

KONKURS

Najlepsze Dyplomy Projektowe

Akademii Sztuk Pięknych

DESIGN32

COMPETITION

The Best Design Diplomas from

Academies of Fine Arts and Design

POPROSILIŚMY UCZESTNICZKI / UCZESTNIKÓW O WYPOWIEDŹ:

Dzisiaj potrzebny byłby projekt...

Chcę kiedyś zaprojektować...

Chcę kiedyś zaprojektować proces, doświadczenie mające realny wpływ na świat, zachowanie społeczne mogące i chcące być faktycznie zaimplementowane przez ludzi do swojego życia, mogące być stosowane na szerszą skalę, mam nadzieję w świecie bardziej zjednoczonym niż podzielonym.

CHCĘ KIEDYŚ ZAPROJEKTOWAĆ MIKRODOM LUB DOM NA WODZIE.

Chcę kiedyś zaprojektować własny, lustrzany świat.

Chcę kiedyś zaprojektować kolekcję będącą ucieleśnieniem wolności, nieskrępowanej przez społeczne konwenanse, ale przede wszystkim więzy kulturowo-polityczne.

Dzisiaj potrzebny byłby projekt podkreślający jak ważne są relacje międzyludzkie, przyjaźń i wzajemny szacunek.

Chcę kiedyś zaprojektować książkę, którą zrozumieją wszystkie dzieci bez względu na język i narodowość.

W tak dramatycznej sytuacji każdy projekt staje się bezradny...

Dzisiaj potrzebny byłby projekt, który pozwoli na chwilę zapomnieć o otaczającej nas smutnej rzeczywistości. Zależy mi na tym, aby zetknięcie z ponadczasowym pięknem, kolorem i fantazją umożliwiło odbiorcom oderwanie się od codzienności i dawało nadzieję na przyszłość.

Dzisiaj potrzebny byłby projekt odpowiedzi na realne potrzeby użytkowników, nie rynku. Zaspokojenie braku obecnego w ludziach, a nie w ofertach katalogowych.

Chcę kiedyś zaprojektować odpowiedź na pytanie, gdzie tkwi sedno szczęścia w formie architektury, która nie będzie służyć pomnażaniu zysku, lecz podświadomym pragnieniom człowieka dążącego do spełnienia jako istota ludzka.

Chcę kiedyś zaprojektować przestrzeń stworzoną dla dzieci, która sprawi im radość, w której będą mogły wyrazić siebie i w której będą czuły się bezpiecznie.

DZISIAJ POTRZEBNY BYŁBY PROJEKT, KTÓRY POZWALAŁBY LUDZIOM NA SZYBKIE ZAMIESZKANIE W DOWOLNYM MIEJSCU.

Dzisiaj potrzebne są projekty, które edukują i są międzynarodowe, międzypokoleniowe, międzygatunkowe, międzyświatowe. Szerzą zrozumienie i empatię, zaszczepiają „dobłą myśl”, pchają świat i naszą cywilizację w kierunku jedności, współpracy, pokoju, syntezy z naturą, korzystają z technologii odpowiedzialnie.

DZISIAJ POTRZEBNY BYŁBY PROJEKT, KTÓRY ZOBRAZOWAŁBY REALNE SKUTKI WYBUCHU III WOJNY ŚWIATOWEJ WE WSPÓŁCZESNYCH REALIACH.

Dzisiaj potrzebny byłby projekt pozwalający kreować sny.

Chcę kiedyś zaprojektować rozwiązanie, które wspomogłoby dbanie o zdrowie psychiczne odbiorców. Usługa/ produkt/ projekt społeczny, który dotyczy zachowania równowagi pomiędzy informacją, a brakiem informacji, pracą, a relaksem, miastem, a naturą.

Dzisiaj potrzebny byłby projekt, który z poszanowaniem matki natury odpowiadałby na potrzeby zagubionego w obywatelnym nas chaosie współczesności człowieka szukającego harmonii, sięgając do samych podstaw, by przypomnieć mu na czym polega prawdziwe szczęście

Dzisiaj potrzebny byłby projekt, który nawiązując do ciszy odnosiłby się do spokoju, stabilizacji i poczucia bezpieczeństwa.

Odpowiedzialny. Sytuacja wojny pokazała, jak często dobre chęci prowadzą do projektów nieprzemyślanych i nieprzydatnych. Powinniśmy jako projektanci stale kwestionować i konsultować nasze pomysły – zwłaszcza kiedy chcemy pomagać.

Dzisiaj potrzebny byłby projekt, który pozwoliłby uspokoić się społeczeństwu oraz zadbałby o jego zdrowie psychiczne. Ogromna dezinformacja oraz nadmiar informacji, które docierają do nas powodują wewnętrzny niepokój. Ten niepokój przeradza się w panikę, która przytłacza, paraliżuje, wprowadza chaos oraz utrudnia podejmowanie właściwych decyzji.

CHCĘ KIEDYŚ ZAPROJEKTOWAĆ KILKA PRZYKŁADOWYCH PRZESTRZENI WIRTUALNYCH PRZEDSTAWIAJĄCYCH OBSZARY DOTKNIĘTE DZIAŁANAMI WOJENNYMI. UKAŻĘ W TYM CELU ZRÓŻNICOWANE SKUTKI WOJNY NUKLEARNEJ POWODUJĄCEJ CAŁKOWITE ZNISZCZENIE ŻYCIA NA ZIEMI, ALE TAKŻE NASTĘPSTWA WOJNY BIOLOGICZNEJ, JAK RÓWNIEŻ KONFLIKTÓW ZBROJNYCH WSPARTYCH ZAAWANSOWANĄ TECHNOLOGIĄ. PROJEKT BĘDZIE PRZEZNACZONY DO EKSPLORACJI POWSTAŁYCH OBSZARÓW PRZY UŻYCIU OKULARÓW VR.

Projektowanie jest miarą świadomości społecznej, odbiciem jej kondycji, którą wyraża i współtworzy. Chciałabym zaprojektować swój ślad. Obiekt, którego forma realizowałaby nieznane dotąd funkcje.

WORKING

Najlepsze Dyplomy Projektowe
Akademii Sztuk Pięknych

DESIGN32

COMPETITION

The Best Design Diplomas from
Academies of Fine Arts and Design

Katowice 2022

Spis treści + Wykaz Nagród i Wyróżnień				Contents + Awards and Honourable Mentions list			
ASP GDAŃSK				UAP POZNAŃ			
Kaludia Ginter 22				Jakub Jasiński 54			
Martyna Grochowalska 24				Szymon Marciniak 56			
Marianna Pawłusiów 26				Alicja Nalikowska 58			
Klaudia Towarnicka 28				Katarzyna Osińska 60			
ASP KATOWICE				AS SZCZECIN			
Zofia Hernas 30				Marta Masella 62			
Patrycja Mola 32				Milena Schwemmer 64			
Adrianna Wycisło 34				Paweł Wilczurak Wołowczyk 66			
Marta Żmija-Wojciuch 36				Weronika Zieziulewicz 68			
ASP KRAKÓW				ASP WARSZAWA			
Sonia Nowok 38				Maciej Choiński 70			
Iga Puzdrowska 40				Maciej Głowacki 72			
Wiktor Skawski 42				Zofia Kłoś 74			
Jaśoda Rozalia Tokarczyk 44				Meğ Krajewska 76			
ASP ŁÓDŹ				ASP WROCŁAW			
Dominika Gacka 46				Sara Boś 78			
Izabela Kędzior 48				Joanna Bujak 80			
Diana Ufniarz 50				Agnieszka Ejsymont 82			
Weronika Wojnarowicz 52				Iga Nawara 84			

Out of the box

DESIGN**32**

prof. dr hab. Grzegorz Hańderek
RECTOR OF THE ACADEMY OF FINE ARTS
AND DESIGN IN KATOWICE

prof. dr hab. Grzegorz Hańderek
REKTOR AKADEMII SZTUK PIĘKNYCH
W KATOWICACH

I stało się.

Obudziliśmy się w innej rzeczywistości – nie ruszając się z miejsca znaleźliśmy się poza strefą komfortu. W realu. Dziś *think outside the box* to nie tylko metafora twórczego myślenia, stanowiącego punkt wyjścia dla szerszego paradygmatu *design thinking*, ale przede wszystkim status naszego doświadczenia – w pełni swej dotkliwej realności.

Staliśmy się więc nie tyle świadkami, co uczestnikami rzeczywistości *out of the box*, której specyfikę definiuje brak stabilności, zmiana perspektywy i związany z nimi deficyt bezpieczeństwa, niemożliwy do opanowania przez zachowanie społecznego dystansu. Z tej perspektywy jakoś inaczej rysuje się zarówno nasza przyszłość, jak i codzienność. Przeraża nas to, co się dzieje: docierające do nas obrazy mogą powodować przekonanie, że jesteśmy w tym wszystkim bezsilni – wobec zła, cierpienia i zniszczenia, które choć do niedawna niewyobrażalne, właśnie się ujawniło.

And so it goes.

We have woken up in the new reality – staying in one place and still pushed out of the comfort zone. In real life. Today, *think outside the box* is no longer a simple metaphor of creative thinking as a starting point for a broader *design thinking* paradigm, but mostly the status of our experience – to the fullest of its bitter reality.

Trudno dziś szukać sensu w tym czasie, naznaczonym tak bezwzględłą przemocą – można jednak w tej dramatycznej sytuacji próbować dostrzec jakiś punkt zwrotny – i oby tak było, bo to oznacza wstrzymanie drogi w kierunku czołowego zderzenia. Trzeba przeformułować dotychczasowe porządki, do których przywykliśmy i które traktujemy jako naturalne. Podważyć tak zwany zdrowy rozsądek i przyjęte *status quo*. Wojenna sytuacja prowokuje nas również do tego, by na nowo wyobrażać sobie przyszłość, by za sprawą umiejętności kreatywnych, odkrywać nowe sposoby na zmienianie świata poprzez właśnie projektowanie.

Trzeba mieć nadzieję, że to co dzieje się u naszych sąsiadów stanie nie powodem jakiegoś przebudzenia wyobraźni i pozwoli przemyśleć nasze dotychczasowe pragnienia/pożądania. Pozwoli zmodyfikować obowiązujące dotychczas wzorce konsumpcji i stylu życia. Brak akceptacji jest podstawą myślenia o zmianie, dzięki której projektowanie staje się intencją zmierzającą do określonego celu. Jego istota polega na wskazaniu ścieżki i uwidocznieniu potencjału i wizji, którą możemy dzielić razem w sferze publicznej – i tego przede wszystkim życzę młodym projektantom i projektantom.

Rather than witnesses, we have become the participants of the *out of the box* reality, specified by the lack of stability, changeable perspective and resulting deficit of security, impossible to manage by social distancing. Such a perspective casts somewhat different light on our future and presence alike. We are terrified of what is going on: the images we receive might give the impression that we are simply helpless – against the evil, suffering and destruction, incredible until recently, very explicit now.

It is difficult to find sense in this time of ruthless violence – what we can find, however, is some turning point in this dramatic situation – and let us hope it is really there to prevent the head-on collision. We need to reformulate the existing order, so familiar and taken for granted. We need to question the so-called common sense and accepted *status quo*. The war situation also provokes the new ideas about the future, the new ways of applying creative skills to changing the world through design.

We should hope that what is happening next door will spark imagination to reconsider our wishes/desires to date. It will help modify the existing patterns of consumption and life style. The refusal to accept the situation is the basis of change and can turn design into intention towards a particular goal. Its role is directing the way and indicating the potential and vision to be shared in the public realm – and that is what I wish young designers above all.

in the time of crisis w czasach kryzysu

Design

Projektowanie

Adrian Chorębała
MENEDŻER GALERII ASP W KATOWICACH
RONDO SZUKI
dr hab. Agnieszka Nawrocka
KOORDYNATORKA KONKURSU NDP 2021,
DESIGN32

Adrian Chorębała
MANAGER OF THE RONDO SZUKI GALLERY OF
THE ACADEMY OF FINE ARTS AND DESIGN IN
KATOWICE
dr hab. Agnieszka Nawrocka
COORDINATOR OF THE BEST DESIGN DIPLOMA
COMPETITION 2021, DESIGN 32

Teżoroczna edycja konkursu na najlepszy dyplom projektowy publicznych uczelni artystycznych odbywa się w czasie, kiedy zasadne staje się pytanie o funkcję projektowania w rzeczywistości. Czas pandemii, a obecnie wojny przewartościowo wiele zjawisk i sprawia, że zaczynamy dostrzegać w życiu siłę ludzkiej solidarności, empatii i bliskości. Projektowanie jako narzędzie pomagające ludziom w codzienności jest niezbędnym elementem, który sprawia, że można żyć bardziej, pełniej i świadomiej. Jak z tym zadaniem poradzili sobie młodzi absolwenci publicznych uczelni artystycznych?

ZDROWIE

Design w służbie zdrowia to częsty temat prac dyplomowych. W tym roku absolwenci zainteresowali się tym, w jaki sposób dotyk może mieć działanie terapeutyczne i jak przełożyć to na obiekt, jak może wyglądać holter EKG dla dzieci, jak ma wyglądać i funkcjonować urządzenie do wspomagania leczenia młodzieńczej skoliozy idiopatycznej i jak przestrzeń może sprawić, że osoby z autyzmem będą dobrze funkcjonować.

EDUKUJ SIĘ!

Edukacja jest najważniejsza. Od tego jak i czego nauczymy dzieci, zależy nasza przyszłość. Edukacja w czasach nieustannego rozproszenia koncentracji powinna być atrakcyjna i podana w nowoczesny sposób. Nie dotyczy to jednak tylko dzieci, ponieważ żyjemy w czasach nowych zjawisk i nowych zagadnień. W tym roku w tematyce dyplomów powstały prace na temat ciszy, nieheteronormatywności, funkcji lasu, ekosystemu, kobiet w kulturze rowerowej czy historii Szczecina.

This year's edition of the best diploma of the public artistic academies is being held at the time when the question about function of design in reality becomes legitimate. The time of pandemic and now war re-evaluates many phenomena and makes us aware of the power of human solidarity, empathy and closeness. As a tool assisting people on a daily basis, design is a crucial element to live a stronger, more complete and more aware life. How was this subject tackled by young graduates of public artistic academies?

HEALTH

Design in healthcare is a frequent topic of diploma projects. This year, graduates have been interested in the therapeutic effect of touch and how it translates into an object, what an ECG holter for children could look like, how a device supporting the treatment of juvenile idiopathic scoliosis should look and function, and how space can help persons with autism function well.

EDUCATION!

Education is the key. Our future depends on how and what we teach kids. In the times of constant distraction, education should be attractive and served in a modern way. This refers to everyone, not only children, because we are surrounded by new phenomena and new issues. This year, diploma projects included works about silence, non-heteronormativity, function of forests, ecosystem, women in the cycling culture, and history of Szczecin.

PRZESTRZEŃ

W jaki sposób życie człowieka współtworzy przestrzeń? Jak właściwie zaprojektowane otoczenie może sprawić, że ludzie są w stanie pozbyć się traumy? Jak dobrze żyć w mieście? Jak projektować wertykalnie? Co sprawia, że możemy mówić o dobrze zrealizowanej rewitalizacji? Na te pytania odpowiadają prace z kategorii przestrzeń, które poruszają zagadnienia dotyczące nie tylko roli przestrzeni miejskiej w funkcjonowaniu społeczeństwa, adaptacji budynków użyteczności publicznej, tworzenia stref wypoczynku i relaksu, ale także trudnego tematu przemocy domowej.

ŻYJ LEPIEJ!

Projektowanie powinno być funkcjonalne i użyteczne. Ma poprawiać projekty już wdrożone, sprawiać, że ludzie w pracy i w czasie wolnym dostają narzędzie wpływające pozytywnie na jakość ich działania. „User friendly” nie jest już wymysłem, ale jak tłumaczy Robert Fabricant i Cliff Kuang – autorzy książki pod tym tytułem: „projektowanie wymaga szacunku dla oczekiwań użytkowników i zrozumienia niuansów ich życia”. W kategorii „Żyj lepiej” znajdują się produkty, aplikacje i kroje pisma. Ich właściwości są bardzo różnicowane – a łączy ich przyjazność użytkownikowi, która sprawia, że żyje się lepiej.

PRZYSZŁOŚĆ JEST TERAZ!

Natalia Hatańska w swojej książce o przyszłości „Wiek paradoksów. Czy technologia nas ocali?” zadaje tytułowe pytanie o samotność, manipulację i dezinformację. Młodzi projektanci starają się natomiast swoimi pracami odpowiedzieć na pytanie: jakich projektów

potrzebujemy, by funkcjonować w przyszłości, a także jak poradzić sobie z dzisiejszymi dysfunkcjami, które rozwijają się w szybkim tempie, stanowiąc coraz większy problem?

VIVA L'ARTE!

Projektowanie jest częścią sztuk wizualnych. Od zarażania karmi się ono sztuką, a estetyka stanowi ważną część wielu projektów. Wśród tegorocznych dyplomów znalazły się także prace, które kładą nacisk właśnie na połączenie designu ze sztuką.

SPACE

How does human life co-create space? Can well-designed surroundings help people to recover from a trauma? How to live well in the city? How to design vertically? What makes for a well-executed revitalisation? These questions are answered by works in the “Space” category touching on issues such as the role of urban space in the functioning of society, adaptation of public use buildings, creating leisure and relaxation zones, but also the difficult topic of domestic violence.

LIVE BETTER!

design should be functional and useful. It is expected to improve on the already implemented designs and give people at work and leisure a tool with a positive effect on their activities. “User friendly” is not a whim any more, but rather, as explained by Robert Fabricant and Cliff Kuang in their book of the same title: “Design requires respect for the expectations of users and understanding the nuances of their lives.” The “Live better” category includes products, applications and typefaces. Their properties are diversified, what they have in common, however, is being user-friendly – to make life better.

FUTURE IS NOW!

Natalia Hatańska, in her book about the future: “Wiek paradoksów. Czy technologia nas ocali?” – The Age of Paradoxes. Will Technology Save Us? asks the title question about loneliness, manipulation and disinformation. Young designers, in turn, attempt to respond to this questions: What designs do we need to function in the future? and: How to manage contemporary

dysfunctions as they develop rapidly and become more and more of a problem?

VIVA L'ARTE!

Design falls in the discipline of visual arts. It has always fed on art, and aesthetics is an important element of many designs. Among this year's diploma projects there are also works emphasising the connection between design and art.

To Learn From Schools

Towards Non-Exploitation and Non-Universalism Design

Uczyć się od szkół

W stronę dizajnu poza eksploatacją i uniwersalizmem

dr Agata Szydłowska
ACADEMY OF FINE ARTS IN WARSAW

Niełatwo jest być dziś projektantką lub projektantem. Dizajn musi odnaleźć się nie tylko wobec – jak wszystkie inne obszary aktywności człowieka – wyzwań współczesności i najbliższej przyszłości – lecz, a może przede wszystkim – zmierzyć się ze swoją zagmatwaną przeszłością. Pod głównym nurtem heroicznej historii o projektantach – rzadziej projektantkach – rozwiązujących ważne problemy i budujących nowy wspaniały świat, płynie wartka, podziemna rzeka o wodzie już nie tak krystalicznej jak nasze główne źródło. Coraz częściej te zanieczyszczone i brzydko pachnące wody wybijają na powierzchnię, każąc zmierzyć się ze skutkami tego, jak urządziliśmy świat. Przenośnia hydrologiczna ma tu podwójne znaczenie. Oprócz bycia poręczną metaforą, przypomina o tym, że powoli przychodzi nam zbierać żniwo napędzanych modernizacją, radykalnych ingerencji w ekosystemy, których rezultatem są nie tylko wielkie projekty infrastrukturalne, lecz także codzienny komfort obcowania z dostępnymi, przydatnymi i atrakcyjnymi przedmiotami.

Jak pisze William Myers, dwudziestowieczny dizajn został zbudowany w oparciu o osiągnięcia fizyki i chemii, które pozwoliły na rozkręcenie machin przemysłowych i zapanowanie nad tak zwaną przyrodą w taki sposób, by zużytkować to, co może być zużytkowane i unieszkodliwić to, co przeszkadza. Zdobycze fizyki i chemii pozwoliły przekształcić ropę naftową w tworzywa sztuczne. Im z kolei zawdzięczamy nie tylko słomki do napojów i reklamówki, lecz także

It is not easy to be a designer today. Design must find its way not only – as all the other areas of human activity – in the face of the challenges posed by the reality and immediate future, but, maybe mostly, come up against its messy past. Beside the mainstream heroic history of designers solving consequential problems and building the brand new world, there goes a fast-flowing underground river less crystal than our main stream. More and more frequently, these polluted and evil-smelling waters back up to the surface and force us to face the effects of how we have managed the world. The hydrological metaphor comes with a dual meaning here. Apart from being a handy trope, it reminds us that we are slowly reaping the harvest of modernisation-driven, radical interference into ecosystems which resulted in extensive infrastructural projects as well as the daily comfort of handling accessible, useful and attractive objects.

According to William Myers, the twentieth-century design was built on the foundations of physics and chemistry, fuelling the industrial machines and taming the so-called nature in order to use the usable and disrupt the disruptive. The accomplishments of physics and chemistry enabled turning oil into plastics. To those, in turn, we owe drinking straws and plastic bags as well as disposable syringes, surgical masks, latex gloves and hygienic water cups. Taming the nature is not only about building dams and drilling tunnels in mountains, but also the cult of sterility and stopping the spread of diseases which had decimated human populations until recently. The coronavirus pandemic revealed, among other things, that the

dr Agata Szydłowska
AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W WARSZAWIE

jednorazowe strzykawki, maseczki chirurgiczne, latek-sowe rękawiczki i higieniczne kubeczki na napoje. Zapanowanie nad naturą to nie tylko budowa tam i drażnienie tuneli w górach, ale także kult sterylności i zatrzymanie rozprzestrzeniania się chorób, które do niedawna dziesiątkowały populacje ludzkie. Pandemia koronawirusa pokazała nam między innymi to, że walka z plastikowymi jednorazówkami to działanie zastępcze, tyleż skazane na niepowodzenie, co często zupełnie nieadekwatne. Podziemny, brzydko pachnący nurt historii dizajnu to nie tylko mikroplastik i wyspy śmieci. To także rewolucja przemysłowa zbudowana na niewolniczej sile roboczej, na plantacjach bawełny na Amerykańskim Południu oraz na niemal niewolniczej sile roboczej dzieci i dorosłych, tracących zdrowie i życie w europejskich fabrykach. Współcześnie postęp i dobrobyt Globalnej Północy wciąż napędzany jest przez oparty na wyzysku kapitalizm, zasilany tanią pracą i tanimi zasobami z Globalnego Południa. Brzydki obrazek początku cyklu życia używanych przez nas i wyrzucanych po chwili sprzętów elektronicznych, jak i równie brzydki obrazek końca tego cyklu, ukrywane są przed naszymi oczami, by za nic w świecie nie psuć radości z nowego telefonu lub laptopa. Robotnicy pracujący przy wydobywaniu metali ziem rzadkich w Azji Południowo-Wschodniej cierpią z powodu chorób psychicznych wywołanych przez kontakt z toksycznymi odpadami. Natomiast niepotrzebne już baterie, telefony i laptopy wywożone są do krajów, dla których składowanie toksycznych odpadów jawi się jako sensowny zarobek. Brzydko pachnący nurt historii dizajnu to także wmówienie ludziom, że nowy produkt świadczy o ich gęście i statusie i wmówienie firmom, że przekonanie ludzi do

(...) można albo zrezygnować z projektowania w ogóle albo (...) zająć się projektowaniem eliminacji

wyrzucania rzeczy, które jeszcze działają i zastępowanie ich nowszymi wersjami, to dobry pomysł na rozkręcenie gospodarki i zarobienie jeszcze większych pieniędzy. Choć projektowanie uwikłane jest niemal we wszystkie przewiny oparte o wyzysk kapitalizmu, w pojedynkę niewiele może. Chociaż, jak odnotowuje brytyjski Design Council, na etapie projektowania rozstrzyga się osiemdziesiąt procent wpływu produktów, usług i infrastruktury na środowisko, trudno sobie wyobrazić, że projektantki i projektanci samodzielnie zmierzą się z Hydrą ekstraktywistycznego kapitalizmu. Bez woli politycznej i zmiany modeli ekonomicznych, taka działalność może mieć jedynie ograniczony zasięg. Wobec tak ponurego obrazu można albo zrezygnować z projektowania w ogóle albo, jak proponują teoretycy dizajnu, Tony Fry i Cameron Tonkinwise, zająć się projektowaniem eliminacji. Chodzi o to, aby projektować aktywnie, tak, by tych zaprojektowanych przedmiotów było coraz mniej. Według wspomnianych autorów, świat jest w tak katastrofalnej sytuacji, że projektowanie nowych, lecz zrównoważonych ekologicznie przedmiotów to za mało, a projektantki i projektanci powinni aktywnie włączyć się w procesy redukcji i eliminacji. Można też szukać drobnych szczelin, w których aktywność projektowa może zrobić jeszcze coś dobrego, choćby w małej, czasem jednostkowej skali. Bez imperialnego, charakterystycznego dla Globalnej Północy myślenia soljonistycznego, zauważać drobne, lokalne elementy

fight against disposables is a supplementary action as much inviable as often completely irrelevant. The odorous undercurrent of design history is more than plastic and garbage patches. It is also the industrial revolution raised on slavery, on cotton plantations in the American South and the near-sweated labour of children and adults wasting their health and life in European factories. The contemporary progress and wealth of the Global North is still driven by the exploitation-based capitalism fuelled by cheap labour and cheap resources of the Global South. The ugly picture of how the life cycle of electronics we use and quickly junk begins and the equally ugly picture of how this life cycle ends are concealed from us, for nothing is allowed to ruin the joy of the new smartphone, new laptop. Workers excavating the rare-earth elements in South-East Asia suffer from mental illnesses caused by contact with toxic waste. Redundant batteries, phones and laptops, in turn, are shipped to countries for which landfilling toxic waste seems like sensible earnings. The odorous undercurrent of design history also means making people believe that a new product testifies to their taste and status, and making companies believe that persuading people to dispose of working items and replace them with newer versions is a good idea towards driving the economy and earning even more money.

Despite being involved in almost any fault of the exploitation-based capitalism, design hardly acts alone. Although, as noted by the British Design Council, the design stage defines eighty percent of the effect the products, services and infrastructure will have on the environment, it is unimaginable that designers could

(...) designers could either give up on design whatsoever or (...) start designing elimination

single-handedly face the Hydra of extractivistic capitalism. Without political will and change of economic models, the range of such an activity will be quite limited. Faced with a picture so gloomy, designers could either give up on design whatsoever or, as suggested by two design theorists, Tony Fry and Cameron Tonkinwise, start designing elimination. That is to say, to design actively towards reducing the quantity of designed items. According to the authors mentioned above, the world's situation is so catastrophic that designing new yet sustainable objects will not suffice, and designers should become actively involved in the processes of reduction and elimination. It is also possible to find niches where the design activity could work towards something good, be it on a small individual scale. In contrast to the imperial, solutionism thinking typical of the Global North, it is possible to notice small local elements of the reality where the designer's intervention will bring the actual improvement to someone's life. Such projects could be executed at the academy, which functions beyond the economy of scale and instant benefit and so can – and should – turn into a laboratory for new ideas, inconceivable in the rigid framework of contemporary production based on the fixed paradigm of growth and resource exploitation. This will work the moment we abandon the conviction that academic activity must instantly translate into economy.

The graduate projects submitted to the Design32 competition are such laboratory studies based on

rzeczywistości, gdzie interwencja projektantki lub projektanta będzie w stanie na lepsze zmienić czyjeś życie. Miejszem realizacji takich projektów może być uczelnia, która funkcjonując poza ekonomią skali i natychmiastowej opłacalności, może – i powinna – zamienić się w laboratorium nowych idei, nie do pomyslenia w zastałych ramach współczesnej produkcji opartej o niezmienny paradygmat wzrostu i eksploatację zasobów. Stanie się tak, jeśli porzucimy przekonanie o tym, że działalność akademicka musi mieć natychmiastowe przełożenie na gospodarkę.

Prace dyplomowe biorące udział w konkursie Design32 są właśnie takimi laboratoryjnymi studiami, opartymi na celnych diagnozach problemów i propozycjach rozwiązań, które być może nie są odpowiedzią na globalne wyzwania, lecz mogą być zacznymi myślenia o tym, jak projektowanie może funkcjonować poza ekstraktywizmem i solucjonizmem. Iga Puzdrowska, autorka projektu *Negliż* bierze na warsztat intersekcjonalizm i zauważa, jak problemy przynależne kobietom, przecinają się z problemami osób z niepełnosprawnościami. Rezultatem jest projekt bieżąco produkowanej na zamówienie, zgodnie z indywidualnymi potrzebami i preferencjami. Diana Ufniaż, autorka projektu wnętrza domu dla osób z doświadczeniem przemocy domowej, proponuje z kolei częściowe rozwiązanie problemu niedofinansowania ośrodka za pomocą zastosowania rozwiązań pasywnych i samowystarczalności energetycznej, które po pierwsze ułatwią oszczędzanie, po drugie wygenerują nowe możliwości w kwestii źródeł finansowania. Wśród nominowanych prac są też projekty, które nie tyle rozwiązują problemy konkretnych

Prace (...) biorące udział w konkursie
(...) są laboratoryjnymi studiami,
opartymi na celnych diagnozach
problemów i propozycjach
rozwiązań, które być może nie są
odповідzią na globalne wyzwania,
lecz mogą być zacznymi myślenia
o tym, jak projektowanie może
funkcjonować poza ekstraktywizmem
i solucjonizmem

osób lub grup, co zapewniają im widoczność. Książka Meę Krajewskiej *Nikt nie rodzi się hetero: o tożsamości płciowej i seksualnej człowieka* oddaje głos osobom nieheteronormatywnym, natomiast publikacja *Nieźle Szprychy. O kobietach w kulturze rowerowej* Agnieszki Ejsymont kieruje światło na kobiece uczestniczki kultury kolarskiej. Niektóre realizacje znacznie wykraczają poza jedną dziedzinę, swobodnie łącząc projektowanie z medycyną i technologią (projekt dziecięcego holtera EKG Zofii Hernas oraz projekt ortezy dla pacjentek ze skoliozą Soni Nowok), czy ze sportem i technologią (projekt *NOfall* Sary Boś oraz aplikacja wspomagająca turystykę górską Klaudii Ginter). Wiele z realizacji dystansuje się wobec wymogu natychmiastowej użyteczności i pragmatyzmu, wprowadzając zakłócenia, skłaniając do refleksji i oferując krytyczny namysł nad doświadczeniami codzienności.

Być może zatem w poszukiwaniu nadziei można sięgnąć do tego czystego źródła heroicznej historii dizajnu, która opowiada często o niemal laboratoryjnych, akademickich działaniach, które u zarania były prawie nieobecne w codziennych życiach mieszkańców i mieszanek naszej planety. Jednak to właśnie akademickie, właściwie całkowicie oderwane

accurate diagnoses of problems and solutions offered not so much in response to global issues, but rather as sparks for thinking about how design might function outside of extractivism and solutionism. Iga Puzdrowska, the designer of *Dishabille*, addresses intersectionalism and notices how problems related to women converge with problems regarding persons with disabilities. The resulting lingerie design is custom made according to individual needs and preferences. Diana Ufniaż, who designed the interiors for the Victims of Domestic Violence Home, offers a partial amendment to the problem of insufficient funding by means of applying passive solutions and energetic self-sufficiency, which facilitate savings as well as generate new funding possibilities. The nominated works include designs intended to provide certain persons with visibility rather than solve their particular problems. Meę Krajewska's book *No – one Is Born Hetero: On Human Sex and Gender Identity* gives voice to non-heteronormative persons, while the publication *Nice Spokes. On Women in Cycling Culture* by Agnieszka Ejsymont casts the light on the female participants of the cycling culture. Certain projects go definitely beyond a single discipline, freely combining design with medicine and technology (ECG Holter Monitor for Children by Zofia Hernas and orthoses for patients with scoliosis by Sonia Nowok), sports and technology (*NOfall* by Sara Boś and the app for mountain tourism by Klaudia Ginter). Many of the works step back from the requirement of instant usability and pragmatism as they introduce disruptions, prompt reflection and offer a critical insight into the experiences of reality.

(...) projects submitted to the (...)
competition are such laboratory
studies based on accurate diagnoses
of problems and solutions offered
not so much in response to global
issues, but rather as sparks for
thinking about how design might
function outside of extractivism and
solutionism

We may hopefully reach for the clear source of heroic design history describing the near-laboratory academic actions, which initially were almost absent from daily lives of the residents of our planet. It was academic pursuits, however, completely detached from the market reality and large-scale production in the 1920s and 1930s Europe, that did become the reserves of ideas, solutions and technology when several years later, after the destruction of WWII, a better and more equal continent was rebuilt. The modernistic ideas around Existenzminimum, the minimum and hygienic living space for everyone, made it possible to think about the mass-built post war estates, which were far from perfect, but did offer dry and bright accommodation for the wide public for the first time in history of Europe. It was the discussion about standardisation taken within Deutscher Werkbund and further search for standard solutions, such as Frankfurt Kitchen designed by Margarete Schütte-Lihotzky, that paved the way to the mass production of necessary daily objects.

od rzeczywistości rynkowej i wielkoskalowej produkcji poszukiwania w Europie lat dwudziestych i trzydziestych, stały się zasobem pomysłów, rozwiązań i technologii, gdy kilkanaście lat później, po zniszczeniach drugiej z wojny światowej, doszło do odbudowy lepszego i bardziej sprawiedliwego kontynentu. Bez modernistycznych pomysłów wokół Existenzminimum, minimalnej i higienicznej przestrzeni mieszkalnej dla każdego, trudno byłoby pomyśleć o masowo budowanych powojennych osiedlach, które może nie były idealne, ale po raz pierwszy w dziejach Europy zapewniały szerokim masom suche i jasne lokum. Bez dyskusji o standaryzacji, która odbywała się w ramach Deutscher Werkbund i późniejszych poszukiwań standardowych rozwiązań, pojawiających się chociażby w ramach Kuchni Frankfurckiej zaprojektowanej przez Margarete Schütte-Lihotzky, trudno byłoby mówić o masowej produkcji najpotrzebniejszych do życia przedmiotów.

Kiedy wojska rosyjskie w Ukrainie pozostawiają po sobie zgłiszczona i ruiny, w poszukiwaniu sensu, a może i – paradoksalnie – nadziei, można spróbować sięgnąć pamięcią do wojen, które w dwudziestym wieku przeszły przez Europę. To właśnie z doświadczenia tych konfliktów wykiełkowało to, co prawdopodobnie najlepsze w historii wzornictwa. Trauma pierwszej wojny światowej doprowadziła modernistycznych artystów i projektantów do wniosku, iż to nierówności społeczne otwierają drogę nacjonalizmowi, a te – wojnie. Świadomość klasową – wnioskowano – politycy zastępowali fałszywą świadomością narodową, skłaniając zubożałe masy do walki i śmierci nie w swojej sprawie. Rozwiązaniem miało być zniwelowanie

nierówności społecznych i promocja myślenia w kategoriach uniwersalnych – a nie narodowych. Kluczową rolę w budowaniu tego nowego, równiejszego świata, miał pełnić dizajn i architektura, zapewniające wszystkim ludziom równy dostęp do zdrowych i godnych warunków życia. Te niezrealizowane postulaty równości powróciły po drugiej wojnie światowej w postaci chociażby masowego budownictwa. Każde zniszczenie i koniec starego porządku dają możliwość i nadzieję na zbudowanie nowego, sprawiedliwszego świata. W samej Ukrainie dzisiejsze okrucieństwa wojny dają nadzieję na odbudowę w duchu równości i demokracji. Dla reszty Europy i świata jest to szansa na przemyślenie świata na nowo, poza imperialno-kapitalistycznym zlepek interesów opartych o paliwa kopalne. W budowie świata bez wyzysku, nierówności, eksploatacji pracy ludzkiej i zasobów naturalnych, także – ponownie – muszą wziąć udział projektantki i projektanci. Być może zaczną w postaci dzisiejszych, a właściwie już wczorajszych – bo przedwojennych – projektów akademickich, już niedługo stanie się nowym standardem dla nowego świata. Tak, jak uczelniane, laboratoryjne projekty sprzed stu lat stały się zaczynem do odbudowy Europy po okrucieństwach drugiej wojny światowej.

While the Russian army in Ukraine leaves behind smouldering ruins in pursuit of sense and maybe also – paradoxically – of hope, we could think back to the wars that had been through Europe in the twentieth century. It was the experience of such conflicts that gave rise to what is probably the best in the history of industrial design. The trauma of WWI had led the modernistic artists and designers to the conclusion that social inequality opens the way to nationalisms, and these – to war. It was said that politicians replaced the class consciousness with false national consciousness, inclining the impoverished masses to fight and die for someone else's cause. The intended solution was to level the social inequality and promote thinking in universal, rather than national, categories. And the key role in building this new, more equal world was meant for design and architecture, providing all people with an equal access to healthy and dignified living conditions. Those unaccomplished claims of equality returned after WWII in such forms as mass building construction. Every destruction and end to the old order bring the possibility and hope of raising the new, more equal world. In Ukraine itself, today's atrocities of war give hope of restoration in the spirit of equality and democracy. The rest of Europe and world is given a chance to rethink the world beyond the imperialistic and capitalistic conglomerate of interests based on fossil fuels. The reconstruction of the world free of inequality, exploitation of human labour and natural resources also – and again – requires the participation of designers. It may be the spark in the form of today's, and actually yesterday's – pre-war – academic projects that will soon become the standard of the new world. Just as the

academic laboratory projects made a decade ago had been a spark to reconstruct Europe after the atrocities of WWII.

Dyplomy

Diplomas

2021



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **GDAŃSKU**
 WYDZIAŁ: Architektury i Wzornictwa
 PROMOTOR: prof. ASP dr hab. Maciej Dojlitko

Klaudia Ginter

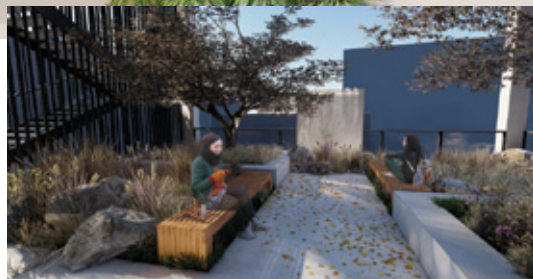
Tatry – multimedialna turystyka. Wykorzystanie nowych mediów w turystyce górskiej

To aplikacja mobilna wspomagająca turystykę górską. Koncepcja została stworzona w odpowiedzi na takie problemy, jak brak świadomości zagrożeń i zasad bezpieczeństwa w górach, nieumiejętność planowania tras czy trudność dokonania oceny własnych możliwości przez turystów. Proces projektowy przebiegał zgodnie z metodologią User Experience i Human Centered Design. Jego etapy objęły m.in.: wywiady z użytkownikami, tworzenie Person, User Stories, Architektury Informacji oraz prototypowanie Lo-Fi. Dla docelowego interfejsu (UI) powstał Design System wraz z identyfikacją wizualną oraz elementami Motion Design. Koncepcja graficzna została oparta na charakterze kształtów górskich. Projekt wykorzystuje również rozszerzoną rzeczywistość (AR) oraz technologię 360°. Jest przeznaczony zarówno dla początkujących, jak i bardziej doświadczonych osób, które uprawiają turystykę górską w Tatrach.

ACADEMY OF FINE ARTS IN **GDAŃSK**
 FACULTY: Architecture and Industrial Design
 PROMOTER: prof. ASP dr hab. Maciej Dojlitko

The Tatras – Multimedia Tourism. Using New Media in Mountain Tourism

This mobile app supports mountain tourism. The concept was conceived in response to such problems as insufficient awareness of dangers and safety rules in the mountains, inability of route planning and difficulty in self-evaluation of tourists' competence. The design process was conducted in compliance with the User Experience and Human Centred Design methodologies. Its stages included i.a. user interviews, drafting Persons, User Stories, Information Architecture and Lo-Fi prototyping. For the target User Interface, Design System with visual identity and Motion Design elements was created. The visual concept was based on the characteristic mountain shapes. Moreover, the design uses Augmented Reality and 360° technology. It is dedicated to both the beginners and more experienced hikers who do mountain tourism in the Tatras.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **GDAŃSKU**
 WYDZIAŁ: Architektury i Wzornictwa
 PROMOTOR: prof. ASP dr hab. Iwona Dzierżko-Bukał

ACADEMY OF FINE ARTS IN **GDAŃSK**
 FACULTY: Architecture and Industrial Design
 PROMOTER: prof. ASP dr hab. Iwona Dzierżko-Bukał

Martyna Grochowalska

Trzecie miejsce Dolnego Miasta – Pionowy Park Kieszonkowy

Głównym celem pracy jest zbadanie możliwości wprowadzania do zwartej zabudowy miejskiej ogólnodostępnej przestrzeni rekreacyjnej w formie wertykalnego parku kieszonkowego, usytuowanego w zabudowie plombowej. Park wertykalny ma pełnić rolę tzw. „trzeciego miejsca”, czyli takiego miejsca w przestrzeni publicznej, w którym użytkownicy odpoczywają zarówno od pracy, jak i domowej rutyny. W wybranej lokalizacji znajdują się wszelkie udogodnienia obejmujące handel i usługi oraz odbywają się tam stałe wydarzenia kulturalno-społeczne. Mieszkańcom brakuje jedynie miejsca pozwalającego na komfortowe spotkania, integrację i rozwój kulturalny w otoczeniu parkowym, którego nie można zrealizować w standardowy sposób (horyzontalnie, na poziomie terenu) w zwartej zabudowie Śródmieścia Gdańska.

The Third Place of the Lower Silesia – Vertical Pocket Park

The main objective of this work is to study the possibility of complementing the condensed urban architecture with a public recreational space in the form of a vertical pocket park, situated as an infill. The vertical park is meant as the so-called “third place” – such a place in public space where the users relax from work as well as their domestic routine. The selected location offers all facilities related to commerce and services, and holds fixed social and cultural events. The only thing missing is a convenient place for the residents to meet up, integrate and culturally develop in a park surroundings, which cannot be achieved in a standard, horizontal manner (at ground level) in the condensed architecture of Gdańsk Downtown.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU

WYDZIAŁ: Grafiki

PROMOTOR: dr Agata Królak

ACADEMY OF FINE ARTS IN GDAŃSK

FACULTY: Visual Arts

PROMOTER: dr Agata Królak

Marianna Pawłusiów

Słyszę ciszę

I Hear the Silence

Projekt składa się z dwóch części: książki obrazkowej o ciszy oraz poświęconej jej instalacji przestrzennej. Celem poruszenia tego tematu jest uświadomienie dziecku zjawiska ciszy – często przedstawionego w kontraście do dźwięku. Treści znajdujące się w książce powstały na podstawie rozmów z dziećmi w wieku przedszkolnym. Autorka dała im możliwość wypowiedzi i poznała ich wyobrażenie o abstrakcyjnym pojęciu. Instalacja przestrzenna poświęcona ciszy prezentuje amorficzne formy nawiązujące do kształtów użytych w książce. Zawiera treści dotyczące kwestii przeżywania ciszy. Przy zastosowaniu formy pytań i odpowiedzi instalacja porusza tematy związane ze zjawiskami występującymi w naturze, kosmosie oraz z potrzebami ludzkimi. Projekt skierowany został zarówno do dzieci, jak i dorosłych.

The design consists of two parts: a picture book about silence and dedicated spatial installation. It is meant to make children aware of the phenomenon of silence, which is often presented in contrast to sound. The content of the book was created based on conversations with pre-schoolers. The author gave them the possibility of expression and thereby learned their interpretations of this abstract idea. The spatial installation dedicated to silence presents amorphous forms in reference to the shapes used in the book. Its content refers to the experience of silence. By means of questions and answers, the installation refers to the phenomena of nature, cosmic space and human needs. The design is addressed to children and adults alike.





AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **GDAŃSKU**
WYDZIAŁ: Architektury i Wzornictwa
PROMOTOR: prof. ASP dr hab. Anna Wejkowska-Lipska

Klaudia Towarnicka

Dom słów. Kultura pisma i książki. Adaptacja wnętrza dawnego klasztoru św. Moniki w Lizbonie

Projekt jest próbą adaptacji wyjątkowego wnętrza, które stanowiłoby strefę aktywnego kontaktu z kulturą pisma i książki wśród dzieci. Podjęcie takiej tematyki projektu było umotywowane potrzebą stworzenia przestrzeni dla najmłodszych, miejsca, gdzie mogliby rozwijać swoją kreatywność, obcując zarazem z książkami. Koncepcja projektu opiera się o pojęcia *sacrum* i *profanum*, wskazując układ funkcjonalno-przestrzenny. Idea „sanktuarium” w sanktuarium powstała poprzez dodanie nowej warstwy, będącej powieleniem formy wewnętrznej kościoła, która swoją strukturą i kształtem oddaje szacunek istniejącej architekturze oraz stanowi nowy walor architektoniczny. Konstrukcję wykonano ze stalowych rurek, które powielone horyzontalnie i wertykalnie, tworzą siatkę. Co więcej, stworzona przestrzeń wykorzystuje wartości związane z książką i ilustracją, angażując dzieci w jej odkrywanie i subiektywne odcodowanie werbalne.

ACADEMY OF FINE ARTS IN **GDAŃSK**
FACULTY: Architecture and Industrial Design
PROMOTOR: prof. ASP dr hab. Anna Wejkowska-Lipska

The House of Words. The Writing and Book Culture. Adaptation of Interiors of the Former Monastery of the Mónicas in Lisbon

The design is an attempt of adapting a special interior as a zone of active contact with the writing and book culture for children. It responds to the need of creating a space for the youngest, a place where they could develop their creativity in contact with books. The design concept is based on the notions of *sacrum* and *profanum*, indicating the functional and spatial system. The idea of “sanctuary” was added as a new layer, imitating the interior form of the church, whose structure and shape pay respects to the existing architecture and constitute a new architectonic value. The construction was made of steel pipes, horizontally and vertically multiplied to form a net. Moreover, the designed space uses the values connected with book and illustration and engages children in its discovery and verbal decoding.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **KATOWICACH**

WYDZIAŁ: Projektowy

PROMOTOR: dr Agnieszka Fajak

Zofia Hernas

Dziecięcy holter EKG

Malu to dziecięcy holter EKG. Celem projektu było stworzenie produktu dostosowanego do potrzeb małych pacjentów oraz poprawa komfortu podczas badania. Rejestracja holterem EKG to rutynowe badanie przeprowadzane w celu wykrycia wady serca lub kontroli istniejącej wady. Wiele dzieci od najmłodszych lat przechodzi monitorowanie holterem EKG, ale nie ma dedykowanych im urządzeń. Produkt powstał na podstawie konsultacji z kardiologami dziećmi, rodzicami dzieci z wadami serca oraz specjalistami od technologii medycznych. *Malu* stanowi nowe rozwiązanie na rynku sprzętów medycznych. Produkt składa się z kamizelki utrzymującej urządzenie holtera na klatce piersiowej oraz rejestratora dostosowanego kształtem do ciała dziecka. Obłą, przyjazna forma projektu zmniejsza strach i złe skojarzenia związane z aparaturą medyczną oraz zwiększa wygodę podczas badania.

ACADEMY OF FINE ARTS AND DESIGN IN **KATOWICE**

FACULTY: Design

PROMOTER: dr Agnieszka Fajak

ECG Holter Monitor for Children

Malu is an ECG holter monitor for children. The aim of this project was creating a product adapted to the needs of little patients and improving their comfort during the examination. The ECG holter recording is a standard test conducted in order to detect heart condition or to control the existing condition. Although many children are monitored with the ECG holter from the very young age, there are no devices dedicated to them. The product was created based on consultations with children cardiologists, parents of children with heart conditions and medical technologies experts. *Malu* is a new solution on the medical equipment market. The product consists of a vest holding the holter device on the chest and the recorder in a children-friendly shape. The ovoid form of the design releases the fear and negative associations connected with medical equipment and improves the comfort during examination.

Patrycja Mola

Projekt variable fontu

Monsun wraz z interfejsem dla projektów dynamicznych

Krój pisma *Monsun* oraz interfejs strony *Type of move* eksplorują możliwości technologii variable fonts w animacji typografii. *Monsun* powstał z chęci eksperymentowania i poszukiwania rozwiązań dla zagadnień dynamiki, czytelności, przejść i animacji, czyli dodatkowych wartości, które wyzwala technologia variable fonts ze statycznego kroju pisma. Powstaje coraz więcej krojów pisma projektowanych z myślą o ruchu, ale projekty dynamiczne nie posiadają wystarczającego wsparcia ze strony producentów software'u. Tym samym od projektantów graficznych wymaga się znajomości programowania, umożliwiającego tworzenie dynamicznych kompozycji, które bazują na variable fontach. Program *Type of move* jest zatem próbą rozwiązania tego problemu.

Design of Variable Font

Monsun with Interface for Dynamic Projects

The *Monsun* font and *Type of move* website interface explore the possibilities of variable fonts in type animation. *Monsun* was designed as an experiment in pursuit of solutions accounting for dynamics, legibility, transitions and animation, which are the added values released from the static typeface by the variable fonts technology. Although there have been many typefaces designed with motion in mind, dynamic projects are not sufficiently supported by the software producers. Graphic designers are therefore required to be familiar with programming, which enables us to create dynamic layouts based on variable fonts. The *Type of move* programme is an attempted solution to this problem.

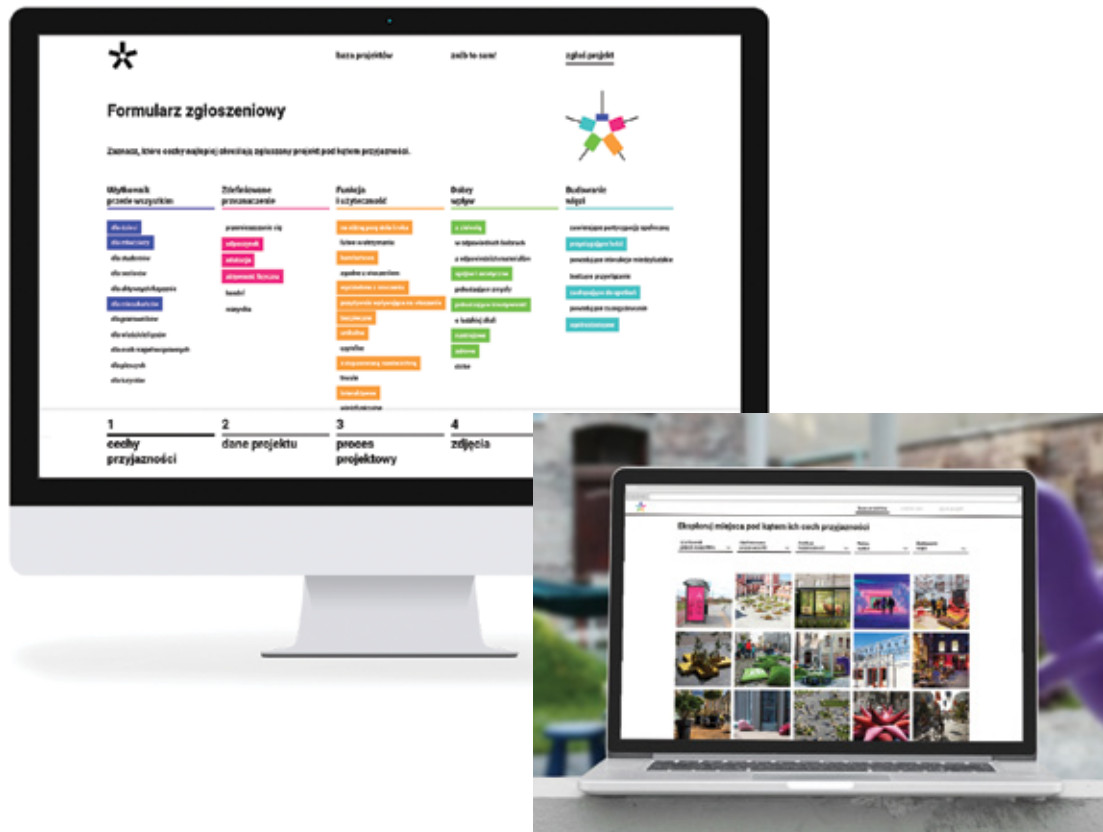
VARIABLE FONT

TWO AXES

MONSUN
MONSUN
MONSUN
MONSUN
MONSUN

DISPLAY

hurricane
thundering
sound of rain



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **KATOWICACH**
WYDZIAŁ: Projektowy
PROMOTOR: prof. dr hab. Tomasz Bierkowski

Adrianna Wyciśło

Przyjazne miejsce. Zestaw narzędzi uświadamiający rolę przestrzeni publicznej w funkcjonowaniu społeczeństwa

Przyjazne miejsce to strona internetowa i materiały edukacyjne, które pomagają w rozumieniu, tworzeniu i modyfikowaniu przestrzeni miejskich. Celem projektu jest uświadomienie społeczeństwu, że ma ona duży wpływ na jakość życia. Praca zachęca do podejmowania inicjatyw oddolnych – zorientowanych na budowanie otoczenia przyjaznego szerokiej grupie odbiorców i utworzenia pierwszego internetowego katalogu polskich projektów społecznych w przestrzeni miast. Motywacją do podjęcia tematu była z jednej strony zła jakość przestrzeni społecznych w Polsce i niewiedza na temat tego, jaką rolę w ogóle pełni przestrzeń publiczna w funkcjonowaniu społeczeństwa, z drugiej brak bazy polskich, przyjaznych miejsc. Projekt to prototyp zaprojektowany w Adobe XD. Jest łatwy do wdrożenia, ma charakter badawczy i stanowi źródło wiedzy oraz inspiracji m.in.: dla planistów, deweloperów, architektów, NGO, społeczności lokalnych, aktywistów.

ACADEMY OF FINE ARTS AND DESIGN IN **KATOWICE**
FACULTY: Design
PROMOTOR: prof. dr hab. Tomasz Bierkowski

Friendly Place. A Set of Tools Creating Awareness of the Role of Public Space for the Society

Friendly Place is a website and educational materials facilitating the understanding, creation and modification of urban space. It aims to make the society aware how it affects the quality of life. The work encourages the grass root initiatives towards building the environment friendly to a wide group of users and creating the first on-line catalogue of Polish social projects in the cities. The choice of subject was motivated, on the one hand, by the bad quality of social spaces in Poland and the insufficient knowledge on the role of the public space in the functioning of the society, and by the lack of the database of friendly Polish places on the other. The work is a prototype designed in Adobe XD. It is easily implementable, research-based and constitutes a source of knowledge and inspiration for i.a. urban planners, developers, architects, NGOs, local communities, activists.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **KATOWICACH**

WYDZIAŁ: Projektowy

PROMOTOR: dr hab. Ałata Chmielarz, prof. ASP

ACADEMY OF FINE ARTS AND DESIGN IN **KATOWICE**

FACULTY: Design

PROMOTOR: dr hab. Ałata Chmielarz, prof. ASP

Marta Źmija-Wojciuch

Projekt przestrzeni wspólnej w nowym budynku wzornictwa ASP w Katowicach

Zestaw mebli *IFFY* oraz warsztaty integracyjne *Make me UP! Together* zostały zaprojektowane po to, by w kreatywny i praktyczny sposób wspomagać budowanie więzi między studentami pierwszego roku wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Meble *IFFY* stworzono do przestrzeni wspólnej uczelni. Projekt wspomaga proces integracji. Dzięki temu studenci mogą pracować w grupach i mają możliwość poznania maszyn i technologii dostępnych w katowickiej ASP. Dodatkowo współpraca podczas wytwarzania mebli wspomaga budowanie relacji interpersonalnych oraz poczucie przynależności do społeczności akademickiej.

Design of a Common Space in the New Industrial Design Building of ASP Katowice

IFFY Furniture Set and *Make me UP!* integration workshops. The *Together* workshops were designed to creatively and practically foster the bond among freshman students of industrial design at the Academy of Fine Arts and Design in Katowice. The *IFFY* furniture was created for the common space of the Academy. The project facilitates the integration process. Working in groups, students become familiar with machines and technologies available at the Academy of Fine Arts and Design in Katowice. Additionally, their collaboration during furniture production fosters interpersonal relations and the sense of belonging to the academic community.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. JANA MATEJKI
W **KRAKOWIE**

WYDZIAŁ: Form Przemysłowych

PROMOTOR: prof. dr hab. Czesława Frejlich

Sonia Nowok

Wspomaganie leczenia młodzieńczej skoliozy idiopatycznej poprzez kształtowanie ortez w technologii druku 3D

Projekt przedstawia nowoczesną metodę zachowawczego leczenia młodzieńczej skoliozy idiopatycznej. Zadaniem ortozy jest korygowanie trójplaszczynowego skrzywienia kręgosłupa. Główną motywacją do podjęcia tematu były obserwacje młodych pacjentek, które stosowały przestarzałe górsy ortopedyczne. Zastosowana technologia druku 3D pozwala na kształtowanie dokładnie dopasowanych rozwiązań i zamyka cały proces w jednym wirtualnym środowisku. Orteza przyjmuje formę modułową, co umożliwia regulację poszczególnych elementów i wydłuża czas użytkowania. Ukształtowanie modułów i ich ażurowa struktura zostały opracowane z myślą o podnoszeniu komfortu pacjentki i skuteczności działania ortozy.

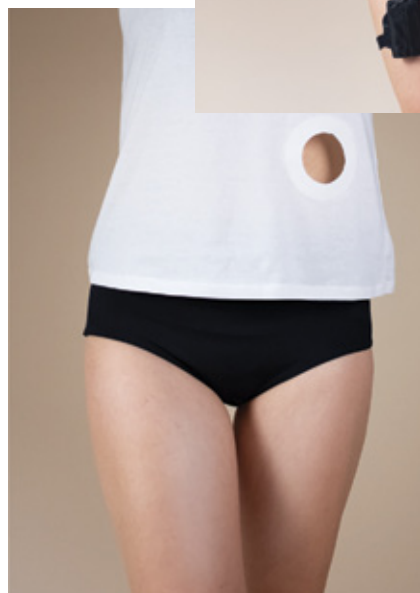
JAN MATEJKO ACADEMY OF FINE ARTS IN **KRAKOW**

FACULTY: Industrial Forms

PROMOTOR: prof. dr hab. Czesława Frejlich

Supporting the Treatment of Juvenile Idiopathic Scoliosis by Forming Orthoses in the 3D Printing Technology

The design presents a modern method of conservative treatment of the juvenile idiopathic scoliosis. The orthosis is meant to correct the three-dimensional scoliosis. The choice of subject was motivated by the observations made by young patients who used outdated spinal jackets. The applied 3D printing technology allows forming the precisely fitted solutions and encloses the entire process in a single virtual environment. The orthosis is modular in form which enables regulation of individual elements and prolongs the time of use. Forming of the modules and their openwork structure were developed to facilitate the patient's comfort and the efficiency of orthosis.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. JANA MATEJKI
w **KRAKOWIE**
WYDZIAŁ: Form Przemysłowych
PROMOTOR: dr Piotr Hojda

Iga Puzdrowska

Negliż – marka bielizniana dla kobiet

Negliż to projekt marki bieliznianej dla kobiet umożliwiający przenoszenie rzeczy osobistych. Ideą było przełamanie tabu kobiecych problemów oraz uwzględnienie potrzeb użytkowniczek ze stomią, cukrzycą i po mastektomii. Model uszyty został z dzianiny wiskozowej, lycry i dzianiny bambusowej w miejscach intymnych. Istotnym założeniem było szycie bielizny dopiero po złożeniu zamówienia przez użytkowniczkę tak, aby uniknąć nadprodukcji odzieży oraz aktywizacja lokalnych gorseciarek. *Negliż* to zestaw bielizny dla wszystkich kobiet, który poza kwestią przenoszenia rzeczy osobistych, takich jak produkty menstruacyjne, uwzględnia także potrzeby kobiet z niepełnosprawnościami.

JAN MATEJKO ACADEMY OF FINE ARTS IN **KRAKOW**
FACULTY: Industrial Forms
PROMOTER: dr Piotr Hojda

Dishabille – Lingerie Brand

Dishabille is a design of lingerie brand to carry personal items. The idea was to break the taboo of female problems and account for the needs of users with stoma, diabetes and after mastectomy. The model was sewn from viscose knitted fabric, lycra and bamboo knit in the intimate parts. An important objective was to sew the underwear only after the order was placed by the user to avoid clothing overproduction and activate local corsetieres. *Dishabille* is a set of lingerie for all women which, beside carrying personal items such as menstruation products, also accounts for the needs of women with disabilities.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. JANA MATEJKI
w **KRAKOWIE**

WYDZIAŁ: Form Przemysłowych

PROMOTOR: dr Maciej Własnowolski

Wiktor Skawski

Bujadło

Celem projektu było zaproponowanie nowej sytuacji przy stole i odświeżenie związanych z nim zwyczajów, tak, by ułatwiać interakcję z drugą osobą. Podjęty przez autora temat miał swój początek w aspektach, które w jego życiu pełniły i pełnią istotną rolę: rodzina, przyjaciele i relacje międzyludzkie. Znacząca jest tu rola samego jedzenia – posiłku, który niesie ze sobą pewnego rodzaju moc, a także sama ideologia slow life i slow food. Model stołu został wykonany z jesionu tradycyjnymi metodami stolarskimi. Wprowadzenie do niego elementu zabawy pozwala łamać bariery, uczy współpracy, umożliwia wytworzenie wewnętrznego języka w środowisku domowym oraz zmienia znaną dotychczas nawigację po stole.

JAN MATEJKO ACADEMY OF FINE ARTS IN **KRAKOW**

FACULTY: Industrial Forms

PROMOTOR: dr Maciej Własnowolski

The Rocker

The aim of design was offering a new situation at the table and refreshing the related customs in order to facilitate communication with another person. The subject was inspired by the aspects the designer found particularly important in his life: family, friends and interpersonal relationships. The role of the food itself is equally significant – the meal holds certain power, as much as the ideology of slow life and slow food does. The model was made of ash wood by means of traditional carpentry methods. Its playful element helps break the barriers, teaches collaboration, facilitates creating the in-house language and changes the customary table navigation.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. JANA MATEJKI
W **KRAKOWIE**
WYDZIAŁ: Form Przemysłowych
PROMOTOR: dr hab. Dorota Ogonowska, prof. ASP

JAN MATEJKO ACADEMY OF FINE ARTS IN **KRAKOW**
FACULTY: Industrial Forms
PROMOTOR: dr hab. Dorota Ogonowska, prof. ASP

Jaśoda Rozalia Tokarczyk

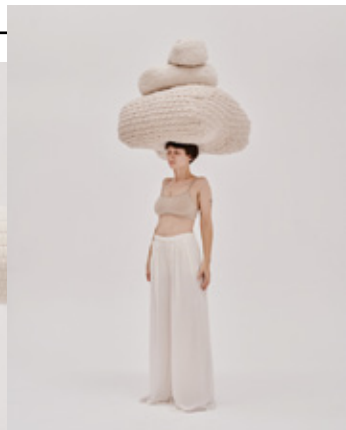
Opracowanie graficzne
i typograficzne książki dla
dzieci pt. „Mój dziadek był
drzewem czereśniowym”
autorstwa Angeli Nanetti,
uzupełniona o elementy
konwergencyjne – prototyp
aplikacji mobilnej

Graphic and Typographic
Design of the Children's
Book: “My Grandfather Was
a Cherry Tree” by Angela
Nanetti supplemented with
converging elements –
mobile app prototype

Celem projektu było opracowanie transmedialnej książki dla dzieci, w wieku 7–13 lat. Motywacją stało się poszukiwanie współczesnej, atrakcyjnej dla najmłodszych formy, w oparciu o wielowątkową historię małego Antosia. Oryginalna narracja ilustracyjna pozwala współtworzyć, indywidualizować i aktywizować odbiór. Tworzą ją: analogowy rysunek, malarska plama w połączeniu z kolażową wycinanką, odręczne pismo, różne typy ilustracji – rozkładówki, alonże. Książka zachęca do rysowania i skupienia uwagi poprzez liczne zadania. Aplikacja mobilna stanowiąca element konwergencyjny, umożliwia wspólną zabawę, budowanie międzypokoleniowej więzi, zdobywanie wiedzy. Książka uczy szacunku wobec natury, oswaja trudne sytuacje, jest czułą przyjaciółką w samotności, nudzcie, smutku i radości.

The aim of design was developing a transmedia book for children aged 7–13. It was made in pursuit of the contemporary form attractive to the youngest readers and based on the multithreaded story of the little Antoś. The original illustrative narration enables the user to co-author the book by individualising and activating its reception. It is composed of: analogue drawing, painterly patch of colour in connection with collage cut-outs, handwritten script, various types of illustration – spreads, allonges. The book encourages the readers to draw and focus their attention by offering them numerous tasks. A convergence element, the mobile app, facilitates common play, building bonds across generations, acquiring knowledge. The book teaches respect towards nature, tames difficult situations, acts as a tender companion in one's loneliness, boredom, sadness and joy.





AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. WŁADYSŁAWA
STRZEMIŃSKIEGO W ŁÓDZI
WYDZIAŁ: Tkaniny i Ubioru
PROMOTOR: dr Dominika Kroęulska-Czekalska

Dominika Gacka

DOTYKI. Kolekcja ęakardowych obiektów taktylnych

DOTYKI to zestaw pięciu obiektów taktylnych o działaniu terapeutycznym, które kwestionują hegemonię wzroku w designie, w świecie pandemii i życia „online”. Bazą do miękkich rzeźb – przytulanek jest tkanina ęakardowa, stworzona z naturalnych surowców, a formy wypełnia wełna merino. Kolekcja została „pozbawiona koloru”, a abstrakcyjny kształt poszczególnych elementów zostawia pole do interpretacji dla użytkownika. Dodatkowa funkcja w przypadku koęski to możliwość bujania, z kolei koc swoim ciężarem nawiązuje do koędry sensorycznej. Projekt autorka kieruje do osób dorosłych, którym chce przypomnieć, że dotyk, przytulanie, bodźce fizyczne mają taki sam wpływ na ich samopoczucie i zdrowie psychiczne, jak u dzieci.

THE STRZEMIŃSKI ACADEMY OF FINE ARTS ŁÓDŹ
FACULTY: Textile and Clothing
PROMOTER: dr Dominika Kroęulska-Czekalska

TOUCHES. Collection of Jacquard Tactile Objects

TOUCHES is a set of five tactile objects of therapeutic nature which question the hegemony of sight in design in the world of pandemic and living on-line. The soft cuddly sculptures are based on jacquard fabric made of natural raw materials, and the forms are filled with merino wool. The collection is “colourless”, while abstract shapes of individual elements leave the users with space for interpretation. Additional functions include the possibility of rocking in the case of bassinet, while the weight of the blanket refers to sensory duvets. Addressed to adults, the design aims to remind them that touch, cuddling, physical stimuli affect their well-being and mental health as much as they do in children.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. WŁADYSŁAWA
STRZEMIŃSKIEGO W ŁÓDZI
WYDZIAŁ: Sztuk Projektowych
PROMOTOR: prof. dr hab. Andrzej Boss,
dr hab. Sęrgiusz Kuchczyński

Izabela Kędzior

Luksus jutra

Projekt koncertuje się wokół zmian klimatycznych, środowiska oraz wciąż malejących zasobów naturalnych. Nawiązując do tego globalnego problemu dyplomantka stworzyła cztery komplety sztućców, odzwierciedlające jej wizję przyszłego świata i to, w jaki sposób może wyglądać spożywanie posiłków przez następne pokolenia. W oparciu o tę samą tematykę zaprojektowała oraz wykonała także kolekcję biżuterii, zawężając ją jednak do żywiołu wody. Przedmioty te noszone podczas pochmurnej pogody, pozyskują i gromadzą wodę deszczową. Podjęty temat uświadomił autorce, że luksusem jutra staje się obcowanie z naturą i korzystanie z jej darów. Swoimi pracami chciała skłonić odbiorcę do zastanowienia się nad tym, jak ważne jest dbanie o środowisko dla dobra nas wszystkich. Do wykonania prac zostały zastosowane tradycyjne techniki złotnicze, a materiały wykorzystane przy projekcie, takie jak metal czy szkło, mogą zostać poddane procesowi recyklingu.

THE STRZEMIŃSKI ACADEMY OF FINE ARTS ŁÓDŹ

FACULTY: Design Arts

PROMOTOR: prof. dr hab. Andrzej Boss,
dr hab. Sęrgiusz Kuchczyński

The Luxury of Tomorrow

The design concentrates around climate change, environment and the constantly diminishing natural resources. In reference to this global issue, the diploma student designed four sets of silverware to reflect her vision of the future world and the way future generations might be having their meals. Based on the same subject, she also designed and made a jewellery collection, restricted to the element of water. Worn in the cloudy weather, the items collect rainwater. The theme made the designer realise that the luxury of tomorrow will mean being close to nature and using its gifts. Through her works, she wanted to provoke the recipient's thought on the importance of environmental care for our common well-being. The works were produced by means of traditional goldsmithing methods with recyclable materials such as metal and glass.

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. WŁADYSŁAWA
STRZEMIŃSKIEGO W ŁÓDZI
WYDZIAŁ: Sztuk Projektowych
PROMOTOR: dr hab. Rafał Szrajber

Diana Ufniarz

Projekt wybranych wnętrz koncepcji domu dla ofiar przemocy domowej przy ul. Wschodniej w Łodzi uwzględniający rozwiązania pasywne i samowystarczalne

Projekt domu dla ofiar przemocy domowej jest odpowiedzią na potrzebę stworzenia wielowymiarowego kompleksu pełniącego rolę enklawy dla potrzebujących schronienia. Biorąc pod uwagę finansowe problemy, z jakimi boryka się większość organizacji charytatywnych i fundacji, projekt ten, dzięki swoim pasywnym i samowystarczalnym rozwiązaniom, ułatwia niesienie pomocy poprzez ograniczanie zużycia zasobów i marnowania energii. Umożliwia także pozyskiwanie funduszy przy jednoczesnym zapewnieniu godnych warunków pobytowych, które sprzyjają procesom leczenia terapeutycznego. Jako ciekawy punkt na mapie miasta zwracałby uwagę mieszkańców zarówno na problem istnienia przemocy domowej, jak i nagłą potrzebę wprowadzenia bardziej ekologicznych i energooszczędnych rozwiązań w budownictwie.

Design of Selected Interiors of the Concept for the Victims of Domestic Violence Home at Wschodnia Street in Łódź Including Passive and Self- sufficient Solutions

The design of home for the victims of domestic violence responds to the need of creating a multidimensional complex as an enclave for those desperate for shelter. Accounting for financial difficulties experienced by the majority of charitable organisations and foundations, the design offers passive and self-sufficient solutions and thereby facilitates providing help with limited resources and energy used. It also enables fund-raising along with dignified living conditions, facilitating the therapeutic processes. As an interesting point on the city plan, it would draw the residents' attention both to the problem of domestic violence and the urgent need of implementing more eco-friendly and energy efficient solutions in construction building.





AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. WŁADYSŁAWA
STRZEMIŃSKIEGO W ŁÓDZI
WYDZIAŁ: Sztuk Projektowych
PROMOTOR: dr Rafał Dobruchowski

THE STRZEMIŃSKI ACADEMY OF FINE ARTS ŁÓDŹ
FACULTY: Design Arts
PROMOTOR: dr Rafał Dobruchowski

Weronika Wojnarowicz

Korek jako materiał dla projektanta wzornictwa przemysłowego

Projekt powstał w celu znalezienia substytutu szkodliwego plastiku. Głównym surowcem stał się korek, ponieważ jest jednym z najbardziej zrównoważonych materiałów na świecie. Pierwszymi odbiorcami pracy są projektanci, którzy chcą szerzyć odpowiedzialne podejście do wykorzystywanych materiałów i uświadamiać także samych konsumentów, czyli finalną grupę docelową. Motywacją był zauważony podczas studiów problem nadprodukcji śmieci – na przykład pianki pcv do prezentacji projektów. Dzięki współpracy z Politechniką Łódzką autorka zaproponowała szereg biomateriałów i przedstawiła ich specyfikację w oparciu o przeprowadzone badania. Z nowego materiału stworzyła wieszak na ubrania, który zapobiega rozciąganiu kołnierzy oraz rozwiązuje problem ekologiczny w branży odzieżowej.

Cork as Material for Industrial Designer

The design was created in pursuit of a substitute for harmful plastic. The main raw material used here is cork as one of the most sustainable materials in the world. The first recipients are designers who wish to popularise the responsible approach to materials and also raise awareness in the target group, the consumers themselves. It was motivated by the problem of excessive waste production noticed during the study time, for example PVC foam used for presentations of designs. In collaboration with the Technical University in Łódź, the designer was able to propose a range of biomaterials and present their specification based on conducted research. Using the new material, she created a clothing hanger which prevents collars from stretching while solving an eco-issue in the clothing industry.



UNIwersytet Artystyczny im. Magdaleny
ABAKANOWICZ W **POZNANIU**
WYDZIAŁ: Architektury Wnętrz i Scenografii
PROMOTOR: dr hab. Anna Rejgimowicz-Korytowska

Jakub Jasiński

HOT COUTURE (Twórczość Thierry'ego Muglera – wizja przerysowanego kostiumu)

Kolekcja jest reinterpretacją źródeł inspiracji i tendencji projektowych Thierry'ego Muglera, szczególnie tych związanych z robotyką czy bielizną. To także zmodernizowany powrót do mody przełomu lat 80. i 90. oraz ówczesnej, przerysowanej wizji kobiecości. Zastosowana w tytule gra słowna dotyczy zarówno unikatowych technik i wykończeń, jak i erotycznego aspektu ludzkiego ciała. Projekty są też próbą zatarcia granicy pomiędzy kostiumem – kompletem żakietu i spódnicy/spodni a kostiumem w ujęciu teatralnym. Kolekcja stanowi obojętną na zmieniające się trendy, nieco odrealnioną, fantazję na temat wyglądu kobiety, a zawarte w niej geometryczne formy, barwy i humor odrywają od szarej rzeczywistości czasów, w jakich się obecnie znajdujemy.

MAGDALENA ABAKANOWICZ MAGDALENA
ABAKANOWICZ UNIVERSITY OF THE ARTS **POZNAŃ**
FACULTY: Interior Architecture and Stage Design
PROMOTER: dr hab. Anna Rejgimowicz-Korytowska

HOT COUTURE (Thierry Mugler's Art – Vision of Overplayed Costume)

The collection reinterprets Thierry Mugler's sources of inspiration and design tendencies, especially those connected with robotics and underwear. It is also a modernised return to the fashion of the turn of 1980s and 90s and the overplayed vision of femininity at that time. The title wordplay refers to the unique methods and finishings as well as to the erotic aspect of the human body. The designs attempt to blur the border between a costume – jacket and skirt/trousers set – and a theatre costume. Resisting the changing trends, the collection comes as a slightly surreal fantasy about woman's appearance, while its geometric forms, colours and humour depart from the grey reality of contemporary times.

¶ Typeface *style* ↙

reflecting emotional sensibility

Serif

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 (.,;:-!?)

Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 (.,;:-!?)

Display

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 (.,;:-!?)

TYPO PRACOWNIA

Żółć gęślą jaźń

Typeface Design Competition

Hamburgefontsv

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

• **Waż** maść w dłoń miękka

Agresywny choć elegancki przekaz *emocjonalny*.

Jakie są emocje?

Pójdźże, kiń tę chmurność w głąb fleszy

Saccharomycetidae

The sharp nature of the serifs!

TYPO PRACOWNIA

Typeface Design Competition

Hamburgefontsv

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

Waż maść w dłoń miękka

• **BORDERLINE** •

Książęcych spóźnień czułość

Jakie są emocje?

ODMIANA STONOWANA

Thin¹⁰⁰ Light³⁰⁰ Regular⁴⁰⁰ Medium⁵⁰⁰

SemiBold⁷⁰⁰ Bold⁸⁰⁰ Black⁹⁰⁰

Masters

Regular *Italic*
Black Italic

↘

Thin *Italic*
Regular *Italic*
Black Italic

↘

Regular
Black

TYPO PRACOWNIA

Żółć gęślą jaźń

Typeface Design Competition

Przyjemny

Hamburgefontsv

Tomato

Charakter pisma

minimum

Typography

UNIwersytet Artystyczny im. Magdaleny

Abakanowicz w **POZNANIU**

WYDZIAŁ: Grafiki i Komunikacji Wizualnej

PROMOTOR: prof. dr hab. Krzysztof Kochnowicz

Szymon Marciniak

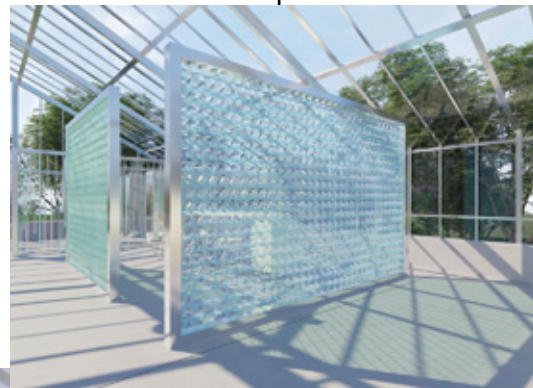
Relatywizm emocjonalny w typografii. Projekt rodziny kroju pisma uwzględniający szerokie spektrum zastosowania

Projekt rodziny kroju pisma *Adfectus*, dla której wrażeniowość emocjonalna jest istotnym elementem, podlega interpretacji w postaci form litericznych. Rodzina kroju pisma zawiera trzy style: szeryfowy, bezszeryfowy oraz displayowy. Każdy z nich został rozszerzony o odmiany grubości oraz zaprojektowane znaki diakrytyczne, zwiększając tym samym spektrum stosowania fontu. Dla stylu szeryfowego oraz bezszeryfowego zaprojektowano również odmiany pochyle, aby spełnić zapotrzebowanie na funkcję wyróżnienia w składzie długich partii tekstu. Motywacją autora było zgłębienie wrażeniowego aspektu projektowania krojów pism i wpływu odbioru ich charakteru na emocje.

MAGDALENA ABAKANOWICZ MAGDALENA
ABAKANOWICZ UNIVERSITY OF THE ARTS **POZNAŃ**
FACULTY: Visual Arts and Communication
PROMOTER: prof. dr hab. Krzysztof Kochnowicz

Emotional Relativism in Typography. Typeface Family Design for Wide Spectrum of Use

The design of the *Adfectus* typeface, with the important element of emotional affectiveness, is interpreted by means of letter forms. The typeface family includes three styles: serif, sans-serif and display. Each of them was expanded by weight variations and designed diacritical marks, thereby broadening the spectrum of the font use. There are italic variations designed for serif and sans-serif types in response to the need of differentiation in the long body text. The designer intended to study the affective aspects of type design and their influence on emotions.



UNIwersYTET ARTYSTYCZNY IM. MAGDALENY
ABAKANOWICZ W **POZNANIU**
WYDZIAŁ: Architektury Wnętrz i Scenografii
PROMOTOR: dr hab. Piotr Machowiak, prof. UAP

MAGDALENA ABAKANOWICZ MAGDALENA
ABAKANOWICZ UNIVERSITY OF THE ARTS **POZNAŃ**
FACULTY: Interior Architecture and Stage Design
PROMOTER: dr hab. Piotr Machowiak, prof. UAP

Alicja Nalikowska

Szklarnia – przestrzeń bez dystansu

Celem projektu jest zwiększenie świadomości na temat autyzmu. Szklarnia to miejsce, gdzie osoby autystyczne mogłyby rozwijać się dzięki warsztatom i aktywizować się społecznie. Problematyka pracy wynika z potrzeby przełamывania barier formalnych i mentalnych w architekturze na rzecz poszukiwania rozwiązań sprzyjających większemu poczuciu wspólnotowości. Strefy warsztatowe uczą poczucia sprawczości, cierpliwości, pomagają nabywać wrażeń poznawczych, poprawiają zdolność koncentracji i osławają z nowymi doświadczeniami. Obiekt funkcjonuje z jednej strony dzięki nowym technologiom (np. szkło elektrochromowe, regulujące dopływ światła słonecznego), z drugiej, dzięki materiałom konwencjonalnym, użytym z myślą o sensoryce. Odbiorcami projektu są autyści, ich opiekunowie i osoby z zewnątrz.

Greenhouse – No Distance Space

The aim of the design is raising awareness about autism. A Greenhouse is a place where people with autism could develop in the course of workshops and become socially active. The subject of the work results from the need of breaking formal and mental barriers in architecture in pursuit of solutions improving the sense of community. Workshop areas teach agency, patience, provide cognitive impressions, improve concentration and tame new experiences. The object functions due to new technologies (e.g. electrochromic glass regulating the access of sunlight) as well as conventional materials, used with sensory impressions in mind. The recipients are people with autism, their caregivers and other persons in the surroundings.



UNIwersytet Artystyczny im. Magdaleny
ABAKANOWICZ W **POZNANIU**
WYDZIAŁ: Architektury i Wzornictwa
PROMOTOR: prof. dr hab. Dariusz Kuźma

MAGDALENA ABAKANOWICZ MAGDALENA
ABAKANOWICZ UNIVERSITY OF THE ARTS **POZNAŃ**
FACULTY: Architecture and Industrial Design
PROMOTOR: prof. dr hab. Dariusz Kuźma

Katarzyna Osińska

Transformacja funkcji wypoczynku i snania. Projektowanie dla użytkownika z dysfunkcjami ruchu

Praca porusza problematykę stygmatyzacji produktów odpowiadających potrzebom użytkowników z dysfunkcjami ruchowymi. Rozwiązaniem złożonego problemu projektowego jest łóżko *ADATT* dostosowane do ergonomicznego i wygodnego snania oraz wypoczynku. Główną cechą obiektu stanowi transformacja jego funkcji za pomocą zaprojektowanego systemu mocowania. Mebel zmienia się z łóżka w wygodną, wieloosobową kanapę. System mocowań daje możliwość doposażania łóżka w różnorodne akcesoria, spełniając wymagania szerokiego grona odbiorców. Kierując się filozofią projektowania uniwersalnego, obiekt skierowany został do: młodzieży, dorosłych, osób starszych oraz posiadających niepełnosprawności.

Transformation of Leisure and Sleep Function. Design for Users with Motor Dysfunctions

The work addresses the issues of stigmatisation of products responding to the needs of users with motor dysfunctions. The solution to the defined design problem is the *ADATT* bed for ergonomic and comfortable sleep and leisure. The object's function is transformed by means of the designed attachment system. It turns from a bed into a comfortable sofa a few people can use. The attachment system provides the possibility of further equipping the bed with various accessories to meet the requirements of a broad group of users. Following the philosophy of universal design, the object is addressed to: teenagers, adults, seniors and people with disabilities.



AKADEMIA SZTUKI W **SZCZECINIE**

WYDZIAŁ: Wzornictwa

PROMOTOR: mgr Patryk Grygierczyk,
prof. dr hab. Kamil Kuskowski

Marta Masella

Projekt aplikacji do zarządzania upływem czasu T/ME

Spekulatywny projekt aplikacji do zarządzania upływem czasu T/ME ma za zadanie przywrócić postrzeganie czasu jako indywidualnego odczucia. Przyjęty system pomiaru wytwarza konieczność podporządkowania się sztywnym definicjom, nie zostawiając miejsca na subiektywne doświadczenia i elastyczne postrzeganie przemijających chwil. Proces realizacji pracy bazował na materiałach teoretycznych rozwijających kontekst percepcji, wstępnym prototypowaniu i wywiadach. Projekt został skierowany do odważnych indywidualistów oraz osób chętnych do podjęcia dyskusji na temat znaczenia czasu w dzisiejszym świecie.

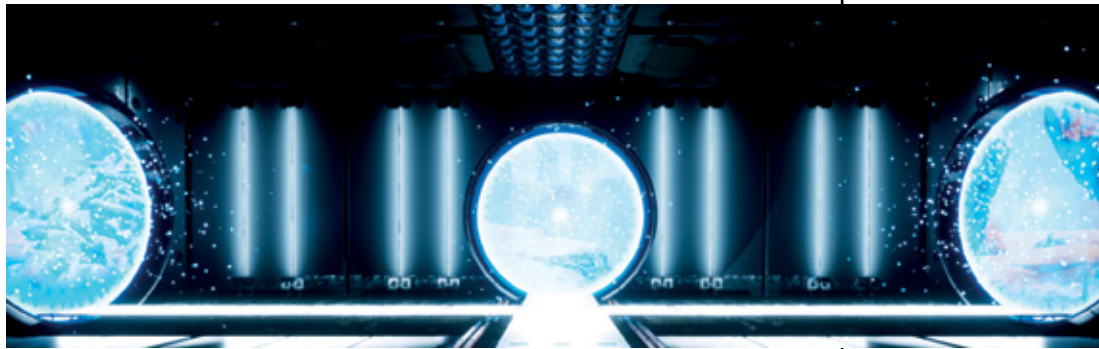
ACADEMY OF ARTS IN **STETTIN**

FACULTY: Industrial Design

PROMOTER: mgr Patryk Grygierczyk,
prof. dr hab. Kamil Kuskowski

Design of Time Management App T/ME

A spectacular design of time management application T/ME is meant to restore the individual sense of time. The existing measuring system produces the necessity of complying with rigid definitions leaving no room for subjective experiences and flexible perception of the passing moments. The executive process was based on theoretical materials studying the context of perception, preliminary prototyping, interviews with brave individuals and people willing to discuss the meaning of time in today's world.



AKADEMIA SZTUKI W **SZCZECINIE**

WYDZIAŁ: Architektury Wnętrz i Przestrzeni Wirtualnej

PROMOTOR: dr hab. Andreas Guskos

Milena Szwemmer

Galeria Martwego Świata

Tytułowy projekt został przystosowany do użycia okularów VR tak, by przeżywane doświadczenia były odbierane jeszcze intensywniej. Poruszony w nim temat stanowi w obecnych czasach jeden z najistotniejszych problemów dotyczących świata. Ekosystem jest stale świadomie niszczone, a to właśnie jego działanie może ustabilizować klimat. W pracy zostało zaprojektowanych sześć leveli, z których pięć przedstawia skutki negatywnych działań człowieka na planetę. Pierwszy z nich dotyczy problemu topniejących lodowców. Następny dotyczy kwestii pożarów i suszy pojawiających się na ogromnych obszarach geograficznych. Kolejna sceneria pokazuje obszary nielegalnych wysypisk śmieci. Ostatnim skutkiem zaburzeń ekosystemu jest problem zanieczyszczenia wód oraz szybkiego i licznego wymierania gatunków. Szósty level to z kolei obszar znajdujący się w kosmosie. Wirtualna rzeczywistość i gogle VR pozwalają w znaczący sposób zrozumieć przedstawiony problem. Dzięki tej technologii użytkownik może zagłębić się w zaprojektowane środowiska i przeżyć docelowe doświadczenia, których zadaniem jest wpływ na ludzkie emocje. Chodzi o zmotywowanie uczestników do takiego stopnia, aby byli skłonni podjąć odpowiednie działania związane z rozwiązaniem problemu.

ACADEMY OF ARTS IN **STETTIN**

FACULTY: Interior Architecture and Virtual Space

PROMOTER: dr hab. Andreas Guskos

Gallery of the Dead World

The title design was adapted to the use of VR goggles to increase the intensity of experience. It raises one of the most important issues in the world today. The ecosystem, which is necessary for climatic stability, is being constantly and purposefully destroyed. The design includes six levels, five of which present the negative effects of human activity on the planet. The first one addresses the problem of melting glaciers. Next, there is the reference to wildfires and drought on vast geographic areas. Another scenery features the illegal landfill sites. Eventually, there is the issue of water pollution and rapid multiple species extinction. The sixth level is situated in the outer space. Virtual Reality and VR goggles facilitate understanding of the presented problem. The technology enables the user to immerse into the designed environments and live through particular experiences intended to affect human emotions. It is meant to motivate the participants to the extent where they would be willing to take purposeful actions towards solving the issue.

Paweł Wilczurak Wołowczyk

Tremma. Haptyczny System Nawigacji

To koncept urządzenia wspomagającego orientację przestrzenną przez technologie haptyczne. W obuwniczej wkładce zostały umieszczone cztery silniki wibracyjne. Silnik skierowany w stronę celu podróży nawiguje nas, wibrując, przez co nie musimy korzystać z ekranu telefonu. System jest skalowalny i otwiera ścieżkę dla projektantów do umieszczenia systemu w podeszwie lub innej części garderoby. Projekt został skierowany do osób chcących wykorzystywać potencjał swojego ciała w stu procentach. Proces był eksperymentem polegającym na łączeniu druku 3D, komponentów elektronicznych, klasycznych i biomateriałów. Stanowi rodzaj spekulacji na temat rozwoju cywilizacji i kierunków rozwoju inteligentnych rozwiązań technologicznych.

Tremma. Haptic Navigation System

The design is a concept of device supporting spatial orientation by means of haptic technologies. The shoe insole was equipped with four vibration motors. Directed towards destination, the motor navigates the user without the necessity of looking at the smartphone screen. The scalability of the system enables designers to situate it in the shoe sole or other item of clothing. The design is addressed to people willing to use the potential of their body to the maximum. The process was an experiment combining 3D printing, electronic and traditional components, and biomaterials. It is a sort of speculation on the civilisation development and the directions of intelligent technological solutions.



Weronika Zieziulewicz

Projekt i realizacja autorskiej interaktywnej gry książkowej osadzonej w Szczecinie

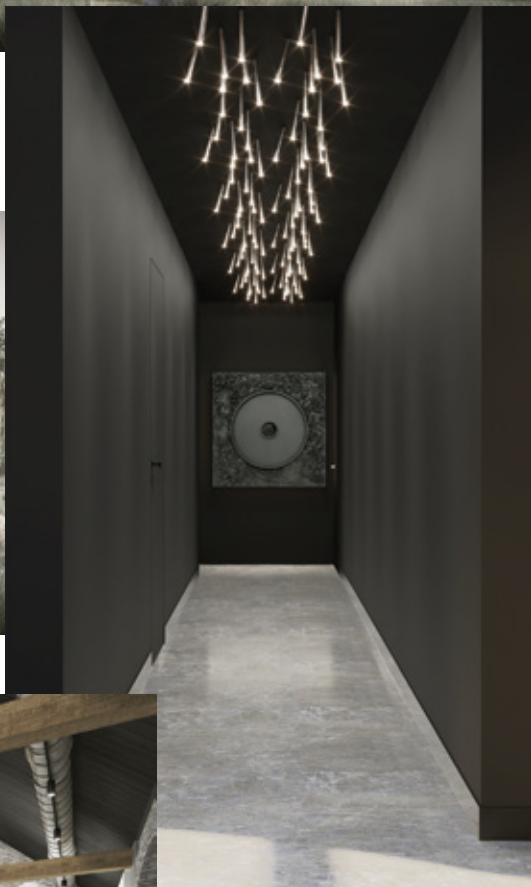
Design and Execution of the Original Interactive Book Game Based in Szczecin

The Griffon Brigade and Mystery of Szczecin

Museums is a book game design in printed and digital versions containing animated illustrations. The design explores the genre lost in Polish publishing, a combination of feature novel and puzzle book. The publication is addressed to the 10+ readers and can become interesting for teenagers and adults as well. Set in Szczecin, it serves as entertainment, providing education and promotion of the city and region at the same time. The book also develops problem-solving skills and perceptivity. Illustrations and animations for the design were made in Clip Studio Art programme. The publication was set in Affinity Publisher, and the mock-up of digital version in Microsoft Power Point.

Brygada Gryfa i Tajemnica Szczecińskich Muzeów to projekt gry książkowej w wersjach drukowanej oraz cyfrowej, zawierający animowane ilustracje. Projekt eksploruje zaginiony w polskim wydawnictwie gatunek będący połączeniem powieści fabularnej oraz książki z zagadkami. Książka skierowana jest do czytelników powyżej dziesiątego roku życia, jednak może też zainteresować dorosłych i młodzież. Jej akcja rozgrywa się w Szczecinie – dzięki temu pełni ona rolę zarówno rozrywkową, jak i edukacyjną oraz promocyjną dla miasta i regionu. Służy też rozwijaniu umiejętności rozwiązywania problemów oraz spostrzegawczości. Ilustracje oraz animacje do projektu wykonano w programie Clip Studio Paint. Składu publikacji dokonano w Affinity Publisher, zaś mockup wersji cyfrowej złożono w Microsoft Power Poincie.





AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **WARSZAWIE**

WYDZIAŁ: Architektury Wnętrz

PROMOTOR: dr hab. Barbara Kowalewska, prof. Uczelni

Maciej Choiński

FOLK concept – projekt adaptacyjny spichlerza

Tematem pracy jest adaptacja spichlerza jako budynku użyteczności publicznej. Projekt swym zakresem obejmuje wykorzystanie istniejącego obiektu oraz jego rozbudowę. Dopełnia go zaaranżowanie otoczenia z zakresu architektury krajobrazu. Całość stanowi podsumowanie kilkuletniej działalności naukowo-badawczej dotyczącej wiejskiej tkanki architektonicznej. Kompleksowe opracowanie pozwoliło autorowi stworzyć dyplom, który ma wartość estetyczną oraz promuje unikatowe dzieła sztuki ludowej, skarby dziedzictwa kulturowego Podlasia i Mazowsza. FOLK concept jest przestrzenią skierowaną do młodzieży, ale nie tylko, która umożliwi odbiorcom bezpośredni kontakt z działaniami rzemieślniczo-twórczymi w formie warsztatów ceramicznych. Idea pracy zakłada proekologiczne podejście do ochrony środowiska poprzez zastosowanie nowoczesnych rozwiązań, wpisujących się w założenia projektowania zrównoważonego i cyrkularnego.

ACADEMY OF FINE ARTS IN **WARSAW**

FACULTY: Interior Architecture

PROMOTER: dr hab. Barbara Kowalewska, prof. Uczelni

FOLK Concept – Corn House Adaptive Design

The design aims to adapt a corn house as a public building. Its scope includes the use of the existing object and its development. Landscaping architecture of the surroundings completes the work. On the whole, it sums up several years of research into rural architectonic fabric. This comprehensive study provided for a graduate project which offers not only aesthetic value, but also promotes the unique folk artworks, treasures of cultural heritage of Podlasie and Mazowsze regions. FOLK concept is a space addressed to young people and others, which enables the public to come into direct contact with the craft and art activities in the form of ceramic workshops. Its idea assumes the eco-friendly approach by using modern solutions which follow the principles of sustainable and circular design.

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **WARSZAWIE**

WYDZIAŁ: Wzornictwa

PROMOTOR: dr hab. Daniel Zieliński

ACADEMY OF FINE ARTS IN **WARSAW**

FACULTY: Industrial Design

PROMOTER: dr hab. Daniel Zieliński

Maciej Głowacki

Miłość fizyczna – akcesoria do czułości i bliskości

Akcesoria do czułości i bliskości zostały stworzone do edukacji seksualnej w parach. Są kontrpropozycją dla dzisiejszych zabawek erotycznych – wzbudzającą poczucie bliskości zamiast zaspokajania najprostszycch popędów i stereotypów. Projekt powstał jako próba wsparcia współczesnych relacji intymnych poprzez design. Praca składa się z trzech niezależnych obiektów, powiązanych z trzema możliwie uniwersalnymi sferami seksualności: „Przed seksem – *Zaproszenie* – lampa dedykowana łagodzeniu problemów z komunikacją o seksie i wyrażaniem inicjatywy”, „W akcie – *Współbrzmienie* – gadżet elektroniczny, pomagający osiągnąć harmonię seksualną z partnerem poprzez słuchanie bicia jego serca”, „Po stosunku” – *Obecność* – zestaw do tworzenia biżuterii ze „wspomnień z sypialni”. Zostały one zaprojektowane z myślą o dostępności dla par użytkowników bez względu na płeć, orientację, wiek czy sprawność fizyczną. Każdy potrzebuje edukacji seksualnej, a nauczyć się jej skutecznie można tylko we dwoje.

Physical Love – Tenderness and Closeness Accessories

Tenderness and Closeness Accessories were made for the purposes of sex education in couples. Intended as a counteroffer for today's erotic toys, they promote the sense of closeness rather than satisfy the simplest drives and stereotypes. The design attempts to support contemporary intimate relationships via design. It consists of three independent objects related to three possibly universal spheres of sexuality: “Before sex – *Invitation* – a lamp dedicated to alleviate the problems with communication about sex and expressing the initiative”, “In the act – *Concord* – an electronic gadget helping to achieve the sexual harmony with the partner by listening to their heartbeat”, “After sex – *Presence* – jewellery-making set for bedroom memories”. They were designed to be accessible for couples of users regardless of their gender, orientation, age and physical fitness. Everyone needs sex education which can be efficient only when the couple learns together.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **WARSZAWIE**

WYDZIAŁ: Wzornictwa

PROMOTOR: mgr Martina Spetlova

ACADEMY OF FINE ARTS IN **WARSAW**

FACULTY: Industrial Design

PROMOTER: mgr Martina Spetlova

Zofia Kłoś

Between Two Worlds

Projekt obejmuje kolekcję ubrań z ręcznie malowanymi nadrukami. Pomysł na kolekcję pojawił się po rozmowie dyplomantki z jej mamą, która opowiadała, jak czuje się, żyjąc w innym kraju niż ten, w którym się urodziła. Sama przyznała, że cały czas znajduje się pomiędzy dwoma światami. Kolekcja ubrań miała ukazać atmosferę tego doświadczenia. Podczas pracy autorka skupiła się na tworzeniu kolorowych nadruków, ręcznym malowaniu wszystkich tkanin i korzystaniu z metody sitodruku. Ubrania zostały uszyte z bawełny i elastycznego dżerseju. Dyplomantka chciała, by na ubrania z jej kolekcji można było patrzeć jak na obrazy, dlatego odbiorcą może być każdy, kto zainteresowałby się tego typu obiektem.

Between Two Worlds

The design includes a collection of clothes with hand-painted images. The collection was inspired by the diploma student's conversation with her mother, who expressed her feelings connected with living in the country different from where she was born. She admitted that she had been living between two worlds. The clothing collection was intended to reflect the atmosphere of such experience. In her work, the designer focussed on creating colourful imprints hand-painted and screen printed on all fabrics. The clothes were made of cotton and elastic jersey. They are meant to be observed as paintings and the recipient could be anyone interested in such objects.





AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **WARSZAWIE**
 WYDZIAŁ: Grafiki
 PROMOTOR: prof. dr hab. Błażej Ostoja Lniski

Meę Krajewska

Nikt nie rodzi się hetero:
o tożsamości płciowej
i seksualnej człowieka

Projekt ma na celu przedstawienie spektrum tożsamości na przykładzie zwykłych-niezwykłych osób oraz znormalizowanie tego, co nieheteronormatywne. Skierowany jest do tych, którzy chcą dowiedzieć się więcej o transpłciowości, zdrowiu psychicznym i seksualności. Będąc częścią społeczności nieheteronormatywnej autorka dobrze zna jej potrzeby. Na co dzień porusza się wśród osób heteronormatywnych i dostrzega, jak duże luki z zakresu zdrowia psychoseksualnego istnieją w społeczeństwie. To zmotywowało ją do działania. Wykonała serię serigrafii na surówce bawełnianej, naciągniętych na krosna. Co więcej, zaprojektowała książkę w twardej oprawie, której wnętrzu zawiera pracę teoretyczną o tym samym tytule, stworzony przez nią krój pisma *Spektrum*, skany rysunków węglem oraz surowe fotografie analogowe.

ACADEMY OF FINE ARTS IN **WARSAW**
 FACULTY: Visual Arts
 PROMOTER: prof. dr hab. Błażej Ostoja Lniski

No-one Is Born Hetero: On
Human Sex and Gender
Identity

The design aims to present the spectrum of identity on the example of common-uncommon persons and normalise the non-heteronormative. It is addressed to those who want to learn more about transgender, mental health and sexuality. As a member of the non-heteronormative community, the designer is well aware of their needs. Surrounded by the heteronormative persons, she notices the gaps concerning psychosexual health in the society. This motivated her actions. She made a series of serigraphs on calico stretched on the loom. Moreover, the diploma student designed a hard-cover book containing her dissertation of the same title, the original typeface *Spectrum*, scans of charcoal drawings and raw analogue photographs.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. EUGENIUSZA
GEPPERTA WE **WROCŁAWIU**
WYDZIAŁ: Architektury Wnętrz, Wzornictwa
i Scenografii
PROMOTOR: prof. dr hab. Piotr Jędrzejewski

Sara Boś

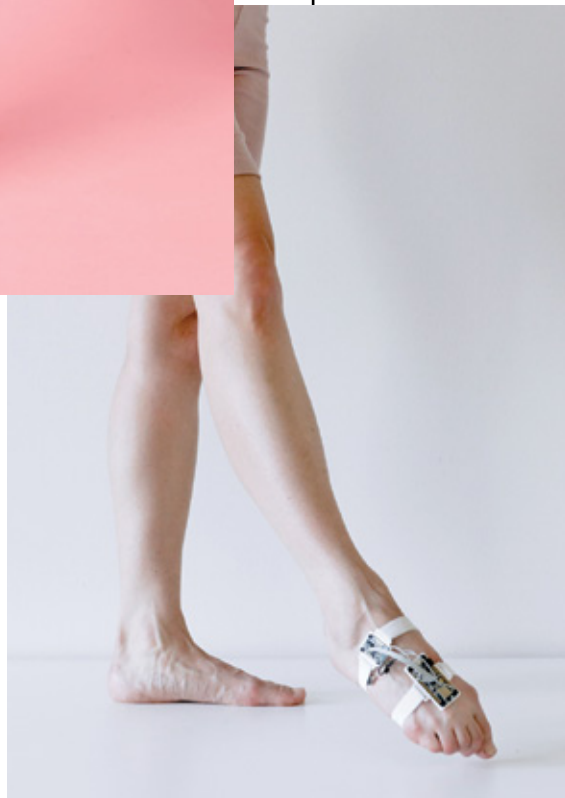
NOfall

NOfall to projekt opaski wearable, wspierającej prawidłowe ułożenie stopy podczas nauki tańca klasycznego. Wśród tancerek uraz stawu skokowego stanowi 70% wszystkich kontuzji. Najczęściej jest on wynikiem nieprawidłowej techniki. Powszechnie popełnianym błędem staje się inwersja stopy. Ten ruch stwarza ryzyko skręcenie kostki. Technika tańca kształtuje się wraz z rozpoczęciem edukacji baletowej, dlatego grupą docelową projektu są dzieci w wieku 10–12 lat. W NOfall nieprawidłowy ruch monitoruje się za pomocą dwóch układów elektronicznych z czujnikami IMU. Użytkownik jest informowany o błędzie dzięki wibracji. Moduł Bluetooth umożliwia kalibrację produktu oraz przesyłanie danych do aplikacji.

THE EUGENIUSZ GEPPERT ACADEMY OF ART
AND DESIGN IN **WROCŁAW**
FACULTY: Interior Architecture, Industrial Design
and Stage Design
PROMOTOR: prof. dr hab. Piotr Jędrzejewski

NOfall

NOfall is a design of wearable band supporting the proper foot position during classical dance study. Among dancers, the ankle joint trauma constitutes 70% of all injuries. Most frequently, it results from incorrect technique. The common mistake is foot inversion. This movement poses the risk of ankle sprain. As dancing technique is shaped at the beginning of ballet education, the target group of the design are children aged 10–12. In NOfall, the incorrect movement is monitored by two electronic systems with IMU sensors. The user is informed about the mistake due to vibration. The Bluetooth module enables product calibration and sending data to the app.





AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. EUGENIUSZA
GEPPERTA WE **WROCŁAWIU**
WYDZIAŁ: Ceramiki i Szkła
PROMOTOR: dr hab. Beata Mak-Sobota, prof. ASP

Joanna Bujak

Prywatna strefa specjalna. Komplementarny zestaw do spożywania posiłku

Koncepcją projektu jest celebrowanie czasu podczas jedzenia. Zestaw przeznaczony został do przestrzeni wspólnej biura, gdzie zmiana najbliższego otoczenia i charakteru miejsca podczas spożywania posiłku, pozwala zachować szeroko rozumianą higienę pracy. Jednym z istotnych założeń była swoista komplementarność przedmiotów, której uzyskanie następuje poprzez funkcjonalne dopełnianie się elementów oraz zgodność formy przenikających się kół i kwadratów. Projekt zrealizowano w odniesieniu do elementów meblowych i oświetlenia ze szkła płaskiego i metalu. Użyte zostały techniki spawania, klejenia oraz hutnicza metoda dmuchania szkła do form obrotowych w odniesieniu do naczyń.

THE EUGENIUSZ GEPPERT ACADEMY OF ART
AND DESIGN IN **WROCŁAW**
FACULTY: Ceramics and Glass
PROMOTER: dr hab. Beata Mak-Sobota, prof. ASP

Private Zone. Complementary Tableware

The design concept is to celebrate meal times. The set is dedicated to the common space in the office, where the change of immediate surroundings and character of the place during meals provides for the broadly defined work hygiene. One of the key objectives was a certain complementarity of objects best achieved by functional compatibility of elements and accordance of forms of interpermeating circles and squares. The design was executed in flat glass and metal in reference to the elements of furnishings and lighting. Items of tableware were made by means of welding, gluing and glass blowing methods for their rotary forms.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. EUGENIUSZA
GEPPERTA WE **WROCŁAWIU**
WYDZIAŁ: Architektury Wnętrz, Wzornictwa
i Scenografii
PROMOTOR: dr hab. Marta Płonka

THE EUGENIUSZ GEPPERT ACADEMY OF ART
AND DESIGN IN **WROCŁAW**
FACULTY: Interior Architecture, Industrial Design
and Stage Design
PROMOTER: dr hab. Marta Płonka

Agnieszka Ejsymont

Nieźłe Szprychy. O kobietach w kulturze rowerowej

Publikacja przybliży historię wyjątkowych rowerzystek: zawodniczek, projektantek czy aktywistek. Opisuje fenomen kolarskiego siostrzeństwa, obala stereotypy dotyczące kobiet na drodze i pokazuje, że stwierdzenie „jeździć jak dziewczyna” może być odbierane jako komplement. Wszystko po to, by zachęcać kolejne kobiety do jazdy na rowerze i tym samym zwiększać inkluzywność kolarskiego środowiska. Choć skierowana głównie do kolarzek, książka nie jest wartościowa treść przeznaczona dla szerokiego grona odbiorców zainteresowanych tematem. W procesie projektowania kluczowy był motyw tytułowych szprych. Stały się one podstawą do zbudowania siatki książki i wpłynęły na kompozycję poszczególnych rozkładówek.

Nice Spokes. On Women in Cycling Culture

The publication tells stories about extraordinary female cyclists: sportswomen, designers and activists. It describes the phenomenon of cycling sisterhood, disproves stereotypes about women on the road and shows that the phrase “ride like a girl” can actually be a complement. All that in order to encourage women to ride a bike and thereby increase the inclusiveness of the cycling circles. Although it is addressed mainly to female cyclists, the book brings valuable content to a wide public of recipients interested in the subject. The design process was concentrated around the motif of spokes. They served as a basis for the book grid and affected the layout of individual page spreads.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. EUGENIUSZA
GEPPERTA WE **WROCŁAWIU**
WYDZIAŁ: Grafiki i Sztuki Mediów
PROMOTOR: dr hab. Artur Skowroński, prof. ASP

Iga Nawara

Las dla nas. Projekt kampanii społecznej

Las dla nas porusza palący problem związany ze zmianami klimatycznymi i proponuje aktywne zwalczanie ich skutków. Kampania mówi o dobrach, jakie możemy czerpać z ekosystemu leśnego. Przedstawia faunę, wyrywając ją z tła i nadaje jej ludzki charakter, co pozwala na utożsamienie się z naturą. Różnorodność środków wizualnych została zbalansowana wszechobecną zielenią lasu. Kampania składa się z serii edukacyjnych plakatów, prostych instrukcji, które zawierają wskazówki do zasadzenia drzewa lub innych elementów ekosystemu leśnego oraz wlepek zachęcających do odwiedzenia strony, gdzie materiały z wolnym dostępem czekają na odbiorców, którzy są gotowi dzielić się wiedzą i chęcią do wspólnego działania.

THE EUGENIUSZ GEPPERT ACADEMY OF ART
AND DESIGN IN **WROCŁAW**
FACULTY: Visual and Media Arts
PROMOTOR: dr hab. Artur Skowroński, prof. ASP

Forest for Us. Social campaign design

Forest for Us addresses the burning issue connected with climate change and promotes active combat against its effects. The campaign presents the wealth obtainable from the forest ecosystem. It features the fauna extracted from its regular background and provided with human character, which facilitates identification with nature. The diversity of visual means was balanced out with the omnipresent green of the forest. The campaign consists of a series of educational posters, simple instructions providing tips on planting a tree or other elements of forest ecosystem, and slap tags encouraging the public to visit a website, where the open-access materials are waiting for those who are ready to share their knowledge and eagerness of common action.

Nağrodzeni

Award winners

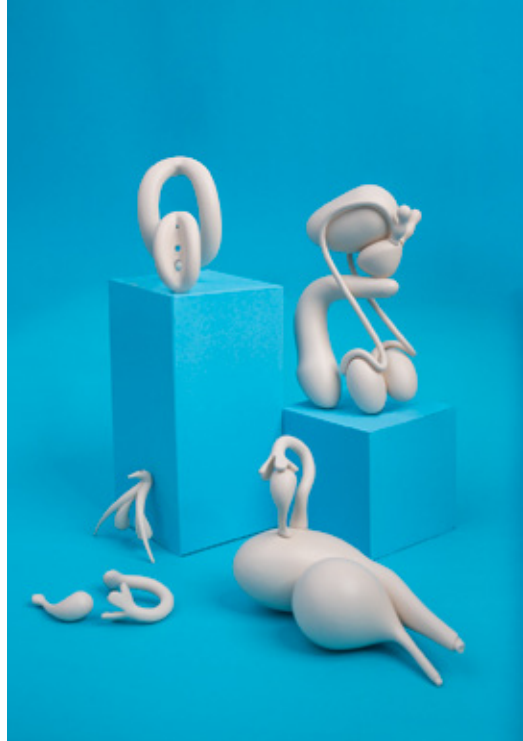


Daria Wypiór

ASP GDAŃSK

PL Pokaż, gdzie masz nos, ucho, srom

ENG Where's Your Nose, Ear, Vulva



Piotr Kacprzak

UAP POZNAŃ

PL Kulmhof – projekt książki
upamiętniającej ofiary pierwszego
nazistowskiego obozu zagłady

w Chełmnie nad Nerem

ENG Kulmhof – Design of a book
commemorating the victims of the first
Nazi extermination camp in Chełmno on
the Ner



Szymon Zakrzewski

ASP WARSZAWA

PL Kapitalistyczne zabawki

ENG Capitalistic Toys



Anna Krzemańska

AS SZCZECIN

PL Zmysły VR. Wirtualna rzeczywistość
zmysłów – świat synestetyków
i niewidomych

ENG VR Senses. Virtual Reality of senses
– the world of the synesthetes
and the blind





Julia Podsiadło

ASP GDAŃSK

PL Falowiec – niedokończony ideał modernizmu
 ENG The wave block – the unfinished modernistic ideal



Aleksandra Sz wajda

AS SZCZECIN

PL Jak to ućryć, czyli ilustrowany elementarz wychowania seksualnego
 ENG Where do I start? An illustrated sex education primer



Damian Źak

ASP KATOWICE

PL Rewolta ciała – animacja inspirowana tańcem i filozofią butō
 ENG Body Revolt – Animation inspired by butō dance and philosophy



Anna Grabowska

ASP ŁÓDŹ

PL Świat w kolorze. Kolekcja tkanin żakardowych inspirowana różnorodnym widzeniem barwnym u organizmów żywych
 ENG World in Colour. Collection of jacquard fabrics inspired by diverse colour perception in living organisms



METROPOLITALNY ZWIĄZEK MIAST I GMIN

Górnośląsko-Zagłębiowska Metropolia – największa w Polsce platforma samorządowej współpracy

WSPÓŁTWÓRCY

2,3 mln mieszkańców

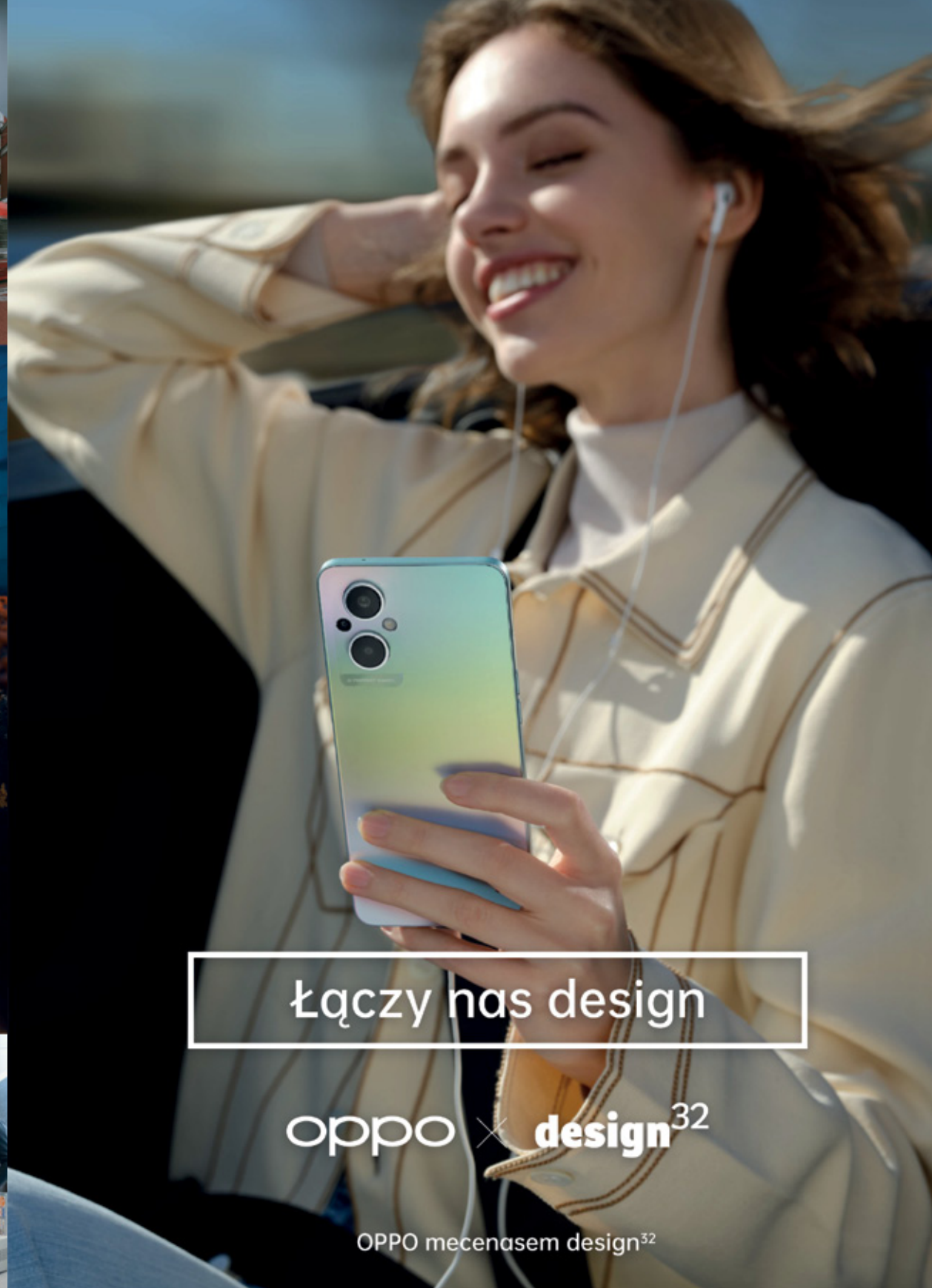
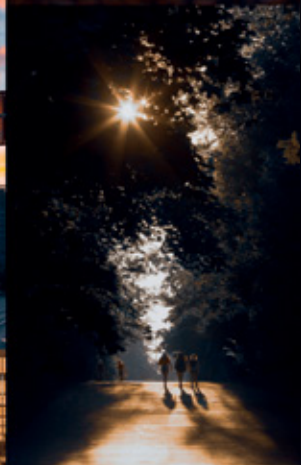
OPIEKUNOWIE

41 miast i gmin
z województwa śląskiego

GZM to pionierski projekt, mający za zadanie stworzenie kanonu zasad wzorcowej współpracy samorządowej. Metropolia aktywnie wspiera ambicje miast i gmin w dążeniu do doskonałości. Dofinansowuje plany i pomysły, które podnoszą jakość życia mieszkańców. Dbą o sprawną komunikację i unowocześnienie transportu publicznego. Motywuje do pracy zespołowej, bo wie, że wspólnie można więcej. Pomaga uczelniom wyższym w doskonaleniu i poszerzaniu oferty naukowej.

GZM to dobre miejsce do nauki i osobistego rozwoju. Z myślą o naszych studentach i kształcących ich uczelniach powstał metropolitalny Fundusz Wspierania Nauki, z budżetem 8 mln zł. W ten sposób 8 uczelni publicznych i 16 niepublicznych, kształcących ponad 88 tys. studentów (co stanowi 7,4 % studiujących w skali kraju), może rozbudowywać swoją ofertę dydaktyczną o współpracę z najlepszymi uczelniami i naukowcami świata.

Regulamin i wniosek o przyznanie dofinansowania (nawet do 99%) dostępny jest na stronie bip.metropoliagzm.pl



Łączy has design

oppo x design³²

OPPO mecenasem design³²

przewodnik

belocal

do kupienia online i stacjonarnie
w wybranych sklepach

jedz,
pij,
odkrywaj!

szczegóły na
www.be-local.pl

Partnerem projektu DESIGN 32 jest

chillizet



WWW.WHITEMAD.PL

MAGAZIF

Inspirujący design i wnętrza / Czytaj na MAGAZIF.com



MAGAZIF.com



facebook.com/MAGAZIF



instagram.com/MAGAZIF



youtube.com/MAGAZIF

Razem dla innowacyjnej medycyny

Krajowy Klaster Kluczowy **MedSilesia** – Śląska Sieć Wyrobów Medycznych, to branżowa platforma współpracy dla przedsiębiorstw, uczelni oraz jednostek badawczo-rozwojowych.

Skutecznie łączymy potencjał naszych Partnerów w obszarze technologii dla medycyny, tworząc efekt synergii.

Umożliwiamy dostęp naszym Partnerom do specjalistycznych usług podnoszących ich kompetencje, a także wspieramy ich w prowadzeniu i rozwoju działalności w Polsce i na świecie.

National Key Cluster **MedSilesia** – The Silesian Network of Medical Devices, is a sector cooperation platform for enterprises, institutes of higher education and R&D units.

We effectively combine the potential of our Partners in the area of technologies for medicine, creating a synergy effect.

We provide our Partners with access to specialist services enhancing their competences and support them in conducting and developing their business activity in Poland and worldwide.



**Koordinator
Klastra
MedSilesia:**

Górnośląski Akcelerator
Przedsiębiorczości
Rynkowej sp. z o.o.
medsilesia@gapr.pl

medsilesia.com

KSIAŻKI,
Z KTÓRY
CH MOŻ
N...A ZB
U...OW
A...C PR
Z...YSZ
Ł...OŚĆ

SKLEP.BECZMIANA.PL

KSIEGARNIA BĘC ZMIANA

Dobrze się słyszeć!



Zeskanuj i słuchaj.



Możesz słuchać też na Radio357.pl

STGU
Stowarzyszenie Twórców
Grafiki Użytkowej

Integrujemy. Edukujemy.
Promujemy Polski Design.

Biznesowe ABC

Bycie projektantem to nie tylko projektowanie. Zależy nam na kształtowaniu merytorycznej dyskusji na temat pieniędzy w designie. Rozmawiamy o naszych zarobkach, o kwestiach umów, licencji, relacji projektant-klient. Zapraszamy do współpracy przy tworzeniu treści specjalistów z różnych dziedzin.

Wsparcie merytoryczne

Masz informację o złych praktykach? Potrzebujesz naszego wsparcia w nagłośnieniu sprawy, pomocy w konfliktowej sytuacji lub opinii eksperta? Pod mailiem board@stgu.pl czeka na Was zarząd. Dodatkowo, na FB stworzyliśmy przestrzeń do dyskusji wśród członków STGU. Tu znajdziesz pomoc w kwestiach projektowych, technicznych, prawnych.

Dobre praktyki

Inspirujemy zmiany mające na celu podniesienie komfortu pracy projektanta. Promujemy dobre praktyki, wprowadzamy standardy. Interweniuje w sytuacjach naruszenia praw autorskich, działamy na rzecz przejrzystości zapisów prawnych, regulaminów oraz procesów dotyczących naszego środowiska.

Networking

Tworzymy środowisko, wspieramy się i wspólnie określamy cele działania. Nasze spotkania to wymiana doświadczeń, wiedzy i miło spędzony czas. Zapraszamy do uczestniczenia w cyklicznych Koleżeńskich Spotkaniach Projektantów Grafiki oraz spotkaniach DSGN MeetUP, nie tylko w Warszawie.

Dlaczego warto dołączyć do STGU?

STGU nie jest po prostu znaczkiem, który możesz dodać na swojej stronie internetowej. STGU otwiera się szerzej na członków. Chcemy pokazać, że zrzeszeni i aktywni jesteśmy dużą siłą — zabieramy głos w ważnych sprawach, jesteśmy opiniotwórcy, zmieniamy standardy. Jako jedyne tego typu stowarzyszenie w Polsce wypowiadając się w imieniu członków, często wypowiadamy się w imieniu całej branży. To od nas wszystkich zależy, jak słyszalny będzie to głos.

Stań się częścią zmiany! Dołącz do STGU!

Informacje jak dołączyć znajdziesz na www.stgu.pl

Konkurs Najlepsze Dyplomy Projektowe
Akademii Sztuk Pięknych 2021
The Best Design Diplomas from Academies of Fine
Arts and Design 2021 Competition

KOORDYNATOR KONKURSU
COMPETITION COORDINATOR
dr hab. Agnieszka Nawrocka

JURY
dr Krystyna Łuczak-Surówka
Karolina Sulej
Marcin Wicha
Mikołaj Wierszyński
Marcin Wolny

REDAKCJA
EDITING
Weronika Kocela, Katarzyna Ploch

TŁUMACZENIE
TRANSLATION
Alicja Gorzón

KOREKTA
PROOF-READING
Weronika Kocela, Katarzyna Ploch

PROJEKT GRAFICZNY I SKŁAD KATALOGU
CATALOG DESIGN AND TYPESETTING
Agnata Korzeńska, www.ideo.pl

PROJEKT PIKTOGRAMÓW NAGRÓD
AWARDS PICTOGRAMS DESIGN:
Paulina Urbańska

ARANŻACJA WYSTAWY
EXHIBITION DESIGN
Wzorro Design

WYDAWCA
PUBLISHER
Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
Academy of Fine Arts and Design in Katowice
www.asp.katowice.pl
Copyright © by Akademia Sztuk Pięknych
w Katowicach

ISBN 978-83-65825-75-9

KRÓJ PISMA
TYPEFACE
Di Grotesk, Threedotstype

PAPIER
PAPER
Maño Natural

KOLOR PRZEWODNI
LEADING COLOUR
Pantone: Kolor Roku 2022 – Very Peri
Pantone: the Colour of the Year 2022 – Very Peri



DRUK I OPRAWA
PRINT AND BINDING
Petit Skład – Druk – Oprawa
Wojciech Guz i Wspólnicy Spółka Komandytowa
www.petit.lublin.pl

ORGANIZATORZY
ORGANIZED BY



DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW
PARTIALLY FUNDED BY



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



KATOWICE
dla admilany

Projekt objęty mecenatem Miasta Katowice
The project under Katowice City auspices

PATRONAT HONOROWY
HONORARY PATRONAGE



Patronat Honorowy
Prezydenta Miasta Katowice



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego

Projekt objęty patronatem honorowym Ministra
Kultury i Dziedzictwa Narodowego
Honorary patronage of the Minister of Culture
and National Heritage

MECENASI WYSTAWY
PATRONS OF EXHIBITION



Górnośląsko-
Zagłębiowska
Metropolia

oppo

PATRONI
PATRONS

belocal

chillizet

MAD
White

MAGAZIF



MedSilesia
Śląska Sieć Wyrobów Medycznych

NN&T
NOTES NA 6 TYGODNI

RADIO 357

STG U

Stowarzyszenie Twórców
Grafiki Użytkowej

WE ASKED PARTICIPANTS TO ANSWER:

The design we need today...

What I would like to design one day...

What I would like to design one day is a process, an experience with a real effect on the world, a social behaviour that people could and would actually implement in their lives, that could be used on a broader scale, in the more united than divided world, I hope.

WHAT I WOULD LIKE TO DESIGN ONE DAY IS A MICRO-HOUSE OR A HOUSE ON THE WATER.

What I would like to design one day is my own specular world.

What I would like to design one day is a collection as a vessel of freedom, unrestricted by social conventions or cultural and political bonds.

The design we need today is one that emphasises the importance of interpersonal relationships, friendship and mutual respect.

What I would like to design one day is a book understood to all children regardless of their language and nationality.

In such a dramatic situation, every design is helpless...

The design we need today is one that makes us forget about the sad reality for a while. I care for a universal beauty, colour and fantasy which allows the recipients to break away from reality and give them hope for the future.

Respond to the real needs of the users, not the market. Satisfy the deficit in people, not in catalogue offers.

What I would like to design one day is the answer to the question about the heart of happiness in the form of architecture that does not serve profit but the subconscious needs of the human seeking fulfilment as a human being.

What I would like to design one day is space created for children which brings them joy, where they can express themselves, and where they feel safe.

THE DESIGN WE NEED TODAY IS ONE THAT REDEFINES THE EXISTING PERCEPTION OF THE SENSE OF COMMUNITY.

THE DESIGN WE NEED TODAY IS ONE THAT ALLOWS PEOPLE TO QUICKLY MOVE IN A PLACE OF THEIR CHOICE.

The designs we need today are those that educate, are international, intergenerational, intergenre, inter-universe. Those that spread understanding and empathy, implant the “good thought”, push the world and our civilisation towards unity, collaboration, peace, synthesis with nature, make responsible use of technology.

TODAY, WE WOULD NEED A PROJECT THAT WOULD ILLUSTRATE THE REAL EFFECTS OF THE OUT-BREAK OF WORLD WAR III IN CONTEMPORARY REALITIES.

The design we need today is one that allows you to create dreams.

Chcę kiedyś zaprojektować rozwiązanie, które wspomogłoby dbanie o zdrowie psychiczne odbiorców. Usługa/ produkt/ projekt społeczny, który dotyczy zachowania równowagi pomiędzy informacją, a brakiem informacji, pracą, a relaksem, miastem, a naturą.

The design we need today is one that respects mother nature while responding to the needs of the human, lost in the overwhelming chaos of the present and in pursuit of harmony, reaching the very foundations to remind us what real happiness is.

The design we need today is one that refers to silence, and through that to peace, stability and sense of security.

Responsible. The war situation has revealed how often good intentions lead to misguided and useless designs. As designers, we should constantly question and consult our ideas – especially when we want to be helpful.

Dzisiaj potrzebny byłby projekt, który pozwoliłby uspokoić się społeczeństwu oraz zadbałby o jego zdrowie psychiczne. Ogromna dezinformacja oraz nadmiar informacji, które docierają do nas powodują wewnętrzny niepokój. Ten niepokój przeradza się w panikę, która przytłacza, paraliżuje, wprowadza chaos oraz utrudnia podejmowanie właściwych decyzji.

SOMEDAY I WANT TO DESIGN SOME SAMPLE VIRTUAL SPACES REPRESENTING AREAS AFFECTED BY HOSTILITIES. TO THIS END, I WILL SHOW THE VARIED EFFECTS OF A NUCLEAR WAR, WHICH COMPLETELY DESTROYS LIFE ON EARTH, BUT ALSO THE CONSEQUENCES OF BIOLOGICAL WARFARE, AS WELL AS MILITARY CONFLICTS SUPPORTED BY ADVANCED TECHNOLOGY. THE PROJECT WILL BE DEDICATED TO THE EXPLORATION OF THE CREATED AREAS USING VR GLASSES.

Design is a measure of social awareness, a reflection of its condition, which it expresses and co-creates. What I would like to design one day is my own footprint. An object with a form executing the previously unknown functions.

