

8

Akademii Sztuk Pięknych
Academies of Fine Arts

4

najlepsze dyplomy projektowe z każdej uczelni
best design diplomas from each Academy

design 32

Najlepsze dyplomy projektowe
Akademii Sztuk Pięknych 2018

11 maja – 2 czerwca 2019

Gdynia Design Days, 6 – 14 lipca 2019

Academy of Fine Arts

Best Design Diploma 2018

May 11 – June 2, 2019

Gdynia Design Days, July 6 – 14, 2019

design32

Katowice 2019

Wstęp

Szanowni Państwo,

zapraszam po raz kolejny (już dziewiąty) do wędrówki przez obszary współczesnego projektowania, prezentowanego w ramach konkursu najlepszych prac dyplomowych absolwentów uczelni artystycznych.

To niepowtarzalna okazja, aby porównać skalę i rozpiętość poszukiwań, zauważyć różnorodność, dostrzec gigantów, odkryć nowe ścieżki, zachwycić się nowym, wreszcie po prostu zrozumieć. Zrozumieć czym jest współczesny design, jakie są jego ogromne możliwości i jakie obszary dziś już bezpowrotnie oraz skutecznie zaanektował. To również wielka szansa dla młodych artystów-projektantów, których dokonania możemy podziwiać i których nazwiska być może już niedługo staną się ikonami współczesnego projektowania.

A na tej drodze twórcy/projektanta życzę wszystkim uczestnikom wystawy, aby dążenie do doskonałości w obszarze działania zawsze było wsparte niepokromioną energią, nieugiętą determinacją, zaskakującą wizją oraz magią – magią nieznanego, nowego i wciąż odkrywanego.

prof. dr hab. Antoni Cygan
Rektor Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach

Introduction

Ladies and Gentlemen,

For the ninth time already, it is my pleasure to invite you to explore the dimensions of contemporary design presented as the competition for the best diploma work submitted by the graduates of the academies of art.

It is a unique opportunity to compare the scales and scopes of their pursuits, observe their variety, see the giants, discover new paths, delight in the new, and, finally, to understand. To understand what contemporary design is, what the enormous opportunities it offers are, and what areas have already irreversibly been appropriated by it. It is also a great opportunity for young designer artists, whose names may soon become icons of contemporary design, to have their achievements admired by the general public.

On their path of the artist and designer, I wish to all the participants of the exhibition that their striving for perfection in what they do would always be supported by unbridled energy, relentless determination, surprising vision and magic – the magic of what is unknown, new and constantly being discovered.

prof. dr hab. Antoni Cygan
The Rector of the Academy of Fine Arts in Katowice

Konkurs *Najlepsze dyplomy projektowe Akademii Sztuk Pięknych 2018*

Organizatorem konkursu jest Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach. Tegoroczna edycja jest dziewiątą odsłoną przeglądu najlepszych dyplomowych prac magisterskich kierunków projektowych w naszym kraju. W wydarzeniu udział biorą zaproponowane przez macierzyste uczelnie prace magisterskie, których obrony miały miejsce w ubiegłym roku. Prezentowane będą osiągnięcia absolwentów: Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu, Akademii Sztuki w Szczecinie, Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu. Wystawa główna odbędzie się w Galerii ASP Rondo Sztuki w Katowicach.

Celem konkursu jest promocja młodych talentów i wsparcie działań zmierzających do ich samodzielnego zaistnienia na profesjonalnym rynku projektowym. W związku z tym zapraszamy przedstawicieli: środowiska akademickiego, biznesu oraz instytucji rządowych i samorządowych. Mamy nadzieję, że niniejsze wydarzenie stanie się pretekstem do wymiany doświadczeń nie tylko pomiędzy ośrodkami akademickimi, ale także pomiędzy innymi podmiotami. Konkurs stanowi bowiem świetną okazję do obserwacji najnowszych tendencji w obszarze projektowania oraz ich prezentacji szerokiej publiczności.

Nagrodą główną jest Nagroda Rektorów Akademii Sztuk Pięknych. Ponadto przyznane zostaną nagrody: Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Marszałka Województwa Śląskiego, Prezydenta Miasta Katowice. Dodatkowe wyróżnienie to udział nagrodzonych prac w wystawie towarzyszącej w ramach Gdynia Design Days.

Koordynator konkursu
dr hab. Damian Pietrek, prof. ASP

The competition for the best Academy of Fine Arts design diploma works of 2018

The competition is organized by the Academy of Fine Arts in Katowice. This year's edition is the ninth review of the best master's diploma works in design studies in Poland. The event is a showcase of the diploma works proposed as outstanding by the universities where they were defended last year. The achievements of graduates from the following institutions will be presented: the Academy of Fine Arts in Gdańsk, the Academy of Fine Arts in Katowice, the Academy of Fine Arts in Kraków, the Academy of Fine Arts in Łódź, the University of Fine Arts in Poznań, the Academy of Art in Szczecin, the Academy of Fine Arts in Warsaw, the Academy of Fine Arts in Wrocław. The main exhibition will be held at the Academy of Fine Arts Rondo Sztuki Gallery in Katowice.

The competition aims to promote young talents and support them in their work to establish independent positions on the professional design market. Therefore, we have invited people representing various professional backgrounds: academic, business, governmental institutions and the institutions of local government. Our hope is that this event will become a platform for the exchange of experience not only between academic centres, but also between other bodies. The competition is a wonderful opportunity to observe the latest trends in design and the way they are presented to the general public.

The main prize is the joint Award of the Rectors of the Academies of Fine Arts. In addition, other prizes will be also awarded: the prize of the Minister of Culture and National Heritage, of the Marshal of the Silesian Voivodeship, and of the Mayor of the City of Katowice. An additional honour is the participation of the awarded works in the accompanying exhibition as part of the Gdynia Design Days.

Competition coordinator
dr hab. Damian Pietrek, prof. ASP

Wstęp

Co pokazuje nam przegląd najlepszych projektów dyplomowych z najważniejszych uczelni w Polsce? Jaki obraz młodego środowiska akademickiego z naszego kraju prezentuje konkurs? Czy możemy w tym wyborze zobaczyć przyszłość projektowania? Czy możemy odnaleźć rozwiązanie naszych dzisiejszych problemów? Czy realizacje początkujących projektantów są odbiciem naszych ambicji i oczekiwań? A może są to jedynie niemożliwe do zrealizowania szkolne próby, akademickie wizje i artystyczne fantazje, w żaden sposób nieprzystające do rzeczywistości?

Czy będziemy mogli kiedyś użyć niektórych z tych projektów? Czy te realizacje mogą stać się nowym rozdziałem projektowania w Polsce? Czy dyplomowe propozycje dadzą nam świeże inspiracje i pozwolą na przemyślenie roli designu w naszym kraju? Kim będą w przyszłości młodzi projektanci wchodzący obecnie do zawodu? Czy dyplomy będą dla nich przepustką do profesjonalnej kariery? Czy są wśród nich osoby, które zrewolucjonizują nasze myślenie o designie?

Chcąc odpowiedzieć sobie na postawione pytania, przyjrzyjmy się bliżej poszczególnym projektom i spróbujmy sprawdzić w jaki obraz układają się wybrane realizacje. Jakie wyznaczają trendy i tendencje? Jakich problemów dotyczą i jakie rozwiązania proponują?

Grafika czy wzornictwo?

Przez wiele lat istniał w projektowaniu klasyczny podział na wzornictwo i grafikę użytkową. Rozdział ten był wzmacniany poprzez struktury uczelni, oddzielne wydziały, dedykowane programy i specjalistyczne pracownie. Szczęśliwie duża część prezentowanych na przeglądzie *Design 32* projektów przekracza te ograniczenia i podziały między dyscyplinami. Dyplomowe realizacje łączą różne metody, formy, techniki i materiały. Pole znaczeń i sposoby działania nie są ograniczone, ale swobodnie mieszane przez młodych twórców.

Stereotypowo i klasycznie uważa się, że projektowanie graficzne jest przypisane wyłącznie do przekazywania komunikacji w formie druków (np. wydawnictwa) czy też w ramach systemów wizualnych (np. branding i identyfikacja). W kilku zgłoszonych do konkursu projektach możemy zobaczyć, jak mocno ograniczające i nie do końca prawdziwe było takie rozumowanie.

Kalendarz rolnika autorstwa Magdaleny Płońskiej to praca będąca na „pierwszy rzut oka” typowym wydawnictwem, w rzeczywistości jednak stanowi ona zestaw przemysłanych druków, które mogą pomóc w efektywnej organizacji pracy w każdym przedsiębiorstwie rolnym. Właściwie można pokusić się o stwierdzenie, że jest to papierowy odpowiednik cyfrowych programów.

Kolejny projekt, który przełamuje wspomniany podział między dyscyplinami to *Moneo Life System*, czyli system bezpieczeństwa dedykowany kierowcom i pieszym. Zapobieganie typowym i częstym wypadkom drogowym, wynikającym z zaślania przechodniów przez pojazdy, następuje poprzez zastosowanie interaktywnych tablic, wyświetlających jasne komunikaty i ostrzeżenia. Prosty i niemal oczywisty, ale zarazem bardzo potrzebny projekt, jest szansą na podniesienie poziomu bezpieczeństwa w komunikacji publicznej.

Teraźniejszość czy przyszłość?

Główne kierunki, które widać w projektach to z jednej strony myślenie o teraźniejszych problemach, z drugiej myślenie wybiegające w przeszłość i podejmujące spekulacje na temat tego, co przyniesie przyszłość. Te dwa kierunki pojawiają się w dyplomach, definiując to, czym jest lub czym powinien być współczesny design.

Mamy zatem szereg działań bardzo pragmatycznych i realistycznych, nastawionych na użyteczność i użytkowość, projektowanie obiektów, narzędzi i metod, które mogą dać

Introduction

What can we see from this overview of the most important diploma works presented by the graduates of Polish universities of art? What is the impression of the young academic community in Poland that this competition creates? Do we see the future of Polish design in this selection? Do we find here solutions to our contemporary problems? Do the projects carried out by novice designers reflect our ambitions and expectations? Or are they, perhaps, merely school attempts, academic visions, and artistic fantasies which would prove impossible to be realized?

Will we ever be able to adopt any of these designs? Will these projects open new chapters for design in Poland? Will these diploma works provide us with fresh inspirations and will they let us reconsider the role of design in our country? Who will the young designers, only entering the profession now, be in future? Will their diplomas grant them access to professional careers? Can we find among them the kind of people who will revolutionize our thinking about design?

In order to address these questions, let us take a closer look at the selected and awarded works and let us try to see what kind of picture emerges from them. What sort of trends and tendencies they set forth. What kind of problems they touch upon and what solutions they propose.

Print or design?

For many years there existed a traditional division between industrial design and applied graphic arts. This division was being strengthened by separate university structures, faculties, different programmes of study, and specialised studios. Fortunately, many of the projects showcased in the *Design 32* competition transcend the boundaries and constraints partitioning the disciplines. The exhibited diploma works combine various methods, forms, techniques, and materials. Their semantic scopes and the methods they apply are not restrained in any way. Instead, they are overstepped and freely reconfigured by young designers.

Graphic design has stereotypically and conventionally been considered to be restricted to conveying information by means of the printed matter (such as publications) or by means of visual systems (such as product branding and visual identification). In several of the submitted works we can see how reductive and untrue such a way of thinking can be.

A Farmer's Diary by Magdalena Płońska is a work which at first glance seems to be a typical publication. As it turns out, it is a set of carefully planned worksheets and prints which may help in the effective organisation of work in any agricultural enterprise. One is almost tempted to describe it as a paper version of digitally designed computer programmes.

Another project breaking the division between the disciplines is the *Moneo Life System*, a safety system dedicated for drivers and pedestrians. Preventing frequent and typical pedestrian accidents resulting from them being invisible to vehicle drivers (especially to the drivers of public transport) is made possible by the use of simple interactive boards displaying messages and warnings. An uncomplicated, obvious, but also very necessary project which can increase road safety and which can be easily implemented in public transport.

The present or the future?

The main trends emerging from the showcased projects are on the one hand based on thinking about contemporary problems, on the other on the sort of thinking that extends into the future and embraces speculations about what the future may bring. These two directions are manifested throughout the exhibition and they define either what contemporary design is or what it should be.

For one thing, we have here a range of very pragmatic and realistic undertakings aiming at being useful and focusing on utilitarian values; designs of objects, tools, and methods, which may bring instantaneous solutions here and now. It is

rozwiązanie natychmiast, tu i teraz. Jest to projektowanie wykorzystujące istniejące technologie, funkcjonujące w obecnych regułach ekonomicznych i odpowiadające na współczesne potrzeby i problemy. W kontrze do tej grupy stoją projekty nawiązujące do przyszłości, spekulacje na temat roli i rozwoju designu w najbliższych latach czy dziesięcioleciach, projekty będące poszukiwaniem rozwiązań dla wyzwań, które dopiero za moment się pojawią, stanowiące efekt rozważań nad technologiami i formami, które właśnie powstają.

Poznajemy nie tylko projekty już realizowane, które mogą być wprowadzone do produkcji z dużą łatwością – projekty takie jak zabawka dla firmy Boomini, kalendarz rolnika, wydawnictwa dziecięce czy meble, ale także prace poświęcone transportowi przyszłości i nowym eksperymentalnym zastosowaniom materiałów.

Swego rodzaju ostrzeżenie dla nas wszystkich stanowi projekt Pawła Kononowa pod tytułem *Architektura wirtualnych światów*, pokazujący apokaliptyczną i skomputeryzowaną przyszłość. Koniec, który być może niebawem nadejdzie i położy kres materialnym wytworom naszej projektowej działalności.

Biznes czy sztuka?

Połączenie prawdziwego biznesu z projektowaniem w warunkach akademickich jest zawsze wyzwaniem i problemem. W kilku przypadkach prezentowanych w konkursie udało się przeprowadzić taki proces z bardzo dobrym rezultatem, co dowodzi, że takie dyplomy mają sens.

Prace, które są projektami gotowymi do realizacji i wykorzystania ich w biznesie, pokazują, jak wiele dodatkowej jakości może wnieść designer do już istniejącego produktu i sprawić, że nawet zwyczajne przedmioty staną się czymś o wiele bardziej interesującym.

Kalendarz jest realizacją, która może wnieść nową jakość w funkcjonowanie firm, usprawnić jej działania i zoptymalizować codzienną pracę osób. Projekt *EDD i EDDIE* pokazuje, jak stworzyć wielofunkcyjne meble, przystające do ograniczonych przestrzeni biurowych wielu przedsiębiorstw w Polsce. Zabawki „Boomini” to doskonały produkt, estetyczny design, mający zaskakująco mocno społeczny wymiar. Niestety, w Polsce przedsiębiorstwa, rzemieślnicy i ogólnie mały biznes w ograniczony i wybiórczy sposób korzystają z potencjału polskich projektantów. Poszczególne dyplomy są niezwykle ważne, ponieważ pokazują jak w prosty sposób można włączyć designerów w nadanie wartości typowym produktom.

Mobilność i wielofunkcyjność

Mobilność i wielofunkcyjność to jeden z dominujących trendów we współczesnym wzornictwie i duża część studentów

odpowiada na to wyzwanie oraz realizuje udane projekty odnoszące się do tej kategorii. Mobilne i wielofunkcyjne meble dla biura to propozycja Agnieszki Pasek w dyplomie pod tytułem: *Porządek rodzi się z chaosu*. Prosta budowa, przemysłana konstrukcja i dostępne materiały sprawiają, że studencki projekt może być doskonałym produktem dla każdej wnątrzarskiej firmy specjalizującej się w realizacji mebli biurowych. Projekt ten to nie tylko ciekawy design, ale realne rozwiązanie problemów ze zbyt małą przestrzenią, występujących w wielu polskich firmach. Podobną ideę odnajdujemy zresztą we wspomnianym dyplomie Gabrieli Rybickiej *EDD i EDDIE – zestaw mebli wielofunkcyjnych*.

Mobilność projektów, zmienność zastosowań i dynamiczność form możemy zobaczyć również u Natalii Oleksiak w projekcie poświęconym dywanom i serii ubiorów, które stanowią jeden cykl i stosują ten sam materiał i technolgie.

Grę z formą klasycznej publikacji i wydawnictwa podejmuje także realizacja Jooyoung Choi w *Reinventing Paper Books in Digital Era (Thesis)*. Forma umożliwia zabawę, a nawet granie muzyki z pomocą obiektu, którym jest książka.

Dyplom *Pojazd adaptacyjny* zrealizowany przez Kordiana Mańkowskiego to auto w stu procentach uwidaczniające dynamiczne zmiany i wielofunkcyjność form pojazdów.

Edukacja i nauka

Konkurs *Design 32* prezentuje zestaw bardzo ciekawych, potrzebnych i różnorodnych dyplomów poświęconych edukacji. Jest to o tyle ważne, że tworzenie wiedzy, przekazywanie informacji, analizowanie i wskazywanie problemów, to jedna z nowych ról i powinności designerów.

W przeglądzie możemy zobaczyć projekty kierowane do dzieci, pomagające w ich rozwoju uczuciowym i intelektualnym. Niektóre prace mają bardziej standardową i typowo klasyczną formę książki – tak, jak na przykład dyplom *Literarium* Pauliny Kozickiej czy dyplom *Priviet!* Aleksandry Zaborskiej.

Ale są też inne, mniej standardowe rozwiązania jak nauka poprzez gry, zabawki czy aplikacje. Agnieszka Pluszczewicz przygotowała zestaw zabawek dla marki Boomini pomagających w rozwoju u małego dziecka uczuć empatii, zachowania we wspólnocie oraz ogólnie życia społecznego.

Edukować można także dorosłe osoby, często w sprawach dość oczywistych, takich jak porządek w przestrzeni publicznej. Dyplom Marii Prochaczek pod tytułem *Miasto przysto-nięte* jest tego doskonałym przykładem. Zwraca on uwagę na przyczyny chaosu wizualnego w Polsce oraz regulacje prawne, które mają niebawem zmienić ten stan rzeczy.

the kind of design which involves existing technologies, which functions within the economic framework of the present, and which responds to contemporary needs and problems. Contrasted with this group are the projects referring to the future: speculations on the role and development of design in the coming years and decades. They search for the solutions to the problems yet to come and deliberate on the technologies and forms that are still in the making and that will be possible in a while from now.

Thus we can see here the projects that have already been implemented or which may be implemented quite easily, such as the Boomini toys, farmers' diaries, publications for children and furniture sets. However, we encounter here also the ideas devoted to the transport of the future and new experiments in the use of materials.

Paweł Kononow's project entitled *The Architecture of Virtual Worlds* is a warning to us all as it presents a vision of an apocalyptic and computerised future. It is a perspective of an end which may come and which may terminate all material traces of our creativity in design.

Business or art?

Combining genuine business activity with design has always been a challenge and a problem within the walls of the academia. However, several of the works presented in the competition managed to fuse the two with very good results, which proves that diploma works of such kind are realistic and viable.

The diploma works constituting the designs ready to be implemented and used by entrepreneurs and businesses are excellent examples of how much a designer may add to the value of an existing product turning it into something much more than it was before.

A Farmer's Diary is a proposal which may bring a new dimension into the way enterprises function by improving their daily operations and optimizing the everyday work of the people employed in them. The *EDD and EDDI* project shows how to create multifunctional furniture, which proves highly adaptable to the limited office space that is frequently the problem of many Polish companies. The “Boomini” toys are an excellent, aesthetically designed product with a surprisingly strong social dimension.

Regrettably, however, Polish enterprises, craftsmanship and small businesses have not yet fully embraced the potential of Polish designers. The individual diploma works are therefore all the more important as they show how relatively straightforward it may be to involve designers in improving and enhancing ordinary products.

Mobility and multifunctionality!

Mobility and multifunctionality are among the dominant trends in contemporary design. Many graduates have responded to their challenges and have presented successful projects related to these two categories. Mobile and multifunctional office furniture has been proposed by Agnieszka Pasek in her work titled *An Order Born Out of Chaos*. A simple structure, well-planned construction and accessible materials are the assets that may turn this student project into an outstanding product for any company specialising in the interior design of office spaces. Not only does this project combine interesting design, but it also is a realistic solution to the problems with cramped space in many Polish companies. A similar idea forms the basis for the furniture designed by Gabriela Rybicka. *EDD and EDDI* is a set which may be easily reconfigured and transformed.

The mobility of the projects, the multiplicity of their uses, and the dynamism of their form may also be seen in Natalia Oleksiak's project devoted to carpets and a collection of clothes constituting one series and employing the same fabric and technologies.

Jooyoung Choi and her *Reinventing Paper Books in the Digital Era (Thesis)* is a form of a interaction with the traditional form of a printed publication. The design displays entertaining qualities and it even makes it possible to play music with the help of the designed object, which is a book.

The *Adaptive Vehicle*, the diploma work of Kordian Mańkowski, is a fully dynamic, multifunctional means of personal transport which probes into the possibilities of vehicle design.

Education and science!

The *Design 32* competition presents a selection of very interesting, useful and multifaceted diploma works devoted to education. They are important insofar as the creation of knowledge, the dissemination of information, analysing and pinpointing problems are among the new roles and responsibilities of designers.

The exhibition presents the works directly addressing children, assisting with their emotional and intellectual development. Some of the projects are in more traditional and typical forms of books, such as Paulina Kozicka's *Literarium* and Aleksandra Zaborska's *Privyet!*.

There are, however, also different, less standard solutions, related to teaching through games, toys and apps. Agnieszka Pluszczewicz has created a set of toys for the Boomini brand which teach small children how to develop emotional empathy, co-operation within a community and, in general, improve their social skills.

Kolejny dyplom i ekspozycja edukacyjna to projekt Volodymyra Melymuki poświęcony tematowi dekonstrukcji w twórczości gwiazd architektury Zahy Hadid i Daniela Libeskinda. Projektant nie tylko kreuje obiekty wystawiennicze, ale też poprzez swoje działania tworzy wiedzę i przekazuje ją.

Należy także jeszcze raz przypomnieć dyplom Pawła Kononowa o skomputeryzowanym świecie z użyciem formy multimedialnej gry, który ma na celu *de facto* uczyć nas posługiwać się nowymi technologiami.

Krytyka i aktywizm

Od aktywności edukacyjnej możemy przejść do działań informacyjnych i krytycznego spojrzenia designerów na otaczający nas świat. Projekt *Dudek News* autorstwa Piotra Dudka to aktywistyczny projekt oceniający współczesne media oraz dominującą propagandę konsumpcyjną. Inna praca zawierająca ironiczną i krytyczną tezę oraz formę to dyplom pod tytułem *Bejsen* stworzony przez Martę Krysińską. Zin i film kreuje i opowiada o życiu fikcyjnej celebrytki o nazwie *Shrimp Woman*.

Należy dodać, że projekty designerskie i aktywistyczne mają swoją miejsce w historii designu. Niemniej jednak, należy również podkreślić, że są one przeważnie dość dalekie od prawdziwej użyteczności i możliwości zastosowania. Projekt Moniki Szybiak pod nazwą *Przywrócić nadzieję. Pomoc ofiarom wojen* przetłumaczyło ograniczenie i paradoks. Dyplom jest poświęcony identyfikacji dla firmy krawieckiej, skupiającej kobiety – uchodźców z Iraku. Nie jest to tylko wizualna krytyka konfliktów zbrojnych, ale też możliwy do realizacji projekt, mogący naprawdę pomóc cierpiącym ludziom.

Miasto, ulica, budynek

Część studenckich realizacji poświęcona jest zagadnieniom związanym z przestrzenią publiczną. Projekty te skupiają się na lokalnym kontekście i podejmują istniejące w Polsce problemy lub wyzwania przestrzenno-budowlane.

Inspiracją dla dyplomu *Miasto przystońięte* był problem z chaotyczną i nieuporządkowaną przestrzenią publiczną w polskich miastach. Projekt Marii Prochaczek skupia się na lokalnym kontekście miasta Mikołowa, z którego prawdopodobnie pochodzi studentka. Dyplom oprócz roli informacyjnej i edukacyjnej, ma też walory aktywistyczne. To bardzo dobry przykład społecznego *designu* podejmującego duży problem możliwy do rozwiązania, pomimo ograniczonych środków finansowych i czasowych. Ważną częścią tego dyplomu jest analiza, audyt wizualny oraz wystawa w przestrzeni miasta.

Innym dyplomem poświęconym organizacji przestrzeni publicznej jest projekt *Poza sezonem* Zuzanny Kubicz,

dedykowany jednemu z rejonów Sopotu. Autorka analizuje i planuje organizację przestrzeni publicznej tak, aby stała się ona przyjazna dla mieszkańców okolicznych domów.

Przestrzeń lokalna i najbliższa może być miejscem doskonale znanym studentom – tak jak na przykład w dyplomie Marcina Waszaka *Projekt nowych przestrzeni dla Uniwersytetu Artystycznego*, poświęconym macierzystej uczelni. W projekcie budynki i forma uczelni ma zmieniać swoją rolę, stając się tłem dla wystaw i rozrywki, ale też działań administracyjnych.

Transport czyli mobilności

W zestawie wybranych do przeglądu *Design 32* dyplomów mamy kilka interesujących realizacji poświęconych zagadnieniom transportu i mobilności. To projekty futurystyczne, proponujące rozwiązania dla jeszcze nieistniejących pojazdów lub usług transportowych.

Dyplom *Hostliner* to wnętrze wagonu sypialnego w formie i funkcji nawiązujących do wnętrza hotelu. Autorka, Anna Cichosz proponuje nowy projekt modułowego wagonu sypialnego, który może ulegać zmianie dzięki przesuwany ścianom przedziałów i korytarzy. Należy odnotować, że projektowanie pociągów i taboru kolejowego jest z zasady obszarem sprawdzonym i przez to pełnym konwencjonalnych i przewidywalnych rozwiązań. Zaproponowane przez autorkę łamanie konwencji jest cenne i godne zauważenia.

Dyplom Kamila Podolaka pod tytułem *Land Rover Utaric* to przykład odważnego i zdecydowanego podążania za trendami w transporcie autonomicznym. Projektant realizuje pojazd, który na dzień dzisiejszy jest jeszcze fantazją, ale bardzo prawdopodobne, że wkrótce stanie się koniecznością. W projekcie zwraca także uwagę ułkon w stronę historii i stylistki znanej firmy motoryzacyjnej. To nietatwe połączenie przyszłości i przeszłości, które w tym przypadku jednak się udało.

Kolejny projekt z tego zestawu to dyplom Teresy Płotkowiak poświęcony dynamicznej identyfikacji dla marki skuterów powietrznych, która personalizuje się względem danego posiadacza pojazdu.

Dyplom Kordiana Mańkowskiego pod tytułem *Pojazd adaptacyjny* to sztandarowa realizacja i wizja wielofunkcyjnego i zmieniającego swoją rolę pojazdu. Forma auta zostaje w tej propozycji otworzona na wszelkie możliwe zastosowania. Koncepcja jest ultra nowoczesna i prawdopodobnie tak będą działać pojazdy w niedalekiej przyszłości.

Zdrowie

Długoterminowe zmiany związane ze starzeniem się społeczeństw to ważny problem i duże wyzwanie dla projektantów.

Even adults may be educated in the matters as simple as the tidiness of the public space. Such is the intention of Maria Prochaczek's work titled *A Screened City*. Together with several accompanying events, it is an exhibition discussing the roots of the visual chaos present in Polish towns and cities and debating the changes in the law thanks to which this state of affairs may soon be resolved.

Another diploma work involving an educative exhibition is Volodymyr Melymuk's project devoted to the theme of deconstruction in the works of Zaha Hadid and Daniel Libeskind. The designer has not only created his own exhibition items, but also popularizes knowledge and educates the exhibition's visitors.

It is also important to mention here again Paweł Kononow's diploma work about the computerised world in the form of a multimedia game which is intended to teach us how to use new technologies.

Criticism and activism!

From educational activities we may now move towards the world of information and of the critical view of reality that designers present. Piotr Dudek's *Dudek News* is an activist project assessing the quality of the contemporary media and their ever-present consumerist propaganda. The designer had created an illustrated news service in the form of a printed newspaper which was later distributed in the public space. Another ironic and critical in its thesis and form project is Marta Krysińska's *Bejsen*. The zine and the film shape and narrate the life of a fictitious celebrity known as the Shrimp Woman.

Designer and activist projects already have their own place in the history of design. However, they are usually rather distant from real usability and applicability. Monika Szybiak's project called *Restoring hope. Helping the victims of wars* breaks this limitation and this paradox. The diploma work is dedicated to the visual identification for a tailoring company bringing together women refugees from Iraq. It is not only a form of visual criticism of armed conflicts, but also a feasible project that can indeed help the people who suffer.

The city, street, building!

Some of the student realizations have tackled the issues related to the public space. Such projects focus on local contexts and confront the challenges of space and construction in Poland.

A Screened City has been inspired by the problem with the frequently chaotic and disorderly municipal spaces in Poland. Maria Prochaczek's project takes a closer look at the local

context of Mikołów, the graduate's home town. As well as being informative and educational, the diploma work has artistic values. It is a very good example of social design attempting to deal with a major problem which may be resolved despite financial and temporal limitations. An analysis, a visual audit and an exhibition in the centre of Mikołów are important parts of the diploma work.

The diploma work which is also devoted to the way public spaces are organised is Zuzanna Kubicz's *Out of Season* dedicated to one of the areas of Sopot. The author has analysed and planned the organisation of the public space in order to make it more friendly to local residents.

The local, most immediate space could also be the space most familiar to students. Such is the case of Marcin Waszak's *New Floorspace Design For the University of Fine Arts* devoted to the university where he studied. The project proposes altering the roles of the building and of the university, which are to become the backdrop to exhibitions, entertainment, and university administration.

Transport, that is mobilities!

Among the *Design 32* selection of diploma works, there are several interesting projects addressing the questions of transport and mobility. They are futuristic and they propose solutions for the as of yet non-existing vehicles and transport services.

The *Hostliner* diploma work presents the interior design of a sleeping train car which evokes a hotel room interior. Anna Cichosz proposes a new project of a modular sleeping car which may be modified thanks to the sliding walls of its compartments and corridors. It must be noted that designing trains and cars most often involves conventional and predictable solutions. In this case, the designer has decided to break off with the convention, which deserves praise and should be noted.

Kamil Podolak's diploma work *Land Rover Utaric* is an instance of a bold and decisive following of the trends in autonomous transportation. The designer has envisaged a vehicle which is still the matter of fantasy, but which, in all probability, will soon become a necessity. The design is attractive also because of its respect and references to a well-known motorcycle company. It is a challenging combination of the past and the future, which, in this case, has been successfully executed.

Teresa Płotkowiak's diploma work also belongs to this category. It is a visual identification design of a brand of air scooters which are personalized to suit the expectations of whoever rides them.

Niestety, zdrowie i opieka medyczna znalazły odbicie w wielu dyplomach. Są to: projekt sterownika sztucznego serca zrealizowany przez Klaudię Gołaszczyk i projekt odzieży sportowej, pomagającej w rehabilitacji medycznej autorstwa Katarzyny Król.

Realizm czy utopia?

Żyjemy i działamy w niewoli konwencji i niepisanych zasad. Szkolne i dyplomowe projekty są realizacjami, w których jest jeszcze miejsce na eksperymenty i podjęcie dużego ryzyka. W wybranych dyplomach do konkursu znajdujemy realizacje istniejące na granicy eksperymentu, sztuki i projektowania, poruszające zagadnienia szersze niż tylko użytkowość czy komunikacja.

Wśród takich realizacji znajduje się zestaw wydawnictw pod tytułem *Reinventing Paper Books in Digital Era (Thesis)*. Projekt ten przekracza granice klasycznego projektowania graficznego i myślenia wydawniczego. Mimo klasycznej, drukowanej formy jest obiektem interaktywnym.

Tego typu filozoficznym projektem jest także dyplom Elżbiety Maruszczak pod tytułem *(D)efekt*. Praca porusza zagadnienia przemiany materiałów w czasie oraz stawia pytania o ludzkie dążenie do perfekcji w tworzeniu obiektów. Podobne próby przekraczania i eksperymentowania widzimy także w dyplomie Natalii Oleksiak poświęconym dywanom i zestawowi ubrań, w projekcie Jadwigi Lenart, gdzie tkaniny są inspirowane architekturą oraz w realizacji Katarzyny Król, w której sportowa odzież wspomaga rehabilitację. Zgodnie z koncepcją „Internet rzeczy”, część dyplomów proponuje nadanie nowej roli normalnie „martwym” przedmiotom – przykładem są tu przekazujące informacje o stanie zdrowia odzież u Katarzyny Król, czy skuter ze spersonalizowaną identyfikacją u Teresy

Płotkowiak. Także w rzemiośle i ceramice jest miejsce na eksperyment, co doskonale widać w dyplomie z ceramiki u Marii Pałejko.

Wszystkie wymienione projekty starają się przełamać sztywne podziały między dyscyplinami projektowymi i typowymi zastosowaniami narzędzi czy materiałów.

Zakończenia

Zestaw projektów wybranych do przeglądu *Design 32* to pokaz ambicji i potencjału młodego pokolenia projektantów, ich siły i wyobraźni, prezentacja możliwości kreatywnych młodych ludzi i ich horyzontów myślowych. To także prezentacja kondycji szkół oraz ogólnie poziomu edukacji projektowej w Polsce.

Moment zakończenia edukacji i realizacja dyplomu to „czas przejścia” i inicjacji do życia zawodowego, to moment wejścia w prawdziwe życie zawodowe i rozpoczęcia pracy na realnym rynku. Czas próby, punkt zwrotny, który może, ale nie musi, zdecydować o dalszych losach absolwentów uczelni. To także czas testu nie tylko dla absolwentów, ale też uczelni, sprawdzian sensowności ich programów kształcenia, zaangażowania prowadzących dyplomy oraz możliwości wykładowców. To wreszcie czas, kiedy otrzymujemy odpowiedź na pytanie czy uczelnie kształtują projektantów na potrzeby rynku i trudnych ekonomicznych uwarunkowań, czy tworzą kreatywnych specjalistów z humanistyczną misją i artystyczną wizją, czy może jednak istnieją w akademickiej bańce, ignorując otaczającą nas rzeczywistość.

Najlepsze dyplomy wybrane w ramach *Design 32* są bezsprzecznie bardzo dobre, jednak o ostatecznej ocenie w tej sprawie dowiemy się dopiero za wiele lat.

Rene Wawrzekiewicz

Kordian Mańkowski’s diploma work entitled *Adaptive Vehicle* is a flagship realization and a vision of a multifunctional vehicle changing its roles. In this proposal, the form of the car is open to all possible applications. The concept is ultra-modern and it is likely that similar vehicles will begin operating in the near future.

Health!

Long-term social changes associated with ageing pose crucial problems and challenges for designers. Unfortunately, the issues of health and medical care are reflected only in few of the diploma works. Among them is, for instance, the project of an artificial heart controller constructed by Klaudia Gołaszczyk and an equally interesting design of sportswear assisting in the process of medical rehabilitation designed by Katarzyna Król.

Realism and utopia?

We live and work within the constraints of conventions and unwritten rules. The diploma works are the kind of realizations which invite experimentation and taking risky decisions. Selected diploma works display their capacities to expand experimental boundaries. They combine art and design, and touch upon the issues broader than just usefulness and communication.

Such is the aim of the set entitled *Reinventing Paper Books in the Digital Era (Thesis)*. The project transcends the limits of classical graphic design and of thinking in terms of publishing. Despite its classical printed form, it is an interactive object.

Elżbieta Maruszczak’s quasi-philosophical project entitled *(D)effect* has similar dimensions. The work concerns the issue of material transformation in time and poses questions about human struggle to achieve perfection in creating objects. Experimentation and transcending conventions are also present in Natalia Oleksiak’s work devoted to carpets and clothing, they are manifested in Jadwiga Lenart’s project whose fabrics have been inspired by architecture, and in Katarzyna Król’s work where sportswear assists in the process of rehabilitation. Conforming to the concept of the “Internet of Things”, several

of the diploma works propose granting new dimensions to otherwise “dead” objects: for instance, the clothing which passes on information about the state of one’s health and Teresa Płotkowiak’s personalised scooters. Craftsmanship and ceramics also provide room for experimentation, which is very well visible in the ceramic diploma work by Maria Pałejko.

All of the singled out projects attempt at breaking the set divisions between design disciplines and between the most typical use of tools and materials.

Conclusions

The selection of the projects proposed for the *Design 32* review is a demonstration of the ambitions and potential of the young generation of designers; of their strength and imagination. It is a presentation of the creative possibilities of young people and their mental horizons. It is also a presentation of the condition of art universities and of the general level of design-oriented education in Poland.

The moment of leaving university and submitting the diploma work is a “rite of passage” and an initiation into a professional life. It is the moment of entering a true professional experience and of starting work on the real market. It is a period of trials, a turning point that may determine the future fate of university graduates, although that is not always the case. It is also the time to test and prove oneself not only for graduates, but also for universities: it is an evaluation of the rationality of their programmes of studies, of the passion of those who supervise diploma works and of the skills of their lecturers. Finally, it is also the time when we may find the answer to the question whether universities prepare designers for the needs of the market with its difficult economic conditions, whether they train creative specialists with a humanistic mission and artistic visions, or whether universities function in academic bubbles ignoring the reality that surrounds us.

The best diploma works selected for *Design 32* are undoubtedly very good, but we will only be able to learn about their genuine worth many years from now.

Rene Wawrzekiewicz

ASP Gdańsk



- 16

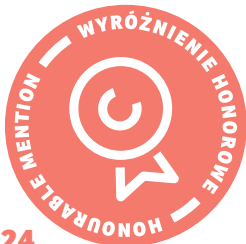
Paulina Kozicka
- 18

Zuzanna Kubicz
- 20

Elżbieta Maruszczak
- 22

Teresa Płotkowiak

ASP Katowice



- 24

Klaudia Gołaszczyk
- 26

Agnieszka Pluszczewicz
- 28

Magdalena Płońska
- 30

Maria Prochaczek

ASP Kraków



- 32

Katarzyna Król
- 34

Jagoda Piotrowska
- 36

Monika Szybiak

ASP Łódź



- 38

Marcin Dybaś
- 40

Paweł Kononów
- 42

Jadwiga Lenart
- 44

Natalia Oleksiak

UAP Poznań



- 46

Jooyoung Choi
- 48

Wiktoria Lewicka
- 50

Kordian Mańkowski
- 52

Marcin Waszak

AS Szczecin



- 54

Marta Krysińska
- 56

Gabriela Rybicka
- 58

Iga Śmierzchalska
- 60

Aleksandra Zaborska

ASP Warszawa



- 62

Anna Cichosz
- 64

Piotr Dudek
- 66

Volodymyr Melymuka
- 68

Maria Pałejko

ASP Wrocław



- 70

Aleksandra Czudżak
- 72

Monika Kozłowska
- 74

Agnieszka Pasek
- 76

Kamil Podolak

ASP Gdańsk
Paulina Kozicka

TYTUŁ
LITERARIUM – gra do nauki czytania

PROMOTOR
prof. dr hab. Sławomir Witkowski

WYDZIAŁ
Grafiki

Literarium to gra przeznaczona do nauki podstaw czytania. Została stworzona we współpracy z logopedą i skierowana jest do nauczycieli oraz rodziców samodzielnie uczących dzieci czytać. Grę zaprojektowano tak, by móc dostosować ją do potrzeb osoby, która jej używa. Plansze umożliwiają pracę z jednym uczniem oraz z grupą. Zróżnicowane zestawy płytek służących do nauki pozwalają na dopasowanie poziomu gry do poziomu ucznia. Dzięki bogatym ilustracjom gra przyciąga uwagę dziecka i pomaga mu utrzymać koncentrację, natomiast zadania i wyzwania, które stawia, motywują je do nauki.



ASP Gdańsk
Paulina Kozicka

TITLE
LITERARIUM – a game teaching how to read

SUPERVISOR
prof. dr hab. Sławomir Witkowski

FACULTY
Graphic arts

Literarium is a game designed to teach children how to read. It has been created in co-operation with a speech therapist and it is intended for teachers and for the parents who teach their children to read. The game has been devised to be adaptable to the needs of the person playing it. Its boards may be equally well used for working with an individual student and with a group. The game's level may be adapted to match the learner's level thanks to the varied sets of tiles which the game provides. Richly illustrated, it is attractive to children and helps them in focusing on the task, while the challenges and assignments it poses motivate them to learn.



ASP Gdańsk
Zuzanna Kubicz

TYTUŁ

Poza sezonem. Przestrzeń zaprojektowana z myślą o mieszkańcach Sopotu

PROMOTOR

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

WYDZIAŁ

Architektury i Wzornictwa

Celem projektu było stworzenie przestrzeni dla mieszkańców rodzinnego miasta dyplomantki – Sopotu. Podjęto w nim próbę przeznaczenia części wąwozu przecinającego ulicę Obrońców Westerplatte na miejsce, którego cechy sprzyjają skupieniu się przy pracy. Autorka zaprojektowała wnętrze, które integrowałoby użytkowników przy jednoczesnym zapewnieniu im prywatności. W głównej mierze skupiła uwagę na zaaranżowaniu koloru oraz powiązaniu go z symboliką kulturową i filmem. Inspirację odnalazła w obiektach Hashima Sarkinsa, Ricardo Boffila i Luis'a Barragana, którzy postęgowali się barwą, nawiązując do otoczenia budynków, historii miast, w których powstawały i funkcji, jakie pełniły. W swym projekcie według analogicznego schematu dyplomantka połączyła typową dla Sopotu pastelową kolorystykę z wnętrza-mi kompleksu; używając konkretnych zestawień barw, stworzyła pasywne emocjonalnie otoczenie, sprzyjające skupieniu i kreatywności.



ASP Gdańsk
Zuzanna Kubicz

TITLE

Out of Season. A purpose-designed space for the residents of Sopot

SUPERVISOR

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

FACULTY

Architecture and Design

The aim of the project was to create a space for the residents of Sopot, the graduate's home town. An attempt has been made to designate a part of the ravine crossing Obrońców Westerplatte Street as a place whose features are conducive to increased focus at work. The author has designed an interior that would integrate its users while ensuring their privacy. She has focused mainly on the colour scheme and on its connection with cultural symbolism and film. The author has been inspired by the buildings of Hashim Sarkins, Ricardo Boffil and Luis Barragan, who used colour to refer to the surroundings of the buildings, the history of the cities in which they were built, and the functions they performed. In an analogous manner, in her project Zuzanna Kubicz has combined pastel colours typical of Sopot with the interiors of the compound; using specific colour combinations, she has created an emotionally passive environment encouraging concentration and creativity.



ASP Gdańsk

Elżbieta Maruszczak

TYTUŁ

(D)efekt

PROMOTOR

prof. dr hab. Jarosław Szymański

WYDZIAŁ

Architektury i Wzornictwa

Projekt zwraca uwagę na negatywny odbiór defektów w dążącym do doskonałości świecie. Za najważniejsze elementy prowadzące do jego powstania autorka przyjęła czas oraz czynnik. Przejęcie kontroli nad parametrami czasu i siły oddziaływania czynników, daje możliwość tworzenia niepowtarzalnych i unikatowych przedmiotów, a wykorzystanie siły żywiołów, sprowadza niedoskonałości do w pełni zamierzonego rezultatu. U podstaw pracy leży idea skupienia się na akceptacji nieuniknionych przemian i zachowania równowagi między działaniem człowieka, a procesami zachodzącymi w naturze.

ASP Gdańsk

Elżbieta Maruszczak

TITLE

(D)effect

SUPERVISOR

prof. dr hab. Jarosław Szymański

FACULTY

Architecture and Design

The project draws attention to the negative perception of defects in the world striving for perfection. The author considers time and the medium to be the most important elements leading to its creation. Taking control over the parameters of time and the power of the medium provide an opportunity to create singular and unique objects, while the use of the power of the elements brings imperfections to the full intended result. At the core of the work lie the ideas of focusing on the acceptance of inevitable change and of maintaining the balance between human activity and the processes taking place in nature.



ASP Gdańsk

Teresa Płotkowiak

TYTUŁ
Idea marki przyszłości na podstawie idei marki
skuterów powietrznych

PROMOTOR
prof. dr hab. Sławomir Witkowski

WYDZIAŁ
Grafiki

Według specjalistów za kilkanaście lat rynek motoryzacji będzie w dużej mierze światem zautonomizowanych pojazdów. Marka Above to wizjonerska koncepcja firmy, której oferta została skierowana do użytkowników mobilności personalnej w przyszłości. Propozycją marki jest skuter powietrzny oraz idea wdrożenia personalizacji jako alternatywy dla zautonomizowanego świata. W momencie przekręcenia manetek skutera i po wypowiedzeniu przez użytkownika hasła powitalnego, następuje uruchomienie systemu personalizacji elementów graficznych. System działa na zasadzie biometrii głosu. Każdej jego cesze zostaje przypisany wariant strukturalny i kolorystyczny, który jest wyświetlany na elementach ubrania kierowcy.

ASP Gdańsk

Teresa Płotkowiak

TITLE
An idea for the brand of the future based on an air
scooter's brand

SUPERVISOR
prof. dr hab. Sławomir Witkowski

FACULTY
Graphic Arts

Specialists predict that within a dozen or so years the automotive market will be dominated by driverless vehicles. The Above brand is a visionary concept of a company, whose offer has been addressed to the users of the means of personal transport in future. The brand proposes marketing an air scooter as well as implementing personalization as a viable alternative to the autonomized future world. The moment the scooter's controls are activated and the user speaks out the welcome password, the system which personalizes graphic elements is initiated. The system works on the principle of biometric voice recognition. The structural and colour variants assigned to voice attributes are also displayed on the elements of the driver's clothing.



Koncepcja systemu personalizacji elementów identyfikacji na podstawie cech głosu użytkownika

0

Etap Standby

Moduły w gotowości do personalizacji

moduł regulujący głębię personalizacji

układanie kolorystycznych wariantów graficznych

rodzaj strukturalnej modyfikacji strukturalnych

1

Maksymalny zakres modyfikacji strukturalnej dla danych algorytmów

Linia horyzontalna

moduł

moduł

moduł

Linia horyzontalna_przekątna

algorytm 1-10

algorytm 1-10

algorytm 1-10

Linia wertykalna_horyzontalna_przekątna_okrąg

algorytm 1-10

algorytm 1-10

algorytm 1-10

2

Przykład wariantowości modyfikacji strukturalnej dla danych algorytmów

Linia wertykalna_horyzontalna_przekątna_okrąg

algorytm 1-10

algorytm 1-10

algorytm 1-10

3

Zakres modyfikacji kolorystycznej oraz wariantowości strukturalnej

Linear Gradient _ Radial Gradient

algorytm 1-10

algorytm 1-10

algorytm 1-10

Linear Gradient _ RadialGradient_Gaussian Blure_Radial Blure

algorytm 1-10

algorytm 1-10

algorytm 1-10

Warianty

ASP Katowice

Klaudia Gołaszczyk

TYTUŁ

Projekt sterownika sztucznego serca

PROMOTOR

dr hab. Andrzej Sobaś, prof. ASP

WYDZIAŁ

Projektowy

Dyplom magisterski powstał przy współpracy Fundacji Rozwoju Kardiologii im. prof. Zbigniewa Religi w Zabrze, której projekt sztucznego serca Religa Heart wymagał opracowania sterownika noszonego przez pacjentów. Efektem jest połączenie technologii i projektowania, które pozwala na pokonywanie barier i poszerzanie potencjału, zapewniając swobodę i pewność siebie osobom ze sztucznym sercem tak, by mogły one w pełni i aktywnie uczestniczyć w życiu społecznym.

ASP Katowice

Klaudia Gołaszczyk

TITLE

The project of an artificial heart controller

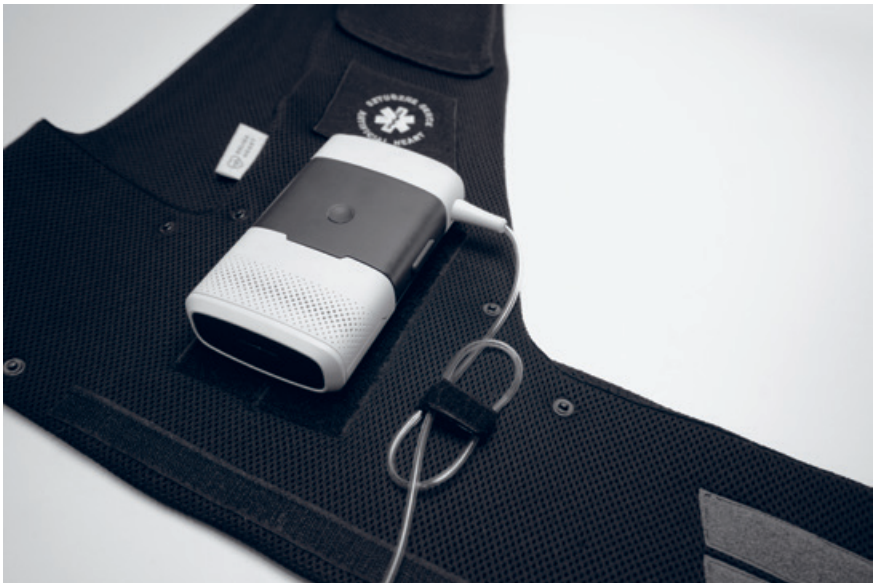
SUPERVISOR

dr hab. Andrzej Sobaś, prof. ASP

FACULTY

Design

The diploma work was created in co-operation with Professor Zbigniew Religa Foundation of Cardiac Surgery Development whose artificial heart project, the Religa Heart, required designing a controller unit to be carried by patients. The result is a combination of technology and design that has overcome barriers and has expanded its own potential, providing freedom and self-confidence to the people with artificial hearts so that they can fully and actively participate in social life.



ASP Katowice

Agnieszka Pluszczewicz

TYTUŁ

Zabawka dla dzieci rozwijająca kreatywność we współpracy z marką Boomini

PROMOTOR

dr hab. Andrzej Sobaś, prof. ASP

WYDZIAŁ

Projektowy

Nejbi jest zabawą w sąsiedztwo, która rozwija twórcze myślenie, zmysł przestrzenny, kompetencje społeczne oraz wrażliwość emocjonalną najmłodszych. *Nejbi* to mała społeczność i nowe spojrzenie na domki dla lalek. Zabawa porusza tematykę życia we wspólnocie, przynależności, różnic i problemów społecznych. Ponadto jej zadaniem jest nauka tolerancji, empatii, a także przekazywanie dobrych wzorców funkcjonowania w społeczeństwie. Dodatkowo zabawka uczy wartości takich jak: miłość, przyjaźń, rodzina, a także wspiera budowanie relacji wśród kolegów i najbliższych.

ASP Katowice

Agnieszka Pluszczewicz

TITLE

A toy developing creativity in children; co-operation with the Boomini brand

SUPERVISOR

dr hab. Andrzej Sobaś, prof. ASP

FACULTY

Design

Nejbi is a neighbourhood-oriented game developing creative thinking, spatial sense, social competence, and emotional sensitivity in children. *Nejbi* is a small community and a new look at doll houses. The game is concerned with the subject of community life, the sense of belonging, social differences and problems. It also aims to teach tolerance, empathy and it passes on positive models of social co-existence. In addition, the toy emphasizes such values as love, friendship, family, and encourages building relationships between colleagues and family.



ASP Katowice
Magdalena Płońska

TYTUŁ
Kalendarz rolnika – kompleksowe narzędzie wspomagające zbieranie danych, planowanie, organizację oraz zarządzanie finansami gospodarstwa rolnego

PROMOTOR
dr hab. Tomasz Bierkowski, prof. ASP

WYDZIAŁ
Projektowy

Rolnictwo, wbrew stereotypom to ważna część gospodarki, przede wszystkim zaś istotna gałąź biznesu. Projekt powstał z myślą o rolnikach. Jest on wynikiem refleksji nad specyfiką ich pracy, która będąc połączeniem pracy fizycznej z prowadzeniem księgowości, marketingiem, koniecznością znajomości rynku, doprowadziła do chaosu w wielu gospodarstwach. Dyplomantka postanowiła stworzyć narzędzie, które wspomogłoby organizację pracy małych i średnich gospodarstw rolnych oraz pozytywnie wpłynie na ich kulturę ekonomiczną. *Kalendarz rolnika* jest zatem kompleksowym narzędziem wspomagającym pozyskiwanie, porządkowanie i analizowanie danych, a także umożliwiającym planowanie oraz zarządzanie finansami gospodarstwa. Projekt składa się z kalendarza książkowego oraz kart pracy. Co ważne, został on pomyślany tak, aby pomóc zarówno gospodarstwom nastawionym na uprawę, jak i na hodowlę.

ASP Katowice
Magdalena Płońska

TITLE
A farmer's diary – a comprehensive tool supporting farm data collection, planning, and financial management

SUPERVISOR
dr hab. Tomasz Bierkowski, prof. ASP

FACULTY
Design

Contrary to stereotypes, agriculture is an important branch of economy and, even more significantly, very important business activity. The project has been created with farmers' needs in mind. It is the result of reflecting on the specificity of the work on a farm, which, as a combination of its physical aspect with bookkeeping, marketing, and the need to know the expectations of the market, has led to chaos on many farms. Magdalena Płońska has decided to create a tool that will help organize the work of small and medium farms and positively influence their economic culture. The farmer's diary is therefore a comprehensive tool supporting the collection, organization and analysis of data, as well as enabling the planning and management of farm finances. The project consists of a book-format diary and work sheets. What is important, it has been designed to be helpful for both farms specialising in growing crops and in raising livestock.



ASP Katowice

Maria Prochaczek

TYTUŁ

Miasto przysłonięte. Projekt kampanii i wystawy dotyczącej uchwały reklamowej w Mikołowie

PROMOTOR

dr hab. Jacek Mrowczyk, prof. ASP

WYDZIAŁ

Projektowy

Ile procent świata może przestaniać reklama? To pytanie stało się punktem wyjścia dla projektu kampanii i wystawy plenerowej dotyczącej podjęcia uchwały reklamowej w Mikołowie. Projekt stawia w centrum zainteresowania mieszkańca, tłumaczy mu zachodzące procesy, które wynikają z uchwały oraz w przystępny sposób przedstawia nowe zasady lokalizowania sztyldów i nośników reklamowych w celu zmniejszenia chaosu wizualnego w mieście. Realizacja projektu poprzedzona została konsultacjami w urzędzie, które zaowocowały wyodrębnieniem głównych problemów związanych z reklamą w Mikołowie, audytem przestrzennym oraz przygotowaniem strategii komunikacyjnej z mieszkańcami.

ASP Katowice

Maria Prochaczek

TITLE

A screened city. A campaign and an exhibition project concerning the municipal act on external advertising in Mikołów

SUPERVISOR

dr hab. Jacek Mrowczyk, prof. ASP

FACULTY

Design

What is the percentage of the world that may be screened off by advertising? This question was the starting point for a project of a campaign and an outdoor exhibition concerning the adoption of the advertising act in Mikołów. The project focuses on the town residents, explaining the implications resulting from the act to them, and, in an approachable manner, presenting new regulations for locating signs and advertising media in order to reduce visual chaos in the town. The implementation of the project was preceded by consultations in the municipal office, which resulted in the identification of the main problems related to advertising in Mikołów, a spatial audit, and a preparation of a communication strategy with the town residents.



ASP Kraków
Katarzyna Król

TYTUŁ
Projekt inteligentnej odzieży wspomagającej
proces rehabilitacji medycznej

PROMOTOR
dr Bożena Groborz

WYDZIAŁ
Form Przemysłowych

Projekt obejmuje swym zakresem proces rehabilitacji – jego usprawnienie, przyspieszenie rozpoczęcia oraz zmniejszenie kosztów, dzięki wykorzystaniu tekstyliów „inteligentnych”. Z tą myślą zaprojektowano odzież sportową, która wraz z odpowiednim oprogramowaniem pozwala monitorować wybrane parametry ruchu pacjenta. Dane przekazywane są do fizjoterapeuty, umożliwiając mu zdalne monitorowanie postępów rehabilitacji. Odzież może być noszona w momencie, gdy pacjent ćwiczy lub wykonuje codzienne czynności. W projekcie użyto czujników ugięcia i elastycznych obwodów przewodzących. Po odłączeniu jednostki sterującej, odzież może być prana.

ASP Kraków
Katarzyna Król

TITLE
The project of intelligent clothing assisting in the
process of medical rehabilitation

SUPERVISOR
dr Bożena Groborz

FACULTY
Industrial Design

The project concerns the process of rehabilitation – accelerating its onset, its improvement, and a reduction of its costs thanks to the use of “intelligent” textiles. With this in mind, a type sportswear has been designed, which, together with custom-made software, allows to monitor selected parameters of a patient's movements. The data is transmitted to the physiotherapist, who may monitor the progress of rehabilitation remotely. The garment can be worn when the patient is exercising or performing daily activities. Deflection sensors and flexible conductive circuits are used in the design. After disconnecting the control unit, the clothing may be washed.



ASP Kraków

Jagoda Piotrowska

TYTUŁ

Projekt mebla inspirowanego tradycyjnym detalem stolarskim – STOLAR

PROMOTOR

dr hab. Marek Błażucki

WYDZIAŁ

Architektury Wnętrz

Projekt mebla został zainspirowany tradycyjnym detalem stolarskim. Mebel powstał w stu procentach z mocnego i bujnie usłojonego drewna jesionu. Głównym zamiarem autorki była chęć pokazania tego, że łączenia elementów wykonano za pomocą tradycyjnych technik stolarskich, a wszystkie elementy, takie jak prowadnice czy mechanizmy ruchu płaszczyzn, również są drewniane. Ponadto na styku dwóch płaszczyzn został zaprojektowany mechanizm umożliwiający modyfikowanie powierzchni blatu poprzez podnoszenie i opuszczanie mniejszych elementów, tworząc w ten sposób miejsce do przechowywania książek. Zabieg ten pozwolił na kształtowanie blatu zgodnie z potrzebami użytkownika.

ASP Kraków

Jagoda Piotrowska

TITLE

The project of a furniture item inspired by a traditional carpentry detail – STOLAR

SUPERVISOR

dr hab. Marek Błażucki

FACULTY

Interior Design

The design of the item of furniture has been inspired by a detail present in traditional woodworking. The object is made entirely of strong and rich in growth rings ash wood. The main intention of the designer was to show that the joining of the elements was done with the use of traditional carpentry techniques, and all the elements, such as the guides or the mechanisms moving the planes, are also wooden. Moreover, at the junction of the two planes, a mechanism was designed which enables modifying the worktop surface by raising and lowering smaller elements, in this way creating room for book storage. This operation allows to shape the top surface according to the needs of the user.



ASP Kraków
Monika Szybiak

TYTUŁ
Przywrócić nadzieję. Pomoc ofiarom wojen.
Wybrane elementy identyfikacji wizualnej dla marki odzieżowej, wspierającej irackich uchodźców

PROMOTOR
dr Barbara Widłak

WYDZIAŁ
Form Przemysłowych

Projekt dotyczy problematyki pomocy ofiarom wojen na przykładzie atlier Rafedîn, które kształci irackie kobiety – uchodźców – w zakresie krawiectwa. Irakijki tworzą ubrania, których sprzedaż wspomaga finansowo ich rodziny. Przedmiotem projektu jest nowa identyfikacja wizualna dla Rafedîn – logo w postaci drzewa – symbolu nadziei, metki, wizytówki, opakowania, a także strona internetowa www.rafedin.com. Identyfikację wykonać można, używając zestawu dziewięciu pieczętek, dzięki czemu jest ona niedroga i ma unikalny charakter. Część projektu stanowi kampania pod hasłem: „nie potrzeba wiele, aby wyrosła nadzieja”.

ASP Kraków
Monika Szybiak

TITLE
Restoring Hope. Helping war victims. Selected visual identification elements for a clothing brand supporting Iraqi refugees

SUPERVISOR
dr Barbara Widłak

FACULTY
Industrial Design

The project concerns the issue of helping war victims and involves Rafedîn's atelier, which is an example of how Iraqi women refugees are educated in the field of tailoring. Iraqi women create clothes whose sale financially supports their families. The objective of the project is to create new visual identification for Rafedîn: a logo in the form of a tree, which is a symbol of hope, clothing tags, business cards, packaging, as well as a website www.rafedin.com. Identification is achieved by using a set of nine stamps, thanks to which it is inexpensive and has a unique character. A campaign under the slogan of “it doesn't take much to raise hope” is also part of the project.



ASP Łódź

Marcin Dybaś

TYTUŁ

Projekt kroju pisma dla studia typograficznego

PROMOTOR

dr hab. Łukasz Chmielewski, prof. nadzw. ASP

WYDZIAŁ

Grafiki i Malarstwa

Couple Text to krój pisma stworzony przede wszystkim w celu wykorzystania go w materiałach reklamowych i krótkich opisach na stronach internetowych. Font zawiera liczne funkcje zecerskie OpenType, ponad 3480 par kerningowych i ponad 500 glifów, wspierając tym samym większość języków europejskich. Głównym celem podczas procesu projektowego było uzyskanie interesującego charakteru kroju, który byłby nieformalny i zaczepny, a jednocześnie zachowywał czytelność i budował spójny, harmonijny system. Odwrócony kontrast i proporcje inspirowane krojami maszynowymi, uwypuklają te cechy.

ASP Łódź

Marcin Dybaś

TITLE

A font design for a typography studio

SUPERVISOR

dr hab. Łukasz Chmielewski, prof. nadzw. ASP

FACULTY

Graphics and Painting

Couple Text is a typeface created primarily for the use in advertising materials and short website texts. The font contains numerous OpenType typesetting features, more than 3480 kerning pairs and more than 500 glyphs, in this way supporting most European languages. The main goal of the design process was to achieve an interesting cut that would be informal and teasing, but which would also be legible and which would constitute a coherent and harmonious system. The use of reverse contrast and machine-cut-inspired proportions emphasize these very features.

ERTOM RUSIA RUB Ë U+00CB serif 1000	RYKQVIBER ISLAND ISK Þ U+00DE serif 1000	TRQANEŞTI ROMANIA ROM Ț U+021A serif 1000	ÉLONG ÉKO SAROKI XAF É U+00C9 serif 1000	ŞOARD ROMANIA ROM Ş U+0218 serif 1000	EUBOVEC SLOVAKIA EUR Ľ U+013D serif 1000	EL ÓRGANO MEXICO MXN Ó U+00D3 serif 1000
PHUM SMAŎCH AT CAMBODIA KHMR Ă U+0102 serif 1000	LÊTRE FRANCE EUR Ê U+00CA serif 1000	ĐUKANOVIĆI BOSNIA AND HERZEGOVINA BAM Đ U+00D0 serif 1000	ZALEŚIE ŚLĄSKIE POLAND PLN Ś U+015A serif 1000	ŁASKI POLAND PLN Ł U+0141 serif 1000	ŅUKŠI LATVIA EUR Ņ U+0145 serif 1000	ČUKOVICI MONTENEGRO EUR Č U+010C serif 1000
ĀSTATE ETHIOPIA ETB Ā U+0100 serif 1000	ÔLHO-DAGUA BRAZIL BRL Á U+00C1 serif 1000	ÜZÜMLÜ TURKEY TRY Ü U+00DC serif 1000	ŞEINBASCA ROMANIA ROM Ş U+015E serif 1000	ÂNGELO BRAZIL BRL Â U+00C2 serif 1000	ŠEBESTENICE CZECHIA CZE Š U+0160 serif 1000	GOŤH ISA KHAŇ PAKISTAN PKR İ U+00CF serif 1000
ŻUKÓW POLAND PLN Ż U+017B serif 1000	ÔRTHAUK MYANMAR KMR Ô U+00D4 serif 1000	BAN NÀ ỪN VIETNAM VND Ù U+00D9 serif 1000	İPELİTİS LITHUANIA EUR Į U+012E serif 1000	TAĐAMŲ AT ȚALAB IRAN IQD Ț U+0162 serif 1000	ÖSTRA FÄGELVİK SWEDEN SEK Ö U+00D6 serif 1000	ÚTELEP HUNGARY HUF Ú U+00DA serif 1000
ÅNEBY NORWAY NOK Å U+00C5 serif 1000	PHUMĬ LĀ EDTH CAMBODIA KHMR Ě U+0114 serif 1000	ÇİÇEKYAZI TURKEY TRY Ç U+00C7 serif 1000	KİŞİDELÇELİS LATVIA EUR ķ U+0196 serif 1000	ØYE NORWAY NOK Ø U+00D8 serif 1000	ÖNİEN İL-KBER MALTA EUR Ġ U+0120 serif 1000	ŒUF-EN-TERNOIS FRANCE EUR Œ U+0152 serif 1000
ĐURĐOVÉ SLOVAKIA EUR Ď U+010E serif 1000	ĆOBIĆI BOSNIA AND HERZEGOVINA BAM Ć U+0106 serif 1000	ÈZE FRANCE EUR È U+00CB serif 1000	ŻEBCE POLAND PLN Ż U+0179 serif 1000	ĄBUCLIA LITHUANIA EUR Ą U+0104 serif 1000	ĐNĂN DAI VIETNAM VND Đ U+0110 serif 1000	ŌPA ETHIOPIA EUR Ō U+00D5 serif 1000
İDRİSKÖRÜ TURKEY TRY İ U+0130 serif 1000	ĪŪR INDIA INR Ī U+012A serif 1000	ŎP'YŎNG-DONG NORTH KOREA KPW Ŏ U+014E serif 1000	İL-MCFRA MALTA EUR Ħ U+0126 serif 1000	ŪDEMAU INDIA INR Ū U+016A serif 1000	ÑAG ECUADOR USD Ñ U+00D1 serif 1000	ĒRĒRĒ BOKUA ETHIOPIA ETB Ē U+0112 serif 1000
Ý YĒN VIETNAM VND Ý U+00DD serif 1000	ŇAGOV SLOVAKIA EUR Ň U+0147 serif 1000	ŘITKA CZECHIA CZE Ř U+0158 serif 1000	ĬDU SEYAL NPR ĩ U+0125 serif 1000	ŽIEVELŠKĒ LITHUANIA EUR Ž U+017D serif 1000	ŌKUNI JAPAN JPY Ō U+014C serif 1000	ŎRIEDGYTANYA HUNGARY HUF Ő U+0150 serif 1000
ĢIRULĀ LATVIA EUR Ģ U+0122 serif 1000	ĻITOVŠKĻIE LATVIA EUR Ļ U+013B serif 1000	ŬNFUNG-NI NORTH KOREA KPW Ŭ U+016C serif 1000	ĖLOVAR TADJIKISTAN TJB Ė U+0116 serif 1000	ÄRKÄSEN SWEDEN SEK Ä U+00C4 serif 1000	BARRE DE ÎLE SWAZILAND EUR Î U+00CE serif 1000	ČHCUMBO MOSAMBIQUE MZN Č U+010A serif 1000

Couple Text

ASP Łódź**Paweł Kononów**

TYTUŁ

Architektura wirtualnych światów – wizja postapokalipsy opisana formą przestrzenną

PROMOTOR

dr inż. arch. Rafał Szrajber

WYDZIAŁ

Wzornictwa i Architektury Wnętrz

Zaprojektowana przestrzeń wirtualna to architektoniczna interpretacja przyszłości człowieka nieumiejącej posługiwać się technologią. Sama forma przestrzenna stanowi sumę lęków i obaw związanych z niebezpiecznie rozwijającą się cywilizacją, która w swoich dążeniach do całkowitego skomputeryzowania zaciera granicę między tym, co stworzyła natura, a cyfrowym wytworem ludzkiej kreacji. Całość została udostępniona użytkownikom w silniku gry komputerowej, zapewniając w zaplanowanym zakresie odbiór tej przestrzeni z perspektywy jej uczestnika. Projekt jest nowatorskim spojrzeniem na kształtowanie formy architektonicznej w obszarach nowych mediów i nowych technologii.

ASP Łódź**Paweł Kononów**

TITLE

The architecture of virtual worlds – a post-apocalyptic vision described by a spatial form

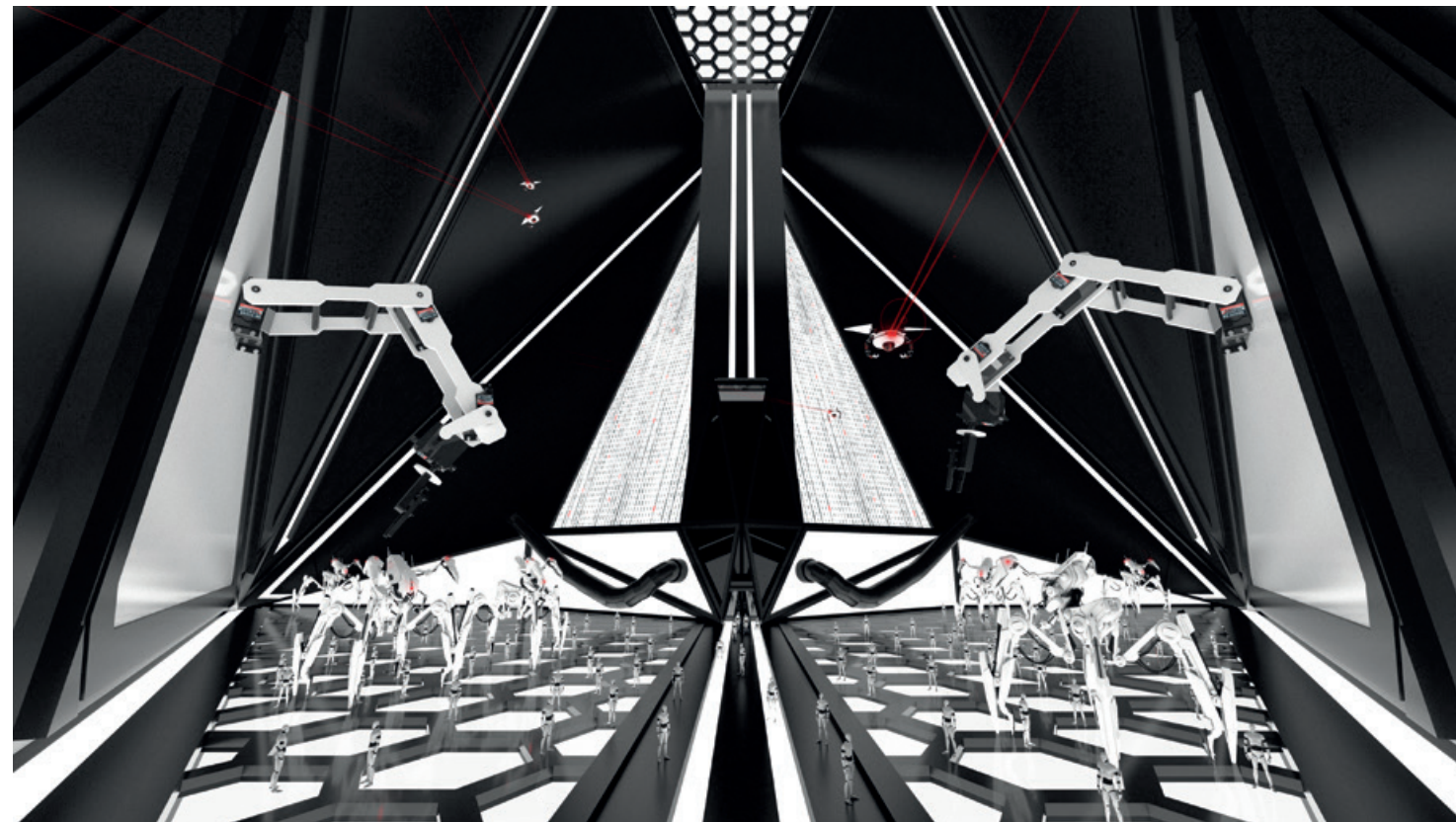
SUPERVISOR

dr inż. arch. Rafał Szrajber

FACULTY

Industrial and Interior Design

This virtual space design is an architectural interpretation of the future of mankind that has made inappropriate use of technology. The spatial form itself is a sum of the fears and anxieties connected with a civilization progressing in a dangerous direction. In its effort to achieve total digitalisation, such a civilisation blurs the border between what nature has created and between the digital product of human creation. The model has been made accessible to users via a computer game engine, ensuring that the space, in its designed scope, is experienced from the perspective of the participant. The project is an innovative look at shaping architecture in the areas of the new media and new technologies.



ASP Łódź

Jadwiga Lenart

TYTUŁ

Kolekcja ręcznie tkanych kilimów inspirowanych wybranymi elementami architektury modernistycznej

PROMOTOR

prof. dr hab. Jolanta Rudzka-Habisiak

WYDZIAŁ

Tkaniny i Ubioru

Wnikliwe zagłębienie się w technikę kilimkarską pozwoliło dyplomantce na stworzenie w pełni użytkowych i funkcjonalnych tkanin. Projektując, miała ona na uwadze z jednej strony długofalowe trendy oraz ponadsezonowość i długowieczność produktów, z drugiej samą technikę produkcji. Do realizacji pracy wybrała wysokiej jakości przędzę wełnianą, pozyskiwaną etycznie od lokalnych dostawców oraz recyklingową przędzę dzianinową. Technika realizacji umożliwiła zminimalizowanie odpadów poprodukcyjnych, z kolei zwrócenie uwagi na wartość wysokiej jakości tkactwa ręcznego, wpisuje się w aktualny od kilku sezonów powrót rzemiosła.

ASP Łódź

Jadwiga Lenart

TITLE

Collection of hand-woven kilims inspired by selected elements of modernist architecture

SUPERVISOR

prof. dr hab. Jolanta Rudzka-Habisiak

FACULTY

Textile Art and Fashion Design

An insightful immersion in the kilim-making technique allowed the graduate to create fully usable and functional fabrics. On the one hand, the design process involved considering long-term trends as well as over-seasonality and longevity of the designed products, on the other hand, it was focused on the technique of their production. Jadwiga Lenart has chosen ethically sourced from local suppliers high quality woollen yarn and recycled knitted yarn. The production technique allowed to minimize the post-production waste, while drawing attention to the value of high quality hand weaving, which is in line with the return to craftsmanship observed over the past several years.



ASP Łódź**Natalia Oleksiak**

TYTUŁ

Cz.1. Kolekcja dywanów zaprojektowana w oparciu o eksperymenty strukturalne i fakturalne w tkaninie
Cz.2.Kolekcja ubiorów o charakterze unikatowym, powstała w oparciu o eksperymenty zastosowane w procesie tworzenia struktur i faktur dzianin

PROMOTOR

prof. dr hab. Jolanta Rudzka-Habisiak
dr hab. Elżbieta Nawrocka-Staniecka, prof. nadzw. ASP

WYDZIAŁ

Wydział Tkaniny i Ubioru

Praca dyplomowa powstała w oparciu o zainteresowanie rękodzielnictwem. Jej pierwszą część tworzą ręcznie tkany dywan i dwa dywany przemysłowe z autorskim wzorem graficznym, wykonanym w Fabryce Dywanów Agnella z Białego-stoku. Dywany przemysłowe zrobiono z naturalnej wełny. Ich grafika inspirowana jest splotami rękodzielniczymi. Ręcznie tkany dywan posiada wiele splotów tkackich, co uwidacznia różnorodne struktury i faktury. Druga część dyplomu to kolekcja ubioru, w skład którego wchodzi: dwa płaszcze, dwie tuniki, sweter, bluzka i sukienka. Elementy ubiorów można ze sobą zestawiać, tworząc w ten sposób różnorodne komplety odzieży. Całość dyplomu oparta została o struktury i faktury w powierzchniach unikatowych.

ASP Łódź**Natalia Oleksiak**

TITLE

Part 1. A carpet collection design inspired by structural and textural experiments in fabrics
Part 2. A unique collection of garments created on the basis of the experiments employed in the process of creating the structures and textures of knitted fabrics

SUPERVISOR

prof. dr hab. Jolanta Rudzka-Habisiak,
dr hab. Elżbieta Nawrocka-Staniecka, prof. nadzw. ASP

FACULTY

Textile Art and Fashion Design

The diploma work has been inspired by the interest in handicraft. Its first part consists of a hand-woven carpet and two industrial carpets with an original graphic design produced in the Agnella Carpet Factory in Białystok. The industrial carpets are made of natural wool. The graphic design of the carpets has been inspired by handicraft weaves. The hand-woven carpet has many weaving braids, which highlights its varied structures and textures. The second part of the diploma is a collection of garments, which includes two coats, two tunics, a sweater, a blouse and a dress. The items of clothing can be combined, thus creating a variety of clothing sets. The entire diploma work is based on the structures and textures of unique surfaces.



TYTUŁ

Reinventing Paper Books in Digital Era (Thesis)

- 1. First Book Project: *Koniec i początek*
- 2. Second Book Project: *Isang Yun and his music for 12 instruments*

PROMOTOR

prof. dr hab. Krzysztof Molenda

WYDZIAŁ

Grafiki i Komunikacji Wizualnej

Pracę dyplomową tworzą dwa projekty. Pierwszy z nich, *Koniec i początek* składa się z 43 wierszy pochodzących z wydawnego w Korei Południowej tomiku poezji Wisławy Szymborskiej. Książka opiera się na koncepcjach czasu i przestrzeni oraz interaktywnej komunikacji. To, co czyni ten projekt niezwykłym, to ukryte strony, będące metaforą kryjówki. Jeśli chodzi o interaktywną komunikację, książka buduje nową relację pomiędzy czytelnikiem i autorem oraz wzajemnie pomiędzy czytelnikami. Każdy, kto chce przeczytać wiersz w drugiej wersji językowej, musi obrócić książkę. Jeśli ukryta przestrzeń zostanie otwarta, wówczas czytelnik zobaczy dwa zdjęcia okien. Ujęcie okna z wnętrza domu, to polski punkt widzenia, zaś ujęcie z zewnątrz – koreański. Drugi projekt to biograficzna książka o koreańskim kompozytorze Isang Yun. Ma ona formę pamiętnika zawierającego planer na każdy miesiąc i informacje o muzyku, dzięki czemu czytelnik może stopniowo poznawać jego życie. W sumie w środku znajduje się dwanaście książeczek prezentujących różne instrumenty. Okładka każdej z nich pełni specjalną funkcję. Czytelnicy mogą na nich grać, tak jak muzycy w trakcie występu.

TITLE

Reinventing Paper Books in the Digital Era (Thesis)

- 1. The First Book Project: The End and the Beginning
- 2. The Second Book Project: Isang Yun and His Music for 12 Instruments

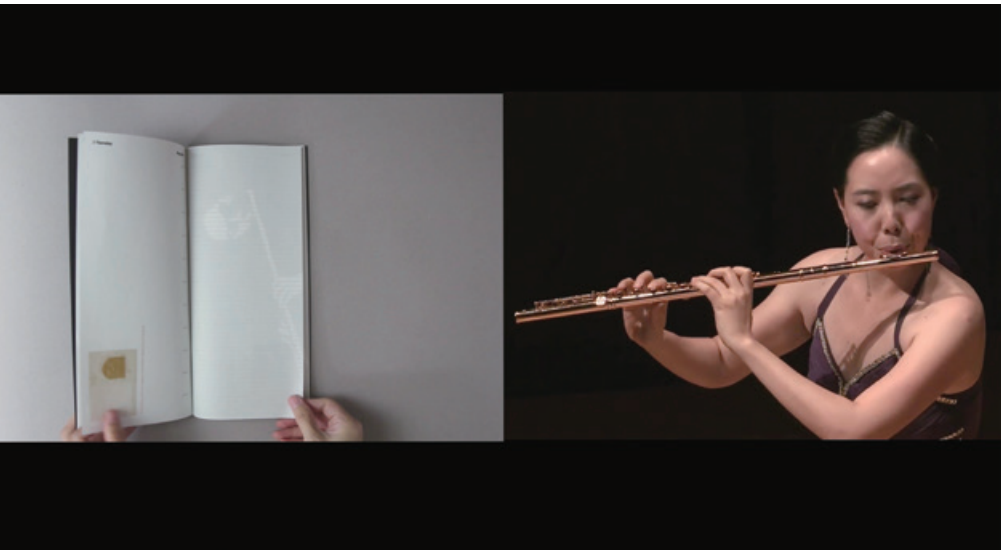
SUPERVISOR

prof. dr hab. Krzysztof Molenda

FACULTY

Graphic Arts and Visual Communication

The diploma work consists of two projects. The first of them "The End and the Beginning" consists of 43 poems from Wisława Szymborska's volume of poetry published in South Korea. The book is based on the concepts of Time and Space as well as of Interactive Communication. What makes it unique are the hidden pages, which are the metaphor of a hiding place. As regards Interactive Communication, the book constructs a new relation between the reader and the author and, mutually, between its readers. Anyone who wishes to read a poem in its second language version must rotate the book. If a hidden space opens, the reader will see two photographs of windows. The window shot from the inside of a house represents the Polish point of view, while its shot from the outside represents the Korean perspective. The second project is a biographical book about the Korean composer Isang Yun. It has a form of a diary containing a planner for each month and information about the musician, which gradually introduce his life to the reader. In total, there are twelve mini-books inside showcasing different instruments. The cover of each of the mini-books has a specific function. Readers can play them as if they were musicians during a performance.



UAP Poznań
Wiktor Lewicka

TYTUŁ
Bezpieczeństwo pieszych – Moneo Life System

PROMOTOR
dr hab. Michał Filipiak, prof. UAP

WYDZIAŁ
Architektury i Wzornictwa

UAP Poznań
Wiktor Lewicka

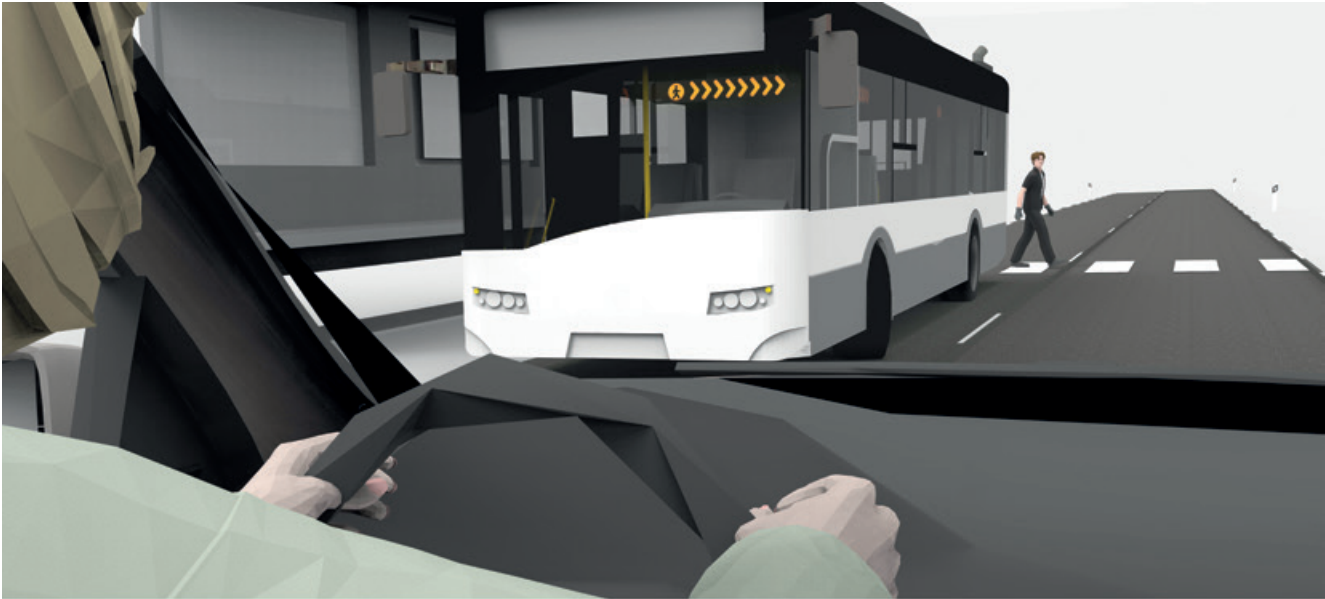
TITLE
Pedestrian safety – the Moneo Life System

SUPERVISOR
dr hab. Michał Filipiak, prof. UAP

FACULTY
Architecture and Design

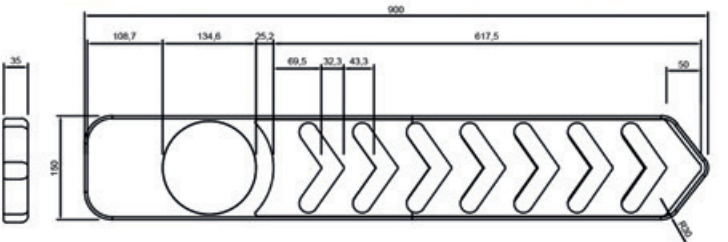
Moneo Life System to system bezpieczeństwa dedykowany kierowcom i pieszym. Uruchamia się on w momencie, gdy autobus stoi w miejscu lub porusza się z niewielką prędkością. System Moneo włącza się automatycznie, czytując informacje o prędkości pojazdu z szyny CAN autobusu i tym samym aktywując zamontowaną z przodu i z tyłu kamerę rejestrującą obecność pieszego na drodze. Jeśli pieszy pojawi się z przodu lub z tyłu pojazdu, kamera przetwarza dane, wysyłając sygnał do ostrzegawczego modułu świetlnego, emitującego pulsacyjne światło żółtej barwy. Wyświetlacz ten informuje kierowców, którym autobus zastania pieszego, że osoba znajduje się w niewidocznej dla nich strefie. Kierowca samochodu ma wtedy czas na zareagowanie i uniknięcie kolizji.

The Moneo Life System is a safety system intended for drivers and pedestrians. It is activated when a bus is not moving or moving at low speed. The Moneo system switches on automatically, reading the information about the vehicle's speed from the CAN bus rail and simultaneously activating the front and rear mounted cameras able to detect the presence of a pedestrian on the road. Once a pedestrian is detected before or behind the vehicle, the camera processes the data and sends a signal to the warning light module, which emits a flashing yellow light. This display informs drivers who are otherwise unable to spot a pedestrian that a person is in the area invisible to them. The driver has enough time to react and avoid a collision.



MONEO
life system

- Elementy elektroniczne użyte w Moneo Life System:
- 1.Docelowo kamera wizyjna oparta na oprogramowaniu firmy Mobileye. Aktualnie kamery tej firmy posiadają oprogramowanie i algorytmy służące do wykrywania ruchu m. in pieszych i rowerzystów. Jednak brakuje algorytmów umożliwiających działanie systemu podczas postoju pojazdu.
 - 2.48 diod led, wysokiej jasności.
 - 3.Sterownik przesyłający informację o pojawieniu się pieszych z kamery do sygnalizatora świetlnego.
 - 4.Sterownik LED.
 - 5.Przetwornice regulujące napięcie, każdego z elementów świetlnych.
 - 6.Elementy montażowe obudowy
 - 7.Bezpiecznik.
 - 8.Wiązki kablowe i złącza.



Autor: Wiktor Lewicka
Magisterska praca dyplomowa
Promotor: dr hab. Michał Filipiak, ad., Pracownia Designu Interdyscyplinarnego
Kierunek: Wzornictwo, wydział Architektury i Wzornictwa
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, 2017/2018 rok.



UAP Poznań
Kordian Mańkowski

TYTUŁ
Pojazd adaptacyjny

PROMOTOR
dr hab. Dariusz Kuźma, prof. nadzw. UAP

WYDZIAŁ
Architektury i Wzornictwa

Adaptive Vehicle to propozycja osobistego środka lokomocji. Dzięki adaptacyjności formy pojazd może spełniać oczekiwania szerszej grupy odbiorców. Wielofunkcyjność ma na celu zmniejszenie globalnej produkcji samochodów oraz obniżenie związanej z nią emisji szkodliwych dla środowiska substancji. W zależności od trybu zmianie ulega rodzaj napędu, długość i promień skrętu. W trybie sportowym, pojazd zasilany jest przez silnik spalinowy. W trybie miejskim, rozstaw osi skraca się, aby ułatwić parkowanie. Zerowa emisja spalin pozwala na użytkowanie pojazdu nawet w ścisłych centrach miast.

UAP Poznań
Kordian Mańkowski

TITLE
Adaptive vehicle

SUPERVISOR
dr hab. Dariusz Kuźma, prof. nadzw. UAP

FACULTY
Architecture and Design

Adaptive Vehicle is a proposition of a personal means of transport. Thanks to the adaptability of its form, the vehicle can meet the expectations of a wider group of users. Its multifunctionality is aimed at reducing global car production and, in conclusion, at a decrease in the emissions of environmentally harmful substances. Depending on its mode, the type of propulsion and the vehicle's turning radius may change. In the sports mode, the vehicle is powered by a combustion engine. In the urban mode, the wheelbase is decreased in order to make parking easier. Zero emission allows the vehicle to be used even in the very centres of cities.



UAP Poznań
Marcin Waszak

TYTUŁ
Projekt nowych przestrzeni dla Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu i Centrum Promocji Mody przy Alejach Marcinkowskiego 28

PROMOTOR
dr hab. Piotr Machowiak, prof. nadzw. UAP

WYDZIAŁ
Architektury Wnętrz i Scenografii

Zgodnie z wizją rozwoju uczelni oraz zapotrzebowaniem na nowe przestrzenie dydaktyczne rozbudowa planowana jest na działce przy Al. Marcinkowskiego 28. Projekt nowych przestrzeni dla UAP i CPM zakłada rewitalizację zabytkowej kamienicy i budowę nowego gmachu. Program kompleksu składa się z pracowni projektowych, pokoi dla wykładowców, pracowni komputerowych, audytoriów, sali wielofunkcyjnej, holu wystawienniczego, dziedzińca, bazy noclegowej i biur. Nowy budynek ma funkcjonować jako tło dla artystycznej działalności studentów, zapewniając bazę edukacyjną i możliwość promocji prac w licznych przestrzeniach wystawienniczych.

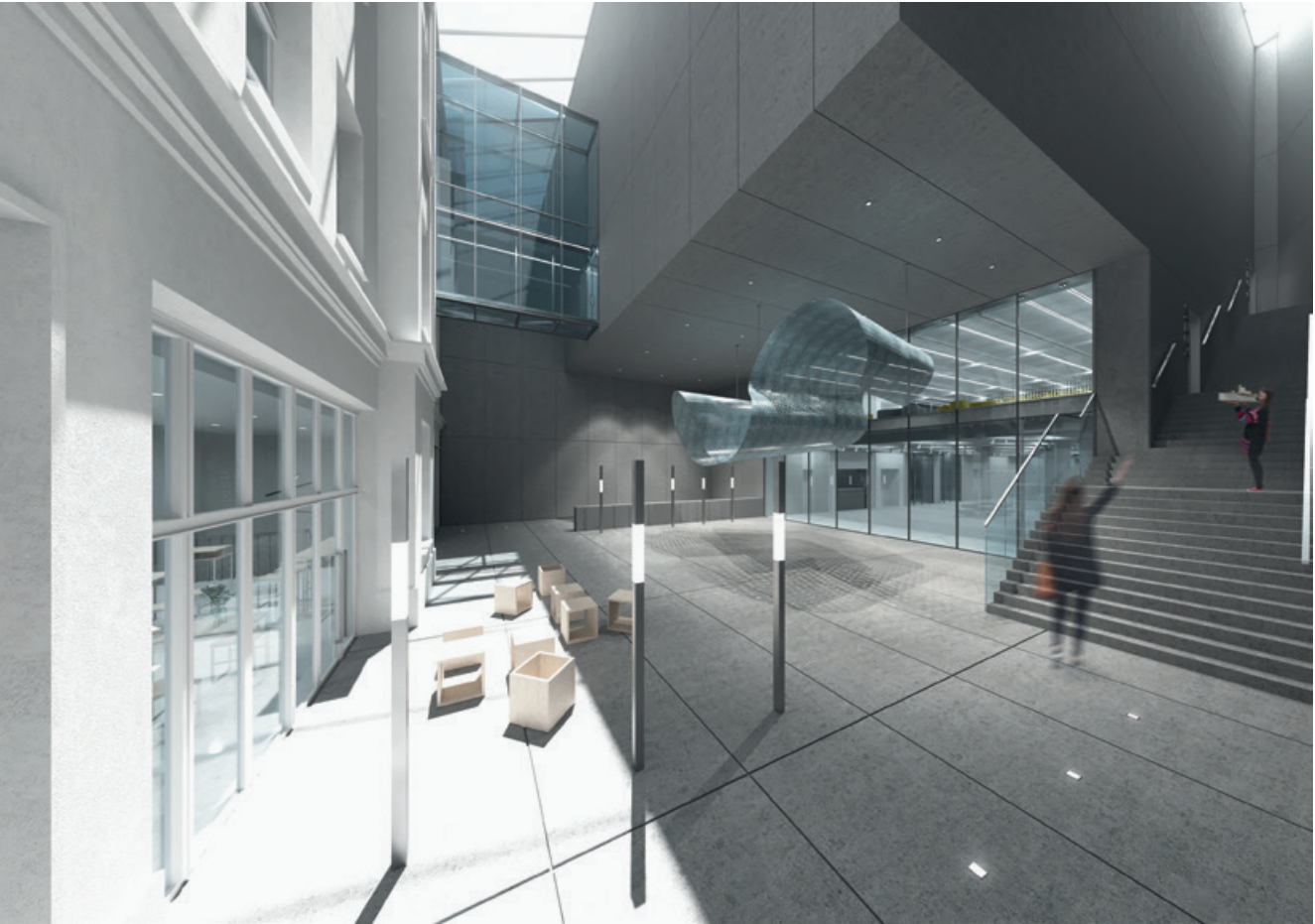
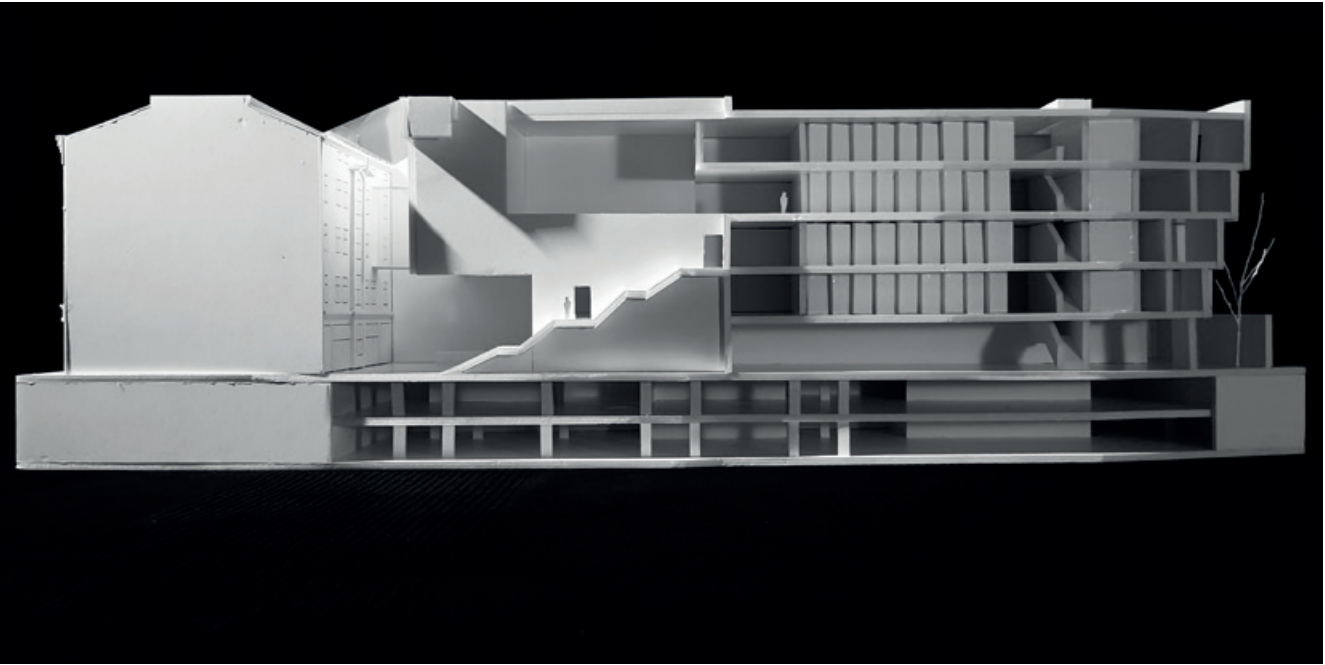
UAP Poznań
Marcin Waszak

TITLE
A new floorspace design for the University of Fine Arts in Poznań and for the Fashion Promotion Centre at Aleje Marcinkowskie 28

SUPERVISOR
dr hab. Piotr Machowiak, prof. UAP

FACULTY
Interior and Stage Design

In keeping with the university development vision and because of the demand for new teaching space, an extension has been planned on the plot of land at Aleje Marcinkowskie 28. The design of new floorspace for the University of Fine Arts and the Promotion Centre involves a revitalization of a historic tenement house and the construction of a new building. The entire project includes design studios, lecturers' rooms, computer studios, lecture theatres, a multifunctional hall, an exhibition hall, a courtyard, accommodation facilities and offices. The new building is meant to support the artistic activity of the students, providing teaching infrastructure and an opportunity to promote works in its numerous exhibition halls.



AS Szczecin

Marta Krysińska

TYTUŁ

Bejsen – megazyn i filmy o życiu Człowieka Krewetki

PROMOTOR

dr hab. Danuta Dąbrowska-Wojciechowska, prof. nadzw.

WYDZIAŁ

Malarstwa i Nowych Mediów

Projekt tworzą magazyn *Bejsen* i filmy o życiu Człowieka Krewetki. Magazyn zwraca uwagę na konotacje między sztuką i modą. Jest projektem totalnym, będącym pomostem łączącym elitarny świat sztuki i komercyjny rynek. W *Bejsen* młodzi projektanci oraz artyści stają w opozycji do konglomeratu modowego. Człowiek Krewetka (Shrimp Woman) narodzony z wizualnego chaosu, próbuje przedostać się do świata jako jego nowa gwiazda, a raczej nowy celebryta. Swoje życie wkłada na siebie jak cyfrowy kombinezon.

AS Szczecin

Marta Krysińska

TITLE

Bejsen – a “magazine” and a film about the life of the Shrimp Woman

SUPERVISOR

dr hab. Danuta Dąbrowska-Wojciechowska, prof. nadzw

FACULTY

Painting and New Media

The project consists of the *Bejsen* magazine and films about the life of the Shrimp Woman. The magazine focuses on the connotations between art and fashion. It is a totalising project, and it is a bridge between the elite world of art and the world of commerce. In the *Bejsen*, young designers and artists stand in opposition to the fashion syndicate. The Shrimp Woman, born out of visual chaos, tries to break into the world as its new star, or rather a new celebrity. She pulls her life on like a digital suit.



AS Szczecin**Gabriela Rybicka**

TYTUŁ

EDD i EDDIE – zestaw mebli wielofunkcyjnych

PROMOTOR

dr Katarzyna Utecht

WYDZIAŁSztuk Wizualnych

EDD i EDDIE to wielofunkcyjne mobilne meble, które można łatwo i dowolnie przekształcać. Celem projektu było ukazanie jak w prosty i szybki sposób da się zmienić funkcję mebla oraz przestrzeń, w której on się znajduje. Pierwszy mebel z obrotową częścią – EDD pełni funkcję przechowywania i odkładania. Drugi mebel – EDDIE posiada funkcję mobilnego siedziska oraz dzięki mobilnej tacy funkcję przenoszenia oraz odkładania. Po wyjęciu puffy, odwróceniu tacy o 180 stopni i nałożeniu jej na nogi, mebel zyskuje funkcję stolika oraz wolnostojącego, mobilnego siedziska.

AS Szczecin**Gabriela Rybicka**

TITLE

EDD and EDDIE – a multifunctional furniture set

SUPERVISOR

dr Katarzyna Utecht

FACULTYVisual Arts

EDD and EDDIE is a multifunctional, mobile furniture set that can be easily and freely reconfigured. The aim of the project was to show how the functions of furniture and the space in which it is located can be effortlessly and quickly changed. The first of the two items, EDD, with its swivelling part, serves the purposes of storing things and putting them away. EDDIE, the second item, functions as a mobile seat and, thanks to its movable tray, serves also the purpose of carrying things and putting them aside. After removing the pouffe, which leaves the free standing support, and after turning the tray by 180 degrees and placing it on its legs, the furniture set begins to function as a table and as a free standing, mobile seat.



AS Szczecin

Iga Śmierzchalska

TYTUŁ

KOSZARY – centrum aktywności. Adaptacja obiektu przy ulicy Sowińskiego w Szczecinie

PROMOTOR

prof. dr hab. Józef Jurek

WYDZIAŁ

Sztuk Wizualnych

Projekt ma na celu ponowne włączenie zdegradowanego obiektu w tętniącą życiem tkankę miasta. Opuszczony, dwukondygnacyjny budynek charakteryzuje się wysokimi wałami architektonicznymi oraz bardzo atrakcyjną lokalizacją. Po przeprowadzeniu analizy otoczenia i grupy potencjalnych użytkowników uznano, że obiekt będzie centrum aktywności z nastawieniem na młodych odbiorców. Został on podzielony na trzy, pełniące niezależne funkcje sektory. Koszary I to część zaadaptowana na Bike Spot – połączenie pubu oraz sklepu rowerowego z serwisem. Koszary II, stanowiące dużą przestrzeń *open space*, zostały wypełnione wygodnymi fotelami, siedziskami, stolikami i pełnią rolę wypoczynkową, idealną dla studentów pobliskich uczelni. Ostatnią sekcją są Koszary III, w których mieści się siłownia oraz sale fitness. Na parterze znajduje się reprezentacyjna część wejściowa, zaplecze oraz część socjalna.



AS Szczecin

Iga Śmierzchalska

TITLE

The KOSZARY (Barracks) activity centre. An adaptation of the building at Sowińskiego Street in Szczecin

SUPERVISOR

prof. dr hab. Józef Jurek

FACULTY

Visual Arts

The project aims at reintegrating a dilapidated building into the city's vibrant fabric. The abandoned two-storey building is of high architectural value and is very attractively located. After analysing its environment and its potential users, the building has been designated as a future activity centre with a particular focus on young people's needs. It has been divided into three independent parts serving separate functions. Barracks I is a part adapted for the Bike Spot – a pub combined with a bicycle shop and a bicycle servicing point. Barracks II, which comprises a large open space, has been equipped with comfortable armchairs, seats and tables and serves as a chill-out zone, ideal for the students from the universities nearby. The last section is Barracks III, which houses a gym and fitness rooms. On the ground floor there is an impressive entrance area with social space and facilities.



AS Szczecin

Aleksandra Zaborska

TYTUŁ

Projekt książki aktywnościowej dla dzieci o Ukrainie
– *Priviet!*

PROMOTOR

dr Justyna Machnicka

WYDZIAŁ

Sztuk Wizualnych

Priviet! znaczy Cześć! – to książka aktywnościowa, która poprzez zabawę i interakcję z czytelnikiem przedstawia bogactwo ukraińskiej kultury. Projekt jest odpowiedzią na widoczne w ostatnich latach w Polsce zmiany migracyjne, charakteryzujące się wzrostem ludności o narodowości ukraińskiej. Autorka pragnie odpowiedzieć na pytanie jak wiele wspólnego mamy z tym, co wydaje nam się odmienne. Książka prostymi, tematycznymi zadaniami angażuje odbiorcę do pracy twórczej i poszukiwań cech łączących nas ze wschodnim sąsiadem. Czytelnik może poznać wspólną, ludową pieśń, alfabet pisany cyrylicą oraz zaprojektować haft na tradycyjnej koszuli. Praca ma przybliżyć kulturę ukraińską polskim dzieciom oraz ułatwić aklimatyzację dzieciom ukraińskim, rozpoczynającym naukę w polskich szkołach i przedszkolach.

AS Szczecin

Aleksandra Zaborska

TITLE

Priviet! – the design of a children's activity book about Ukraine

SUPERVISOR

dr Justyna Machnicka

FACULTY

Visual Arts

Priviet! that is Hi! is an activity book which, through play and interaction with the reader, presents the richness of Ukrainian culture. The project is a response to migration changes observable in Poland in recent years, resulting in the increase in the population of Ukrainian nationals in Poland. The author wishes to address the question of how much we have in common with what we think is different. The book, with its simple, thematic tasks, engages the viewer in a creative work and in the search for the features connecting us with Poland's eastern neighbour. The reader may learn a common folk song, the Cyrillic alphabet and design embroidery on a traditional shirt. The aim of the work is to bring Ukrainian culture closer to Polish children and to help the Ukrainian children who begin their education in Polish schools and kindergartens to adapt to their new environments.



ASP Warszawa
Anna Cichosz

TYTUŁ
Hostliner – projekt wnętrza wagonu sypialnego

PROMOTOR
dr hab. Grzegorz Niwiński, prof.ASP

WYDZIAŁ
Wzornictwa

Hostliner to połączenie hostelu ze środkiem transportu kolejowego. Korzystanie z kolei na dalekich dystansach jest pro-ekologiczne i posiada wartości ekonomiczne. Układ wnętrza wagonu opiera się na zwielokrotnionych modułach dwuosobowych. Wnętrze to półotwarta przestrzeń. Dzięki przesuw-ny-m drzwiom, znajdującym się zarówno między przedziałami a korytarzem, jak i pomiędzy modułami, uzyskujemy wnęki tworzące półotwarte saloniki. W wagonie podróżni mają czuć się jak w hotelu, tak, by mogli jak najmniej odczuwać nie-dogodności związane z dalekimi wyjazdami. Układ wnętrza pozwala na częste zmiany pozycji i zachęca do aktywnego spędzania wolnego czasu w podróży.

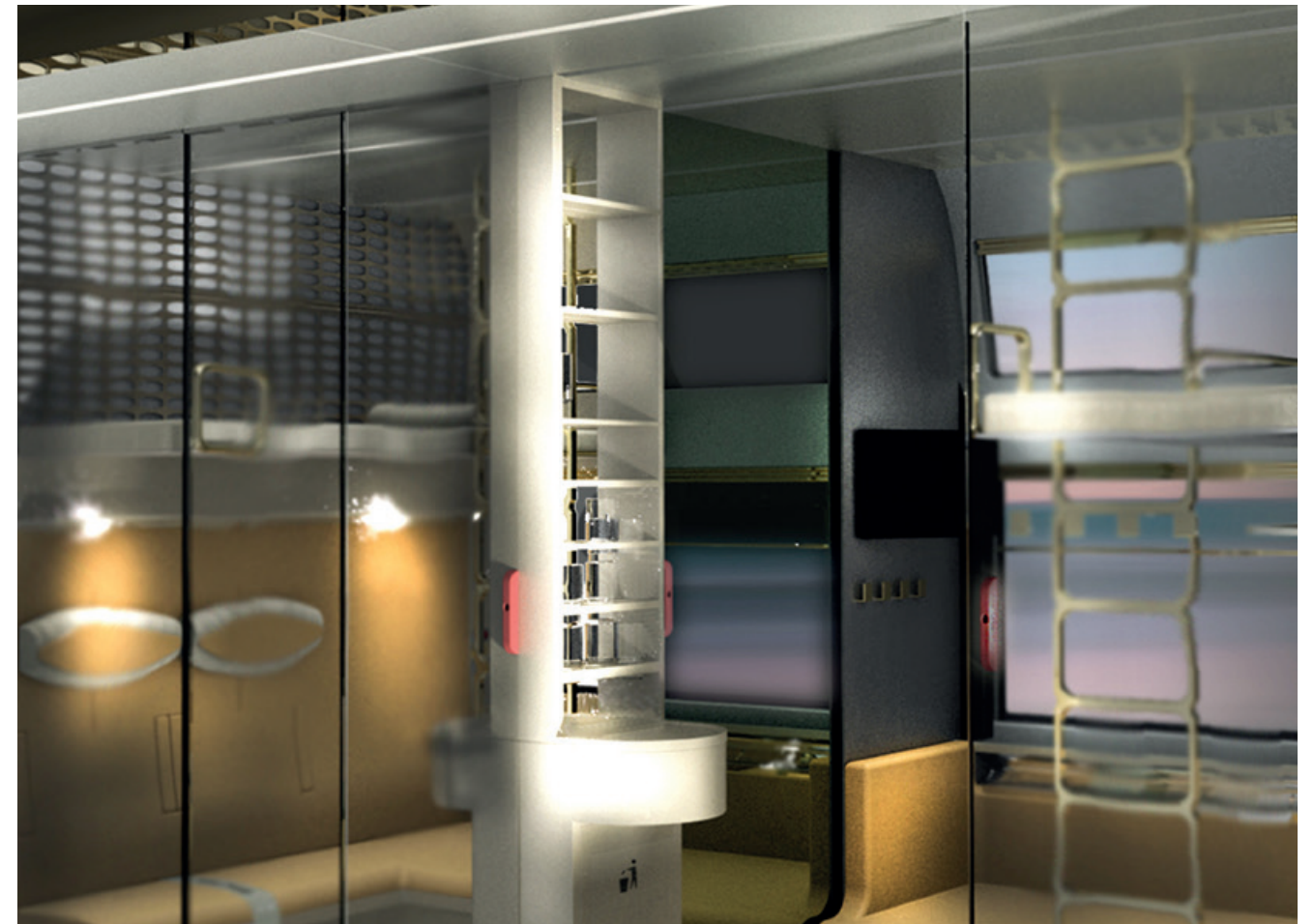
ASP Warszawa
Anna Cichosz

TITLE
Hostliner – the design for a sleeping car interior

SUPERVISOR
dr hab. Grzegorz Niwiński, prof. ASP

FACULTY
Design

Hostliner is a cross between a hostel and a means of railway transport. Using long-distance rail connections is environ-mentally friendly and economical. The interior layout of the car is based on multiple double modules and it is a semi-open space. The sliding doors located both between the compart-ments and the corridor, as well as between the modules, cre-ate bays that are semi-open lounges. In the car, passengers feel as if they were in a hotel, and thus they experience very little inconvenience associated with long train journeys. The layout of the interior allows for frequent changes of posi-tion and encourages to spend the free time actively while travelling.



ASP Warszawa
Piotr Dudek

TYTUŁ
DUDEK NEWS – ilustrowany serwis informacyjny

PROMOTOR
prof. dr hab. Lech Majewski

WYDZIAŁ
Grafiki

Dudek News jest autorskim, ilustrowanym serwisem informacyjnym w postaci dwudziestostronicowej gazetki. Źródłem jego inspiracji były darmowe gazetki rozdawane w centrum miasta, porzucane na chodnikach, jak również internetowe platformy informacyjne serwujące odbiorcom pourywane nagłówki i miniaturki zdjęć. Codziennie zjadamy „informacyjnego kebaba”, którego sami ukreścamy sobie z przetworzonych obrazów i nieredagowanych tekstów. Nie poznajemy kontekstu rzeczy, a jedynie ślizgamy się po jej powierzchni (po ekranie). *Dudek News* ma być zatem ironicznym rentgenem mózgu, następującym po całym dniu takiego właśnie ślizgania.

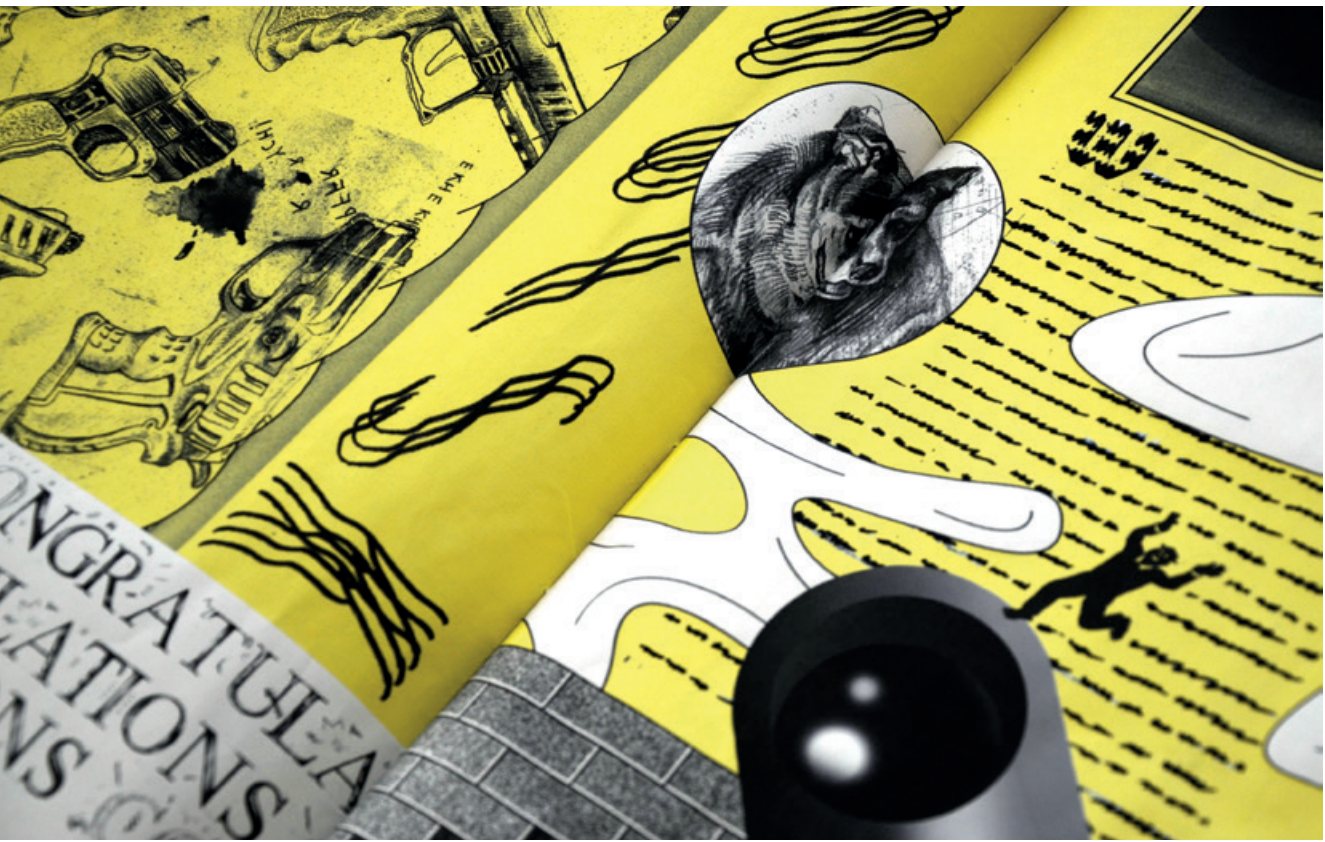
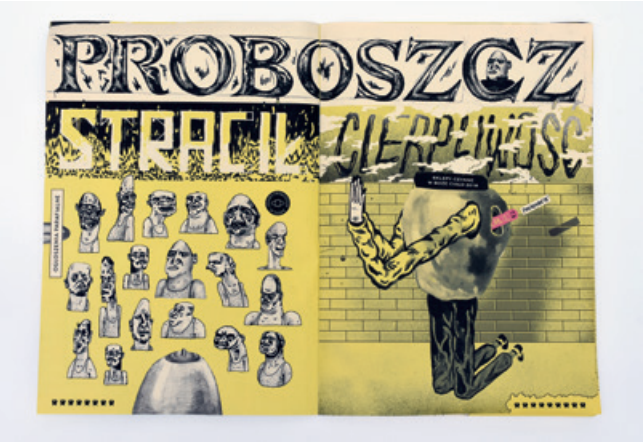
ASP Warszawa
Piotr Dudek

TITLE
The DUDEK NEWS – an illustrated news service

SUPERVISOR
prof. dr hab. Lech Majewski

FACULTY
Graphic Arts

The Dudek News is the author’s illustrated information service taking the form of a newspaper of twenty pages. It has been inspired by free newspapers and bulletins distributed in city centres, abandoned later on pavements, as well as by online information platforms serving fragmentary headlines and thumbnails of photos to their readers. Every day we consume an “information kebab”, which we produce out of processed images and unedited texts ourselves. We do not learn about the context of things, instead we only slide on their surface (on the screen). The *Dudek News* is supposed to be an ironic X-ray of the brain, following an entire day of such sliding.



ASP Warszawa

Volodymyr Melymuka

TYTUŁ

Płynność i geometria w architekturze – Zaha Hadid i Daniel Libeskind – projekt wystawy czasowej

PROMOTOR

dr hab. Barbara Kowalewska

WYDZIAŁ

Architektury Wnętrz

Celem projektu była prezentacja sylwetek dwojga wybitnych przedstawicieli dekonstruktywizmu – Zaha Hadid oraz Daniela Libeskinda, którzy ze względu na śmiałe poglądy i przełomowe projekty, a także wypracowanie własnych, powszechnie rozpoznawalnych stylów, zajmują ważne miejsce w świecie architektury. Wystawa została podzielona na dwie strefy – charakterystyczną dla Zaha Hadid płynność, dającą wrażenie lekkości, fali, wiatru na pustyni oraz typową dla Daniela Libeskinda nieregularną geometrię. Dekonstruktywizm stanowi podsumowanie dotychczasowej drogi artystycznej dyplomanta, rozciągającej się od fascynacji malarstwem, do projektowania wnętrz i architektury.

ASP Warszawa

Volodymyr Melymuka

TITLE

Fluidity and geometry in architecture – Zaha Hadid and Daniel Libeskind – the design of a temporary exhibition

SUPERVISOR

dr hab. Barbara Kowalewska

FACULTY

Interior Design

The aim of the project was to present the figures of two outstanding representatives of deconstructivism, Zaha Hadid and Daniel Libeskind. Their bold views and groundbreaking projects as well as their individual styles have earned them worldwide recognition in the world of architecture. The exhibition was divided into two zones – that of Zaha Hadid, designed with the fluidity exemplary of her style, with impressions of lightness, waves, and the wind in the desert, and that of Daniel Libeskind's characteristic irregular geometry. Deconstructivism sums up the graduate's artistic path, which extends from a fascination with painting to interior design and architecture.



ASP Warszawa
Maria Pałejko

TYTUŁ
Przymusy. Kolekcja wazonów inspirowana książką Georges’a Pereca *Życie, instrukcja obsługi*

PROMOTOR
prof. Jerzy Porębski

WYDZIAŁ
Wzornictwa

W swym projekcie autorka korzystając z rygorów formalnych, zaczerpniętych z metody tworzenia powieści przez Pereca, chciała stworzyć obiekty, o których formie i zdobieniu zadecydują narzucone reguły. Opracowała zbiór cech określających kształt, motyw graficzny, szkliwo i technikę zdobienia. Skacząc konikiem szachowym po tabeli, w której umieściła wszystkie cechy, otrzymała inną „Listę obowiązków” dla każdego wazonu. Motywy graficzne stanowią wizualną interpretacją zarówno treści książki, jak i rządzących nią przymusów. Podobnie jak Perek, dyplomantka nie traktowała swoich przymusów obligatoryjnie, ale uznała, że istnieją także po to, aby je łamać.

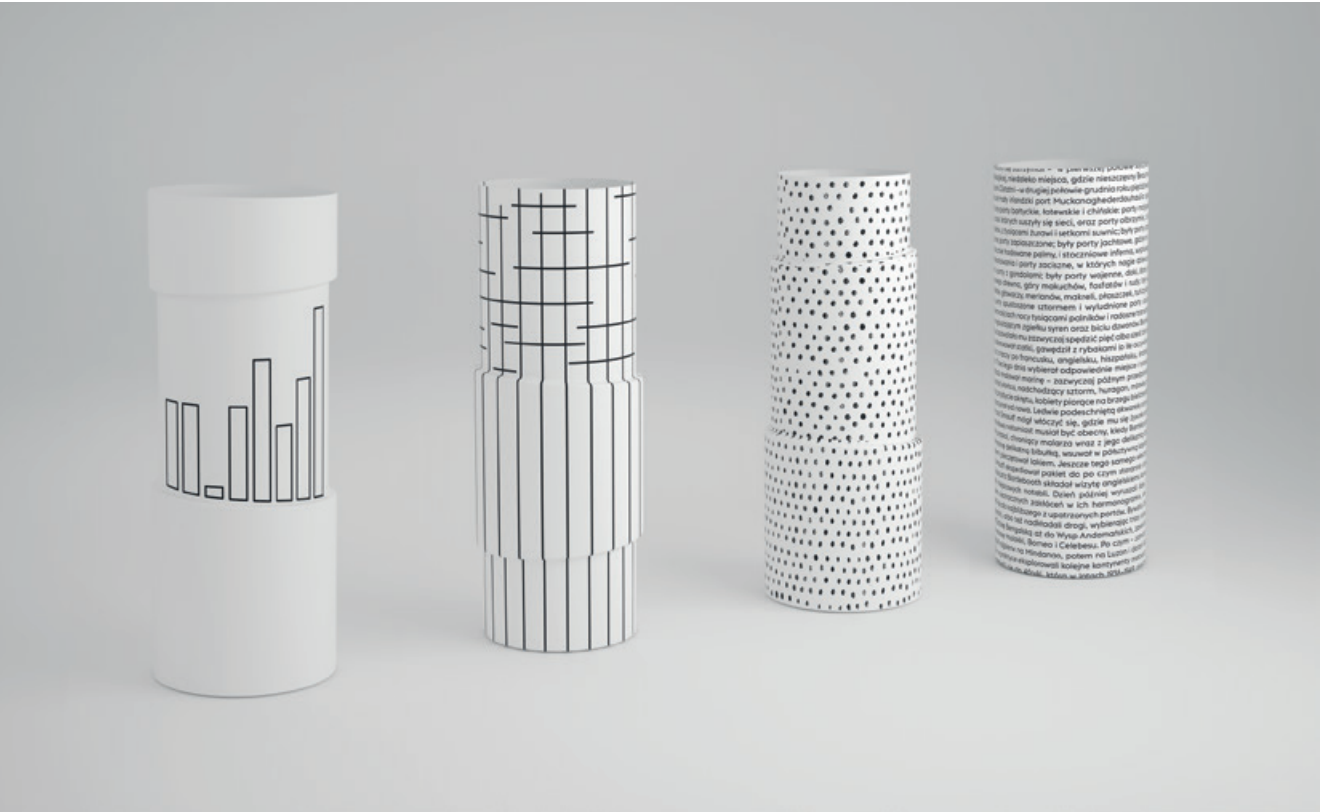
ASP Warszawa
Maria Pałejko

TITLE
Coercions. A collection of vases inspired by Georges Perek’s book *Life: A User’s Manual*

SUPERVISOR
prof. Jerzy Porębski

FACULTY
Design

In her project, the author, inspired by the formal constraints borrowed from the method in which Georges Perek’s novel has been created, wished to create objects whose form and ornaments would be determined by the rules imposed on them. She developed a set of features defining the shape, graphic motif, enamel and decoration technique. Moving like a chess knight across the table upon which she had placed all the traits, she generated a different “list of obligations” for each vase. Their graphic motifs are a visual interpretation of both the content of the book and the compulsions that govern it. Like Perek, the graduate did not treat her coercions obligatorily, having decided that they existed in order to break them.



ASP Wrocław
Aleksandra Czudżak

TYTUŁ
Pies – czyli o dwoistości natury ludzkiej

PROMOTOR
dr Tomasz Broda

WYDZIAŁ
Grafiki i Sztuki Mediów

Sto stron bogatych ilustracji i ani jednego słowa – to właśnie *Pies*. Jest to pełna symboliki historia przemienionego chłopca i jego brata. Opowieść o zwierzęcości i dwoistości ludzkiej natury, ale także o zaufaniu i relacji bliskich sobie osób. *Pies* przychodzi na myśl niepokojącą baśń lub surrealistyczny film. Wąskie kadry, wypełnione po brzegi gęstym detalem, przeplatają się z pustką tajemniczych pejzaży. Również i oprawa introligatorska ma podkreślić osobliwy klimat opowieści. Założeniem projektu było stworzenie autorskiej książki bez słów, której historia zostanie na długo w pamięci odbiorcy.

ASP Wrocław
Aleksandra Czudżak

TITLE
Dog – or the duality of human nature

SUPERVISOR
dr Tomasz Broda

FACULTY
Graphics and Media Art

One hundred pages of rich illustrations and not a single word – this is the *Dog*. It is a symbolic narrative of a transformed boy and his brother. It is a story about animalism and the duality of human nature, but also about the trust and relations of people who are close to each other. *Dog* brings to mind a disturbing fairy tale or a surrealistic film. Filled to the brim with dense details, its narrow frames are interwoven with the emptiness of mysterious landscapes. The bookbinding also emphasizes the peculiar atmosphere of the story. The aim of the project was to create an authorial book without words, the story of which is to be etched in the memory of the viewer.



ASP Wrocław

Monika Kozłowska

TYTUŁ

Szkło + beton – Dialog obiektów i materiałów
w formach oświetleniowych

PROMOTOR

prof. Kazimierz Pawlak

WYDZIAŁ

Ceramiki i Szkła

Ideą pracy dyplomowej było ukazanie dialogu między formami, które w unikalny sposób łączą szkło i beton w finalnej realizacji, jaką jest lampa oraz obiekt ją uzupełniający. Zaprojektowane formy zostały celowo uproszczone, a ich kształt, wielkość i kolor mają tworzyć wzajemne odniesienia, aby uwypuklić zachodzące między nimi relacje. W ten sposób autorka chciała wykreować przestrzeń do rozmowy – dialogu między materiałami o różnej fakturze, trwałości, możliwości przepuszczania światła i związanymi z nimi asocjacjami. Celem projektu było zilustrowanie koncepcyjnego myślenia w projektowaniu, w którym finalny produkt wynika z idei.

ASP Wrocław

Monika Kozłowska

TITLE

Glass + Concrete – a dialogue of objects and materials
in the forms of light

SUPERVISOR

prof. Kazimierz Pawlak

FACULTY

Ceramics and Glass

The idea behind the diploma project was to present a dialogue between the forms that in a unique manner combine glass and concrete in their final realization which is a lamp and its complementary object. The designed forms have been purposefully simplified and their shape, size and colour are supposed to create mutual references in order to emphasize the relations between them. In this way, the author wanted to create a space for conversation – a dialogue between materials with different textures, durability, light transmittance, and other related associations. The purpose of the project was to show conceptual thinking in design, in which the final product results from an idea.



ASP Wrocław
Agnieszka Pasek

TYTUŁ
„Porządek rodzi się z chaosu” – zestaw mebli organizujących przestrzeń

PROMOTOR
prof. Stanisław Figiel

WYDZIAŁ
Architektury Wnętrz i Wzornictwa

Zestaw mebli *Clar* jest przeznaczony do małych przestrzeni mieszkalnych. Propozycja składa się z: rozkładanego parawanu – szafy, która poprzez rozkładanie ułatwia dostęp do przechowywanych w niej rzeczy, stołu do pracy, tablicy z możliwością personalizacji oraz pomocnika wspomagającego wygodną pracę przy biurku. Meble łączy spójny sposób mocowania akcesoriów, za pomocą których użytkownik ma możliwość porządkowania całości przestrzeni. Zastosowane materiały: stal, drewno, sklejka i filc powodują, że poruszamy się w przestrzeni o klimacie biurowym, zgrabnie połączonym z przyjazną atmosferą mieszkania.

ASP Wrocław
Agnieszka Pasek

TITLE
“An Order Born Out Of Chaos” – a furniture set organizing space

SUPERVISOR
prof. Stanisław Figiel

FACULTY
Interior Design

The *Clar* furniture set is designed for small living spaces. The set consists of several units: a folding wardrobe-screen, which, when unfolded, gives access to stored items; a work table; a board, which may be personalized; and an accessory unit helping to make the work at the table more comfortable. The furniture displays a consistent way of attaching accessories, which allows users to organize space around them. Steel, wood, plywood and felt used in the production of the set create the surroundings that combine office environment with the friendly comfort of one's own apartment.



ASP Wrocław

Kamil Podolak

TYTUŁ

Autonomiczny Pojazd Transportowy,
Land Rover Utaric

PROMOTOR

dr Wojciech Wesołek

WYDZIAŁ

Architektury Wnętrz i Wzornictwa

Projekt przedstawia futurystyczną wizję autonomicznego samochodu dostawczego. Został on zainspirowany współczesnymi trendami i rosnącym zainteresowaniem nowymi technologiami na rynku motoryzacyjnym. Wykorzystanie takiego rozwiązania do transportu towarów ma wiele zalet. Jedną z nich jest brak ograniczeń przestrzeni ładunkowej, dzięki wyeliminowaniu kokpitu kierowcy. Pojazdy autonomiczne mogą pracować bez przerwy, co umożliwia skrócenie czasu transportu towaru do minimum. *Utaric* to terenowa półciężarówka zdolna do dynamicznego przemieszczania się po drogach asfaltowych, polnych i bezdrożach.

ASP Wrocław

Kamil Podolak

TITLE

Autonomous Transport Vehicle,
Land Rover Utaric

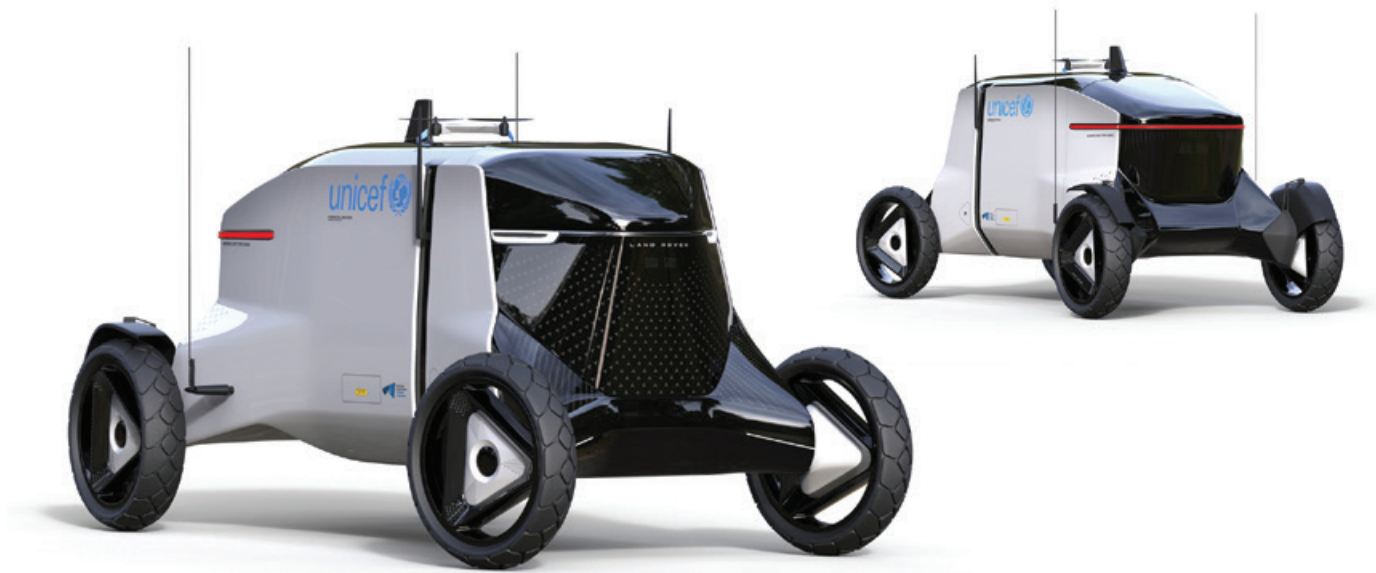
SUPERVISOR

dr Wojciech Wesołek

FACULTY

Interior Design

The project presents a futuristic vision of an autonomous delivery vehicle. It has been inspired by contemporary trends and growing interest in new technologies on the automotive market. The choice of such a solution for goods transportation has numerous advantages. One of them is the lack of cargo space limitations, thanks to the elimination of the driver's cockpit. Autonomous vehicles can work without interruption, which allows to shorten the time of transport to a minimum. *Utaric* is an all-terrain truck capable of driving on tarmac, unpaved tracks and in off-road terrain.



Nagrodzeni 2017

Award-winners 2017

Nagroda Rektorów Academy of Fine Arts Rectors' Prize

ASP Łódź

Iwona Pieczara

TYTUŁ TITLE

Projekt urządzenia wspomagającego proces
przemieszczania się dla osób niepełnosprawnych
*A design for a device facilitating the movement
of disabled persons*



Nagroda Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego Minister of Culture and National Heritage Prize

ASP Warszawa

Anna Wieluńska

TYTUŁ TITLE

Projekt książki *Obiecadło* na podstawie *Fraszek*
Jana Kochanowskiego
*A design for Obiecadło, a book based on Jan
Kochanowski's Fraszki*



Nagroda Marszałka Województwa Śląskiego Marshal of the Silesian Voivodeship Prize

ASP Katowice

Dominika Koszowska

TYTUŁ TITLE

Dziki oregano – cykl fotografii i książka
fotograficzna o ziołolecznictwie w Polsce
Wild oregano – a cycle of photographs and
a photographic book on herbal medicine in Poland



Nagroda Prezydenta Katowic Mayor of Katowice Prize

ASP Wrocław

Aleksandra Jędrzejewska

TYTUŁ TITLE

Identyfikacja wizualna firmy kolarskiej
Cześć i Czołem
*Visual identification of the Cześć i Czołem
cycling company*



Wyróżnienie honorowe Honorary Mention

ASP Katowice

Kinga Limanowska

TYTUŁ TITLE

Wizualna reprezentacja danych – jak uniknąć błędów projektując infografikę

Visual representation of data – how to avoid mistakes while designing infographics



Wyróżnienie honorowe Honorary Mention

ASP Kraków

Piotr Madej, Antoni Skąpski

TYTUŁ TITLE

Piotr Madej: Symulacja warunków życiowych na Marsie i Księżycu w środowisku ziemskim

Antoni Skąpski: Symulacja warunków pracy na Księżycu i Marsie w środowisku ziemskim

Piotr Madej – simulation of Mars and Moon living conditions in Earth's environment

Antoni Skąpski – simulation of Moon and Mars working condition in Earth's environment



Wyróżnienie honorowe Honorary Mention

ASP Katowice

Karolina Wilk

TYTUŁ TITLE

Projekt systemu organizacji i wymiany informacji między osobami zaangażowanymi w opiekę nad chorymi niesamodzielnymi

Designing a system of organising and exchanging information between people involved in providing care to dependent patients



Wyróżnienie honorowe Honorary Mention

ASP Gdańsk

Barbara Knobloch

TYTUŁ TITLE

Ogród w mieście. Labirynt przeszłości w śródmieściu Gdańska

A garden in the city. A labyrinth of the past in the centre of Gdańsk





MAD White



WHITEMAD
MIEJSCE, KTÓRE
INSPIRUJE

www.cojestgrane24.pl



whitemad



whitemadmagazine



gdynia
design
days

Gdynia Design Days to nadbałtycki festiwal inspiracji oraz praktycznej i wartościowej wiedzy o projektowaniu obfitujący w inspirujące wystawy, wykłady, warsztaty, czy spotkania. Zróżnicowany program skierowany jest zarówno do profesjonalistów, młodych przedsiębiorców, jak i entuzjastów szukających inspiracji do twórczego działania i kreatywnego spędzania czasu. Przez 9 lipcowych dni Gdynia staje się tym samym najlepszym letnim miejscem spotkań branży projektowej. **Gdynia Design Days to inspiracje-refleksja-wiedza-umiejętności.**

Do zobaczenia
nad morzem
między
6 a 14 lipca 2019!

GDD2019 #POLARYZACJA

kiedy? 6-14 lipca 2019

gdzie? Pomorski Park Naukowo-Technologiczny Gdynia
al. Zwycięstwa 96/98

www: gdyniadesigndays.eu

GDYNIA
moje miasto

ppnt gdynia
pomorski park
naukowo-technologiczny

centrum
designu

FB: facebook.com/gdyniadesigndays

Instagram: @gdyniadesigndays

oficjalny hashtag: #GDD2019

#GDD #gdyniadesigndays #polaryzacja



Świątujemy! Najwybitniejsi
polscy ilustratorzy i ich prace
z okazji stulecia **Bauhausu!**

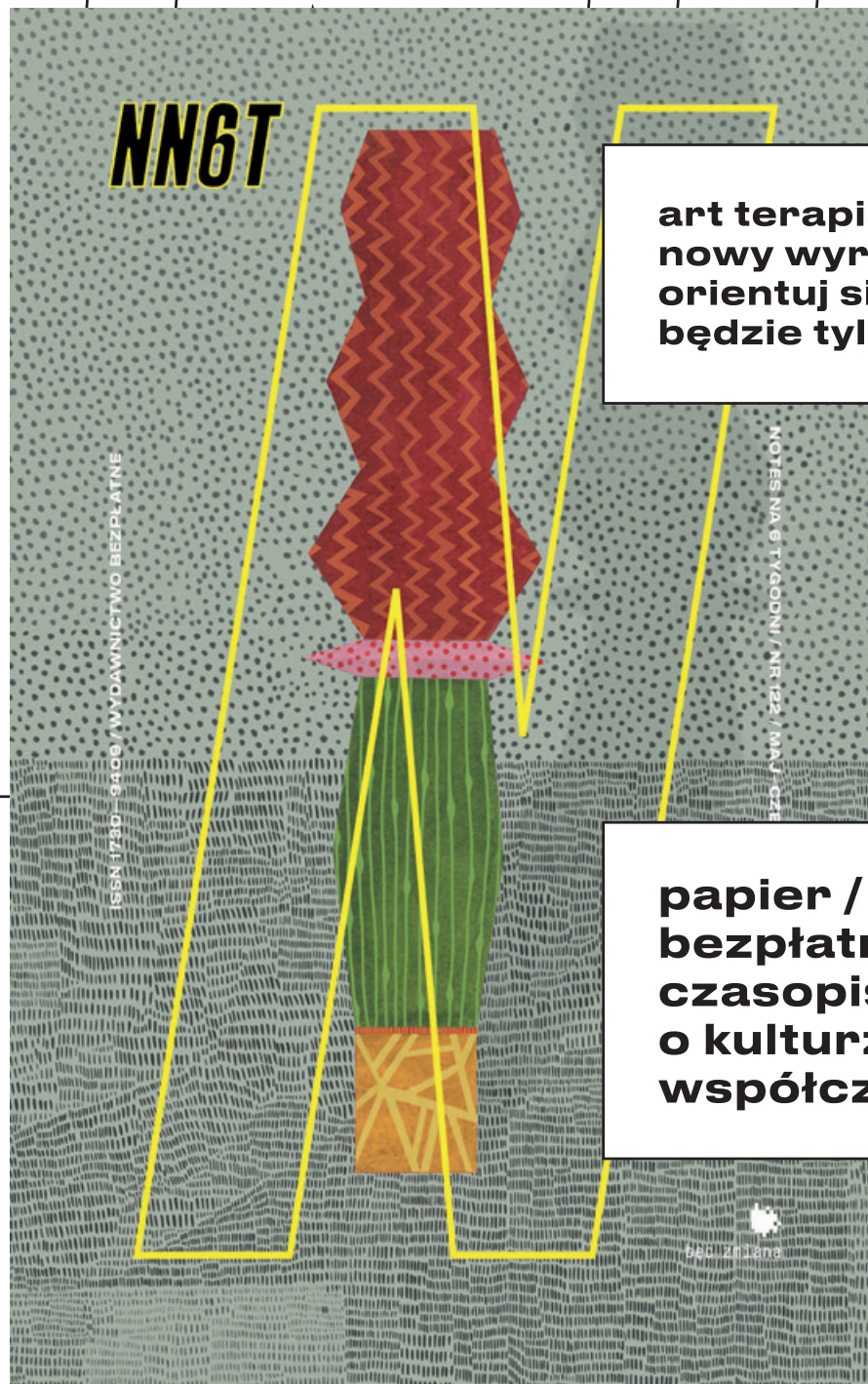
„LABEL Magazine x Bauhaus” na Łódź Design Festival.
Wystawa plakatów w PURO Hotel Łódź, 18-31 maja 2019

「 1
LABE」

Polsko-angielski magazyn o dizajnie, wnętrzach, architekturze i trendach.

notes na
6 tygodni

NN6T



art terapia
nowy wyraz
orientuj się
będzie tylko gorzej

papier / internet
bezpłatne
czasopismo
o kulturze
współczesnej

Projekt współfinansuje m.st. Warszawa



bęc zmiana

www.nn6t.pl



dobre
wnętrze

Inspiruje i radzi



Konkurs Najlepsze Dyplomy Projektowe Akademii Sztuk Pięknych 2018
Academy of Fine Arts Best Design Diploma 2018 Competition

Koordynator konkursu:
Competition coordinator:
Damian Pietrek

Redakcja:
Editing:
Weronika Kocela

Teksty:
Texts:
Antoni Cygan, Damian Pietrek, Rene Wawrzekiewicz

Tłumaczenie:
Translation:
Rafał Boryśtański

Korekta:
Proof-reading:
Anna Cichoń, Weronika Kocela

Projekt graficzny:
Catalog design:
Agata Korzeńska, www.ideo.pl

Skład katalogu:
Typesetting:
Katarzyna Wolny-Grządział

Projekt piktogramów nagród:
Prizes pictograms design:
Paulina Urbańska

Aranżacja wystawy:
Competition exhibition design:
Wzorro Design

Złożono krojem Ronnia, zaprojektowanym przez Typetogether.
Set in Ronnia typeface, designed by Typetogether.

Okładka książki została wydrukowana na papierze Amber Graphic 240 g/m².
Wkład książki został wydrukowany na papierze Amber Graphic 150 g/m².
Producentem papierów jest Arctic Paper.
The cover printed on Amber Graphic (240 g/m²) paper.
The catalog printed on Amber Graphic (150 g/m²) paper.
The paper produced by Arctic Paper.

Kolor użyty na okładce to Pantone: Kolor Roku 2019 – Living Coral
The color of the cover is Pantone: the Color of the year 2019, Living Coral

Druk i oprawa:
Print and binding:
Centrum Usług Drukarskich Henryk Miller
ul. Szymbaty 11, 41-709 Ruda Śląska

Wydawca:
Publisher:
Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
Academy of Fine Arts in Katowice
www.asp.katowice.pl
Copyright © by Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

ISBN 978-83-65825-35-3

organizatorzy:
organized by:



dofinansowano ze środków:
partially funded by:



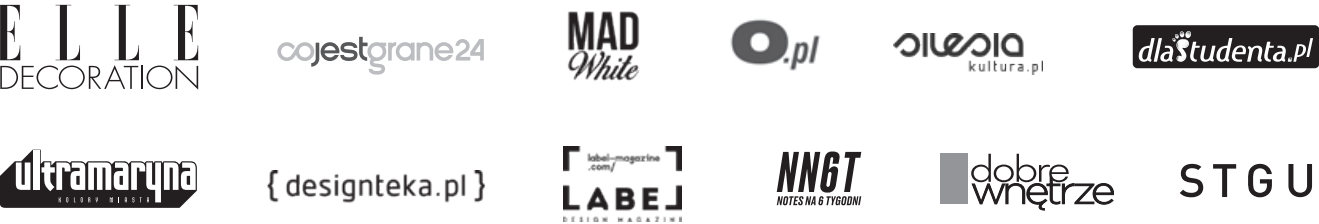
patronat honorowy:
honorary patronage:



partner:
partner:



patroni:
patrons:



GUST GUST



