiego.

Art. 51 § 1 k.w. Kto krzykiem, hałasem, alarmem lub innym wybrykiem zakłóca spokój, porządek publiczny, spoczynek nocny albo wywołuje zgorszenie w miejscu publicznym, podlega karze aresztu, ograniczenia wolności albo grzywny.

Art. 52 § 2 k.w. Kto:
1) przeszkadza lub usiłuje przeszkodzić w organizowaniu lub w przebiegu nie zakazanego zgromadzenia,
2) organizuje zgromadzenie bez wymaganego zawiadomienia lub przewodniczy takiemu zgromadzeniu lub zgromadzeniu zakazanemu,
3) przewodniczy zgromadzeniu po rozwiązaniu go,
4) bezprawnie zajmuje lub wzbrania się opuścić miejsce, którym inna osoba lub organizacja prawnie rozporządza jako organizator lub przewodniczący zgromadzenia - podlega karze ograniczenia wolności albo grzywny.

Art. 54 k.w. Kto wykrocza przeciwko wydanym z upoważnienia ustawy przepisom porządkowym o zachowaniu się w miejscach publicznych, podlega karze grzywny do 500 złotych albo karze nagany.

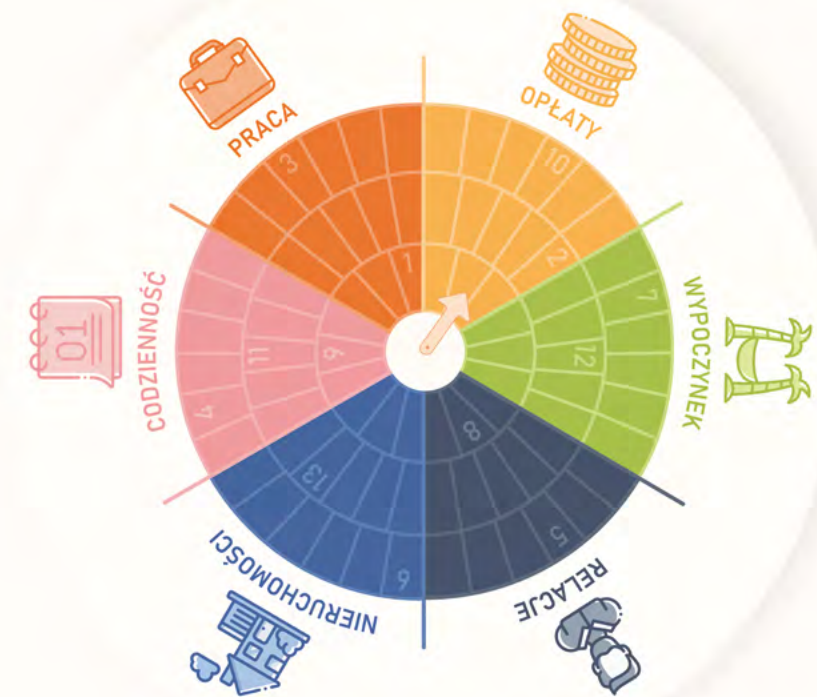
zegar życia

WPROWADZENIE Podejmuj życiowe decyzje, oszczędzaj pieniądze, czy też przeciwnie – wydawaj je na co zechcesz. Przeżyj różne etapy życia i zobacz jak twoje wybory oraz los wpłyną na Twoją przyszłość. Każda decyzja, każdy ruch niesie za sobą konsekwencje. Czy uda Ci się wybrnąć z życiowych potyczek i uzbiierać godny kapitał na starość? Na wstępie każdy z graczy wciela się rolę młodej osoby i otrzymuje do portfela stały kapitał, dzięki któremu będzie mógł wkroczyć w dorosłe życie.

STREFY Strefy dotyczą różnych aspektów życiowych. Znajdują się tam ponumerowane pola odsyłające do kart z zagadnieniami o tematyce związanej z ubezpieczeniami społecznymi oraz pola, na których gracz zobowiązany jest pobrać kartę o wskazanym, przez obrotową wskazówkę, kolorze. Kolorowe karty sugerują zawodnikowi możliwe metody oszczędzania, jednak to do niego należy podjęcie decyzji w zarządzaniu własnym budżetem.

ETAPY Koło podzielone jest na trzy okręgi, które zawierają treści odpowiadające poszczególnym etapom życia. Etap młodości – okrąg wewnętrzny (20–35 lat) | Etap dorosłości – okrąg środkowy (35–50 lat) | Etap dojrzałości – okrąg zewnętrzny (50–65 lat). Gracze zaczynają od wewnętrznego okręgu. Gdy każdy w kolejce 6 razy obróci wskazówką, mogą przejść do kolejnego etapu.

CEL Celem gry jest zgromadzenie jak największej ilości dóbr materialnych i finansowych, które zabezpieczą graczy na nadchodzącą emeryturę. Po przejściu wszystkich 3 etapów życia podliczane są uzbiierane przez graczy środki, z którymi wejdą w etap swojej emerytury.



^ | adrianna nadolska, dominika toporowska, izabela perkowska |
zegar życia. celem projektu było znalezienie skutecznego rozwiązania, które przybliży młodym ludziom temat oszczędzania na emeryturę. uświadomi im i pozwoli w pełni zrozumieć, że oszczędzanie nie dotyczy bardzo dalekiej przyszłości, ale całego ich życia.

plenery dydaktyczne



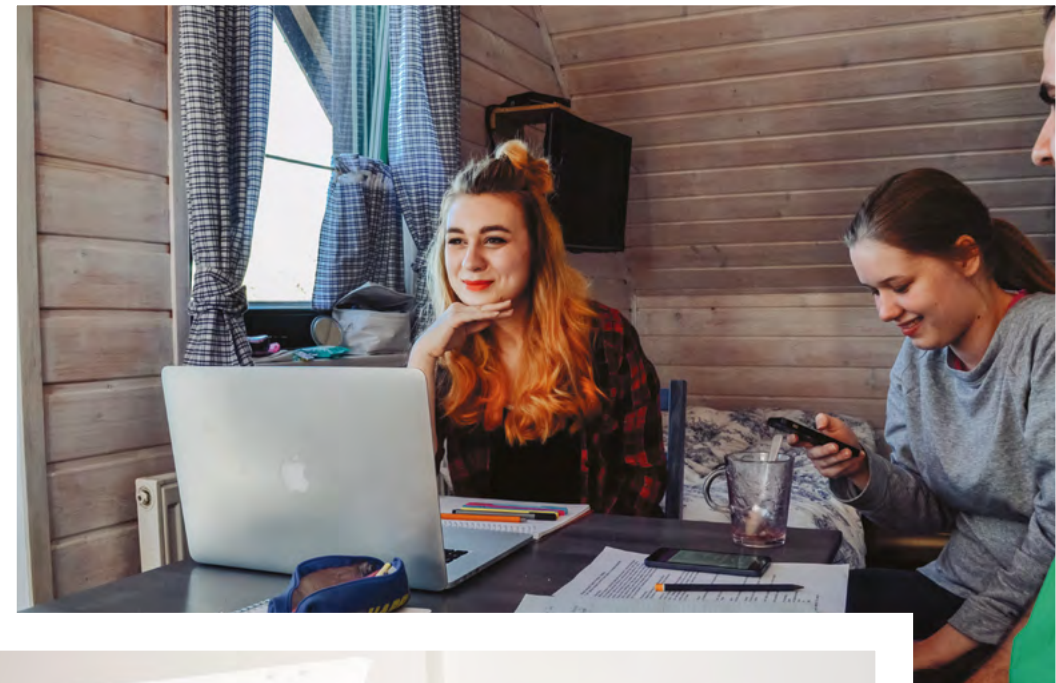
plenery dydaktyczne

plenery dydaktyczne dają nieco inne spojrzenie na możliwość uprawiania nauki i projektowania – chodzi nam tutaj

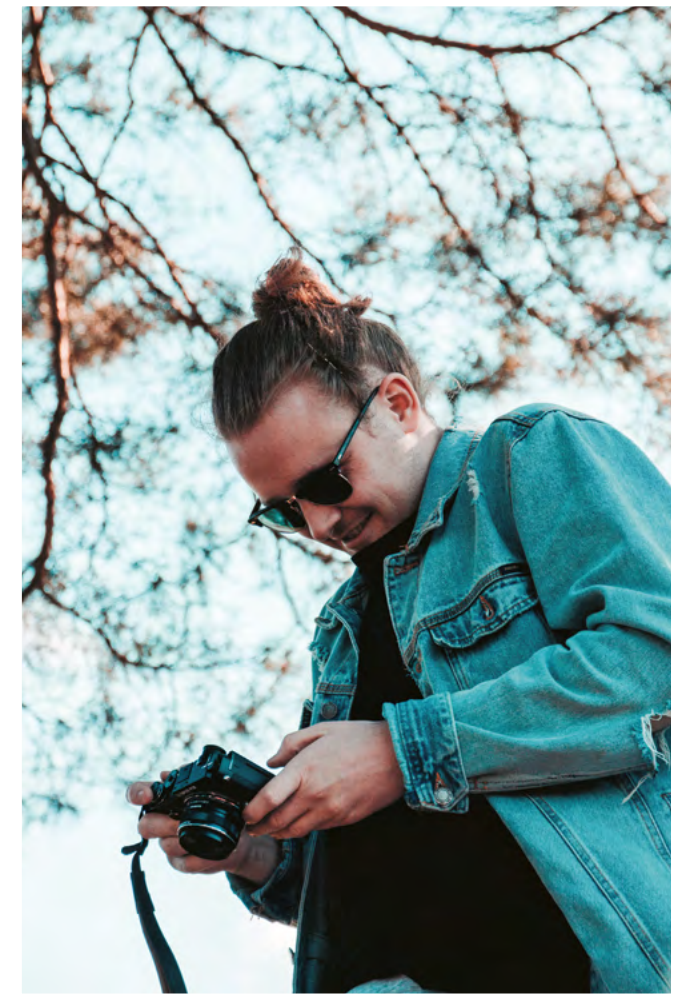
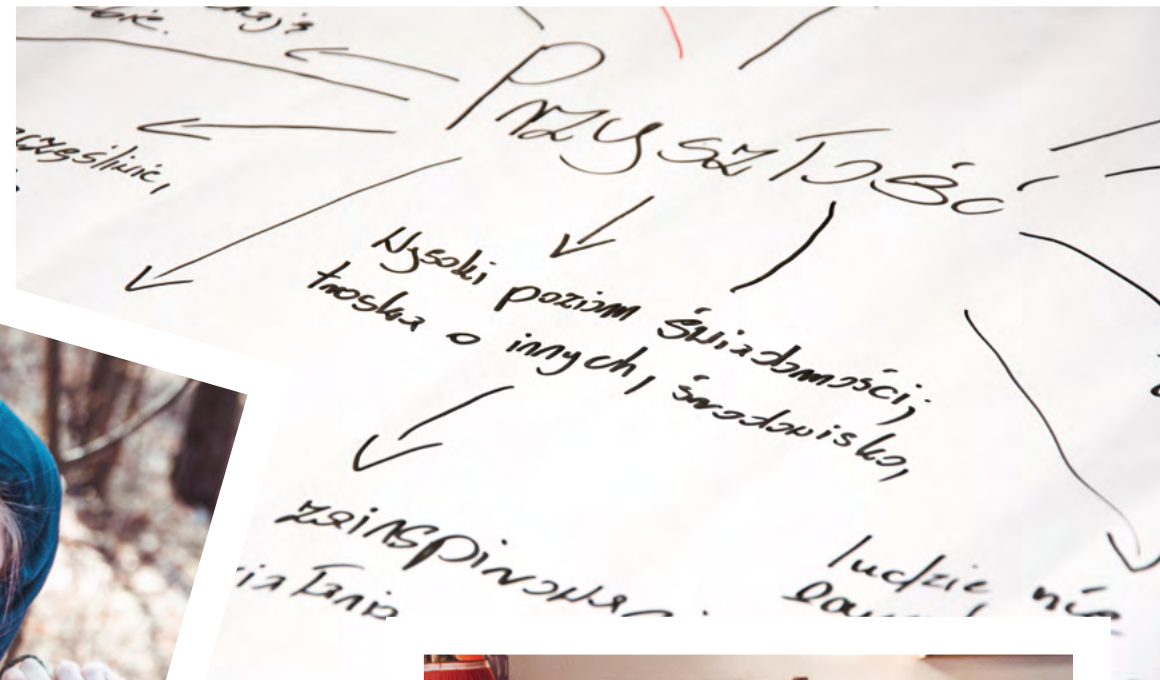
przede wszystkim o budowanie atmosfery, w której dominują partnerskie relacje, kreatywne napięcie i refleksja projektowa. wystarczy kilka dni poza uczelnią, żeby wrócić w zupełnie innej kondycji społecznej – jako zespół. plenery dydaktyczne są integralną częścią programu studiów graficznych realizowanych na uniwersytecie swps. i choć nie jest to typowa forma zajęć akademickich, to środek ciężkości procesu dydaktycznego jest położony na realizacji projektu z zakresu komunikacji wizualnej i projektowania komunikacji.

z reguły przekonujemy nasze studentki i naszych studentów do takiego manifestu: jedni pragnęli wyśpiewać miłość do niebezpieczeństwa, praktykę energii i zuchwałość (futuryści), drudzy skupili się na sile konstrukcji, relaksując się technologią (konstruktywiści). byli też i tacy, którzy uważali, że nie rezultat, lecz założenie początkowe procesu kształtowania pokazuje, czy rozwiązanie wzięło się z życia, czy jest celem samym w sobie; wierzyli, że forma postępuje za funkcją (louis henry sullivan). wszyscy ci wielcy i mali rozumieli, że projektowanie to coś więcej niż fach robienia ładnych obrazków – postulowali zmianę, krytycznie odnosząc się do zastanego”. traktujemy to jako punkt wyjścia do projektowania zaangażowanego, bo tym w rezultacie chcemy się wyróżniać.

wszyscy ci wielcy i mali rozumieli, że projektowanie to coś więcej niż fach robienia ładnych obrazków – postulowali zmianę, krytycznie odnosząc się do zastanego.



| autorami zdjęć są studentki i studenci grafiki |



| autorami zdjęć są studentki i studenci grafiki |



| autorami zdjęć są studentki i studenci grafiki |



dypłomy



dyplomy

dostrzegalna w tej edycji katalogu i obserwowana od lat różnorodność poruszanych problemów w ramach prac dyplomowych jest nie tylko odzwierciedleniem szerokiego spektrum przedmiotów zawartych w ramach programu studiów. przyjęliśmy, że ostatni etap studiowania ma być w szczególności motywowany ciekawością i realizacją własnej pasji. aby było to możliwe, potrzebujemy partnerstwa, zaufania, szacunku i kultury feedbacku. proponowany w pierwszym semestrze przez dyplomantki i dyplomantów koncept jest wspólnie konkretyzowany, tak aby możliwa była jego realizacja wg kryteriów akademickich (np. adekwatny dobór metod badawczych i projektowych, konsultacje dot. analiz, profilowania kreacji). rokrocznie typowane grono promotorów zapewnia wsparcie merytoryczne w obszarach: grafiki użytkowej i warsztatowej, projektowania doświadczeń (interakcji, produktów cyfrowych i hybryd), wzornictwa przemysłowego (prototypów i produktów), projektowania komunikacji, fotografii, projektowania społecznie zaangażowanego. ta różnorodność nie zawsze jest realizowana kanonicznie, często bowiem dyplomantki i dyplomanci w toku seminarium negocjują własne podejście, argumentując innowacją lub fuzją podejść projektowych. rezultatem mogą być m.in. prace o charakterze analitycznym, badawczym, projektowym, czy koncepcyjnym.

typografia w nowym jorku.
projekt przewodnika typograficznego

promotor: mariusz wszołek
autor: alicja zimoląg

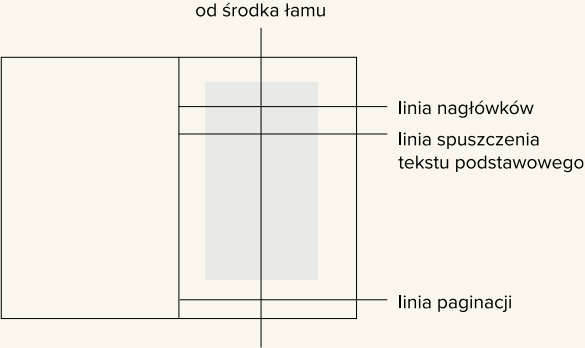
książka powstała jako załącznik do pracy licencjackiej na temat typografii w przestrzeni publicznej. celem było zbadanie pojęcia typografia: jak zmieniała się na przestrzeni czasu, a co za tym idzie, jakie były i są jej cechy oraz funkcje. sprawdzono również, jakie są sposoby użycia typografii w przestrzeni publicznej jako elementu systemu orientacji w przestrzeni, w postaci liternictwa na budynkach i krojów używanych w znakach drogowych. istotnym elementem pracy było opisanie zjawiska typespottingu, który polega na zwiedzaniu miasta poprzez szukanie napisów, tym samym swoje istnienie zawdzięcza typografii wernakularnej. na podstawie części teoretycznej powstał projekt przewodnika typograficznego po nowym jorku pt. „typografia w nowym jorku. część i. manhattan”. wybór nowego jorku był oczywisty ze względu na to, jak mocno liternictwo w tym mieście łączy się z historią projektowania graficznego na świecie (na przykład poprzez prace takich projektantów, jak: massimo vignelli, paula scher czy matthew carter). punkty typograficzne zostały opisane na mapie manhattanu i podzielone ze względu na swoje cechy. opis każdego projektu zaczyna się od informacji, takich jak: nazwa, autor, data powstania kroju oraz lokalizacja. dodatkowo każde miejsce zostało oznaczone na mapce pomocniczej.

Oś czasu, etapy realizacji i działania

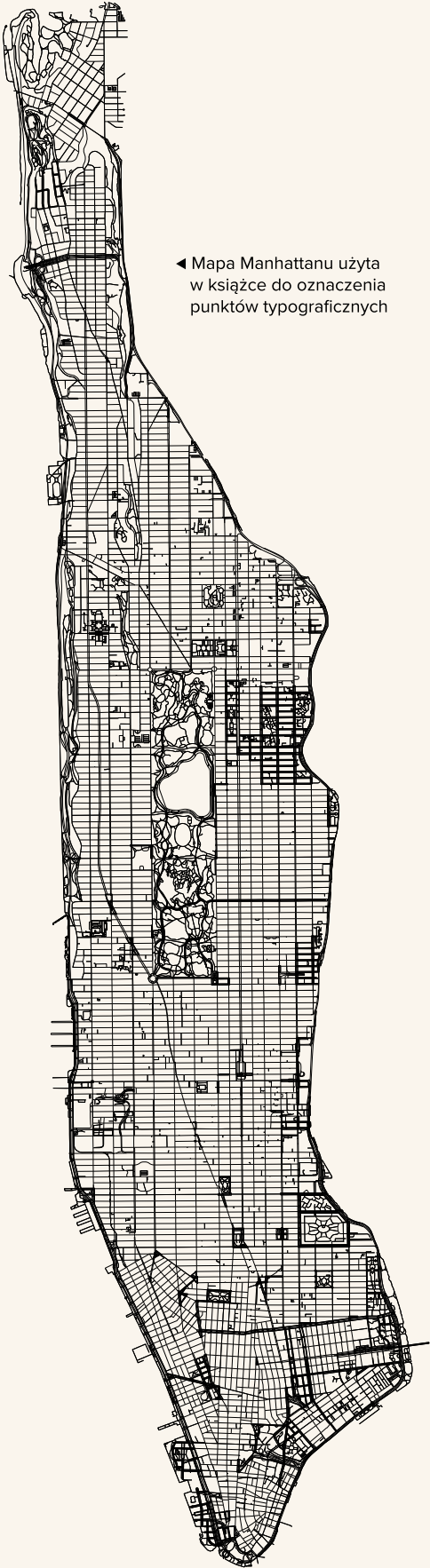
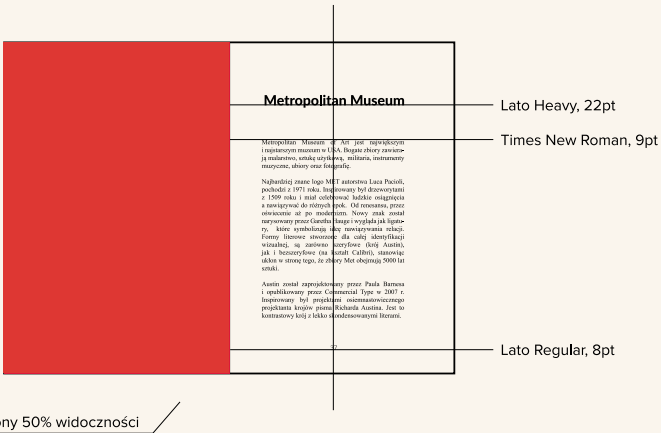


autorka przeprowadziła również badanie teoretyczne oparte na danych z książek, odwiedziła archiwum herba lublina znajdujące się w cooper union, a także archiwum miltona glasera mieszczące się w school od visual art, gdzie znajdują się oryginały oraz kopie projektów miltona, jak i eda benguiata. kolejnym elementem były wywiady pogłębione. autorka pracy rozmawiała z pracownikami instytucji, które odwiedziła, m.in. z aleksandrem tchilovskim, absolwentem cooper union, który obecnie wykłada historię typografii na tej uczelni. alex bardzo dużo pomógł w wyszukiwaniu informacji na temat krojów. autorka była również na konferencji typograficznej typographics, która miała miejsce w czerwcu 2019 roku, gdzie jednym z prelegentów był matthew carter. miała okazję zapytać projektanta, które z zaprojektowanych również przez niego krojów pisma, uważa się za charakterystyczne dla nowego jorku. odbiorcą tego projektu jest osoba interesująca się szeroko rozumianą typografią, ale również ktoś kto poszukuje nietypowych informacji o atrakcjach w nowym jorku, ktoś kto chce poznać historię danego miejsca poprzez liternictwo, które je zdobi. projekt książki to praca nie tylko nad treścią, lecz także nad składem i łamaniem. do stworzenia okładki zostało użyte zdobienie w postaci suchego łłoku z nazwami krojów, które były opisane w książce. tytuł książki oraz imię i nazwisko autora zostało złożone ręcznie z metalowych czcionek. przewodnik został wydrukowany w drukarni typograficznej przy ulicy otwartej 12 we wrocławiu, co dało autorce możliwość osobistego zaangażowania się w proces powstawania książki.

Siatka



Typografia



Mapa Manhattanu użyta w książce do oznaczenia punktów typograficznych



projekt książki z autorskimi ilustracjami do wierszy dla dzieci powyżej szóstego roku życia, pod tytułem: „ptasi mózdzek”

promotor: jacek joostberens
autor: julia pośpiech

niniejsza praca licencjacka jest przygotowaniem do stworzenia autorskich ilustracji do wybranych wierszy dla dzieci powyżej szóstego roku życia oraz projektu książki pt.: „ptasi mózdzek”, na zlecenie wrocławskiego wydawnictwa ovo. na rynku księgarskim istnieje wiele wydawnictw i książek dla dzieci, trwa ciągła debata nad tym, jakie książki powinny czytać czy też oglądać dzieci, jakie ilustracje powinny być, a jakie są im proponowane. ovo jest małym wydawnictwem, które idzie pod prąd, nie poddaje się obecnym trendom, tylko stawia na młodych twórców i ilustrację artystyczną. w części badawczej przedstawiony został zarys historii ilustracji, po kolei od starożytności do współczesności. pokazano, jak przez wieki rozwijała się ilustracja oraz jakimi metodami była tworzona. kolejny rozdział został poświęcony zarysowi historii książek z poezją dla dzieci w polsce. pokrótce przybliżono historię poezji dla dzieci, skąd się wzięła i jak się rozwijała. następnie przeanalizowano rodzaje ilustracji w książkach dla dzieci dostępnych na rynku wydawniczym oraz przedstawiono główny podział rynku ilustracji, a tym samym preferencje odbiorców. w kolejnym rozdziale opisano postrzeganie ilustracji przez dzieci, jak powinno się dobierać ilustracje oraz jakich zabiegów możemy użyć podczas ilustrowania książek. ostatnim elementem części badawczej były wskazówki wydawnictwa ovo dotyczące projektowania ilustracji, na podstawie wywiadu i konsultacji z właścicielką wydawnictwa panią anitą baraniecką-kozakiewicz oraz autorką wierszy panią ewą zacharą.



Ilustracja do wiersza „Pelikan”



wywiad (fragment)

wywiad przeprowadzono w dniu 5.11.2019 z panią anitą baraniecką-kozakiewicz właścicielką wrocławskiego wydawnictwa ovo.

j – ja (przeprowadzający wywiad)

a – anita (właścicielka wydawnictwa ovo)

j: tak, zwłaszcza teraz w erze cyfrowej, gdzie ludzie się powoli przestawiają na czytniki cyfrowe.

a: tak, internet był dużym szokiem dla wszystkich tradycyjnych mediów i gazet, czasopism oraz książek. chociaż specjaliści twierdzą i realia dowodzą, że książka papierowa nie znika, mimo tego, że istnieje na przykład rynek ebooków w polsce... nie chcę teraz skłamać, ale to jest kilka procent rynku książek, chociaż istnieje już z 10 lat albo i więcej. tak naprawdę te ebooki nie zastępują książek papierowych, a poza tym czytałam nie tak dawno takie opracowanie (ale raczej takie wróżące o przyszłości, czyli nie ma na to twardych danych), ale tam są takie prognozy, że książka papierowa nie zniknie, tylko stanie się bardziej ekskluzywna, ponieważ jej produkcja będzie droższa. z książek takich jak encyklopedie i słowniki będzie się korzystało właśnie w wersji elektronicznej, natomiast jeśli chodzi o treści związane bardziej ze sztuką czy po prostu nawet przyjemnością, to będą to właśnie książki papierowe, które będą miały charakter bardziej wysmakowany.

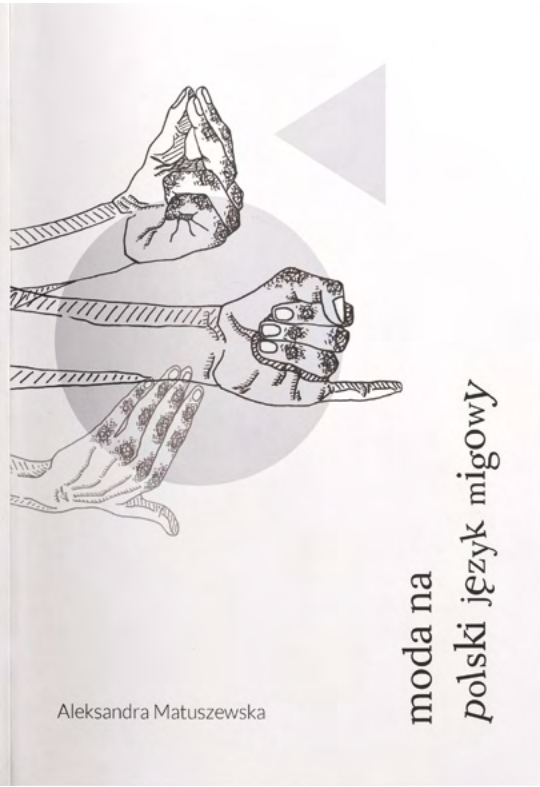


Ilustracja do wiersza „Ślimak i bocian”

moda na polski język migowy

promotor: jacek joostberens
autor: aleksandra matuszewska

świat został stworzony dla ludzi słyszących, ale są pośród nas też takie osoby, dla których światem jest całkowita cisza. poprzez posługiwanie się mową podczas codziennych czynności, stała się ona zautomatyzowanym działaniem, toteż nie postrzegamy jej w kategoriach niezwykłości. ideą projektu jest zachęcenie do nauki polskiego języka migowego oraz zaciekawienie odbiorców tematem kultury głuchych. projekt skupia się na polepszeniu relacji i zbliżeniu środowiska słyszącego i głuchego. głównym zadaniem jest przedstawienie języka w sposób przystępny i nieprzysłacający, dający możliwość poszerzania własnych kwalifikacji i otwarcia na nowe możliwości społeczne. skoro osobom słyszącym jest znacznie łatwiej przyswoić polski język migowy niż osobom głuchym język polski, to dlaczego by nie wykorzystać tego potencjału. w taki sposób zrodził się pomysł na koncept projektu pt. „moda na polski język migowy”. jego głównym elementem jest publikacja drukowana, która powstała po to, aby wzbudzić zaciekawienie wśród środowisk słyszących i zachęcić do nauki polskiego języka migowego. nie zastąpi ona zajęć z lektorem. nie jest też główną bazą wiedzy, a tylko niewielkim wprowadzeniem, które ma pokazać piękno i potencjał, jaki tkwi w mowie miganej. zawiera ona 10 zwrotów przedstawionych za pomocą ilustracji, wzbogaconych o krótkie opisy wykonywania danego migu. na początku została także załączona niewielka instrukcja na temat sposobu korzystania z publikacji. znając kilka podstawowych znaków, zmierzamy już ku polepszeniu sytuacji osób głuchych.



skoro jest to moda to nie mogło zabraknąć elementów garderoby. tak oto zrodziły się projekty koszulek przedstawiające migi. jako dodatek uzupełniający ubiór autorka zaproponowała torbę płócienną, na której został zaprezentowany, za pomocą gestów, skrót polskiego języka migowego, czyli pjm. projekt ma potencjał do rozwoju i może być przenoszony na różne formaty, dlatego powstała propozycja kalendarza z grafikami reprezentującymi nazwy poszczególnych miesięcy w języku migowym.

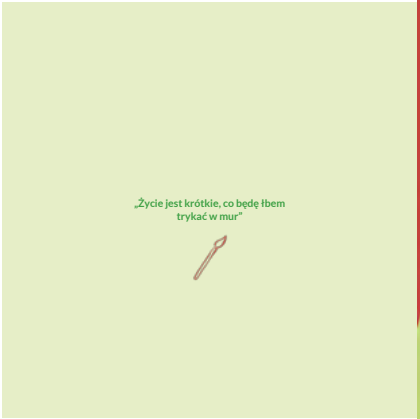
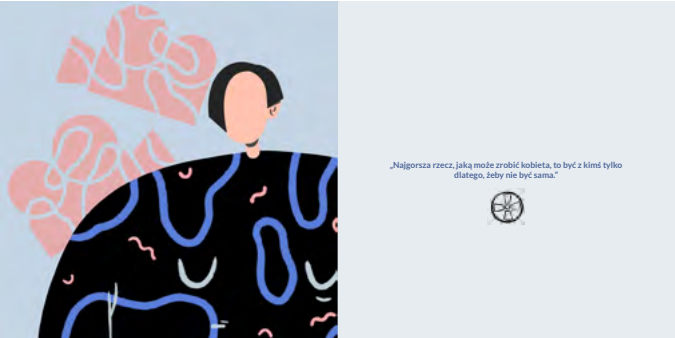
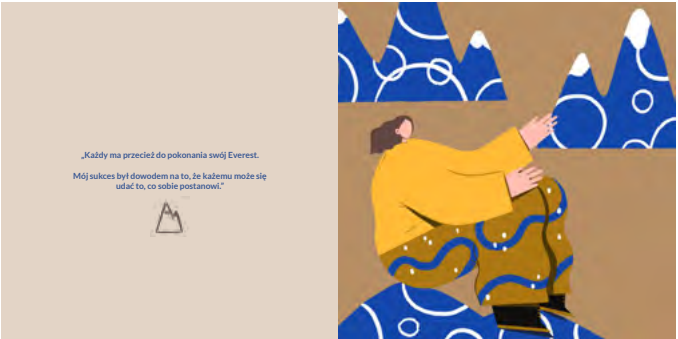
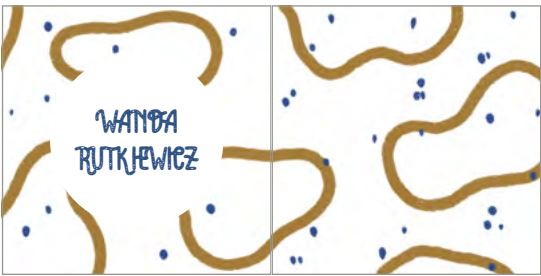


projekt pisma niskonaktadowego z autorskimi ilustracjami – zin

promotor: jacek joostberens
autor: natalia demska

pomimo ciągłego postępu xxi wieku, w wielu dziedzinach wciąż nie możemy powiedzieć o całkowitej równości płci w naszym kraju. stale istniejące, mocno zakorzenione stereotypy są nierzadko powodem nierówności na płaszczyźnie zawodowej, kulturowej czy społecznej. kobieta niegdyś zajmująca się jedynie gospodarstwem domowym czy dziećmi, na przestrzeni wieków zyskała wiele wolności i praw. jednak dzisiejsze czasy, zdawałoby się całkowicie wolne od istniejących kiedyś uwarunkowań, nadal nie są pozbawione dychotomii związanej z rolami poszczególnych płci. kobiety, chociaż bardziej świadome i pewne siebie, nadal napotykają na swojej drodze przeszkody związane z przynależnością do ich płci, choć nieraz uświadomiły społeczeństwu, że nie ma ona żadnego znaczenia.

autorka niniejszej pracy postanowiła przeanalizować bieżący stan rzeczy w zakresie równouprawnienia, sprawdzić, co na ten temat myśli społeczeństwo i jakie są realia. sama, spotykając się nieraz z dyskryminacją związaną z płcią, szukała inspiracji dla siebie, którą okazały się silne, niezależne kobiety. były dla niej wzorcem do naśladowania i sprawiły, że sama zaczęła walczyć z niesprawiedliwością tego świata. stworzyła w tym celu zina, w którym zawarła wybrane, wybitne dla niej polki czy ich dzieła. praca miała posłużyć jako inspiracja dla innych, wciąż niepewnych siebie i swoich praw dziewczyn czy kobiet.



taleverse – projekt autorskiej platformy do gier paragrafowych

promotor: krzysztof moszczyński
autor: aron pietroń, adam sobierajski

praca podejmuje tematykę narracji interaktywnej – jej początku, ewolucji, roli we współczesnej literaturze i rozrywce, a także problemów, które dotyczą zarówno jej odbiorców, jak i autorów. zaplecze teoretyczne niniejszej pracy oparte jest głównie na koncepcjach dotyczących historii oraz rozwoju narracji. rozważania teoretyczne na temat koncepcji narracyjnych zostały uzupełnione o analizę konstruktów pokrewnych, w tym dotyczących gier wideo, a także analizę rynku. część teoretyczna stanowi wstępne wprowadzenie do części zasadniczej pracy, jaką jest autorski projekt platformy mobilnej dla gier paragrafowych. głównym celem projektu było skonstruowanie kompleksowego rozwiązania, które odpowiedziałoby na problemy wynikające z przeprowadzonej analizy współczesnego rynku gier paragrafowych i historycznych publikacji z dziedziny narracji interaktywnych. cykliczność procesu projektowego została uwzględniona w rozwiązaniu owych problemów, umożliwiając dalszą eksplorację zarówno badawczą, jak i twórczą.

autorska platforma wychodzi naprzeciw oczekiwaniom czytelników i autorów gier paragrafowych. tym pierwszym oferuje przede wszystkim obszerny katalog dopasowanych i sprawdzonych opowieści, tym drugim natomiast daje narzędzie do pisania i publikowania własnych dzieł literackich, wraz z możliwością otrzymania bezpośredniej, konstruktywnej krytyki w celu doskonalenia własnej pracy. koncept platformy stworzony w ramach niniejszej pracy może stanowić wkład w rozwój tej dziedziny gier. ma również szansę stać się popularnym źródłem narracji interaktywnych dla odbiorców na całym świecie. propozycja autorskiej platformy do gier paragrafowych nie stanowi jednak zamkniętej i finalnej formy, ale, zgodnie z koncepcją cykliczności procesu projektowego, otwiera pole do dalszych udoskonalień, w tym:

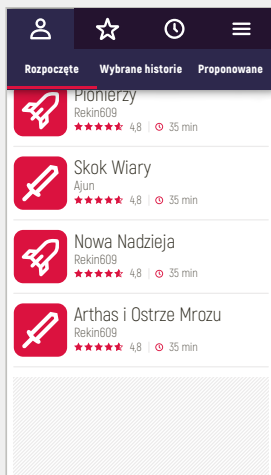
- poprawy działania usługi oraz uzupełniania i weryfikowania materiałów pomocniczych, oddanych w ręce autorów,
- ulepszania samej formuły aplikacji, co stanowi kluczowe znaczenie dla sukcesu długoterminowego platformy; byłoby to możliwe na przykład poprzez dodanie nowych mechanizmów pozwalających na pogłębianie doświadczenia płynącego z gry.

Prezentacja logotypu

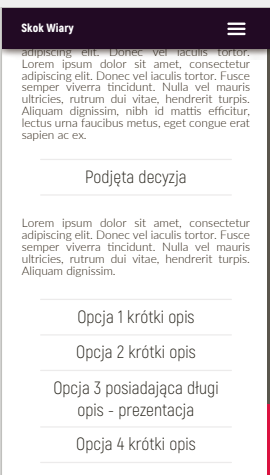


Widoki aplikacji na urządzenia mobilne

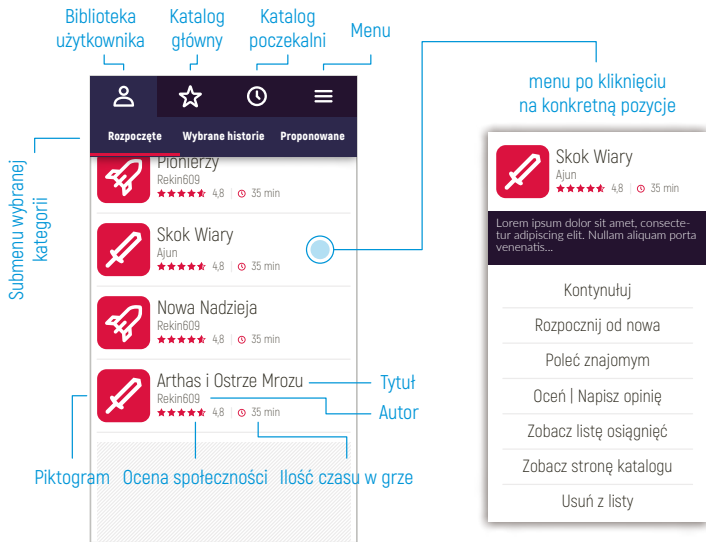
Widok z biblioteki użytkownika



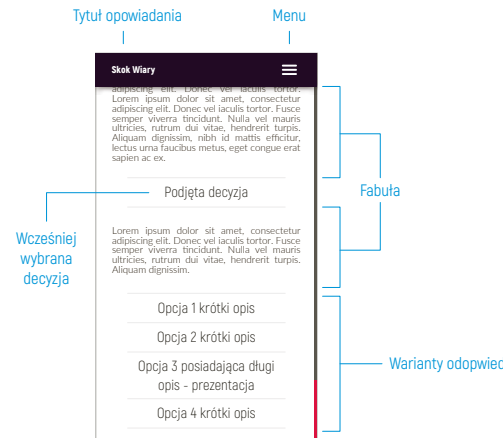
Widok z rozgrywki



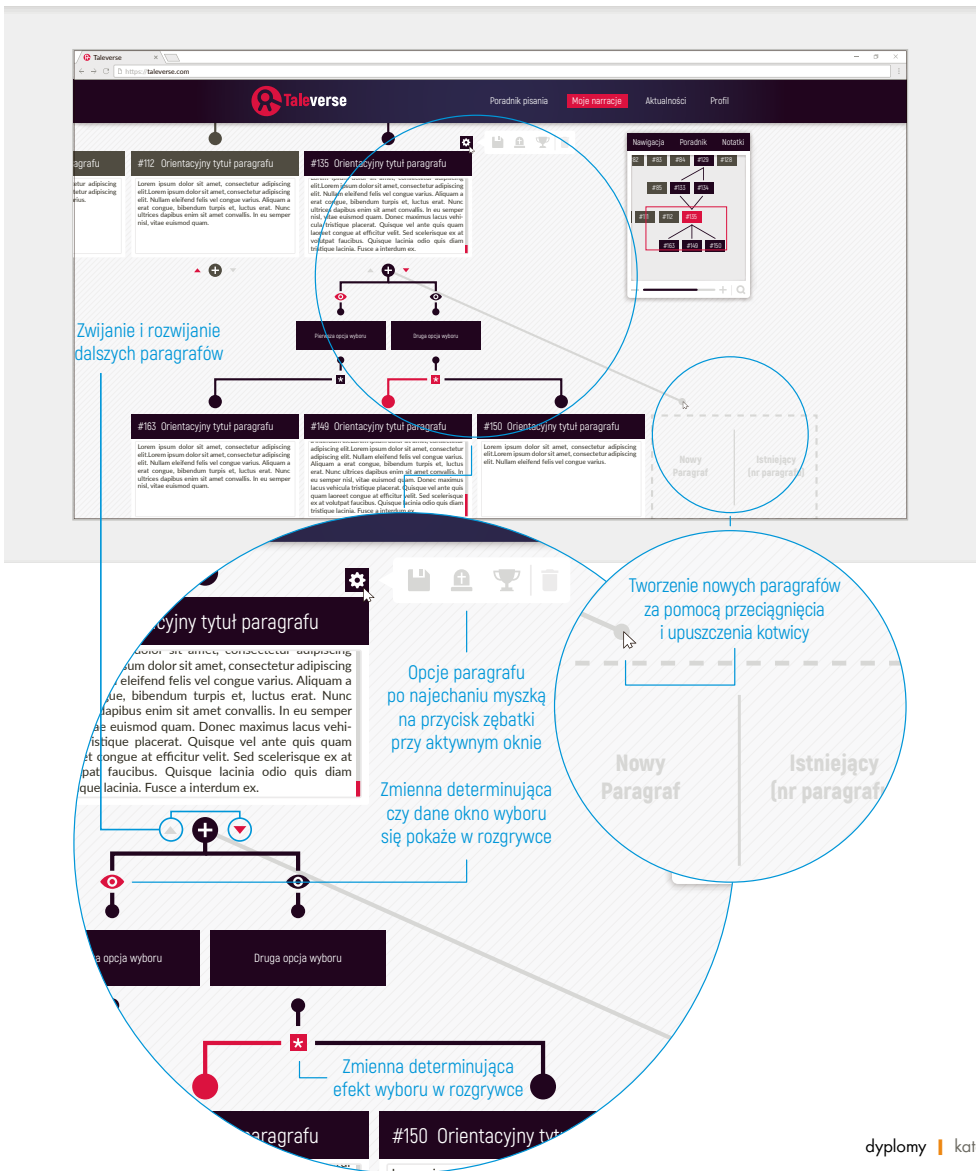
Opis interfejsu biblioteki użytkownika



Opis interfejsu podczas rozgrywki



Widoki aplikacji webowej ekran tworzenia gry



projekt gry mobilnej jako narzędzia upowszechniania wiedzy o historii wrocławia

promotor: krzysztof moszczyński
autor: volodymyr mazur

WROCLAW

bezpośrednim celem projektu było stworzenie gry mobilnej z interaktywnymi elementami turystycznymi, służącej nie tylko jako narzędzie do rozrywki w wolnym czasie, lecz także jako źródło wiedzy historycznej. w tym przypadku forma przedstawienia historii miasta powinna skupiać się na krótkich i ciekawych opowieściach skierowanych zarówno do ludzi, którzy wybierają się na wycieczkę do wrocławia, jak i jego mieszkańców chcących poszerzyć swoją wiedzę na temat miasta, w którym żyją. taka gra byłaby przeznaczona dla młodych ludzi lubiących gry mobilne, turystów nowego pokolenia aktywnie korzystających z internetu w czasie podróży. w rezultacie została zaprojektowana gra odpowiadająca podstawowym współczesnym trendom, z minimalistycznym sterowaniem i nietypową dla gier z elementami turystycznymi i informacyjnymi fabułą. gra pozwala nie tylko urozmaicać wolny czas, lecz także poszerzyć wiedzę na temat historii wrocławia. projekt pozwala wyjść poza ekran – jego produktem końcowym jest interaktywna mapa do wycieczek turystycznych, indywidualnych lub z przyjaciółmi.

zarys fabularny

rok 2212. pod wpływem negatywnych działań ludzkości, takich jak: wyczerpanie zasobów przyrody, zanieczyszczenie środowiska, niszczenie roślinnego bogactwa i niewłaściwe użytkowanie gleb, środowisko poniosło ogromne straty. życie na ziemi stało się niemożliwe. dzięki współpracy wiodących światowych naukowców, ludność planety udało się uratować poprzez przeniesienie na marsa. przesiedlenie na inną planetę i odkrywanie nowych technologii dało impuls nauce do rozwoju. podczas gdy na marsie powstawały nowe źródła energii, niezamieszкана ziemia, dzięki możliwości regeneracji, wracała do swojego pierwotnego stanu. jak tylko poziom tlenu na powierzchni ziemi został odzyskany, w ślad za wyprawami naukowymi zaczęły się pojawiać loty turystyczne. na marsie zmieniło się pokolenie i młodzi marsjanie słyszeli o ziemi tylko z opowiadań starszych. jednym z nowej generacji ludzkości był wojtek, student końcowego kursu trzeciego uniwersytetu marsjańskiego. będąc jednym z najlepszych studentów na roku, ze swoim projektem „hyperbump” zajął pierwsze miejsce na olimpiadzie młodych inżynierów. technologia, którą opracował, pozwalała za pomocą małego mechanizmu wykonywać regulowane przesunięcia w przestrzeni, niezależnie od masy zamocowanego ładunku. wynalazek miał ogromny potencjał w pracy w towarowych dokach podczas burz piaskowych. główną nagrodą na olimpiadzie była wycieczka, lot

w dowolne miejsce na ziemi w jednoosobowej kapsule.



spersonalizowane grafiki na deski i latawce kitesurfingowe

promotor: jacek joostberens
autor: antonina wolska



ASIA



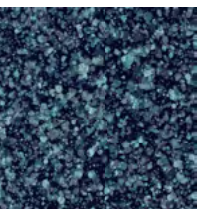
GOSIA



MIRON



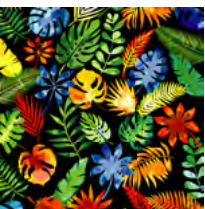
NATALIA



ZUZA



KRZYSZTOF



AN



VIRA



AGAT



OSIA



w pracy opisany został kitesurfing jako sport, który staje się coraz bardziej popularny i który ciągle się rozwija. w części opisowej przedstawiono jego historię, pionierów, wymagania techniczne i sprzętowe. część badawcza poświęcona jest analizie istniejących projektów firm konkurencyjnych. kreatywnym celem pracy było zaprojektowanie autorskich wzorów na sprzęt kitesurfingowy. aby było to możliwe przeprowadzono wywiady z potencjalnymi klientami. pozwoliły one na potwierdzenie tezy o powrocie do indywidualizmu i oryginalności oraz o renesansie ilustracji i patternów, którą autorka postawiła na podstawie analizy trendów i tendencji we współczesnym projektowaniu. wyniki pozytywnej współpracy z respondentami zaprezentowane zostały w postaci wizualizacji na modelach 3d w części kreatywnej.



