

DESIGN
NA
BEZTYDZIEŃ

SPIS TREŚCI

TABLE OF CONTENTS

O WYDZIALE PROJEKTOWYM 3

DESIGN NA BEZTYDZIEŃ 6

WARSZTATY:

1 ROK 8

PRODUKT 15

KOMUNIKACJA WIZUALNA 25

MULTIMEDIA 31

INTERAKCJA 38

PROJEKTOWANIE W PRAKTYCE 43

PODSUMOWANIE 48

ENGLISH VERSION 49

ABOUT THE FACULTY OF DESIGN 51

WEEKDAYS DESIGN 54

WORKSHOPS:

1ST YEAR 56

PRODUCT 63

VISUAL COMMUNICATION 73

MULTIMEDIA 79

INTERACTION 85

DESIGN IN PRACTICE 90

SUMMARY 94

O WYDZIALE PROJEKTOWYM

DR MARTA WIĘCKOWSKA
Dziekan Wydziału Projektowego

**DR HAB. AGNIESZKA
MAŁECKA-KWIATKOWSKA**
Prodziekan Wydziału Projektowego

Wydział Projektowy Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach to prężnie działający ośrodek dydaktyczno-naukowy, który tworzą projektanci i naukowcy, łączący teorię i praktykę, badania i edukację. Z pasją i powodzeniem rozwijają szeroki wachlarz dziedzin projektowych: od projektowania graficznego, poprzez komunikację wizualną i projektowanie produktu aż po multimedia, równolegle z zaangażowaniem kształcąc młodych adeptów projektowania. Wszystko to dzieje się w przyjaznych i profesjonalnie wyposażonych przestrzeniach, gdzie studenci mogą zarówno rozwijać tradycyjny warsztat projektanta – w oficynie drukarskiej czy pracowni ceramiki, jak i ten nowoczesny – w studio filmowym, dźwiękowym, pracowni animacji wykorzystującej technologie VR, czy w modelarni umożliwiającej prototypowanie w najnowszych technologiach, w tym druku 3D.

Edukacja na Wydziale Projektowym obejmuje kierunki projektowanie graficzne i wzornictwo, w trybie dwustopniowym. Opiera się na równoległym rozwoju umiejętności warsztatowych i prowadzenia procesu projektowego. Podstawą naszej misji są społecznie odpowiedzialne postawy i sposób myślenia nastawiony na proponowanie funkcjonalnych rozwiązań, odpowiadających na realne a nie kreowane potrzeby.

Program kształcenia rozwija studentów intelektualnie i technicznie w dziedzinach niezbędnych w pracy współ-

czesnego projektanta grafika (typografii, fotografii, grafice edytorskiej, multimediami, projektowaniu pism, plakatów, informacji, identyfikacji, stron internetowych, ilustracji, multimediiów, gier i animacji) oraz projektanta wzornictwa (projektowaniu produktu, ergonomii, usługach, systemach informacji wizualnej, badaniach użyteczności i interakcji). Zajęcia oparte są na badaniach, szerokiej podbudowie teoretycznej, a także na rozwoju indywidualnych, przydatnych w zawodzie umiejętności w zakresie kompozycji, działań przestrzennych, rysunku, malarstwa i grafiki. Atmosfera pracy, podejmowane tematy i metody dydaktyczne nastawione są na zwiększanie aktywności intelektualnej oraz rozwijanie i wzmacnianie pożądanych cech osobowości studenta, takich jak nonkonformizm, inwencja i aktywność twórcza, dociekliwość i bezinteresowność.

Dynamika zawodu projektanta wymaga ciągłej aktualizacji programu o nowe metody pracy i warsztat. Dlatego ważne jest wytworzenie w przyszłych projektantach potrzeby ciągłego rozwoju i otwartości na nowe zjawiska, aby absolwent mógł się jak najlepiej odnaleźć w zmieniającej się rzeczywistości, zarówno w odniesieniu do sposobu pracy, jak i czekających go wyzwań. Projektant często przybiera rolę koordynatora, moderatora interdyscyplinarnego zespołu, który łączy pracę różnych specjalistów w spójny projekt i czuwa nad jego wdrożeniem. Wiąże się to z koniecznością kształcenia otwartości na odmienne punkty widzenia oraz umie-

jętności rozumienia propozycji wysuwanych przez innych ekspertów.

W odpowiedzi na te wyzwania w 2019 roku pracownicy Wydziału wdrażają nowe programy kształcenia dla studiów II stopnia:

- Program Inclusive Design: Health and Social Well-Being przygotowuje do projektowania związanego z podnoszeniem jakości życia i troską o zdrowie. Zakłada włączanie odbiorców w proces projektowy w obszarach usług, interakcji, projektowania dla medycyny oraz działań wzmacniających więzi społeczne;
- Program Designing Reading Experience and Interactive Storytelling przygotowuje do projektowania rozwiązań związanych z doświadczeniem czytania, czyli analizą i rozumieniem treści, komunikowania idei, koncepcji i rozwiązań przy użyciu uniwersalnych technik opowiadania historii w oparciu o narrację, interakcję i time-based media.

Program nastawiony jest na kształcenie projektantów śmiałych i odpowiedzialnie podchodzących do kreowania przyszłości, zdolnych do przewidywania oraz rozpoznawania potrzeb obecnych i przyszłych pokoleń, doceniających pracę w interdyscyplinarnych zespołach, stawiających na samorozwój i autorefleksję. Taka postawa jest ważna i doceniana na rynku pracy, szczególnie w obliczu stojących przed nami wyzwań związanych ze starzeniem się społeczeństwa, szyb-

ko rozwijającymi się technologiami wpływającymi na przemiany społeczne czy rabunkową gospodarką.

Katowice są dziś liczącym się na mapie Europy ośrodkiem designu, również dzięki Wydziałowi Projektowemu Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, który jest silnie oddziaływującym ośrodkiem opiniotwórczym, kształcącym wybitnych projektantów, oraz pożądanym partnerem instytucji publicznych i biznesu. Podejmuje innowacyjne działania, takie jak: kurs projektowania usług, zaawansowane szkolenia z projektowania pism, eksperymenty multimedialne, badania systemów informacji wizualnej i inne. Ogromny sukces odniósł program Design Silesia współrealizowany przez Akademię Sztuk Pięknych w Katowicach z licznymi partnerami z otoczenia społeczno-gospodarczego. Projekt wsparł sektor usług projektowych poprzez zwiększenie świadomości roli projektowania w sektorze publicznym i prywatnym. Uczelnia od kilkunastu lat organizuje znaczące w skali europejskiej konferencje i przeglądy projektowe – Agrafta, Książka Dobrze Zaprojektowana, Arts&Bits, czy Design 32 – najlepsze dyplomy projektowe polskich uczelni artystycznych. Szczególnie ważna jest Agrafta, stanowiąca platformę wymiany intelektualnej, która gromadzi różnorodne poglądy ekspertów z całego świata i międzynarodową publiczność. Temat przewodni wydarzenia dotyka roli projektowania oraz aktualnych wyzwań w odniesieniu do zmieniającego się świata – zmian społecznych, rozwoju technologii, czy nawet sytuacji politycznej. Warto zaznaczyć, że Agrafta to

nie tylko konferencja, ale również międzynarodowy przegląd najnowszych dokonań studenckich oraz warsztaty projektowe, unikatowe pod względem poruszanej tematyki i stosowanych metod.

Wymiana opinii, doświadczeń i metod działania pozwala na realny rozwój Wydziału. Z tego względu powstała kolejna inicjatywa – Design na BezTydzień, czyli tydzień oferujący studentom uczestnictwo w szerokim wachlarzu warsztatów prowadzonych przez ekspertów z różnych dziedzin projektowych, zarówno projektantów z Akademii, jak i z zewnątrz – zaproszonych gości krajowych i zagranicznych.

DESIGN NA BEZTYDZIEŃ

DR HAB. ANNA KMITA
Pracownia Podstaw Projektowania

„Beztydzień” w gwarze śląskiej oznacza dni powszednie. Design na BezTydzień to warsztaty organizowane przez Wydział Projektowy Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, w których projektowanie towarzyszy uczestnikom od poniedziałku do piątku, a studenci biorą udział w warsztatach prowadzonych przez ekspertów z kraju i z zagranicy, nauczycieli akademickich, przedstawicieli biur projektowych i firm.

Na tydzień zmieniamy ustaloną organizację zajęć na tryb warsztatowy i spotykamy się na całodziennych, intensywnych kursach, których celem jest poszerzenie i doskonalenie kompetencji oraz praca w interdyscyplinarnych zespołach.

Celem wydarzenia jest wymiana dobrych praktyk, otwarcie na najnowsze technologie i metody projektowe, uzupełnienie oferty dydaktycznej o niestandardowe, interesujące zagadnienia. Istotna jest forma – praca w grupie – zmuszająca do większej otwartości i komunikacji, pozwalająca uzyskać inną jakość.

Z szerokiej oferty studenci wybierają warsztaty i wykłady poszerzające ich zainteresowania i wspierające indywidualny rozwój. Dodatkowym atutem jest integracja studentów, którzy mają okazję pracować w międzykierunkowych zespołach.

Design na BezTydzień 2018 to trzecia edycja spotkań organizowanych w takiej formule. Przez ostatnie trzy lata gościliśmy ekspertów z zakresu: projektowania sprzętu medycznego, ergonomii, druku 3D, projektowania krojów pism, naturalnych sposobów tworzenia barwników, fotografii, ilustracji, wirtualnej rzeczywistości, user experience i wielu innych dziedzin.

„Dbamy o siebie” było hasłem przewodnim warsztatów i wykładów poświęconych projektowaniu, skupionych wokół zagadnień: projektowania produktu, komunikacji wizualnej, interakcji i multimedii. Uzupełniał je specjalny, dedykowany wyłącznie studentom pierwszego roku program wprowadzający w podstawy designu. Codziennie, w specjalnie wygospodarowanym czasie, w sali kinowej miały miejsce otwarte wykłady zaproszonych gości. Wydarzenie trwało od 12. do 16. listopada.

PIERWSZY ROK



WARSZTATY DLA PIERWSZEGO ROKU

Warsztaty dla studentów pierwszego roku dotyczyły podstaw modelowania i konstrukcji. Pod opieką prowadzących z Wydziału Architektury Wnętrz i Wzornictwa ASP w Gdańsku, w modelarni realizowano nietypowe obiekty. Analiza i interpretacja zasad fizyki i mechaniki oraz ich kreatywne zastosowanie przełożyły się na studenckie projekty „urządzeń” w niekonwencjonalny sposób odmierzających czas (warsztaty *Machina Czasu*, prowadzący: dr hab. Piotr Mikołajczak, mgr Mirosław Rekowski).

Studenci rozpoczynający swoją przygodę z fotografią mieli możliwość zapoznania się ze specyfiką pracy w studio fotograficznym na warsztatach: *Wprowadzenie do oświetlania portretu i martwej natury światłem błyskowym w warunkach studyjnych. Edycja plików RAW w programie Adobe Lightroom* (prowadzący: dr hab. Piotr Muschalik, prof. ASP, mgr Michał Jędrzejowski, ASP w Katowicach).

Kolejne spotkania przygotowane z myślą o studentach pierwszego roku dotyczyły umiejętności warsztatowych: z zakresu rysunku prezentacyjnego i kaligrafii. Studenci, pracując w grupach, tworzyli koncepcję rysunkową pojazdu ratownictwa lotniskowego nowej generacji (*Rysunek prezentacyjny*, prowadzący: mgr Michał Latko, mgr Kinga Pawlik, ASP w Katowicach).

Uczestnicy warsztatów z kaligrafii mieli okazję zapoznać się z podstawowymi narzędziami i technikami kaligraficznymi. Prowadzący prezentowali różne style i odmiany pism kaligraficznych, a finałowym zadaniem było zaprojektowanie i za-komponowanie na zadanym formacie własnego monogramu z wykorzystaniem nabytych na zajęciach umiejętności i wiedzy (*Kaligrafia*, prowadzący: mgr Marek Markiewicz, mgr Filip Ciślak, ASP w Katowicach).

dr hab. Anna Kmita

DR HAB. PIOTR MIKOŁAJCZAK

Akademia Sztuk Pięknych
w Gdańsku

Prowadzący wraz z mgr.
Mirosławem Rekowskim warsztaty
Machina Czasu dla pierwszego roku
wzornictwa podczas Design na
BezTydzień 2018.

„Dbamy o siebie” było głównym hasłem wydarzenia – czy chciałbyś się do niego odnieść?

To bardzo ważne hasło, bo jeśli nie my, to kto?

Jaką wartość niesie ze sobą warsztatowy tryb pracy?

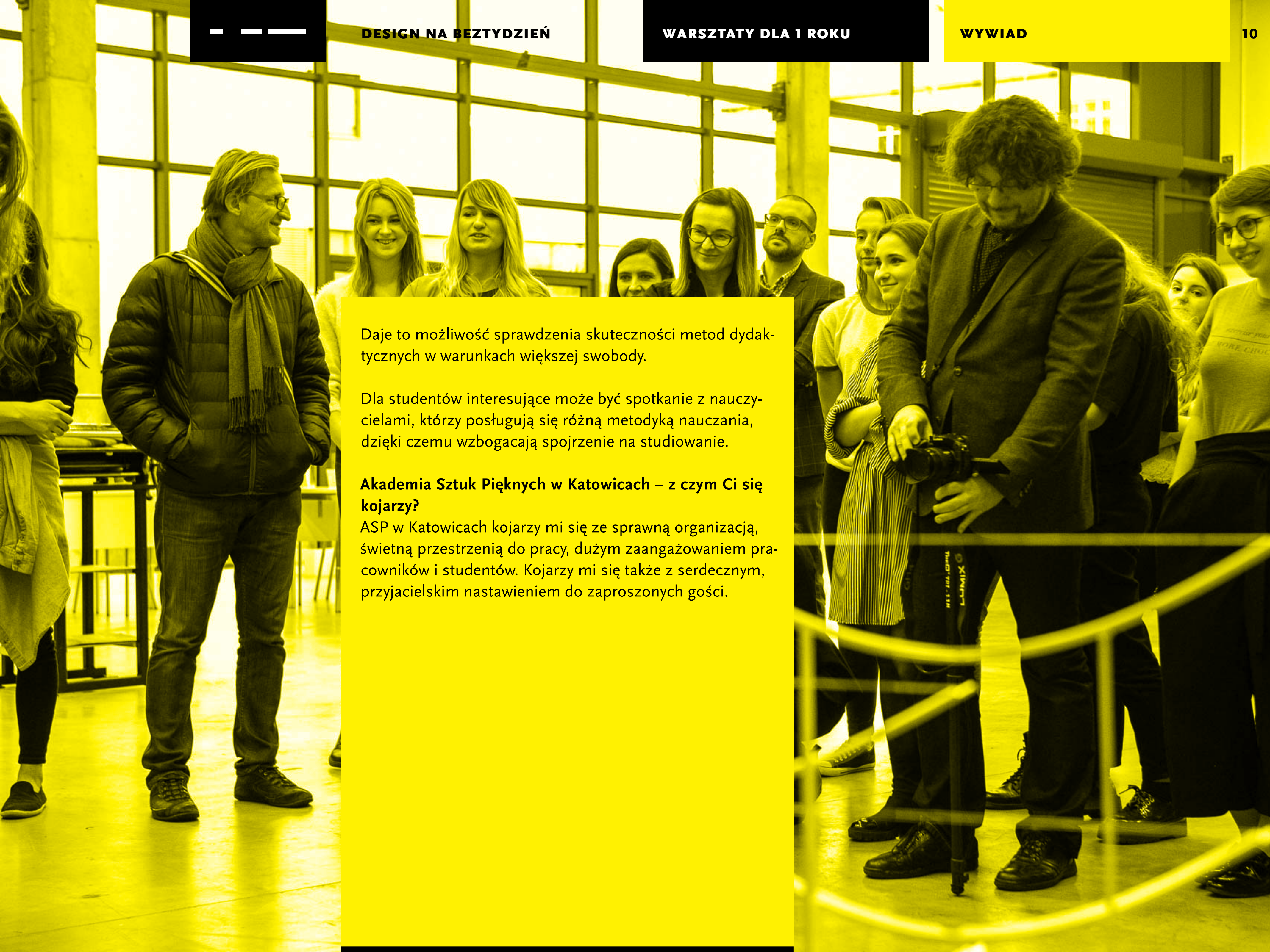
Warsztatowy tryb pracy jest cennym doświadczeniem dla studentów i prowadzących. Warsztaty trwają przez kilka dni, mają ściśle określone ramy czasowe i szczegółowo sprecyzowane oczekiwania, sprzyja to mobilizacji do intensywnej pracy. Dzięki temu, w ciągu kilku dni można osiągnąć rezultaty, na które trzeba pracować o wiele dłużej podczas regularnych zajęć w pracowniach.

Dla studentów cenny jest tryb dynamicznego podejmowania decyzji projektowych w trakcie pracy nad tematem warsztatów. Decyzje te muszą zapadać szybko i równie szybko studenci mogą odczuć ich konsekwencje. Warsztatowy sposób pracy daje możliwość zbierania doświadczeń w toku przyspieszonego przechodzenia przez etapy procesu projektowego.

Jakie rezultaty warsztatów postrzegasz jako najbardziej wartościowe dla siebie i studentów?

Dużą wartością jest spotkanie ze studentami, z którymi nie pracuje się na co dzień i z którymi nie łączą nas skomplikowane relacje codziennego trudu studiowania.





Daje to możliwość sprawdzenia skuteczności metod dydaktycznych w warunkach większej swobody.

Dla studentów interesujące może być spotkanie z nauczycielami, którzy posługują się różną metodyką nauczania, dzięki czemu wzbogacają spojrzenie na studiowanie.

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach – z czym Ci się kojarzy?

ASP w Katowicach kojarzy mi się ze sprawną organizacją, świetną przestrzenią do pracy, dużym zaangażowaniem pracowników i studentów. Kojarzy mi się także z serdecznym, przyjacielskim nastawieniem do zaproszonych gości.







 **PRODUKT**



PRODUKT

Grupa warsztatów związanych z szeroko pojętym projektowaniem produktu cieszy się zawsze ogromnym zainteresowaniem uczestników.

W tym roku gościliśmy specjalistę w dziedzinie projektowania przestrzeni publicznej. W swoim warsztacie *Neighbours' Corner: Local Place to Meet the Community Fellows* Matej Nikšič pokazywał sposoby na współtworzenie przestrzeni publicznych w dzielnicach podmiejskich i innych „trudnych przestrzeniach”, miejscach, w których możliwe są interwencje/ingerencje ożywiające i umożliwiające kontakty pomiędzy mieszkańcami różnych środowisk. Prezentowano kryteria oceny jakości przestrzeni miejskiej, strategie identyfikacji grup użytkowników i ich potrzeb, a końcowym produktem warsztatów były prototypy wypracowanych rozwiązań.

W warsztacie *Design Fictions: Complex Futures of Care* Iohanna Nicenboim zachęcała do spekulowania na temat przyszłości opieki, od care technology po interakcje z robotami i sztuczną inteligencją. Zastanawiano się: Jak automatyzacja i algorytmy mogą wpływać na naszą zdolność do opieki? Jak tworzyć projekty, które są zarówno odpowiedzialne, jak i wartościowe dla użytkowników? Zaprojektowana fikcja (design fiction) była narzędziem do badań i dyskusji na temat społecznych i kulturowych implikacji technologii w opiece. Uczestnicy zaznajomili się

z technikami designu krytycznego i spekulatywnego, takimi jak prototypy diegetyczne, metafory interakcji i storytelling. Kolejny warsztat: *Projektowanie pierwszej pomocy – studium defibrylatora AED* poprowadził mgr Jan Buczek z Wydziału Wzornictwa ASP w Warszawie. Przeprowadzono proces projektowy urządzenia medycznego służącego do automatycznego analizowania rytmu serca i przywrócenia jego poprawnego działania. Finałem było zaproponowanie funkcjonalnego i intuicyjnego w obsłudze obiektu w postaci studium formy, zakończone makietami roboczymi w materiałach zastępczych w skali 1:1.

W ramach warsztatów zorganizowanych z przedsiębiorstwem WISS uczestnicy, podzieleni na zespoły projektowe, mieli za zadanie stworzyć koncepcję zero emisyjnego pojazdu ratownictwa lotniskowego nowej generacji, w oparciu o dostarczone dane wyjściowe. Praca warsztatowa została poprzedzona prezentacją przedstawicielki WISS, wykładowczynie ASP w Katowicach, Agnieszki Fajak, prezentującej zakres działalności firmy oraz główne wymagania jakie obecnie spełniają pojazdy specjalistyczne (*WISS FSV – Future Special Vehicles – koncepcja pojazdu wielozadaniowego wspierającego działania ratownicze*, prowadzący: mgr Michał Latko, mgr Kinga Pawlik).

Studenci mieli szansę obejrzenia prezentacji symulatora wieku Age Explorer oraz przetestowania „na własnej skórze” kombinezonu symulującego ograniczenia ruchowe (Blum –



PRODUKT

prezentacja nowości w okuciach meblowych, warsztaty z symulatorem wieku Age Explorer, prowadzący: Robert Surma / Blum Polska), nauczania się procesu odlewania form silikonowych i wykonania odlewów z żywicy poliuretanowej (Warsztaty materiałowe – żywice i silikon, prowadzący: Łukasz Zatorski / TR Solution, Mateusz Ignalski), czy zapoznania się z możliwościami technologicznymi i materiałowymi pracowni ceramicznej, pozyskania podstawowych informacji z zakresu materiałoznawstwa porcelany, porcelitu i kamionki, wykonania ćwiczenia z zastosowaniem gipsu i ceramicznych mas lejnych oraz plastycznych (Warsztat ceramiczny – kurs wprowadzający, prowadzący: Bogdan Kosak, ASP w Katowicach).

dr hab. Anna Kmita

DR MATEJ NIKŠIČ

Architekt i urbanista, badacz
w Słoweńskim Instytucie Urbanistyki

Prowadzący warsztaty *Neighbours' Corner: Local Place to Meet the Community Fellows* podczas Design na BezTydzień 2018



„Dbamy o siebie” było głównym hasłem wydarzenia – czy chciałbyś się do niego odnieść?

Dla projektanta-urbanisty przygotowanie wartościowego trzydniowego kursu dla studentów jest nie lada wyzwaniem. Projektowanie przestrzeni miejskiej zawiera się w mocno skomplikowanej dziedzinie planowania przestrzennego, którego aspekty fizyczne, społeczne i gospodarcze wydawały mi się zbyt złożone, aby ująć je w formie krótkich warsztatów. Zaczęliśmy więc od omawiania doświadczeń uczestników z otaczającym ich środowiskiem, stopniowo wprowadzając treści związane z projektowaniem urbanistycznym. Studenci okazali się bardzo zmotywowani, wspaniale łącząc i stosując posiadaną już wiedzę do rozwiązywania zagadnień warsztatowych. Głównym celem warsztatów było uświadomienie uczestnikom, że każda interwencja projektowa w (częściowo) publiczną przestrzeń niesie konsekwencje dla jej użytkowników, którzy powinni zostać zaproszeni i włączeni we wspólne procesy projektowe. W toku dyskusji okazało się, że studenci doskonale rozumieją te zależności. Mając do dyspozycji więcej czasu, moglibyśmy bardziej rozwinąć końcowy produkt naszych warsztatów. Dla mnie jako prowadzącego dyskusje ze studentami były bardzo wartościowe, ponieważ rzadko miewam okazję omawiać kwestie związane z projektowaniem przestrzeni miejskiej z osobami patrzącymi przez pryzmat dizajnu

SOCIALISATION IN PUBLIC SPACE

supportive

- fence (safety)
- clean space (no litter)
- graffiti (welcoming)
- landscaping

un-supportive

- parking ⊕

Ns'C-RATIONALE

GOAL

- FLEXIBLE TO MEET THE NEEDS A ROBUST-ENOUGH FORM THAT

HOW TO BE ACHIEVED

- RESPECT EXISTING BEHAVIOUR PATTERNS
- COMPREHENSIVE APPROACH - UNDERSTAND THE WHOLE "NEIGHBOURHOOD"
- "THEMES" - STRUCTURE

– a studenci o otwartych umysłach i niekonwencjonalnym sposobie myślenia okazali się świetnymi rozmówcami.

Jaką wartość niesie ze sobą warsztatowy tryb pracy?

Warsztaty pozwalają uczestnikom skonfrontować swoją wiedzę, wyniesioną z regularnego programu studiów, z konkretnymi zagadnieniami warsztatowymi. Muszą się również wykazać umiejętnością zarządzania projektem – sprawne wykonanie zadań wymaga efektywnej organizacji pracy. Studenci ćwiczą też działanie w zespole i prezentowanie swoich pomysłów na forum. Co najważniejsze, warsztaty oznaczają wyjście poza rutynę studiów i zetknięcie się z wyzwaniem stawianym przez profesjonalistów innych niż nauczyciele – niewątpliwie poszerza to horyzonty. Również dla prowadzących formuła warsztatów jest bardzo wartościowa, zmuszając ich do omawiania ze studentami zagadnień w szerszym kontekście społecznym, aby zilustrować znaczenie i wagę wiedzy nabywanej w toku studiów.

Jakie rezultaty warsztatów postrzegasz jako najbardziej wartościowe dla siebie i studentów?

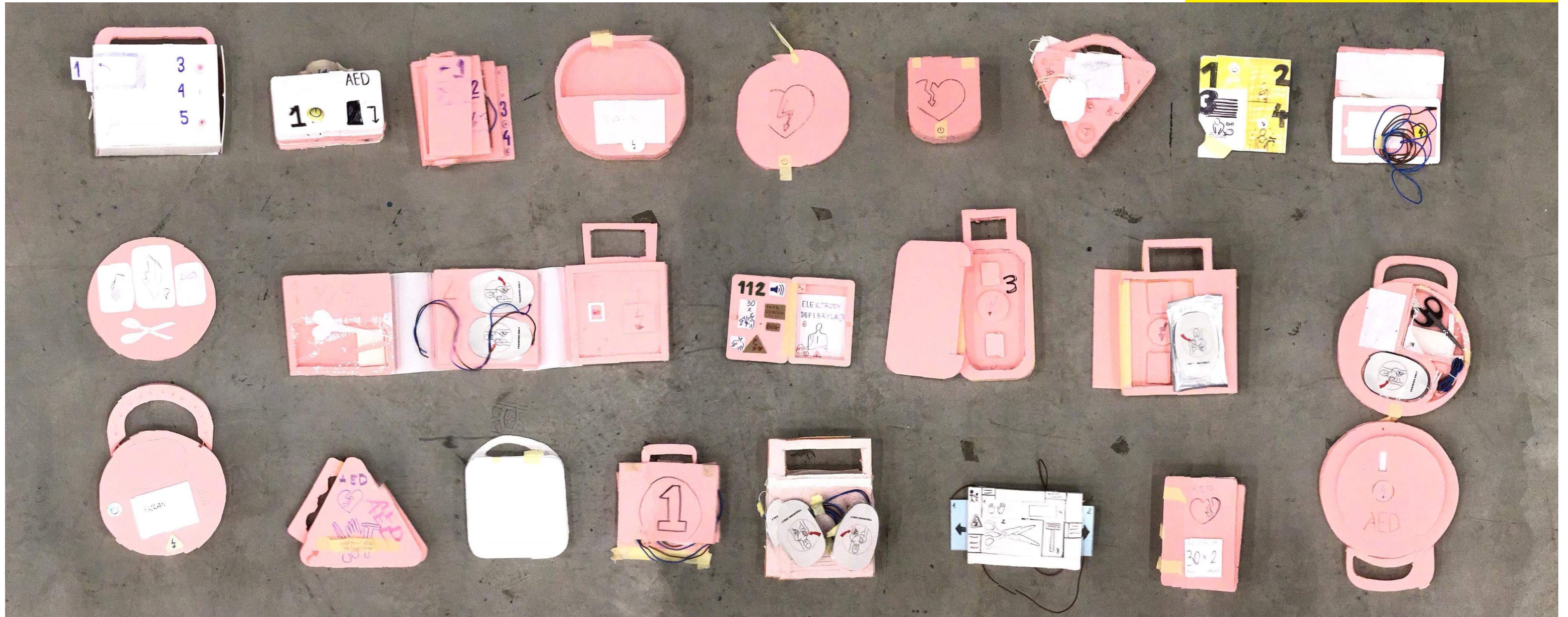
Bardziej niż sam końcowy produkt, cenię cały proces warsztatowy (poczynając od wspólnego definiowania określonych zadań, poprzez rozwijanie idei projektu, aż po konkretne rozwiązania), który pozwolił nam (studentom jak i mnie) stawiać się na przemian w roli projektantów i mieszkańców, rozważając przy tym znaczenie zawodowego projektan-

ta w procesach współprojektowania środowisk miejskich. Mam nadzieję, że studenci dostrzegli wartość tego podejścia, co pozwoli im umieścić człowieka w centrum przyszłych działań projektowych.

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach – z czym Ci się kojarzy?

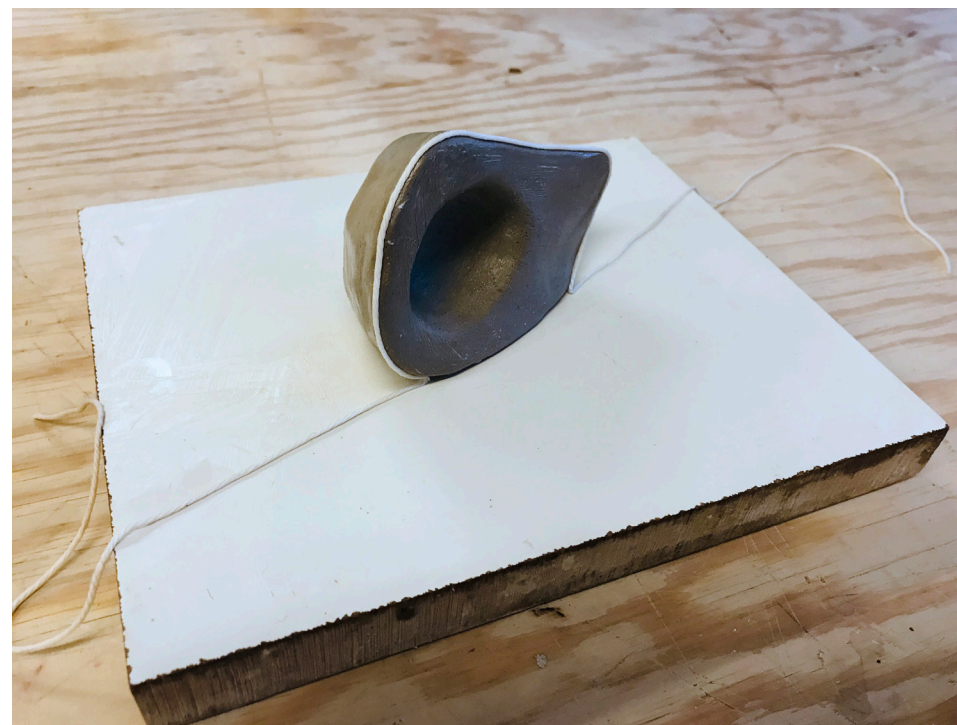
Zachwyciła mnie pozytywna energia zespołu dydaktycznego, z którym miałem okazję się spotkać – wykładowcy są wyrażnie zmotywowani, żeby zapewnić dobry program studiów i pozytywne doświadczenie dla studentów. Dodatkowym elementem wyróżniającym ASP są dobrze zorganizowane udogodnienia (np. laboratorium modelowania). Ogólnie, Katowice zrobiły na mnie dobre wrażenie; miasto ma dobre podstawy dla dalszego rozwoju. Chętnie tutaj wrócę, jeśli nadarzy się okazja.











KOMUNIKACJA
 **WIZUALNA**



KOMUNIKACJA WIZUALNA

Projektowanie edytorskie, projektowanie krojów pism to wizytówka Wydziału Projektowego w Katowicach. Martin Majoor jest holenderskim projektantem książek i krojów pism, w tym nagradzanej Scali, dziś uznawanej za „klasyczną” wśród pierwszych cyfrowych fontów. Cyklicznie prowadzi on dla naszej uczelni warsztaty związane z typografią; tym razem *Designing a Sans in Two Days / Projektowanie bezszeryfowego kroju pisma w 2 dni*. Uczestnicy zdobywali umiejętności związane z kaligrafią, projektowaniem krojów pism, korygowaniem i ocenianiem swoich projektów.

Z kolei Rob Weller, dyrektor Simplification Centre, prezes International Institute for Information Design IIID, poprowadził zajęcia dotyczące pracy nad poprawieniem czytelności dokumentów publicznych. Studenci dowiadywali się jak grafika i typografia mogą ułatwić odczytywanie informacji. Praca odbywała się na realnych przykładach, które zostały udoskonalone, aby po warsztatach można było zaprezentować nowe rozwiązanie i tym samym przekonać instytucje do używania przeprojektowanych wzorów.

Światy – wydania drugie (poprawione) – scenopisarstwo – warsztaty poprowadzone przez dr. hab. Grzegorza Olszańskiego (Uniwersytet Śląski) i dr Magdalенę Nazarkiewicz (ASP w Katowicach) przeznaczony był dla studentów zainteresowanych tworzeniem powieści graficznych, kreowaniem własnych światów literacko-plastycznych,

poszukiwaniem inspiracji twórczych w świecie zamieszkałym przez litery.

dr hab. Anna Kmita



ROB WELLER

Dyrektor Simplification Centre,
prezes International Institute for
Information Design IIID

Prowadzący warsztaty *Transforming
Information for Citizens* podczas
Design na BezTydzień 2018

„Dbamy o siebie” było głównym hasłem wydarzenia – czy chciałbyś się do niego odnieść?

To wspaniałe założenie – studenci i wykładowcy uczący się od siebie nawzajem.

Jaką wartość niesie ze sobą warsztatowy tryb pracy?

Chętnie wziąłbym udział w takich warsztatach, kiedy sam byłem studentem, lata temu... Czasem trudno postrzegać studia w kontekście zawodowym, a tutaj studenci mogą spotkać różnych ludzi z wielu krajów, jak i z innych miast w Polsce. Taki format zapewnia wystarczająco dużo czasu na wzajemne poznanie, jest dużo lepszy niż pojedynczy wykład.

Zespół dydaktyczny również czerpie pomysły i inspiracje od zaproszonych gości. Nie czują się odizolowani, należą do większej społeczności.

Jakie rezultaty warsztatów postrzegasz jako najbardziej wartościowe dla siebie i studentów?

Mam nadzieję, że uczestnicy zyskali nowe spojrzenie na moją dziedzinę – projektowanie informacji. Nie zawsze bywa ono w świetle reflektorów, ale zajmujemy się prawdziwymi, społecznymi problemami. Praca ze studentami była prawdziwą przyjemnością.



Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach – z czym Ci się kojarzy?

ASP w Katowicach robi wrażenie – piękny, funkcjonalny budynek, który sprzyja kontaktom międzyludzkim i nauczaniu. Organizatorzy tygodnia warsztatów wykazali się umiejętnościami przywódczymi. Opowiem wszystkim o tym wspaniałym miejscu.







—  **MULTIMEDIA**



MULTIMEDIA

Problematyka warsztatów zgrupowanych w tematyce multimedialnych skupiała się na działaniach wideo, projektowaniu gier, multimedialnych instalacjach czy performance, przy wykorzystaniu specjalistycznego oprogramowania.

Ronnie Deelen, wykładowca Royal College of Art, Londyn, tworzy scenariusze dźwiękowe i eksperymenty rytmiczne przy użyciu modularnego syntezyzatora. Przeprowadzając warsztaty *Noise against Noise* budował wraz z uczestnikami proste generatory białego szumu, przyglądając się sposobom jego kontrolowania i wykorzystania. Projekty, w których autor brał udział wraz ze studentami, to eksperymenty dźwiękowe dotyczące syntezy modularnej, elektroniki, projektowania dźwięku, interakcji audiowizualnych i obliczeń fizycznych.

Proceduralne metody pracy twórczej w środowisku TouchDesigner w formie wykładów i warsztatów przybliżał Piotr Wojtczak, freelancer projektujący i tworzący animacje, grający na syntezyzatorach, współtworzący audiowizualny projekt Modulatelevision, w którym łączy zamyślenie do syntezy audio i video.

Program warsztatów *Fusion*, który obejmował kompozycję obrazów ruchomych, tworzenie efektów specjalnych, rotoskopii, śledzenie ruchu, stereoskopię pozwalającą na łączenie obrazów trójwymiarowych i płaskich, został po-

rowadzony przez dr. hab. Piotra Welka, profesora w Katedrze Multimedialnych warszawskiej ASP.

Unreal Engine 4 to wykład i warsztaty z budowania oświetlenia, które poprowadził mgr Aleksander Caban (ASP w Katowicach), specjalizujący się w tworzeniu gier i eksperymentów artystycznych przy wykorzystaniu wirtualnej rzeczywistości. Jak działa światło w Unreal Engine 4? Jak poprawnie przygotować modele pod oświetlenie? Jakie są możliwości dynamicznego oświetlenia w silniku do produkcji gier? Na te i inne pytania odpowiadali uczestnicy warsztatów.

Jednym z najtrudniejszych zagadnień z jakimi animator może się zetknąć w swojej pracy jest nadanie postaciom w filmie autentyczności poprzez mowę i mimikę twarzy. Jak wykorzystać dzisiejszą technologię do przyspieszenia procesu charakteryzacji i wypracowania cech indywidualnych postaci oraz bezpośredniego przeniesienia gry aktorskiej na wykreowaną postać? Studenci dowiadywali się tego na warsztatach *Miny i mowa w 3D* poprowadzonych przez Michała Rodzińskiego z katowickiej ASP oraz Grzegorza Łukawskiego, aktora Teatru Słowackiego w Krakowie.

Zrób sobie książkę fotograficzną! Self Publish, Be Happy to warsztaty skoncentrowane na pracy z sekwencją fotograficzną, współpracy fotografa z projektantem oraz związkach obrazu i tekstu w książkach fotograficznych. Obejmowały zagadnienia



analizy i edycji fotografii, budowania narracji, typografii, doboru papieru i projektowania pozostałych aspektów fizycznych książki, takich jak współczesne rozwiązania introligatorskie (prowadzące: mgr Barbara Kubska, mgr Katarzyna Wolny, ASP w Katowicach).

dr hab. Anna Kmita



PROF. BOGDAN KRÓL

Pracownia Animacji i Gier
Komputerowych

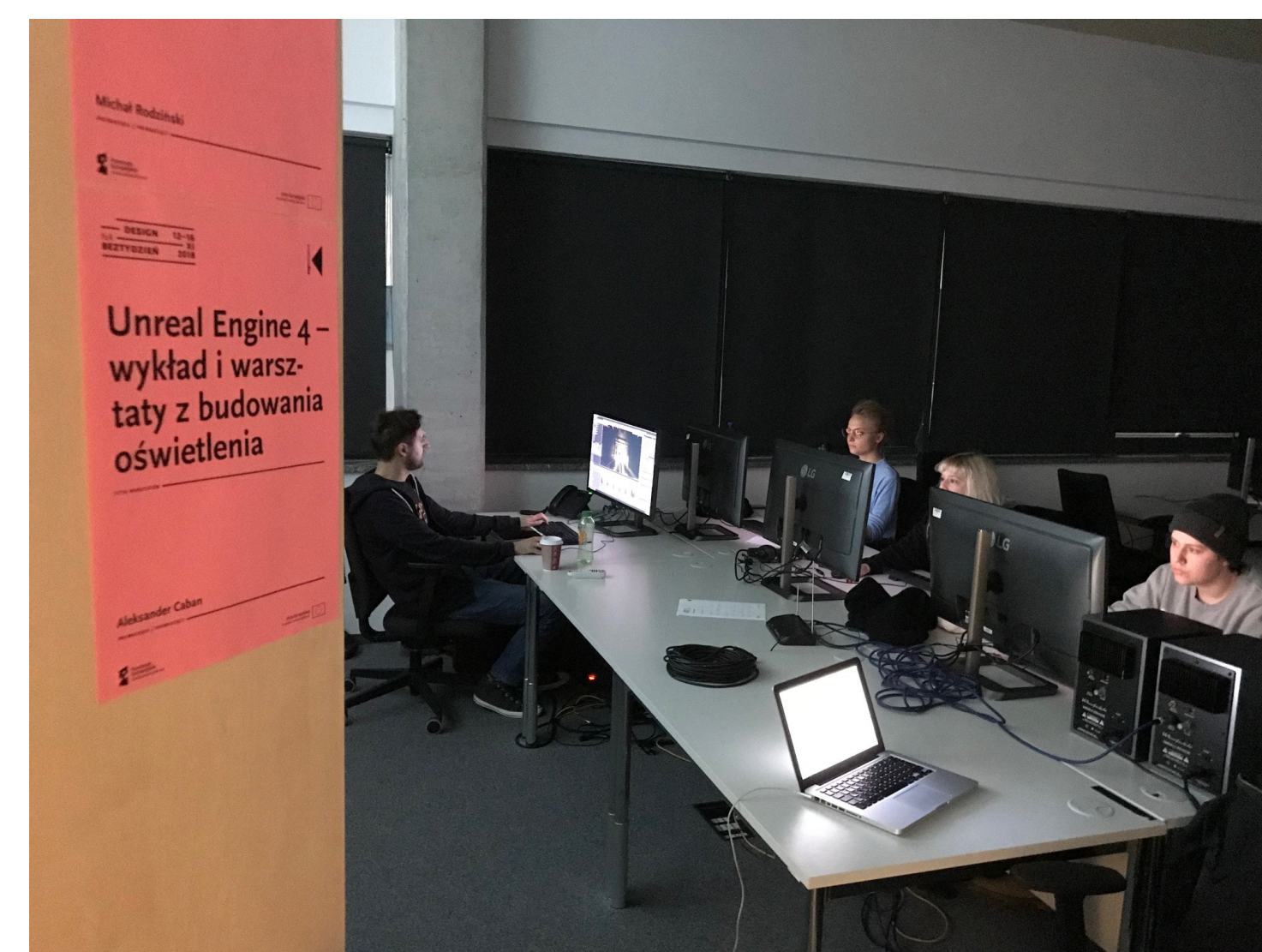
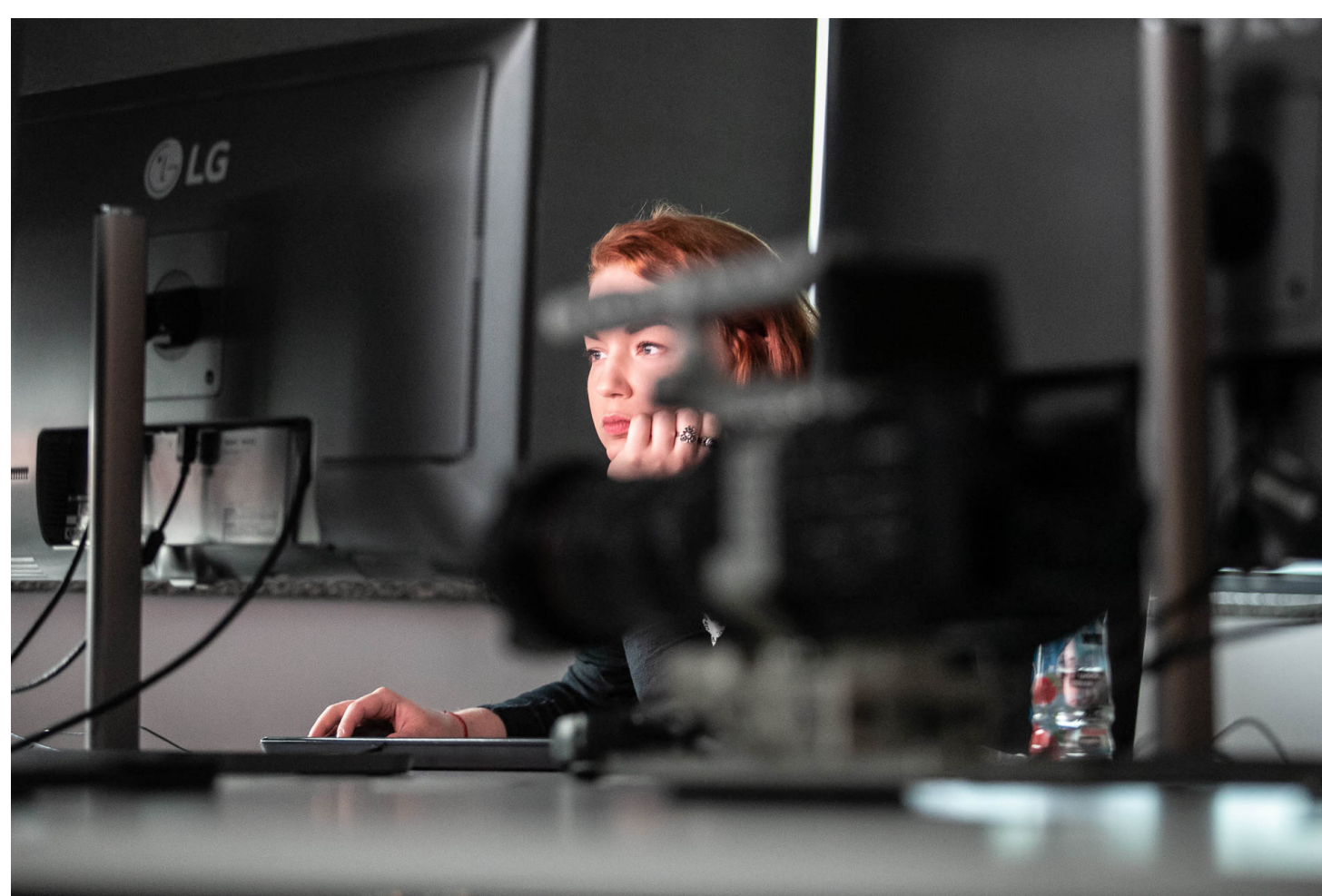
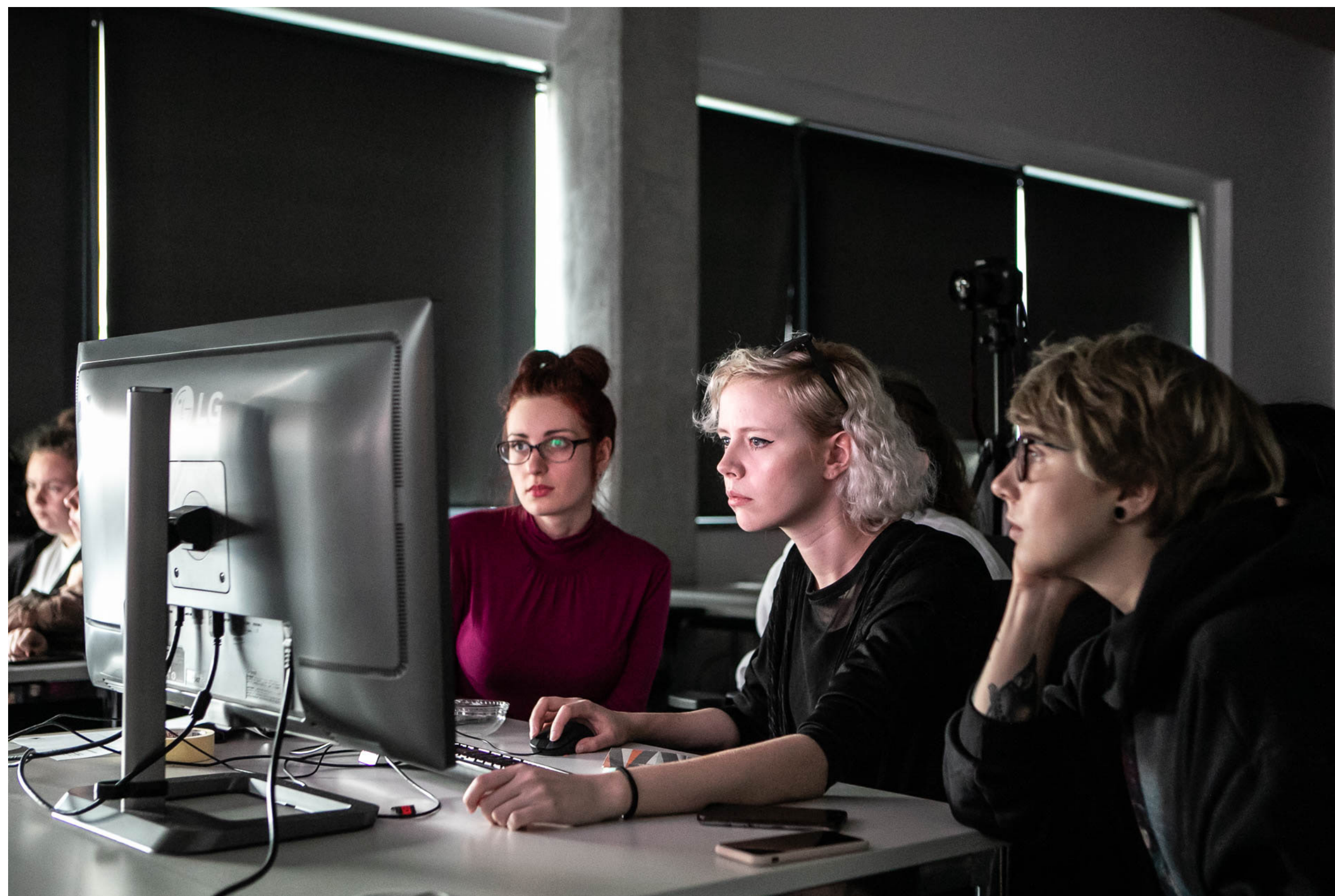
Pracownia Animacji i Gier Komputerowych przeprowadzała dwa warsztaty rozszerzające kompetencje studentów w zakresie multimediów. Były to warsztaty skanowania mimiki twarzy i mowy, oraz wykład i warsztaty z budowania oświetlenia.

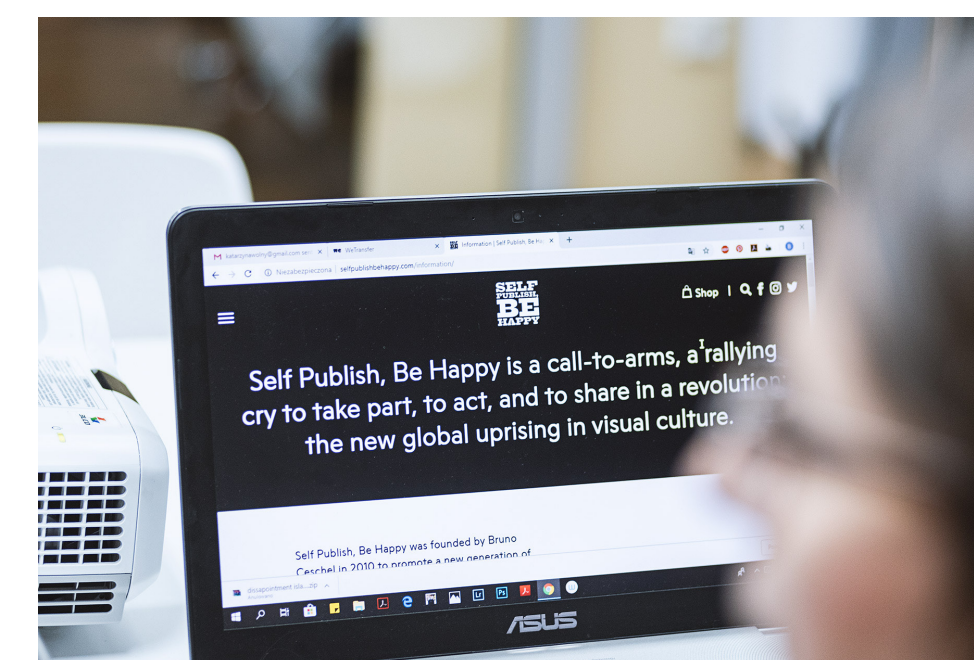
W ramach warsztatów ze skanowania mimiki twarzy i mowy przeprowadzone zostały zajęcia z zawodowym aktorem. Wykład dotyczył sposobów tworzenia charakterystycznych min twarzy, odpowiadających stanom emocjonalnym, psychicznym czy też kreujących wymowę. W multimediach, animacji oraz projektowaniu gier komputerowych zagadnienie aktorskiej ekspresji za pomocą poruszenia twarzy jest bardzo ważne dla prawidłowego przekazu emocji oraz tworzenia synergii z obrazowaniem i przekazem dźwiękowym. Uczestnicy spotkania mieli okazję zapoznać się z podstawowym warsztatem aktorskim oraz sposobami przerysowywania gestów i mimiki twarzy. W drugiej części warsztatów uczestnicy poznali najnowocześniejsze możliwości technologiczne skanowania za pomocą unikatowego zestawu Dynamixyz i łączenia obrazu nagranych z modelem 3D twarzy w czasie rzeczywistym. Prezentowane narzędzie jest wykorzystywane w przemyśle filmowym i gier komputerowych do tworzenia charakterystycznych grymasów twarzy oraz łączenia poruszenia twarzy z wymową właściwych dla niej słów.

Na warsztatach *Unreal Engine 4* uczestnicy zapoznali się z możliwościami zastosowania modułów do tworzenia oświetlenia symulującego wybrane sytuacje na potrzeby projektowania charakterystycznych lokacji 3D. Dzięki poznaniu matrycy budującej różne oddziaływania światła na materię, można było kreować charakterystyczną atmosferę projektowanych kompozycji lokacji oraz analizować proces świetlny powstały w wyniku zderzenia różnego rodzaju światła z wirtualnymi obiektami.

Unreal Engine to silnik gier komputerowych wyprodukowany przez Epic Games. Pierwotnie wykorzystywany w grach, z czasem znalazł zastosowanie również w filmie i animacji. Jest to doskonałe środowisko narzędziowe do tworzenia rozgrywek w wirtualnej rzeczywistości z zachowaniem pełnej symulacji wszystkich zjawisk, do tworzenia materiałów, tekstur oraz oświetlenia. Ze względu na to oraz wysoki poziom technologiczny wielu twórców gier chętnie wykorzystuje go do wizualizacji oraz tworzenia wirtualnych animacji.







→ **INTERAKCJA**



INTERAKCJA

W grupie warsztatów pod hasłem „Interakcji” spotkały się bardzo różne zagadnienia projektowe.

Empatia w projektowaniu, czyli badania User Experience w praktyce to warsztaty poprowadzone przez Małgorzatę Fajger (socjolożkę i badaczkę user experience) i Wiktorię Łucarz (projektantkę, która uczy, jak pogodzić programowanie z projektowaniem) z firmy Edisona. Projektowanie aplikacji to proces wymagający poznania potrzeb, preferencji, a często też emocji użytkowników. Jak się do niego przygotować? Ważnym etapem projektów są badania z użytkownikami. Podczas warsztatu uczestnicy dowiadywali się na czym polegają badania społeczne, jakie są ich rodzaje, zastosowanie i podstawy metodologii.

Creative coding to warsztaty dotyczące kodowania dla ciekawych innego oblicza programowania, które poprowadzili Wiesław Bartkowski i Krzysztof Goliński – zwolennicy programowania kreatywnego, ekspresyjnego i generatywnego, nastawionego na tworzenie interaktywnego przekazu, instalacji i obiektów.

W poszukiwaniu dobrostanu – psychologia pozytywna dla projektantów – w te zagadnienia wprowadzała studentów dr Patrycja Rudnicka (Uniwersytet Śląski). Psychologia pozytywna, w przeciwieństwie do psychologii tradycyjnej, eksploruje obszary wzrostu i rozwoju człowieka. Jednymi

z jej najważniejszych pojęć są zaangażowanie, szczęście i dobrostan. Celem warsztatu było przybliżenie uczestnikom idei psychologii pozytywnej oraz możliwości wykorzystania właściwej jej metodologii na różnych etapach procesu projektowego. W trakcie warsztatów zdefiniowano pojęcie pozytywnego doświadczenia i określono możliwości wspierania go poprzez design.

Prototyp. Szybkie budowanie produktu cyfrowego prowadzone przez Pawła Capaję dotyczyły praktycznej wiedzy na temat procesu tworzenia project vision, składowych interface’u, makietowania i prototypu.

Scrum jako sposób na zwinną budowę produktu (prowadząca: Iwona Franke) odkrywały przed uczestnikami ramy postępowania Scrum i praktyki Agile.

Warsztat: *Słowo narzędziem twórcy – zadbaj, by Cię rozumiano* (prowadząca: Hanna Kostrzewska) wspomagał w tworzeniu opisów projektów, przygotowywał do skutecznego promowania działań twórczych za pomocą słowa pisanego.

Zajęcia: *Komunikacja bez przemocy w feedbacku* (prowadząca: Patrycja Wala) uświadomiły jak informacja zwrotna wspiera samorozwój, naukę, ale też kontakt i relacje w zespole.

dr hab. Anna Kmita



DR PATRYCJA RUDNICKA

Uniwersytet Śląski

Prowadząca warsztaty
*W poszukiwaniu dobrostanu –
psychologia pozytywna dla
projektantów* podczas Design na
BezTydzień 2018.

Praca warsztatowa

W ramach warsztatów miałam możliwość przekazania studentom podstawowej wiedzy o psychologii pozytywnej i jej technikach – obszarze psychologii, która oferuje wiele możliwości zarówno w odniesieniu do „dbania o siebie”, jak i „dbania o innych”, w tym wypadku odbiorców projektów. Tak też przebiegały nasze warsztaty – zajmowaliśmy się zarówno własnym dobrostanem, jak i działaniami związanymi z jego uwzględnianiem w procesie projektowym i samym projekcie.

Psychologia pozytywna koncentruje się na możliwościach rozwojowych człowieka, na jego dobrostanie i szczęściu, równocześnie dysponując wieloma narzędziami, które ułatwiają wprowadzanie jej założeń w praktyce. Z tego względu, oprócz poznania różnych metod pracy i modeli teoretycznych pozwalających na wprowadzanie interwencji z zakresu psychologii pozytywnej w projektach, uczestnicy warsztatów mieli też szansę popracować ze swoim poczuciem dobrostanu dzięki konkretnym ćwiczeniom.

W ramach warsztatów koncentrowaliśmy się przede wszystkim na małych zadaniach, gdyż moim celem było pokazanie studentom, z jak wielu perspektyw można spojrzeć na zagadnienie wspierania dobrostanu poprzez projektowanie. Stopniowo przechodziliśmy od poznawania pojęć do roz-

wijania pomysłów na ich wprowadzanie w konkretnych projektach. W pierwszej części identyfikowaliśmy więc czynniki, które mogą wspierać dobrostan (np. pozytywne emocje, autonomia, zaangażowanie), aby przejść, w kolejnych ćwiczeniach, przez analizę wpływu określonych cech projektu na dobrostan, a w końcu wprowadzenie konkretnych rozwiązań do projektów z celowym założeniem zwiększenia dobrostanu.

W trakcie zajęć wykorzystałam dwa modele (frameworki): „Positive design” Desmeta i współpracowników (2013) oraz „Positive computing” Calvo i Peters (2014). Sądzę, że ich przybliżenie stanowiło wartość dla studentów, gdyż nie są one powszechnie znane w Polsce. Praca warsztatowa, dająca możliwość poświęcenia większej ilości godzin zagadnieniom psychologii pozytywnej, była wartością samą w sobie – w ramach regularnych zajęć trudniej byłoby przekazać i wypróbować w praktyce taką ilość wiedzy. Także sam proces warsztatowy związany z pracą w grupie, rozwiązywaniem problemów i prezentacją rezultatów pozwalał na rozwijanie umiejętności potrzebnych studentom ASP. Sądzę, że dzięki warsztatom udało mi się przekonać studentów, że dobrostan także można i należy projektować. W ocenie zwrotnej warsztatu – w której wzięło udział ok. 40% uczestników – studenci zwracali uwagę na możliwość wykorzystania zdobytej wiedzy zarówno w pracy zawodowej, jak i życiu prywatnym.



Współpraca interdyscyplinarna

Psychologia jest nauką stosowaną, a rezultaty prowadzonych w jej dziedzinie badań naukowych powinny napędzać działania związane z kreowaniem doświadczeń wielu ludzi. Każda możliwość współpracy międzyobszarowej psychologów z przedstawicielami wzornictwa jest szansą na tworzenie lepszych rozwiązań dla innych ludzi.

Wiedza z zakresu psychologii jest szczególnie potrzebna studentom wzornictwa, gdyż pozwala na uzupełnienie posiadanego przez nich potencjału empatii, zmysłu obserwacji i wrażliwości konkretną wiedzą i narzędziami, które udoskonalą rezultaty niemal każdego etapu projektowego. Współczesne projektowanie coraz częściej dotyczy wprowadzania zmian w zachowaniu ludzi i w tym obszarze podstawowa wiedza z zakresu psychologii jest po prostu niezbędna, gdyż może nie tylko przyczynić się do lepszych rezultatów, ale też ustrzec przed błędami będącymi wynikiem niepoprawnych założeń dotyczących przyczyn zachowań ludzi. Także doświadczenie produktu jest silnie związane ze specyfiką ludzkich procesów poznawczych, emocji, wartości. Znajomość ludzkich możliwości, ograniczeń i potrzeb może więc wzbogacić projektowane rozwiązania, a wykraczając poza użyteczność i ergonomię – diametralnie zmieniać doświadczenie produktu przez użytkowników. Psychologia pozwala lepiej zrozumieć innych, ale też same-

go siebie. Ten ostatni element poszerzania swojej wiedzy psychologicznej jest istotny dla kształcenia osób, które powinny rozwijać nie tylko własne zdolności twórcze, ale też posiadać ponadprzeciętny poziom umiejętności w zakresie np. komunikowania się, współpracy zespołowej, czy przedsiębiorczości.

Współpraca interdyscyplinarna jest także szansą zarówno dla studentów, jak i prowadzących, na spojrzenie na swoją dziedzinę z innej perspektywy. Konfrontacja własnych przyzwyczajęń, przekonań oraz czasem zbyt rutynowego posługiwania się językiem z perspektywą studentów, ich odmiennym rozumieniem niektórych terminów i założeń psychologicznych, jest świetnym wskaźnikiem tego, gdzie mieści się ślepy obszar naszej specjalizacji. Warsztaty interdyscyplinarne są dla mnie zawsze momentem, w którym wyraźnie widać, jak istotny jest proces komunikowania się oraz przedstawianie specyficznych dla dyscypliny pojęć w zrozumiałym i użytecznym sposób. Zwrócenie na to uwagi w trakcie warsztatów dodatkowo pogłębia wgląd uczestników w specyfikę pracy zespołowej i interdyscyplinarnej.



PROJEKTOWANIE W PRAKTYCE



PROJEKTOWANIE W PRAKTYCE

Grupa warsztatów „W praktyce” jest efektem bezpośredniej współpracy z firmami partnerskimi uczelni.

Grupa eSky to największe internetowe biuro podróży i lider sprzedaży usług turystycznych w Europie Środkowowschodniej. *Jak wizualizować doświadczenie użytkownika?* to warsztaty o technologii Journey Mapping, poprowadzony przez Krzysztofa Kaisera, eksperta eSky w dziedzinie najnowszych technologii oraz podróżowania. Mapowanie doświadczeń to proces wizualizacji złożonych interakcji człowieka z produktem. Zespół User Experience testuje, projektuje i dostarcza analiz do rozwiązań projektowych, ściśle współpracując zarówno z programistami jak i biznesem, przekładając ich cele i oczekiwania na projekty, makiety i prototypy usług.

AQForm (Aquaform Lighting Solutions) to nagradzana polska marka, w której portfolio można znaleźć nowoczesne oprawy oświetleniowe. Podczas spotkania *Przygotowanie do wykorzystania technologii OLED w projektach. Bezprzewodowe sterowanie Bluetooth* omawiano proces powstawania nowych produktów w praktyce – od projektu koncepcyjnego, do produkcji seryjnej (prowadzący: Marcin Borowski, manager działu R&D AQForm).

Prawda czy wyzwanie to propozycja kolektywu projektowego Musk, współtworzonego przez śląskich architektów: Józka Madeja, Katarzynę Sąsiadek i Weronikę Kiersztejn.

Na czym polega praca grafika w dorosłym życiu – od projektu biletu dla parku po tworzenie ogólnopolskiego, autorskiego produktu? Na podstawie wybranych case studies młodzi projektanci z własnej perspektywy przeprowadzali studentów przez proces projektowy.

Prawo autorskie w działalności twórczej grafików albo prawo autorskie do utworów plastycznych (prowadząca: prof. Katarzyna Grzybczyk, Uniwersytet Śląski) to warsztaty praktyczne, na których studenci uczyli się analizować i konstruować umowy z zakresu praw autorskich i umowy licencyjne.

dr hab. Anna Kmita



DR AGNIESZKA FUJAK

Od 8 lat główny projektant w firmie WISS. Szef działu projektowego.

Koordynator warsztatów *Future Special Vehicles* podczas Design na BezTydzień 2018.

Miałam wyjątkową okazję uczestniczenia w BezTygodniu z perspektywy zarówno koordynatora warsztatów, jak i przedstawiciela firmy WISS. To niezwykle doświadczenie. Od lat prowadzimy staże, współpracujemy z wydziałami projektowymi i realizujemy prace dyplomowe w firmie WISS. To szczególny rodzaj współpracy dla obu stron. Bardzo wymagający.

„Dbamy o siebie” było głównym hasłem wydarzenia – czy chciałabyś się do niego odnieść?

Uważam, że samo uczestnictwo studentów w tym wydarzeniu to nic innego jak „Dbanie o siebie”, a z pewnością o swoją przyszłość.

Jaką wartość niesie ze sobą warsztatowy tryb pracy?

Tryb warsztatowy w znacznym stopniu przypomina pracę w realnych, przemysłowych warunkach. Niezwykle rzadko, o ile w ogóle, mamy szansę na rozwój projektów w przeciągu semestru (3–4 miesięcy). W związku z tym dynamika pracy, konieczność konsultacji z różnymi specjalistami, na co dzień przypomina pracę warsztatową.

Oferta i spektrum warsztatów BezTygodnia jest ogromna. Będąc uczestnikiem chyba miałabym spory problem z wyborem konkretnych warsztatów tak, aby nie żałować niemożliwości uczestnictwa w innych. Szerokie spektrum tematów jest doskonałą okazją do weryfikacji poziomu





rozwoju projektowego studentów, fokusuje najistotniejsze problemy, wskazuje jakie tematy są najbardziej pożądane, co oczywiście pozwala elastycznie budować program edukacyjny. Studenci w stosunkowo szybkim czasie rozwijają swoje umiejętności oraz mają okazję skonfrontować je z systemem pracy innych prowadzących. Na etapie studiów jest to bezcennym doświadczeniem.

Niezwykle ważnym elementem towarzyszącym warsztatom jest konieczność pracy w grupie. System taki wymusza poniekąd burze mózgów, wymianę poglądów, rykoszetem wprowadzając do merytorycznych dyskusji i przedstawiania swoich opinii. To bardzo ważne, zwłaszcza dla osób wkraczających na rynek pracy.

Jakie rezultaty warsztatów postrzegasz jako najbardziej wartościowe dla siebie i studentów?

Z pewnością BezTydzień na stałe zagości w naszym firmowym kalendarzu. Innymi słowy: intensywny tydzień pełen pracy, nowych znajomości, wiedzy i okazji do wzbogacenia swojego portfolio.

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach – z czym Ci się kojarzy?

Z niepowtarzalną atmosferą, otwartością i przywiązaniem do regionu. A ponadto z zapachem kawy.



KRZYSZTOF KAISER

eSky
Projektant produktów cyfrowych.
Organizator cyklu prelekcji
i warsztatów UXUp! Laureat
nagrody Dobry Wzór w kategorii
usługi.

„Dbamy o siebie” było głównym hasłem wydarzenia – czy chciałbyś się do niego odnieść?

Chciałbym się odnieść do tego hasła w kontekście pracy projektanta. Myślę, że „dbanie o siebie” to dla nas przede wszystkim dbałość o samorozwój. Dla mnie oznacza to korzystanie z nowych metod oraz mierzenie się z problemami projektowymi spoza mojej specjalizacji.

Jaką wartość niesie ze sobą warsztatowy tryb pracy?

Warsztaty są przede wszystkim świetnym, angażującym narzędziem do nauki pracy w grupie. Zwiększają zaangażowanie i ułatwiają przepływ informacji wśród uczestników. Zauważyłem również, że praca warsztatowa buduje poczucie współwłasności i odpowiedzialności za powstający produkt.

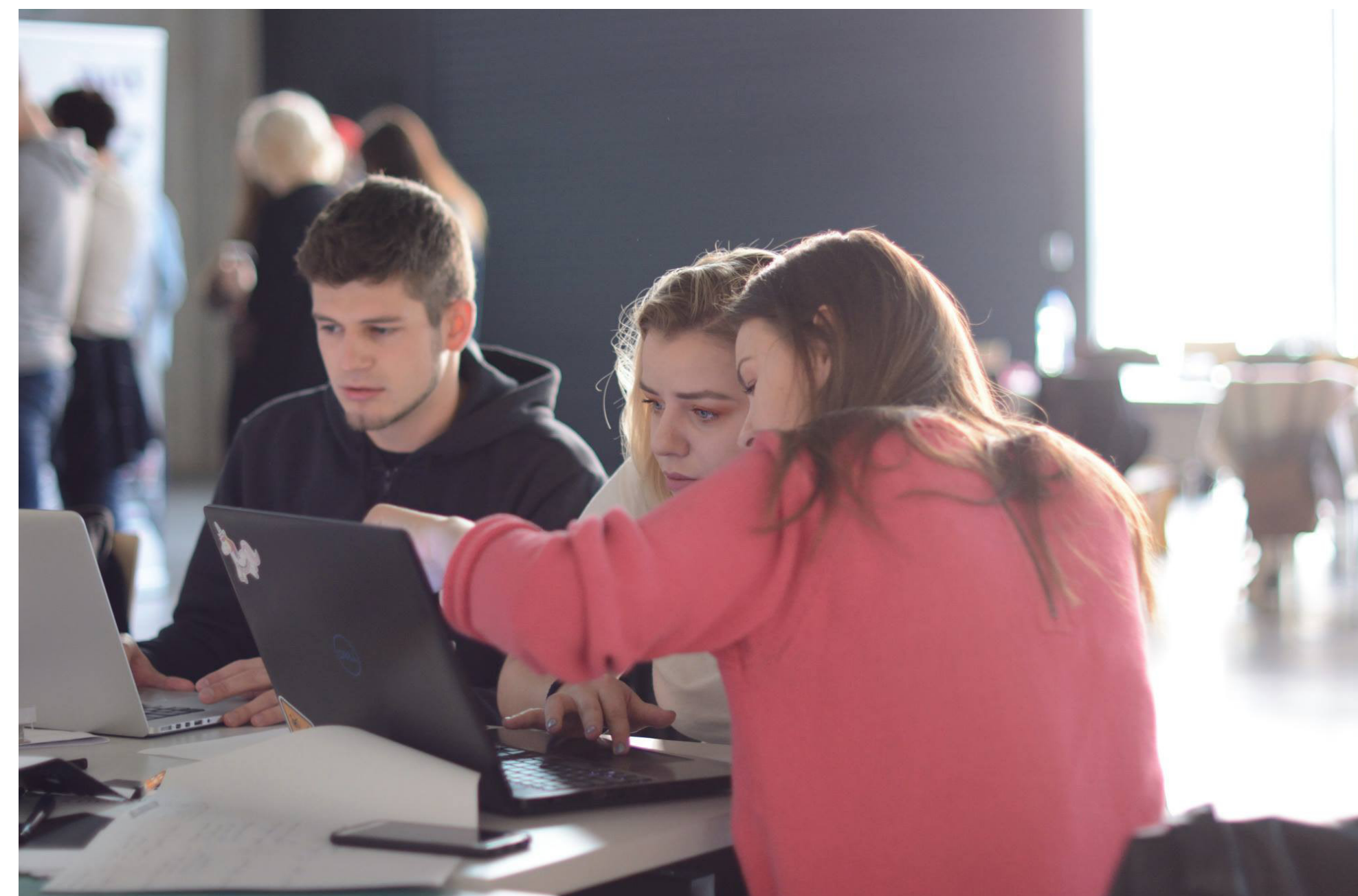
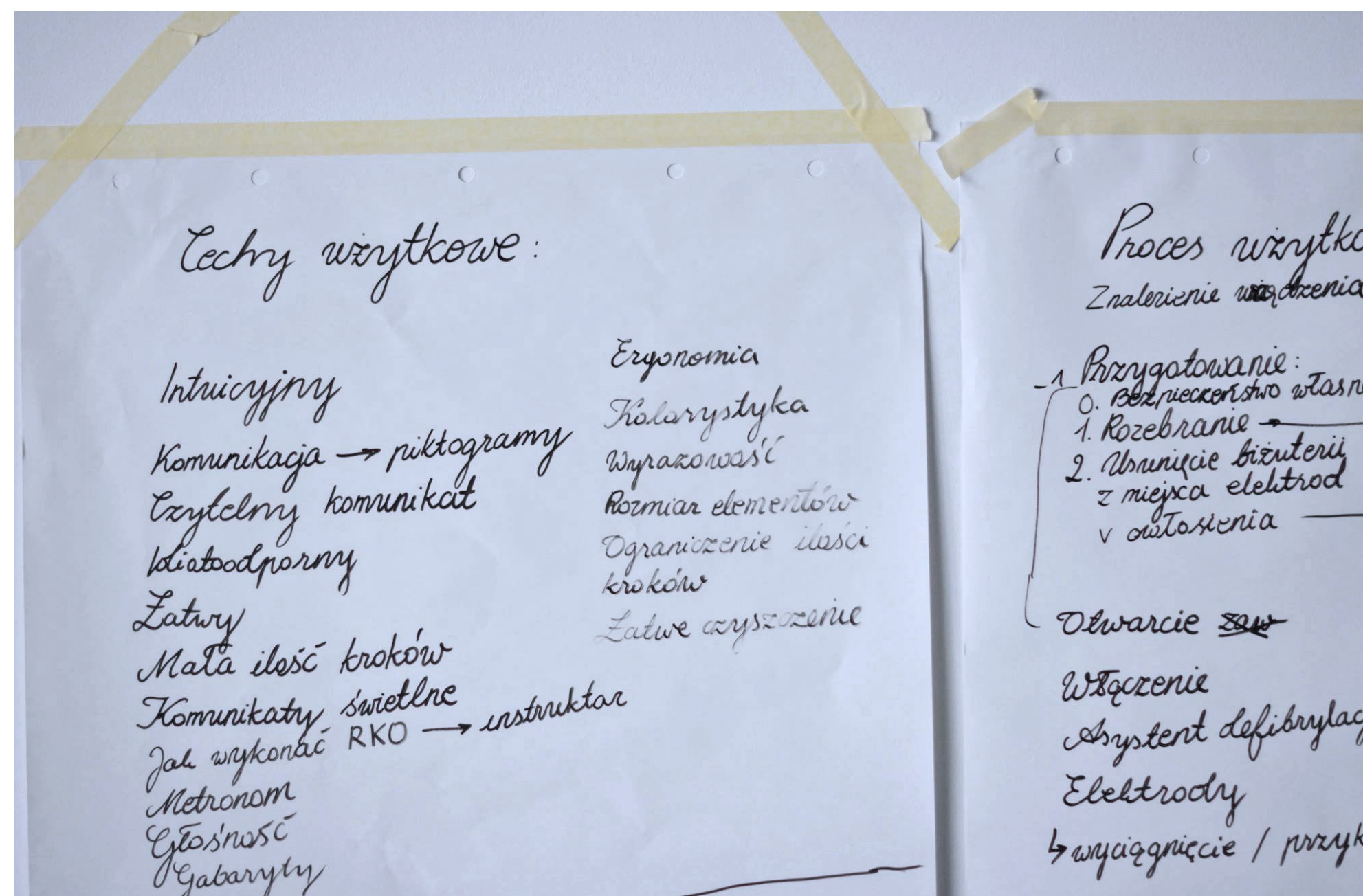
Jakie rezultaty warsztatów postrzegasz jako najbardziej wartościowe?

Te możliwe do zrealizowania ;)

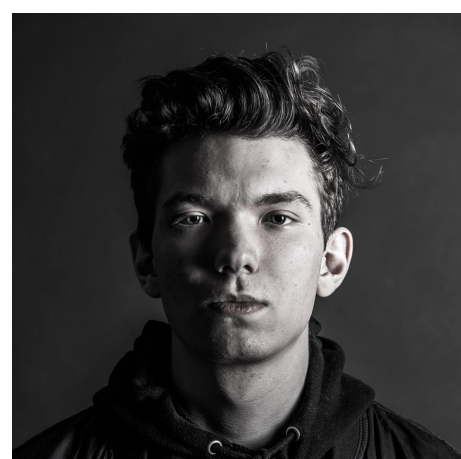
Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach – z czym Ci się kojarzy?

Z coraz bardziej nowoczesnym podejściem do edukacji artystycznej.





Na koniec, słowem podsumowania, dobrze jest oddać głos tym, dla których organizowane jest całe wydarzenie – studentom Wydziału Projektowego... Jak wymiana doświadczeń, uczestnictwo w warsztatach prowadzonych przez ekspertów z różnych dziedzin, poznawanie innych światów projektowych jest przez studentów odbierane? Z czym mają trudności? Co postrzegają jako największą wartość? Czy Design na BezTydzień jest dla nich ważny?



BARTOSZ PŁÓCIENNIK

Dla mnie BezTydzień to przede wszystkim czas eksperymentowania, działania poza swoją strefą komfortu. Warsztaty pozwalają mi pracować w większych zespołach projektowych i poznawać nowe obszary projektowania. Mimo że jest to czas intensywnej pracy, warsztaty traktuję jako formę relaksu, odskoczni od codziennych obowiązków projektowych.



PATRYCJA MAGRYŚ

Tydzień warsztatowy to swojego rodzaju święto naszej uczelni. Mamy możliwość współpracy ze specjalistami z różnych dziedzin projektowania. Nie ukrywamy, że nie jest to najprostsze zadanie dla studentów. Nowi prowadzący, zaskakujące zadania oraz całkowite, wielogodzinne poświęcenie się wymagają od nas dużo wysiłku.

Ale kto powiedział, że wiedza i doświadczenie przychodzą łatwo? Warsztaty są dla nas kumulacją energii i kreatywności oraz niezastąpioną skarbnicą wiedzy!



MAGDALENA GIERTUGA

Design na BezTydzień to jeden z tych elementów, dzięki któremu studia na katowickiej ASP są wyjątkowo cennym doświadczeniem. To czas, w którym porzucamy plan zajęć i mamy okazję zmienić narzędzia, kontekst, perspektywę, spróbować czegoś nowego. Jest to więc chwila mentalnego oddechu po intensywnym początku roku – niezwykle ważna w pracy kreatywnej. Dla studentów pierwszego roku to również moment na integrację z nowymi znajomymi, tworzenie pierwszych wspólnych projektów, poznawanie perspektyw zawodu, którego chcą się nauczyć – w dodatku pod okiem doświadczonych praktyków z Polski i zagranicy. Niektórzy z nas odkrywają nowe pasje i obszary zainteresowań, inni weryfikują swoje dotychczasowe umiejętności. Wszyscy poznają nowe metody pracy i rozwiązania problemów.

W projektowaniu istotna jest obserwacja. Równie ważne jest doświadczanie i interakcje z ludźmi. Warsztatowy BezTydzień dostarcza tych kluczowych składników nauczania przyszłych projektantów w pigułce – tempo jest intensywne: obserwujemy, słuchamy, działamy, dzielimy się, poznajemy, uczymy. Swój Design na BezTydzień zapamiętam na długo, a może nawet na całe życie :)



DAGMARA SZMAL

Za każdym razem jestem ciekawa tematów warsztatowych. Formuła jest komfortowa, w tym czasie nie mamy zajęć ale za to możliwość zapisania się na proponowane kursy. Każdy może „zaryzykować” wybranie zagadnień nawet niebędących w centrum jego zainteresowań. Wartościowe dla mnie jest to, że poznaję wykładowców z innych uczelni i praktyków. Różne tematy (zawsze bardzo interesujące), różni prowadzący, ciężka praca i na koniec satysfakcja. Nie wyobrażam sobie już studiów bez tego tygodnia.

WEEKDAYS

DESIGN

TABLE OF
CONTENTS

ABOUT THE FACULTY OF DESIGN 3

WEEKDAYS DESIGN 6

WORKSHOPS:

1ST YEAR 8

PRODUCT 15

VISUAL COMMUNICATION 25

MULTIMEDIA 31

INTERACTION 37

DESIGN IN PRACTICE 42

SUMMARY 47

ABOUT THE FACULTY OF DESIGN

DR MARTA WIĘCKOWSKA
Dean of the Faculty of Design

**DR HAB. AGNIESZKA
MAŁECKA-KWIATKOWSKA**
Deputy Dean of the Faculty of Design

The Faculty of Design of the Academy of Fine Arts in Katowice is a vibrant didactic and research centre, in which designers and scholars merge theory and practice, research and education. They passionately and successfully develop a wide range of design disciplines: from graphic design, through visual communication and product design, all the way to multimedia, while diligently educating young adepts of design. All this takes place in user-friendly and well-equipped spaces, where students can master the traditional design methods – in a print shop or ceramic studio, as well as the modern ones – in the studios of film, sound, animation using VR technologies, or a model shop, enabling the state-of-the-art prototyping, including 3D printing.

The Faculty of Design teaches graphic design and industrial design in a two-cycle framework of studies. It develops workshop skills and the ability of conducting a design process at the same time. Our mission is based on socially-responsible attitudes and thinking towards functional solutions, which respond to the actual, and not created, needs.

The educational programme helps students develop intellectually and technologically in the areas prerequisite to work as a contemporary graphic designer (typography, photography, editorial graphics, multimedia, type, poster, web, illustration, multimedia, games and animation design) as well in industrial design (product design, ergonomics, ser-

vice design, visual information systems, usability and interaction research). The classes are based on research, broad theoretical foundation, but also focus on useful individual skills related to composition, spatial operations, drawing, painting and graphics. The work environment, undertaken subjects and didactic methods are dedicated to increasing students' intellectual activity and enhancing desirable personality traits, such as non-conformism, creative invention and activity, inquisitiveness and selflessness.

The dynamics of design as a profession requires constant updating of the programme and extending it by new methods of work and sets of skills. It is therefore important to conjure up in future designers the need for constant development and the openness to new phenomena, so that, as graduates, they could find their way in the changing reality, concerning both the way of working and the awaiting challenges. Frequently, a designer assumes the role of a coordinator, a moderator of an interdisciplinary team, merging the work of various experts into a cohesive project and supervising its implementation. This entails the necessity of shaping the openness to different points of view and the ability of understanding propositions put forth by other professionals.

In response to these challenges in 2019 the faculty introduce new educational programmes for the two-cycle studies:

- Programme Inclusive Design: Health and Social Well-Being prepares for designing connected with improving the quality of life and well-being. It assumes including the recipients in the design process in the area of services, interaction, design for medicine and actions enhancing social bonds;
- Programme Designing Reading Experience and Interactive Storytelling prepares for designing solutions connected with reading experience, that is, the analysis and understanding of content, communicating of ideas, concepts and solutions by means of universal story-telling techniques based on narration, interaction and time-based media.

The programme is dedicated to shaping designers, who will be brave and responsible in their attitude to creating the future, capable of predicting and recognizing the needs of contemporary and future generations, value work in interdisciplinary teams, focused on self-development and auto-reflection. Such an attitude is recognized and appreciated on the market, especially in the face of the challenges connected with aging societies, rapidly developing technologies which affect social changes, and overexploitation.

Today, Katowice is a design centre acknowledged on the map of Europe, also thanks to the Faculty of Design of the Academy of Fine Arts in Katowice, which constitutes a body of opinion, educates outstanding designers and is a desirable partner for public institutions and business. It undertakes innovative operations, such as a course in service design, advanced type design trainings, multimedia experiments, research into visual information systems and other. A great success has been the Design Silesia programme, co-organized by the Academy of Fine Arts in Katowice with numerous partners in its social and economic surroundings. This project supported the industry of design services by increasing the awareness of the role designers play in public and private sectors. For more than ten years, the Academy has organized events recognized on the European scale – design conferences and reviews: Agrafa, A Well-designed Book, Arts&Bits and Design 32 – the best design graduate projects of Polish artistic academies. Out of those, Agrafa comes to the fore as a platform of intellectual exchange gathering diverse opinions from experts from all over the world and international audience. The theme of each event refers to the role of design and current challenges posed by the changing world – social changes, technological development, even political situation. It is worth noticing that Agrafa is not only a conference, but also an international review of the newest student achievements as well as design workshops, unique for their subject matter and applied methods.

The exchange of opinions, experience and methodology translates into a real development of the Faculty. This has given rise to another initiative – Design na BezTydzień / Weekdays Design, a week offering students the opportunity to participate in a wide range of workshops conducted by experts of diverse design areas, the designers from the Academy as well as other places – invited Polish and foreign guests.

DIZAJN NA BEZTYDZIEŃ / WEEKDAYS DESIGN

DR HAB. ANNA KMITA
Design Fundamentals Studio

In the Silesian lect “beztydzień” stands for weekdays. Design na BezTydzień / Weekdays Design are workshops organized by the Faculty of Design of the Academy of Fine Arts in Katowice, where students are accompanied by design from Monday to Friday, participating in workshops carried out by Polish and foreign experts, academic teachers, representatives of design studios and business. For a week, we change the fixed timetable for a workshop mode and meet at full-day intensive courses, dedicated to broadening and improving design competence and working in interdisciplinary teams.

This event aims to exchange good practice, open to the newest technologies and design methods, complement the didactic offer by unconventional, interesting notions. The important thing is the form: teamwork, which encourages more openness and communication and therefore helps achieve another quality.

From an extensive offer, students choose workshops and lectures broadening their interests and facilitating individual development. An additional value is the integration of students, who have a chance to work in interdisciplinary teams.

Design na BezTydzień / Weekdays Design 2018 is the third edition of meetings organized in this formula. Over the

last three years, we have welcomed experts in the areas of medical equipment design, ergonomics, 3D printing, type design, natural dyes, photography, illustration, virtual reality, user experience and many more.

“Let’s take care of each other” was the keynote of the workshops and lectures in the area of design, focussed around the notions of print design, visual communication, interaction and multimedia. It was complemented by a special design introduction programme, dedicated solely to the first year students. Every day, there was time allocated to open lectures, given by the invited guests in the screening room. The event was held from 12. to 16. November.

FIRST YEAR



FIRST YEAR WORKSHOPS

The workshops organized for the first-year students referred to the fundamentals of modelling and construction. In the modelling studio, the participants, supervised by the workshop leaders from the Faculty of Architecture and Design of the Academy of Fine Arts in Gdańsk, produced unusual objects. The analysis and interpretation of principles of physics and mechanics, as well as their creative application, resulted in student designs of unconventional time measuring “devices” (workshop *Time Machine*, leaders: dr hab. Piotr Mikołajczak, Mirosław Rekowski, MA).

The students starting their work with photography had an opportunity to learn about the specifics of working in a photographic studio on the workshops: *Introduction to Portrait and Still Life Flash Lighting in the Studio Conditions. RAW Files Edition in the Adobe Lightroom programme* (leaders: dr hab Piotr Muschalik, Prof. AFA, Michał Jędrzejowski, MA, AFA in Katowice).

Another meetings prepared with the first-year students in mind focussed on workshop skills: presentation drawing and calligraphy. Working in groups, students were designing a drawing concept of a new generation airport rescue vehicle (*Presentation Drawing*, leaders: Michał Latko, MA, Kinga Pawlik, MA, AFA in Katowice).

The participants of calligraphy workshops had an opportunity of learning about the basic calligraphic tools and techniques. The workshop leaders presented diverse styles and variations of calligraphic scripts, and the final task was designing one’s own monogram to a given format using the acquired skills and knowledge (*Calligraphy*, leaders: Marek Markiewicz, MA, Filip Ciślak, MA, AFA in Katowice).

dr hab. Anna Kmita



DR HAB. PIOTR MIKOŁAJCZAK

Academy of Fine Arts in Gdańsk

Co-leader, with Mirosław Rekowski,
MA, of workshops *Time Machine*
for the first year of industrial design
during Design na BezTydzień /
Weekdays Design 2018

Let's take care of each other was the claim of the workshop week 2018 – would you like to respond to it?
It is a very important claim. If not us, then who?

What is the value of the workshop formula?

The workshop mode is a valuable experience for students and workshop leaders alike. Workshops last a few days, have a rigid time frame and detailed objectives, which mobilizes to intensive work. It is therefore possible to achieve, over several days, results that take much longer during the regular studio work.

Students benefit from the dynamic design decision-making while working on the workshop theme. Decisions must be fast and equally fast will the participant see their consequences. The workshop mode allows them to gather experience in the accelerated course of design process.

What are the most valuable outcomes of your workshop both for you and the students?

A great advantage is meeting students with whom you do not work on a daily basis and you do not have the complex relationship connected with everyday education process. This gives the opportunity of testing your didactic methods under more latent conditions.



For students, it may be interesting to meet teachers who apply a different methodology, enriching their perception of studies in general.

The AFA Katowice... (please share your association)

I associate the AFA in Katowice with skillful organization, great working space, very engaged faculty and students. Also, with warm, friendly attitude towards invited guests.







 **PRODUCT**



PRODUCT

The group of workshops connected with the broadly taken product design has always been very popular among the participants.

This year we have invited a specialist in the area of public space design. In his workshop *Neighbours' Corner: Local Place to Meet the Community Fellows*, Matej Nikšič presented the ways of co-creating public spaces in the suburbs and other “difficult spaces” – places, in which it is possible to intervene/interfere to revive the space and facilitate contacts among residents from various backgrounds. The workshop introduced the criteria of urban space quality assessment, strategies of identifying groups of users and their needs, and its final product were prototypes of developed solutions.

In her workshop *Design Fictions: Complex Futures of Care*, Iohanna Nicenboim encouraged speculation about the future of care, from care technology to interaction with robots and artificial intelligence. It was pondered: How can automatization and algorithms affect our ability to provide care? How to create designs to be both responsible and valuable to the users? Design fiction was the tool of research and discussion about the social and cultural implications of technology in care. The participants became familiar with the techniques of critical and speculative design, such as diegetic prototypes, interaction metaphors and storytelling.

Another workshop: *First Aid Design – AED Defibrillator Study* was carried out by Jan Buczek, MA, from the Faculty of Design of the Academy of Fine Arts in Warsaw. There was conducted a design process of a medical device for automatic heartrate analysis and recovering its regular activity. It resulted in a presentation of a functional and user-friendly object as a form study, finalized with working mock-ups in replacement materials to 1:1 scale.

Within the workshops organized with the WISS company, the participants, divided into design teams, were asked to create a concept of a zero-emission new generation airport rescue vehicle, based on the provided initial data. The workshop was preceded by a presentation carried out by a WISS employee and the Academy lecturer, Agnieszka Fajak, who described the company's scope of activity and the main requirements to be met by current special vehicles (*Concept of a Multi-purpose Vehicle to Support Rescue Operations*, leaders: Michał Latko, MA, Kinga Pawlik, MA).

The students also had an opportunity to see the presentation of an age simulator Age Explorer, testing and experiencing firsthand the suit simulating movement restrictions (*Presentation of Novelties in Furniture Fittings, Workshop with Age Explorer*, leader: Robert Surma / Blum Polska), learning the process of casting silicone forms and producing one's own casts in polyurethane resin (*Material Workshops – res-*



PRODUCT

ins and silicones, leaders: Łukasz Zatorski / TR Solution, Mateusz Ignalski), and becoming familiar with technological and material possibilities of a ceramic studio, obtaining basic information about porcelain, porcelite and stoneware materials science, completing an assignment using gypsum and ceramic slips as well as modelling clays (*Ceramic Workshop – Introductory Course*, leader: Bogdan Kosak, AFA in Katowice).

DR MATEJ NIKŠIČ

Architect and urban designer,
researcher at the Urban Planning
Institute of the Republic of Slovenia
(UIRS)

Leader of workshops *Neighbours' Corner: Local Place to Meet the Community Fellows* during Design na BezTydzień / Weekdays Design 2018.

Let's take care of each other was the claim of the workshop week 2018 – would you like to respond to it?

For me as an urban designer it was a challenge to prepare a meaningful 3-day course for the students of design. Urban design is embedded into a rather complex framework of urban planning and all its physical, social and economic determinants which I feared would be too complex to address in a short workshop. Thus we started with each participant's own experience with her/his living environments and gradually added urban-design contents. The students were motivated and greatly combined and applied their previous knowledge to the tasks given within the workshop. The main aim of the workshop was to make them aware that any design intervention into a (semi-)public space will have consequences for its users, so they should be invited and included into a co-design processes. Through the discussions it was made clear that the students grasped this message, while there was still room to develop the final product further if there had been more time at disposal. For me as a tutor, the discussions with the students were precious because I rarely have an opportunity to discuss urban-related matters with design oriented mindsets – and students, with their open-minded and unorthodox thinking, were great interlocutors.

SOCIALISATION IN PUBLIC SPACE

supportive

- fence (safety)
- clean space (no litter)
- graffiti (welcoming)
- landscaping

un-supportive

- parking ⊕

Ns'C-RATIONALE

GOAL

- FLEXIBLE TO MEET THE NEEDS A ROBUST-ENOUGH FORM THAT

HOW TO BE ACHIEVED

- RESPECT EXISTING BEHAVIOUR PATTERNS
- COMPREHENSIVE APPROACH - UNDERSTAND THE WHOLE "NEIGHBOURHOOD"
- "THEMES" - STRUCTURE

What is the value of the workshop formula?

The workshop allows students to challenge their knowledge gained through the regular study programme within the concrete tasks given during the workshop. They are also forced to show their project management skills – in order to fulfil their tasks within a short time, they have to organise their activities in a most effective way. They also practice team work and public presentation skills. Above all, the workshop is a step out of their study routine, they get challenged by the professionals outside the faculty, which inevitably broadens their horizons. The workshop formula has a high value for the tutors too – it challenges them with setting up some tasks within the broader socially-relevant goals in order to illustrate to the students the meaning and the value of the knowledge they are gaining through the study process.

What are the most valuable outcomes of your workshop both for you and the students?

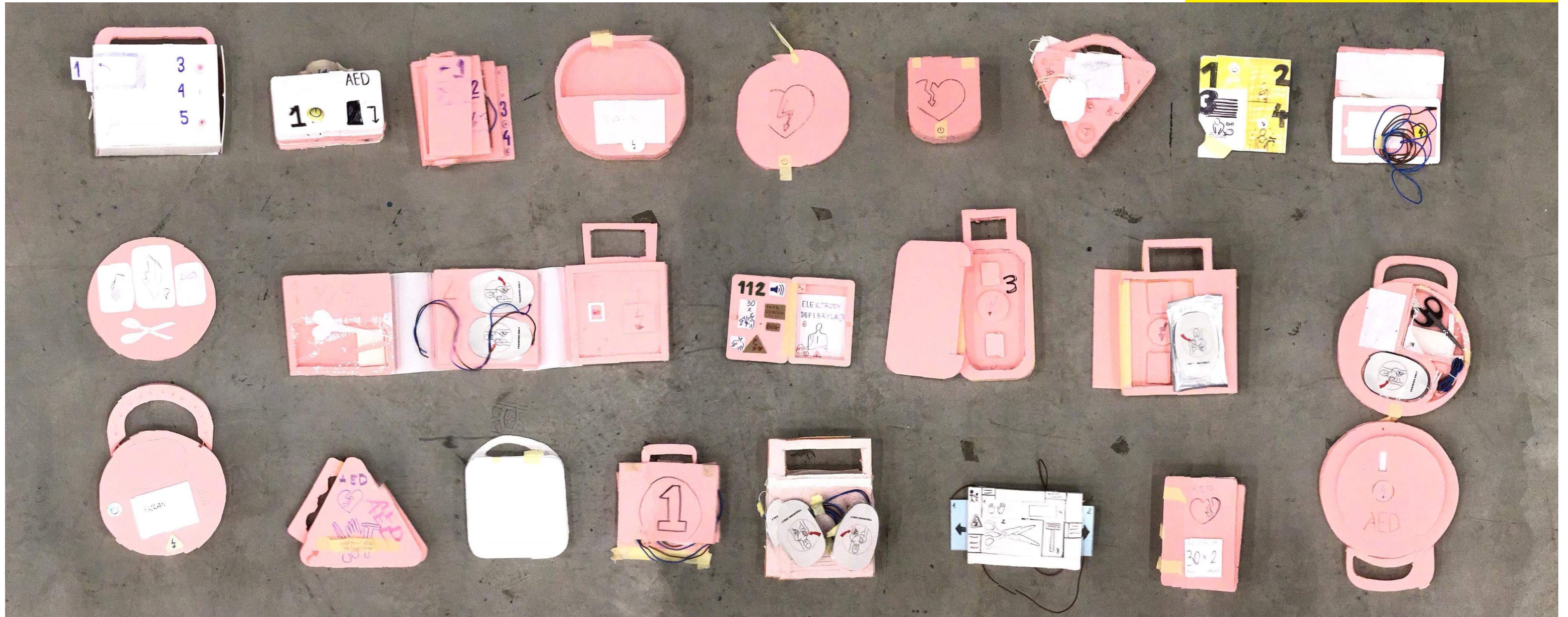
More than in the final product itself, I find value in the whole workshop process (from common definition of concrete tasks through developing the project idea and some concrete solutions at the end) which enabled us all (the students as well as myself) to switch the roles from professionals to citizens and back, and thus consider the important roles that the professionals play in the co-design processes of the urban environments. Hopefully, the students

saw value in this and would apply the people-centred design in their future projects too.

The AFA Katowice... (please share your association)

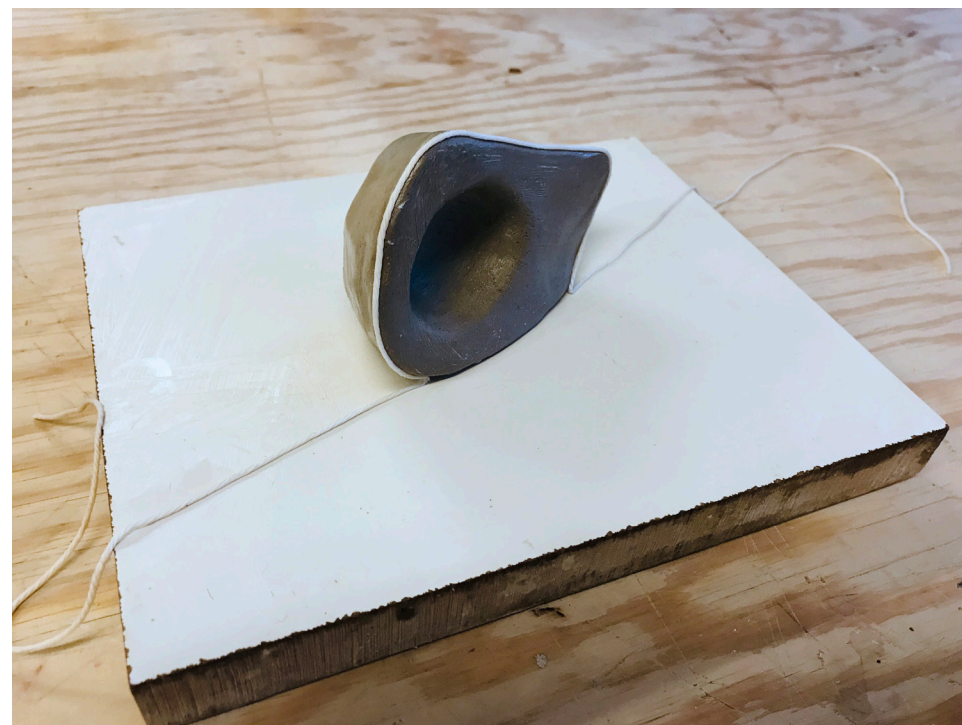
I was thrilled with the positive energy of the faculty team that I had a chance to meet – it was clear to me that the team members are motivated to provide a good study programme and a positive learning experience to the students. Additionally, the very good facilities (e.g. the faculty's model-shop) are something that makes AFA stand out. My general experience of Katowice was very nice, the city has a good basis for the future development, I will gladly pay a visit again when an opportunity arises.

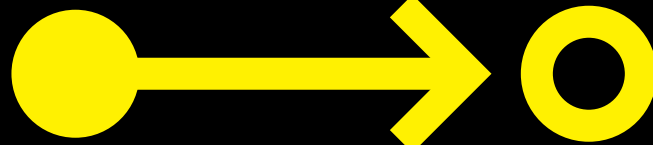










 **VISUAL
COMMUNICATION**



VISUAL COMMUNICATION

Editorial design and type design is a showcase of the Faculty of Design in Katowice. Martin Majoor is a Dutch designer of books and typefaces, including the reward-winning Scala, which is now considered a “classic” among the first digital fonts. For our Academy, he has conducted workshops connected with typography; this time: *Designing a Sans in Two Days*. Its participants obtained skills in calligraphy, type design, verifying and evaluating their own designs.

In turn Rob Weller, director of Simplification Centre and president of the International Institute for Information Design IIID, carried out workshops connected with improving the legibility of public documents. Students learned how the graphics and typography can facilitate the reception of information. They worked on real-life examples and improved them so that the new solutions could be presented and convince institutions to use the redesigned templates.

The Words – second (revised) editions – dramaturgy workshop, conducted by dr hab. Grzegorz Olszański (University of Silesia) and dr Magdalena Nazarkiewicz (AFA in Katowice), was dedicated to students interested in creating graphic novels, shaping their own literary and artistic worlds, searching for creative inspiration in the world of letters.

dr hab. Anna Kmita



ROB WELLER

Director of the Simplification Centre,
president of the International
Institute for Information Design IIID

Leader of workshops *Transforming
Information for Citizens* during
Design na BezTydzień / Weekdays
Design 2018.

Let's take of each other was the claim of the workshop week 2018 – would you like to respond to it?

This is a great claim – students and staff learning from each other.

What is the value of the workshop formula?

I would have loved to take part in this when I was a student, many years ago... It can be difficult to see your course in a professional context, and the students can meet a wide range of different people, from different countries, as well as from other cities in Poland. The format gives enough time to get to know each other, and is much better than just a lecture.

The staff will also get ideas and inspiration from the visiting teachers. They are not isolated but feel part of a wider community.

What are the most valuable outcomes of your workshop both for you and the students?

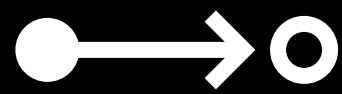
I hope the students gained some new insight into my specialism, information design. It's not always the most glamorous part of design, but we tackle real problems of social importance, and I enjoyed working with them very much.

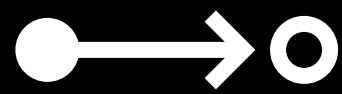


The AFA Katowice... (please share your association)

The AFA Katowice is very impressive – a beautiful and functional modern building, which supports social interaction and teaching. The organisation of the workshop week shows leadership, and I am telling everyone what a great place it is.







—  **MULTIMEDIA**



MULTIMEDIA

The group of workshops related to multimedia focussed on video projects, game design, multimedia installations or performances using specialistic software.

Ronnie Deelen, lecturer of the Royal College of Art in London, creates sound scripts and rhythmic experiments by means of a modular synthesizer. Conducting the workshop *Noise against Noise*, he joined the participants in building white noise generators and observing the ways of its control and application. The projects to which he invited the students are acoustic experiments related to modular synthesis, electronics, sound design, audio-visual interactions and physical calculations.

Procedural Methods of Creative Work in TouchDesigner were presented in the form of lectures and workshops by Piotr Wojtczak, a freelancer who designs and creates animations, plays synthesizers, co-created the audio-visual project *Modulartelevision*, merging his passion for audio and video synthesis.

The programme of *Fusion* workshops, which included composition of motion pictures, creating special effects, rotoscoping, motion tracking, stereoscopy allowing to put two- and three-dimensional images together, was carried out by dr hab. Piotr Welk, Professor in the Chair of Multimedia of the Academy of Fine Arts in Warsaw.

Unreal Engine 4 was a lecture and workshops in the construction of light conducted by Aleksander Caban, MA, AFA in Katowice, an expert in creating games and artistic experiments by means of virtual reality. How does light work in Unreal Engine 4? How to correctly prepare models for lighting? What are the possibilities of dynamic lighting in the game engine? These and other questions were discussed by workshops participants.

One of the most difficult issues an animator may come across is providing the film characters with authenticity by means of speech and facial expressions. How to employ contemporary technology to accelerate the make-up process and develop individual features of a character or directly transfer the acting style onto it? Students learned about it during the *Faces and Speech in 3D* workshops, carried out by Michał Rodziński from the Academy of Fine Arts in Katowice and Grzegorz Łukawski, actor of the Słowacki Theatre in Krakow.

Self Publish, Be Happy were workshops focussed on working with photographic sequence, collaboration between a photographer and a designer as well as the connections between image and text in photo books. They included the notions of analysis and editing of photographs, building a narrative, typography, selecting the paper and designing other physical aspects of a book, such as modern book-binding solutions (leaders: Barbara Kubska, MA, Katarzyna Wolny, MA, AFA in Katowice).

dr hab. Anna Kmita



PROF. BOGDAN KRÓL

Animation and Computer Games
Studio

The Animation and Computer Games Studio conducted two competence-extending workshops in the area of multimedia for students. One referred to face and speech scanning, while the other involved a lecture and workshops on lighting construction.

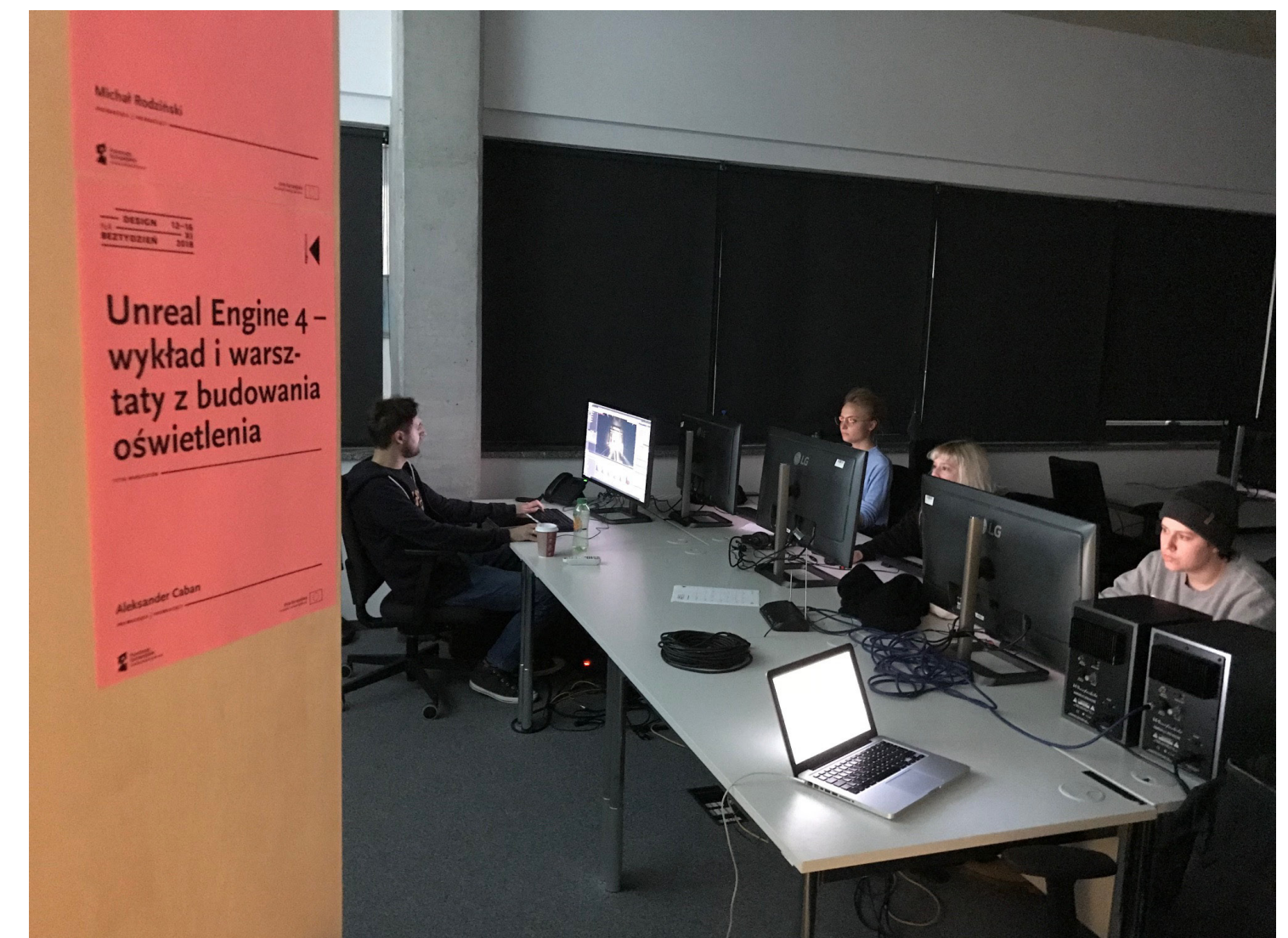
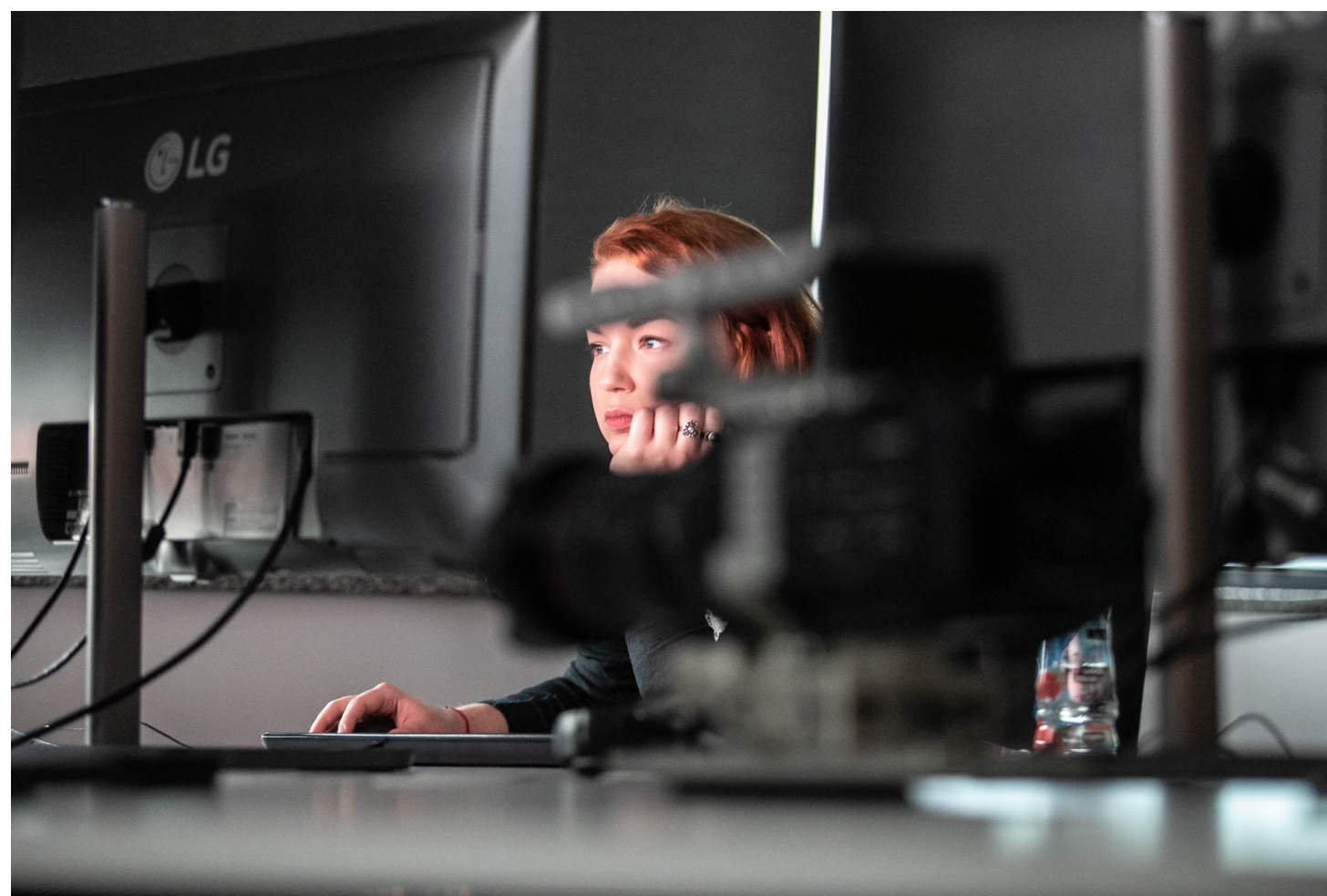
Within the face and speech scanning workshops there were conducted classes with a professional actor. The lecture referred to the ways of producing characteristic facial expressions, corresponding to emotional and mental states or involved in pronunciation. In multimedia, animation and computer game design the notion of acting by means of facial movements is very important to the adequate transfer of emotions and creating the synergy with imaging and sound. The participants had an opportunity to become familiar with the basic acting skills and the methods of exaggerating gestures and facial expressions. In the second part of workshops, students learned about the newest technological possibilities of scanning by means of unique Dynamixyz set and merging the recorded image with a 3D face model in real time. The presented tool is used in the film and computer game industry for creating characteristic facial expressions and merging the face movements with corresponding pronunciation of particular words.

The participants of *Unreal Engine 4* workshops became familiar with possible applications of modules for creating

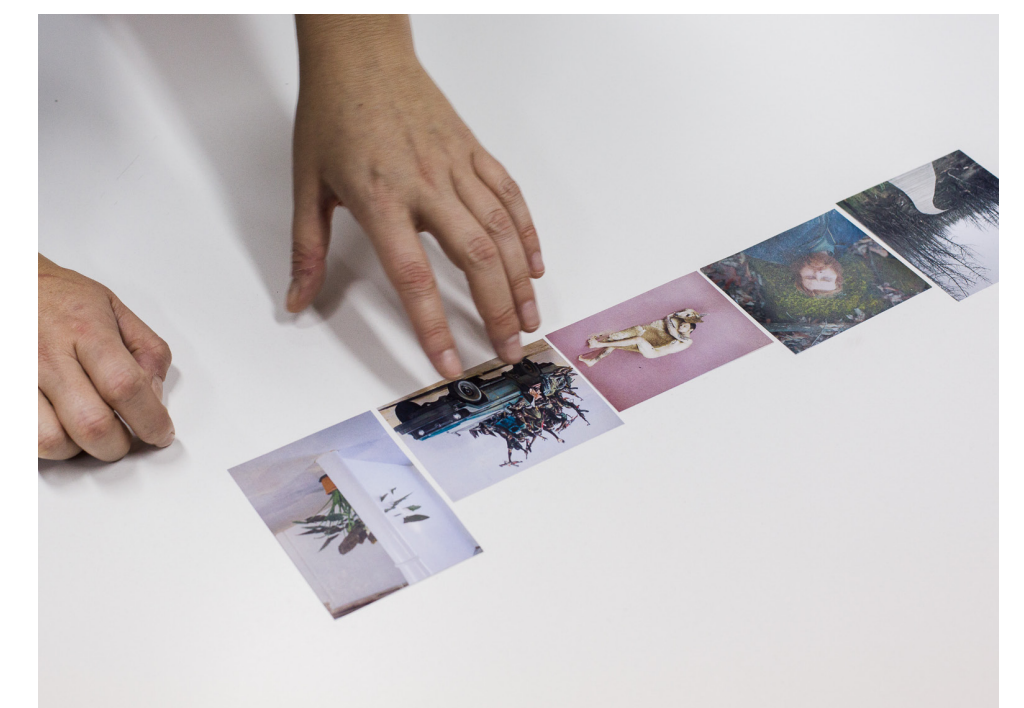
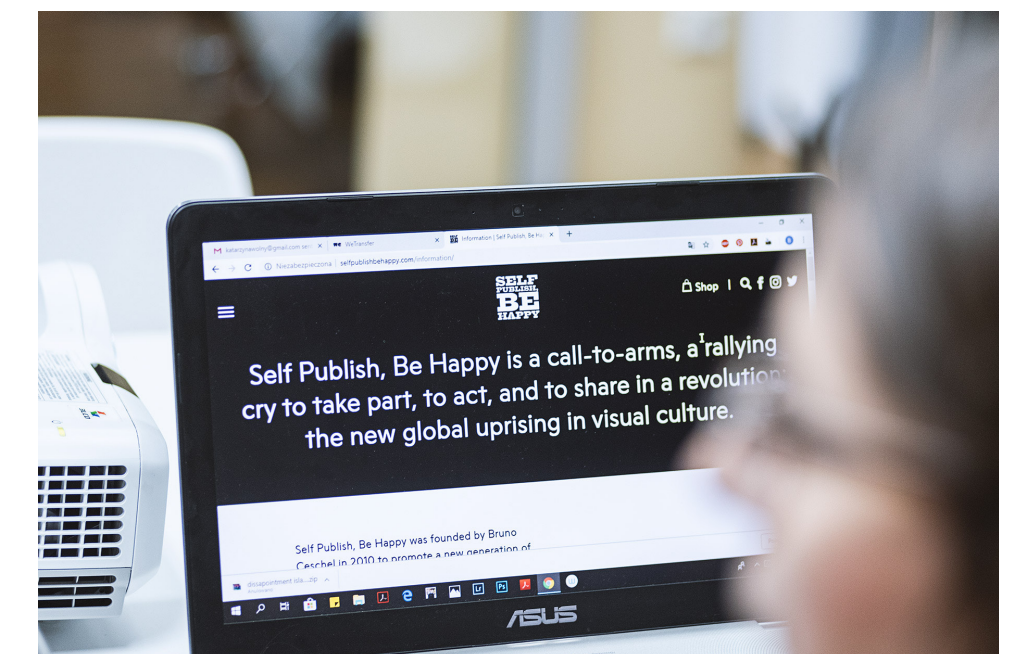
lighting, simulating given situations for the purposes of designing characteristic 3D locations. Learning about a matrix producing various light effects on the matter, it was possible to create specific atmosphere of designed location compositions and analyse the light process resulting from different types of light cast on virtual objects.

Unreal Engine is a game engine produced by Epic Games. Originally used for games, it also found application in film and animation. It is a perfect tool environment for creating gameplays in the virtual reality, maintaining complete simulation of all phenomena, making up materials, textures and lighting. All this, along with its high technological level, encourages many game makers to use Unreal Engine for visualisations and virtual animations.





Unreal Engine 4 –
wykład i warsz-
taty z budowania
oświetlenia



 **INTERACTION**



INTERACTION

In the *Interaction* group of workshops there met diverse design themes.

Empathy in Design, User Experience Reserach in Practice was a workshop carried out by Małgorzata Fajger (sociologist and user experience researcher) and Wiktoria Łucarz (designer, who teaches how to conciliate coding and design) of Edisonda company. Application design is a process requiring learning about the needs, preferences, and often also emotions of the users. How does one prepare for this? Research involving the users is a vital stage of projects. During the workshop, participants were informed about the types, application and basic methodology of social studies.

Creative coding were the workshops referring to coding for those curious about the new face of programming conducted by Wiesław Bartkowski and Krzysztof Goliński – advocates of creative, expressive and generative coding, focussed on creating interactive messages, installations and objects.

In Pursuit of Well-Being – Positive Psychology for Designers was presented to students by dr Patrycja Rudnicka (University of Silesia). Positive psychology, contrary to the traditional one, explores the areas of human growth and development. The workshop aimed to make the participants familiar with the idea of positive psychology and the

possibility of using its methodology at different stages of design process. The notion of positive experience was defined, along with the potential of it being supported by design.

Prototype. Quick Construction of Digital Product was carried out by Paweł Capaja and referred to practical knowledge related to creating project vision, interface components, mock-ups and a prototype.

Scrum as the Way of Agile Product Construction (leader: Iwona Franke) helped the participants discover the Scrum framework and Agile practices.

Workshop: *The Word Is a Maker's Tool – Care to Be Understood* (leader: Hanna Kostrzewska) helped students in project descriptions and prepared for efficient promotion of creative activities by means of written word.

The classes: *Violence-Free Feedback Communication* (leader: Patrycja Wala) made the participants aware of how feedback facilitates self-developmnet, education, as well as the contact and relations in a team.

dr hab. Anna Kmita



DR PATRYCJA RUDNICKA

University of Silesia

Leader of workshops *In Pursuit of Well-Being – Positive Psychology for Designers* during Design na BezTydzień / Weekdays Design 2018.

Workshops

Within workshops, I had the opportunity to provide students with basic knowledge about positive psychology and its techniques – the area of psychology offering many possibilities in reference to “taking care of oneself” as well as “taking care of others,” in this case – the recipients of design. Such was the course of our workshops – we were dealing with our well-being and the ways of accounting for it in the design process and the design itself.

Positive psychology concentrates on human developmental abilities, our well-being and happiness, but also disposes of tools facilitating practical implementation of its assumptions. Therefore, beside learning about various methods of work and theoretical models allowing to introduce positive-psychology interventions in projects, the participants had a chance to work with their sense of well-being by means of concrete exercises.

The workshops focussed mainly on small tasks, as I wanted to show students the variety of perspectives that can be taken at the notion of facilitating well-being with design. Gradually, we moved from learning about concepts to developing ideas of how to apply them in particular designs. Thus, in the first part we identified the factors that could support well-being (e.g. positive emotions, autonomy, en-

gagement) in order to carry out, in subsequent exercises, the analysis of influence that given features of design have on well-being, and finally introduce particular solutions into projects with the purpose of enhancing well-being.

During the classes I made use of two frameworks: “Positive design” of Desmet et al. (2013) and “Positive computing” of Calvo and Peters (2014). I think becoming familiar with them was valuable to the students, because these frameworks are not common in Poland. The workshop mode, enabling me to dedicate more hours to the ideas of positive psychology, constituted a value in itself – within regular classes it would be more difficult to explain and test such a body of knowledge. Also the very workshop process connected with teamwork, problem solving and presentation of results allowed to develop skills necessary to AFA students. I think that the workshops let me convince the participants that well-being can and should be designed. In the post-workshop feedback – provided by c. 40% of participants – students indicated the applicability of the obtained knowledge in their professional as well as private lives.

Interdisciplinary collaboration

Psychology is an applied science, and the results of its research should drive operations connected with creating experiences of many people. Every possibility of interdisciplinary



WEEKDAYS DESIGN

INTERACTION

SUMMARY



collaboration between psychologists and industrial designers is a chance of creating better solutions for others.

The knowledge from the area of psychology is especially important to the students of industrial design, as it allows them to complement their potential of empathy, sense of observation and sensitivity with concrete knowledge and tools, which can improve the results of almost every stage of design. Contemporary design increasingly entails introducing changes to human behaviour and in this respect the fundamental knowledge of psychology is simply indispensable, not only due to improving the results, but also in order to avoid mistakes originating from erroneous assumptions as to why people behave in a certain way. Also product experience is closely related to the specifics of human cognitive processes, emotions, values. Being familiar with people's capabilities, limitations and needs can therefore enrich the design solutions, and going beyond usability and ergonomics – diametrically change how the users experience the product. Psychology helps to better understand others and oneself. This last element of expanding one's knowledge of psychology is important to the education of persons who should develop not only their creative abilities but also dispose of an extraordinary level of skills in the scopes such as communication, collaboration or enterprise.

Moreover, disciplinary collaboration provides students and workshop leaders with the opportunity of looking at their discipline from a different perspective. Confrontation of one's own habits, convictions and, sometimes, excessively routine use of the language with students' perspective, their different understanding of certain terms and assumptions of psychology, is a great indicator of the blind spot of our speciality. Interdisciplinary workshops are always the moment I clearly see the significance of communication process and presenting the notions characteristic of my field in a comprehensible and useful manner. As this becomes evident in the workshops, the participants obtain even deeper insight into the specifics of team and interdisciplinary work.



WEEKDAYS DESIGN

INTERACTION

*In Pursuit of Well-Being – Positive Psychology for Designers,
The Word Is a Maker's Tool – Care to Be Understood*

88



A thick yellow line graphic consisting of four segments: a horizontal segment, a downward diagonal segment, an upward diagonal segment, and a final downward diagonal segment.

**DESIGN
IN PRACTICE**



IN PRACTICE

The group of workshops “In Practice” is the effect of direct collaboration with the partner companies of the Academy.

The eSky group is the largest on-line travel agency and the sales leader of touristic services in Central and Eastern Europe. *How to Visualize User Experience?* was a workshop on Journey Mapping technology carried out by Krzysztof Kaiser, the eSky expert in the area of the newest technologies and travel. Experience mapping is a process of visualization of complex interaction of a person with the product. The User Experience team test, design and provide analyses to design solutions, in close collaboration with programmers as well as the business, coining their goals and expectations into projects, mock-ups and prototypes of services.

AQForm (Aquaform Lighting Solutions) is an award-winning Polish brand, whose portfolio includes modern lighting fixtures. The meeting *Basics of Using OLED Technology in Projects* discussed the process of new product making in practice – from conceptual project to mass production (leader: Marcin Borowski, manager of R&D department, AQForm).

Truth of Dare is the proposition of a design collective Musk, co-founded by Silesia architects Józek Madej, Katarzyna Sąsiadek and Weronika Kiersztein.

What is graphic designer’s job in adult life – from park ticket design to all-Poland author’s product? Based on case studies, the young designers used their own perspective to lead students through the design process.

Copyright Law in Graphic Designers’ Creative Activity or Copyright to Artpieces. (leader: Prof. Katarzyna Grzybczyk, University of Silesia) was a practical workshop preparing students to analysing and constructing copyright contracts and licence agreements.

dr hab. Anna Kmita



DR AGNIESZKA FUJAK

The main designer of the WISS company for 8 years. Head of design department.

Coordinator of workshops *Future Special Vehicles* during Design na BezTydzień / Weekdays Design 2018.

I had a unique opportunity of taking part in BezTydzień both as a workshop coordinator and a representative of the WISS company. It is an extraordinary experience. In WISS, we have held apprenticeships, collaborated with design departments and executed graduate projects for years. It is a special kind of collaboration for both sides. Very demanding.

Let's take care of each other was the claim of the workshop week 2018 – would you like to respond to it?

I think that the very participation of students in this event is nothing else but “Taking care of oneself,” and surely of one's future.

What is the value of the workshop formula?

To a large extent, the workshop mode resembles working in real, industrial conditions. Rarely, if ever, do we get a chance to develop projects over a semester (3–4 months). Therefore, the day-to-day work dynamics and the necessity of consulting various experts is a lot like workshops.

The offer and spectrum of BezTydzień workshops is extensive. As a participant, I would have quite a problem choosing particular workshops without regretting not joining another. The wide range of subjects is a great opportunity of verifying the level of students' design devel-





opment, focusses the vital problems, indicates the most desirable themes, which obviously allows for flexible construction of educational programme. In a relatively short time, students develop their skills and have a chance to confront them with the system of work presented by different workshop leaders. During study time, such experience is precious.

The key element accompanying workshops is the necessity of working in groups. This system enforces brainstorming, exchange of opinions, and rebounds as an introduction to matter-of-fact discussions and expressing one's views. It is very important, especially to people entering the labour market.

What are the most valuable outcomes of your workshop both for you and the students?

BezTydzień will surely become a permanent position on our company's calendar. In other words: an intensive week filled with work, new contacts, knowledge and opportunities of extending one's portfolio.

The AFA Katowice... (please share your association)

Unique atmosphere, openness and attachment to the region. And the fragrance of coffee.





KRZYSZTOF KAISER

Digital products designer. Organizer of the cycle of lectures and workshops *UXUp!* Winner of the Good Design award in the Service category.

***Let's take care of each other* was the claim of the workshop week 2018 – would you like to respond to it?**
I would like to respond to this claim in the context of designer's work. I think that "taking care" of oneself refers mostly to taking care of one's self-development. To me, it means using new methods and facing design challenges from beyond my speciality.

What is the value of the workshop formula?

First and foremost, workshops are a great, appealing tool of learning teamwork. They increase engagement and facilitate the exchange of information among the participants. I have also noticed that workshops build the sense of co-ownership and responsibility for the designed product.

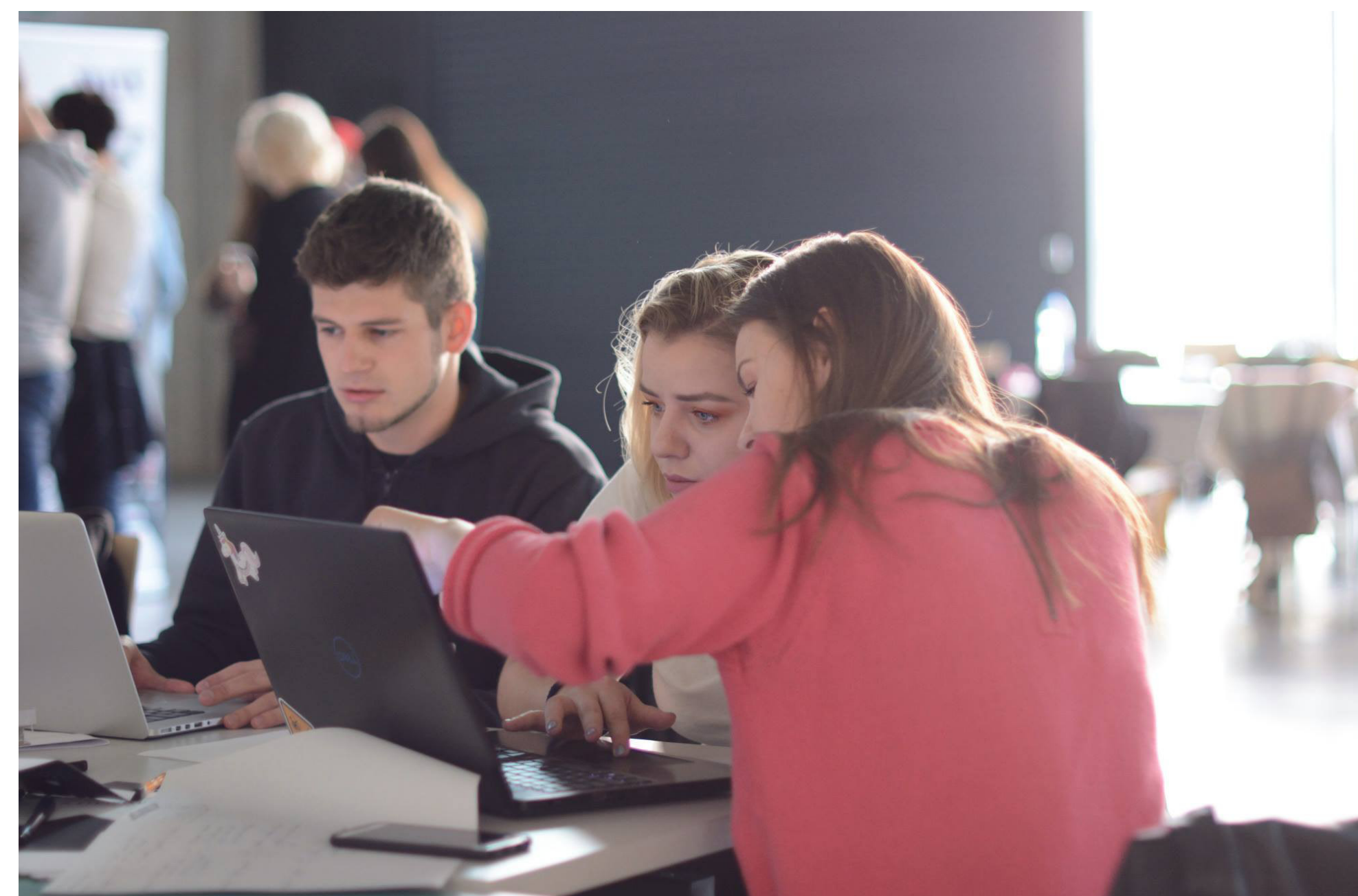
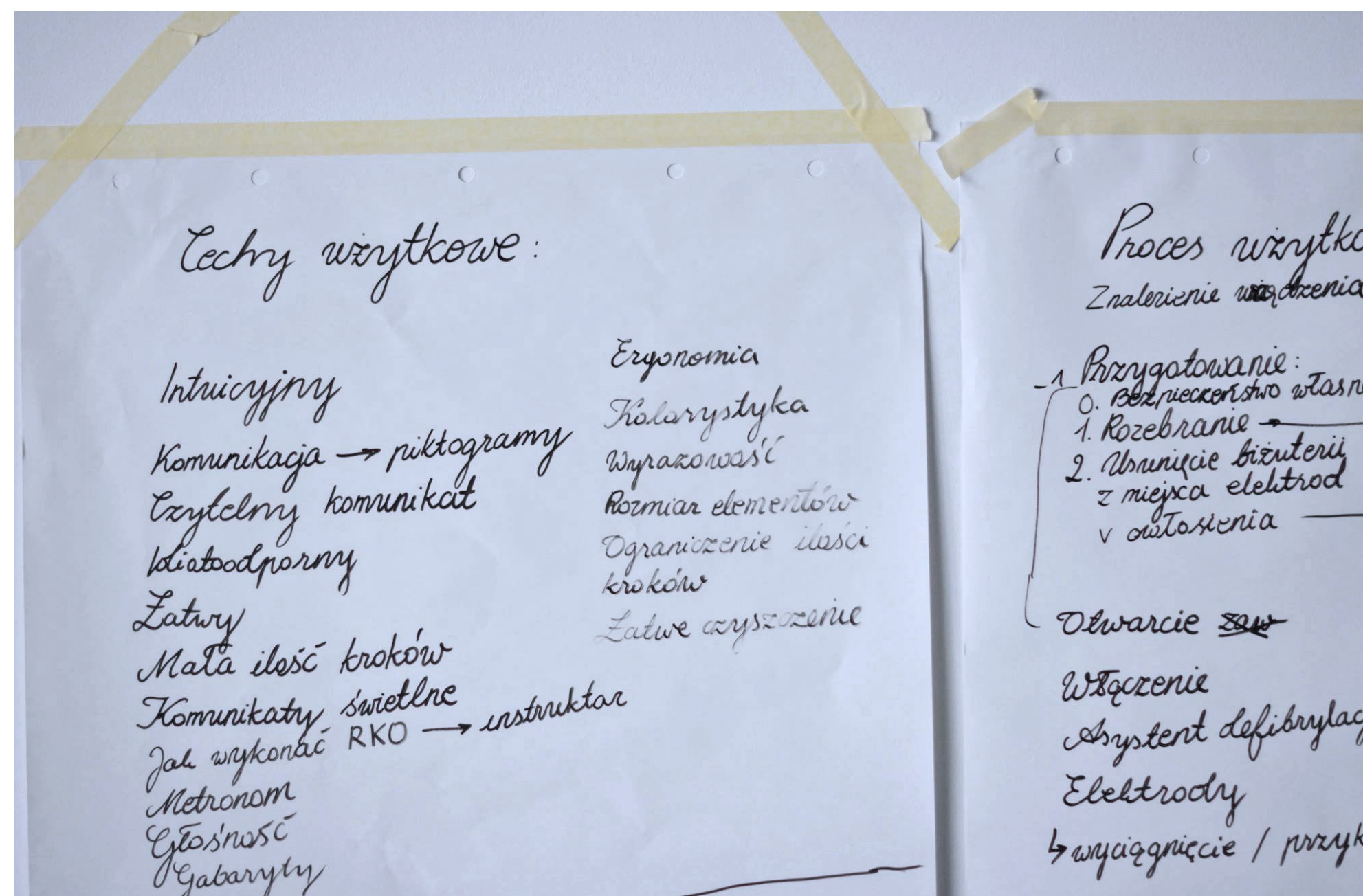
What are the most valuable outcomes of your workshop both for you and the students?

The implementable ones ;)

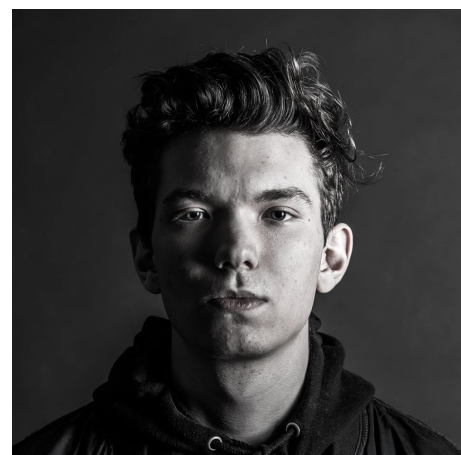
The AFA Katowice... (please share your association)

The increasingly modern approach to artistic education.





Summing up, it is good to give the floor to those, for whom the whole event is organized – the students of the Faculty of Design... How is the exchange of experience, participation in the workshops conducted by experts in various disciplines, learning about other design worlds received by students? What do they find difficult? What do they perceive as the most valuable? Is Design na BezTydzień / Weekdays Design important to them?



BARTOSZ PŁÓCIENNIK

To me, the BezTydzień workshop week is first and foremost the time of experimentation, operating outside my comfort zone. The workshops allow me to work in larger design teams and get familiar with new areas of design. Although it is a very intensive time, I treat the workshops as a form of relaxation, a leap away from my day-to-day design chores.



PATRYCJA MAGRYŚ

The workshop week is a sort of holiday at our Academy. We have a chance of collaboration with experts in various areas of design. There is no hiding that it is not the easiest task for students. New workshop leaders, surprising assignments and the long hours of total devotion takes a lot of effort. Knowledge and experience

don't come easy after all. The workshops are a culmination of energy and creativity as well as an unmatched treasury of knowledge!



MAGDALENA GIERTUGA

Design na BezTydzień / Weekdays Design is one of the elements that make studies at the AFA Katowice a profoundly valuable experience. It is the time when we abandon the regular timetable and get an opportunity to change the tools, context, perspective, try something new. It is also a time of mental breather after the intensive start of the academic year – essential to creative work. For the first year students, it is also a moment to integrate with new friends, create first projects together, get familiar with various perspectives on the profession which they want to learn – under the watchful eye of seasoned professionals from Poland and abroad. Some of us discover new passions, others verify their existing skills. We all learn new methods of work and problem solving. Observation is essential to design.

Experience and interaction with others are equally important. The Weekdays workshops provide these key components of education of the future designers in a pill – it is intensive: we observe, we listen, we act, we share, we get to know one another, we learn. I will remember my Weekdays Design for long, maybe all my life:)



DAGMARA SZMAL

I am always curious about the workshop themes. The formula is comfortable, because the regular classes are suspended and we have an opportunity to join the offered courses instead. Everyone can even “risk” choosing subjects out of one's normal focus. What I find valuable is meeting lecturers from other academies and the professionals. Diverse but always interesting themes, various workshop leaders, hard work and eventually – satisfaction. I cannot imagine my studies without this week.

REDAKTOR
EDITED BY
dr hab. Anna Kmita

RECENZENT
REVIEWED BY
dr hab. Justyna Kucharczyk, dr hab. Anna Miarka

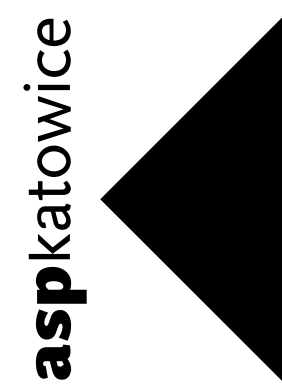
PROJEKT GRAFICZNY I OPRACOWANIE ZDJĘĆ
GRAPHIC DESIGN OF PUBLICATION AND
PHOTOGRAPHS
IDEE Agata Korzeńska

TŁUMACZENIE
ENGLISH TRANSLATION
Alicja Gorgoń

KOREKTA I REDAKCJA JĘZYKOWA
POLISH EDITING AND PROOFREADING
Alicja Gorgoń

AUTORZY ZDJĘĆ
PHOTOGRAPHS
Krzysztof Szewczyk
Barbara Kubska
Marta Więckowska
Anna Kamieniak
Jan Buczek
Hanna Sitarz
Magdalena Nazarkiewicz

WYDAWCA
PUBLISHER
Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach



ISBN: 978-83-65825-45-2

Wydarzenie dofinansowane ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój: projekt Program rozwoju Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach.

The event subsidized from the European Social Fund within the Operational Programme Knowledge Education Development: project Programme of Development of the Academy of Fine Arts in Katowice.



