

2019

— —
— DESIGN —
NA — —
BEZTYDZIEŃ
—

SPIS TREŚCI

TABLE OF CONTENTS

WERSJA POLSKOJĘZYCZNA 3

WSTĘP 3

WARSZTATY – I STOPIEŃ 7

WARSZTATY – II STOPIEŃ 33

ENGLISH VERSION 64

INTRODUCTION 59

BA WORKSHOPS 62

MA WORKSHOPS 88

DESIGN NA BEZTYDZIEŃ

Jak tydzień warsztatowy może wspierać/inspirować kształtowanie programów studiów kierunków projektowych?

Design na BezTydzień wpisał się już w świadomość społeczności akademickiej Wydziału Projektowego jako stały i wyczekiwany element roku akademickiego – chociaż za nami dopiero 4 lata doświadczeń. Jest to tydzień, w którym zawieszony jest tradycyjny model edukacji w postaci cotygodniowych spotkań, ustępując miejsca trybowi warsztatowemu – dla obu prowadzonych na Wydziale Projektowym kierunkach: Projektowanie graficzne i Wzornictwo. Studenci uczestniczą w wybranych warsztatach, pracują indywidualnie lub zespołowo nad jednym zagadnieniem, projektem w określonym czasie – warsztaty trwają 1, 2 lub 3 dni. Część warsztatów prowadzona jest przez ekspertów zewnętrznych, praktyków, inne przez nauczycieli akademickich naszej uczelni. Przez te cztery lata program *Design na BezTydzień* bardzo ewoluował. Mieliśmy okazję przekonać się jakie możliwości daje nam to przedsięwzięcie, jak efektywnie je organizować i co może wносить w realizowane programy studiów.

Pierwszy tydzień warsztatowy został zorganizowany w grudniu 2016 roku. Wydarzenie to obejmowało tylko wybrane grupy-roczniki studentów i było świadectwem potrzeby przetestowania nowego, innego podejścia do dydaktyki. Struktura prowadzonych na Wydziale programów studiów powstała w 2008 roku i wymagała ewaluacji. Formuła tygodnia warsztatowego okazała się nie tylko dobrym pretekstem do zapraszania ekspertów z zewnątrz, praktyków czy nauczycieli akademickich z innych uczelni, ale również

dobrą przestrzenią do przetestowania nowych pomysłów programowych. Pokłosiem pierwszej edycji są zmiany programowe w pracowni Projektowania tożsamości wizualnej, która zmieniła swoją nazwę na pracownię Projektowania dla tożsamości. A to za sprawą warsztatów *Przestrzeń publiczna a tożsamość miejsca* prowadzonych przez Annę Pohl i Bartłomieja Nawrockiego. Martin Majoor poprowadził warsztaty projektowania krojów pism *Pod okiem mistrza* ugruntowując pozycję katowickiej ASP jako miejsca, gdzie można studiować tę unikalną specjalizację. Edukacja podstaw projektowania jest zawsze fundamentem programu studiów projektowych – dlatego warsztaty *Bestia na smyczy* dla studentów 1. roku Wzornictwa pozwoliły obserwować jak w praktyce realizują ją nauczyciele akademicy gdańskiej Akademii – dr hab. Piotr Mikołajczak, dr Maciej Dojlitko, mgr Paweł Świderski – i podjąć w tym obszarze dyskusję i wymianę doświadczeń. Miało to również wymierne przełożenie na realizowany program w kolejnych latach i stało się stałym elementem programu wydarzenia. W kolejnych latach zaproszenie przyjęli nauczyciele akademicy z gdańskiej, warszawskiej i łódzkiej Akademii. Dostrzeżony potencjał drzemiący w wydarzeniu spowodował podjęcie decyzji o organizacji tygodnia warsztatowego co roku.

Dla studiów I stopnia stał się ważnym elementem uzupełniającym warsztat projektanta, zarówno jeśli chodzi o umiejętności stricte wykonawcze – realizacji projektów

z obszaru wzornictwa i projektowania graficznego, jak i metody projektowe i proces projektowania – planowania i dochodzenia do najlepszych rozwiązań.

Program warsztatów jest ściśle powiązany z przedmiotami dotyczącymi podstaw projektowania. Dla wyższych lat warsztaty obejmowały uzupełnianie kompetencji z obsługi programów komputerowych – obszaru, który dynamicznie się zmienia i w coraz większym stopniu dominuje proces projektowy. Pewne posługiwanie się narzędziami jest gwarantem swobody dla kreatywności. Równolegle propozycje warsztatowe obejmują klasyczny warsztat projektanta np. szkliwienie i modelowanie w ceramice, kaligrafię, naturalne barwienie tkanin. Poznanie nowoczesnych i tradycyjnych narzędzi pozwoli studentom w przyszłości dokonywać bardziej świadomych wyborów. Dodatkowo upatrujemy w tym połączeniu unikalną szansę czerpania z obu podejść, by tworzyć nowe narzędzia i środowiska dla realizacji działań projektowych.

Dla studentów tydzień warsztatowy to często pierwsza okazja przekonania się o wartości i wyzwaniach pracy zespołowej. Jest to dosłownie i w przenośni poligon doświadczalny dla pracy grupowej, trening komunikacji interpersonalnej. Studenci postawieni w nowej lub, dla wyższych roczników, niecodziennej sytuacji, muszą się sprawnie komunikować, efektywnie działać, by w bardzo krótkim czasie osiągnąć określone rezultaty. Daje to możliwość *głębokiego zanurzenia* i poznania wszystkich plusów i minusów.

W programie studiów II stopnia tydzień warsztatowy został na stałe wpisany jako ważny element, a właściwie jego atut. Na Wydziale Projektowym katowickiej ASP studia II stopnia są przestrzenią eksperymentu, odważnego przekraczania granic, krytycznej refleksji. Formuła tygodnia warsztatowego sprzyja tym postulatam. Warsztaty prowadzone są tylko przez ekspertów zewnętrznych, z czego połowa to eksperci zagraniczni. Kryteria doboru to przede wszystkim ich doświadczenia zdobyte w nowych, prekursorskich dla projektowania obszarach, które wykorzystują nowe narzędzia, technologie, odpowiadają na współczesne wyzwania. Otwiera to przed studentami możliwość poznania odmiennych perspektyw, poszerzenia horyzontów, spróbowania dotąd nieznanych obszarów i narzędzi. Jest to też dobra przestrzeń na eksperymentowanie i przełamywanie paradygmatów. Studenci są wytrąceni ze strefy komfortu poprzez konieczność wejścia w bardzo krótkim czasie w nieznane obszary. To sprzyja wychodzeniu z utartych sposobów działania i poszukiwaniu nowych.

Dynamika zawodu projektanta wymaga ciągłej aktualizacji o nowe metody pracy i warsztat. Dlatego ważnym jest, by wytworzyć w przyszłych projektantach orientację na ciągły rozwój, otwartość na nowe zjawiska tak, aby absolwent mógł się jak najlepiej odnaleźć w zmieniającej się rzeczywistości, zarówno jeśli chodzi sposób pracy, jak i czekającego wyzwania. Projektant często przybiera rolę koordynatora, moderatora interdyscyplinarnego zespołu, który łączy pracę

różnych specjalistów w spójny projekt i czuwa nad jego wdrożeniem. Powoduje to konieczność kształcenia otwartości na odmienne punkty widzenia oraz umiejętności rozumienia wniosków wysuwanych przez innych ekspertów.

Świadomość ogromnej wartości tej formuły – pracy warsztatowej – w procesie edukacyjnym przekonała nas do uzupełnienia nowego programu studiów II stopnia o przedmioty prowadzone tylko w trybie warsztatowym-blokowym przez naszych nauczycieli akademickich oraz ekspertów zagranicznych. Są to m.in. przedmioty związane ze specjalizacjami programów: inclusive design i reading experience. Jest to nowy sposób pracy: w określonym, krótkim czasie (dwa tygodniowe zjazdy) studenci realizują tylko jeden projekt, program jednego przedmiotu. Prowadzenie pozostałych przedmiotów w tym czasie zostaje zawieszane. Są to bardzo intensywne tygodnie, które determinują sposób pracy: krótki czas na podejmowanie decyzji, wyboru kierunku rozwoju projektu, często praca realizowana jest zespołowo. To skupienie na zadaniu tu i teraz jest ciekawym i nowym wyzwaniem dla studentów. Efekty poznamy, gdy obronią się pierwsi absolwenci tego programu, którzy po czasie będą mogli ocenić swoje doświadczenia z perspektywy pracy zawodowej.

Już dzisiaj widzimy wiele atutów tygodnia warsztatowego – kolejne edycje z pewnością przyniosą nowe. Jest to nasz bufor, otwarte okno, źródło inspiracji, które pozwala weryfikować dotychczasowe przekonania i otwierać się na nowe doświadczenia.

Aktualnie tydzień warsztatowy dla społeczności ASP w Katowicach to:

- inspirująca, rozwijająca atmosfera, a nawet święto designu!
- poszerzenie zainteresowań i kompetencji
- poszerzanie oferty dydaktycznej o niestandardowe, nowe zagadnienia
- doskonalenie umiejętności pracy zespołowej
- rozwijanie umiejętności komunikacji interpersonalnej
- integracja studentów, którzy mają okazję pracować w międzykierunkowych zespołach
- a co najważniejsze – wspieranie indywidualnego rozwoju

Warto podkreślić, że tydzień warsztatowy wiąże się z ogromem pracy całego zespołu nauczycieli akademickich Wydziału Projektowego i pracowników Dziekanatu.

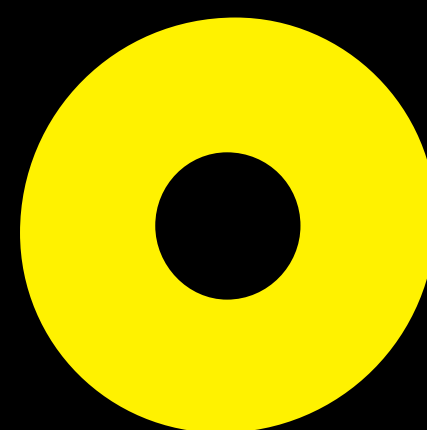
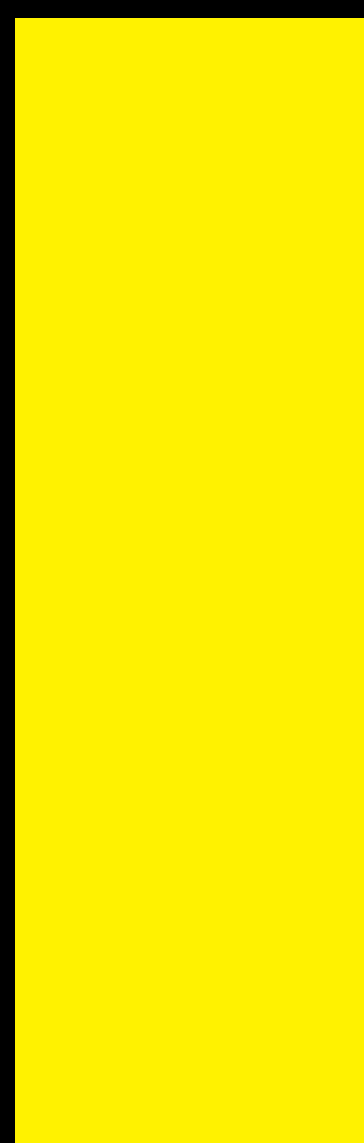
To przedsięwzięcie, które teraz obejmuje organizację około 30 warsztatów, udział 20 ekspertów zewnętrznych i spełnienie oczekiwań 300 studentek i studentów. Z roku na rok organizacja jest coraz sprawniejsza, udaje się nam odpowiedzieć na zgłaszane problemy i potrzeby studentów i pedagogów.

Formuła zmienia się każdego roku. Jest coraz bardziej sprzężona z programem studiów, czego efekty możemy obserwować na corocznych przeglądach – widzimy wpływ tego wydarzenia na nowe tematy, które pojawiają się pracownikach czy stosowane narzędzia. Tydzień warsztatowy to również spotkania pracowników z różnych katedr, którzy

na co dzień oddzielnie, a w tygodniu warsztatowym razem testują jak połączenie ich kompetencji (we wspólnie prowadzonych warsztatach) może tworzyć nowe przestrzenie dla dydaktyki. Warsztaty to przestrzeń rozmowy i działania oraz okazja do lepszej integracji, która sprzyja rozwojowi twórczej atmosfery uczelni.

Design na BezTydzień to wyraz naszych potrzeb jako społeczności: dążenia do ciągłego rozwoju, zaspakajania ciekawości świata, nowego, nieznanego, a przede wszystkim tworzenie okazji do spotkań i wymiany doświadczeń. Bo ich pokłosiem jest możliwość zobaczenia naszych działań z dystansu, w relacji.

Jesteśmy odpowiedzialni za kształtowanie kolejnych pokoleń projektantów, których chcemy *rozkochać w ciekawości świata, dyskusji, refleksji, eksperymencie*.



1. CELE I ZAŁOŻENIA

DR HAB. ANNA KMITA
Pracownia Podstaw Projektowania

Design na BezTydzień to przestrzeń wymiany doświadczeń, czas spięty klamrą jednego tygodnia, w którym studenci korzystając z formuły warsztatowej biorą udział w kursach i zajęciach prowadzonych przez ekspertów z kraju i z zagranicy, nauczycieli akademickich, przedstawicieli biur projektowych i firm. *Design na BezTydzień 2019* to czwarta edycja Tygodnia organizowanego przez Wydział Projektowy Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach.

Tematem organizowanych spotkań jest wszystko, co wspiera nadrzędną ideę: otwarcie na najnowsze technologie i metody, poszerzenie wiedzy, poznanie narzędzi, praktyczne doświadczenie „przejścia procesu projektowego” w inspirującej, rozwijającej atmosferze pracy w grupie, pod okiem profesjonalistów.

CEL

Głównym celem dydaktycznym studiów I stopnia na Wydziale Projektowym jest nauka rozwiązania wybranego problemu projektowego, który musi być dostrzeżony i sformułowany. Przyszli dizajnerzy nabywają w trakcie studiów umiejętności myślenia projektowego, określania celów, opisywania etapów i efektów swej pracy. My, prowadzący, koncentrując się na nauce projektowania dostarczamy elementy wspierające kompetencje studentów w tym zakresie. W początkowym etapie studiów (1 i 2 rok) oznacza to głównie przekazywanie wiedzy, metod oraz podstawowych kompetencji specjalistycznych i społecznych.

Głównym celem warsztatów *Design na BezTydzień* dedykowanych studentom studiów licencjackich jest umożliwienie poznania lub doskonalenia narzędzi projektowych.

Znajomość narzędzi pozwala zmaterializować efekty pracy dizajnera. Mówimy tutaj zarówno o narzędziach cyfrowych (programy, urządzenia), warsztacie manualnym (park maszynowy modelarnia) czy nietypowych mediach i technikach (kaligrafia, street art, komiks).

Tydzień warsztatowy to świetny czas na „zaszczepienie” znajomości najistotniejszych narzędzi. Nauka specjalistycznego oprogramowania, która w siatce godzin jest mocno rozproszona lub okrojona, w trybie warsztatowym staje się dużo bardziej efektywna, co powoduje ogromny wzrost umiejętności, bezpośrednio przekładając się na efekty osiągnięte w dalszych miesiącach studiowania.

Zetknięcie z fizyczną materią, realnym warsztatem modelarskim: frezarkami, szlifierkami, ploterami, materiałami, tworzywami, daje poczucie sprawczości, świadomość realności swoich działań manualnych, rozwija wyobraźnię przestrzenną, kształci umiejętności prototypowania trójwymiarowego, jest często pierwszym tego typu doświadczeniem i nie lada wyzwaniem dla studentów.

Praca w nietypowych, nieoczywistych mediach i technikach (w tym roku były to: narracja fotograficzna, kaligrafia) pozwala sprawdzić swoje zdolności w innym kontekście wizualnym, wzbogaca dostępne środki ekspresji czy wizualizacji treści projektowych.

KORZYŚCI PRACY WARSZTATOWEJ

Największe korzyści warsztatowego trybu pracy są ulokowane w wyżej przywołanych aspektach: nowoczesnych narzędziach, niestandardowych mediach i metodach, szybkim przejściu drogi od koncepcji do realizacji. Tryb warsztatowy sprzyja koncentracji. Studenci traktują zadania jak wyzwanie, z którym się stykają i pozytywnie ścierają. To walka pomiędzy „nie umiem” a „uda się!”.

Istotna jest również forma współpracy w grupie zmuszająca do większej otwartości i komunikacji, pozwalająca uzyskać nową jakość współpracy, skutkująca integracją wynikającą z zajęć w międzykierunkowych, mieszanych zespołach.

Design na BezTydzień to promocja pracy w drużynie, przełamywania obaw przed własną niewiedzą czy niekompetencją. Sprzyja kreacji, otwartości, pytaniu i podważaniu utartych schematów oraz stereotypowego myślenia.

Te cechy pracy warsztatowej wpisują się w sylwetkę studenta i absolwenta studiów licencjackich osoby nastawionej na współpracę, o otwartej głowie i postawie partnerskiego uczestnictwa w procesie twórczym. Studenci uczestniczący w warsztatach zyskują doświadczenie przygotowujące do pracy, kooperacji z producentami, instytucjami, stowarzyszeniami i innymi potencjalnymi partnerami. Nabyte przez studentów umiejętności ułatwiają im komunikację i profesjonalne przysposobienie się do wyzwań przyszłej ścieżki zawodowej.

Z PERSPEKTYWY PEDAGOGA

Design na BezTydzień wnosi tak samo wiele korzyści w rozwój zawodowy studentów projektowania, co pedagogów. Nie można zapomnieć o zaletach takich spotkań, wymienianych na pierwszym miejscu zarówno przez zaproszonych gości, jak i przez kadre dydaktyczną będącą w roli gospodarzy/koordynatorów wszystkich wydarzeń. Kluczowym czynnikiem jest okazja do spotkania, wymiany doświadczeń z innymi profesjonalistami, integracja środowiska ekspertów skupionych w obszarze projektowania i dydaktyki. Takie forum pozwala na otwarcie głowy na nowe, wzajemne inspirowanie się, podpatrywanie „jak to robią inni”. Stwarza możliwość zweryfikowania obecnie używanych i wprowadzenia nowych metod uczenia, zobaczenia swojej pracy z dystansu, przełamania rutyny. Współpraca pedagogów przeradza się często we współpracę w nowych rolach designerów lub badaczy, którzy odkryli wspólne obszary zainteresowań.

2. STRUKTURA WYDARZENIA I TREŚCI PROGRAMOWE

DR HAB. ANNA KMITA
Pracownia Podstaw Projektowania

Pięć dni *Design na BezTydzień* zbudowane jest z wykładów i warsztatów projektowych.

Wykłady, ogólnodostępne dla wszystkich uczestników, zaplanowane są w stałym momencie dnia, tak aby każdy mógł dołączyć do spotkania z wybitnym projektantem lub obejrzeć prezentację zaproszonych gości: studia projektowego, ekspertów w zakresie danej technologii czy materiałów, przetestować rozwiązania będące poza obszarem codziennej edukacji.

Warsztaty, pogrupowane w przed i popołudniowe sesje, trwają jeden, dwa lub trzy dni, co umożliwia studentom, szczególnie starszych lat, swobodę wyboru i zapisania się na zajęcia, które są dla nich najbardziej interesujące i wspierają ich indywidualną ścieżkę rozwoju. Warsztaty przeznaczone dla studentów pierwszych lat studiów są pomyslane jako obowiązkowe.

WARSZTATY OBOWIĄZKOWE DLA STUDENTÓW 1. I 2. ROKU STUDIÓW I STOPNIA

Studenci pierwszego roku uczestniczą w warsztatach przeznaczonych dla całej grupy, których zadaniem jest szybkie i skuteczne podniesienie kompetencji w wybranym obszarze oraz integracja osób pracujących wspólnie dopiero od miesiąca. Młodzi ludzie rozpoczynający swoją przygodę z uczelnią chcą jak najszybciej zostać „dorosłymi projektantami”, robiącymi poważne projekty. W trakcie tygodnia warsztatowego zostają zderzeni z wyzwaniem rysowania

komiksu, kreślenia liter czy wykonania modelu bliżej nieokreślonego straszdyła lub maszyny grającej zbudowanych z drewna, sznurka i kilku zębatek. Takie zadania „formatują” nastawienie i pozwalają pozbyć się oczekiwań i ograniczeń wynikających z dotychczasowej, standardowej edukacji. W trakcie warsztatów jest czas na odkrywanie, eksperymenty, obserwację i pracę metodami heurystycznymi. Grupy budują struktury, modele robocze, interpretujące, kreacyjne. Muszą nauczyć się korzystać z posiadanej wiedzy, syntetyzować zasoby elementów w nowy sposób, wykorzystywać informacje znane z jednej dyscypliny w kolejnej, na zasadzie analogii, czy redukować obrazy lub obiekty pod kątem ich najważniejszych właściwości. Na końcu czeka ich zawsze element weryfikacji pierwszego „wdrożenia”: Czy to, co zaprojektowałem/zaprojektowałam zadziała? Czy krytyczna ocena możliwości zastosowania danego rozwiązania w nowym kontekście lub w nowej funkcji była prawidłowa? Jak wygląda efekt wykonanej syntezy graficznej lub przestrzennej? Czy udało się najtrafniej oddać istotę zagadnienia? Taki proces opisywany jest jako twórcza interakcja: „oddziaływanie naprzemienne dwóch elementów: celu oraz struktur próbnych, stanowiących próbę osiągnięcia tego celu” (Nęcka E., *Psychologia Twórczości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2003, s. 47).

Z perspektywy dydaktycznej warsztaty pozwalające przejść w skondensowany sposób pełny proces projektowy są bardzo cennym doświadczeniem. W czasie edycji

Design na BezTydzień 2019 warsztatem tego typu było spotkanie z Bogusławem Krzciukiem i Grzegorzem Sowińskim z Akademii Sztuki Pięknych w Łodzi, podczas którego, za pomocą prostych technik i materiałów, realizowane były maszyny-roboty wydające w trakcie poruszania się zaplanowane dźwięki. Prowadzący zadali studentom wzornictwa pytania podstawowe: Dlaczego rzeczy działają? Co się stanie, jeśli skupimy się na prawach fizyki, mechaniki, kinetyki? Jak rozwinąć u projektanta świadomość techniczną? Jak można odpowiedzieć na te pytania poprzez grzebanie w śrubkach, dźwigniach, osiach, trybach? W ciągu trzech dni uczestnicy stworzyli prace: obiekty mechaniczne generujące dźwięk w ruchu, który może mieć swoją estetykę, wygląd i brzmienie.

Tomasz Kontny, scenarzysta komiksów, producent gier komputerowych oraz Rafał Szłapa, grafik, twórca ilustracji zapoznawali uczestników ze specyficznym językiem, jakim posługuje się sztuka komiksowa, omawiali środki, za pomocą których można tworzyć opowieści obrazkowe. Zaproszeni goście wyjaśnili jakie elementy składają się na projektowanie komiksu. Pokazali proces jego powstawania od warsztatów ze scenopisarstwa po część praktyczną, w której uczestnicy stworzyli własną, krótką, złożoną z kilku kadrów opowieść.

Dużą grupę tematyczną warsztatów tworzą narzędzia i programy z nimi związane. To kolejny pakiet umiejętności, który studenci pierwszych lat przyswajają wspólnie w trybie pracy warsztatowej. Słuchacze wydziału projektowego

w przyszłej pracy zawodowej będą potrzebowali programów umożliwiających im sprawne posługiwanie się mediami graficznymi związanymi z animacją i fotografią, modelowaniem przestrzennym, typografią, w celu zapisu wrażeń, koncepcji i realizacji idei projektowych. Studenci posługują się oprogramowaniem Adobe, Autodesk oraz wybranymi aplikacjami do renderowania, tekstuowania obiektów, edycji obrazu filmowego, fotograficznego, animacji itp.

W tej edycji warsztatów przeprowadzone zostały szkolenia z programów Adobe umożliwiających tworzenie wydawnictw oraz pracę z tekstem (warsztat Anny Kopaczewskiej) czy wykonanie wizualizacji zaprojektowanych wcześniej obiektów trójwymiarowych (warsztat architekta Karola Sabalczyka). Studenci mieli też możliwość poznania podstaw oprogramowania trójwymiarowego, interfejsu, nawigacji, metod rysowania, tworzenia powierzchni i brył (warsztat Alicji Pałys-Leszczyńskiej z oprogramowania Rhinoceros) czy renderowania w KeyShot (kurs Kingi Pawlik), aby umiejętnie edytować materiały, dobierać odpowiednie efekty i oświetlenie do prezentacji swoich prac.

Bardzo ważnym zestawem narzędzi projektanta są programy związane z przetwarzaniem obrazu, od zapoznania studentów z metodami precyzyjnej obróbki fotografii – warsztat Adobe Photoshop (Michał Jędrzejowski) omawiający zagadnienia pracy na warstwach, podstawy montażu i retuszu zdjęć, tworzenia masek, przez szkolenie budowania różnych warunków oświetlenia w programie 3D (Michał

Rodziński), aż do prezentacji Aleksandra Cabana z oprogramowania Unreal Engine 4, mówiącej o tym, jak poprawnie przygotować modele pod oświetlenie oraz jakie są możliwości dynamicznego oświetlenia w silniku do produkcji gier.

Równowagę dla świata cyfrowego stanowią warsztaty wykorzystujące klasyczne, manualne technologie. Niektóre elementy tradycyjnego warsztatu są na początku traktowane jako nietypowa ciekawostka. Często jednak bywa tak, że po bliższym zetknięciu z „oldskulowymi” stają się kultowe i trafiają już na zawsze do przybornika ulubionych narzędzi projektanta. Poprzednie edycje *Design na BezTydzień* zachęcały do naturalnego barwienia tkanin, eksperymentów materiałowych z węglem lub dotknięcia tradycyjnego warsztatu stolarskiego.

W edycji 2019 uczestnicy wzięli udział w warsztatach z kaligrafii (Filip Ciślak, Marek Markiewicz), wykonując własne monogramy za pomocą technik literniczych. Studenci zostali zaznajomieni z warsztatem pisma odręcznego, jego narzędziami oraz zagadnieniami duktu i anatomii liter.

Podczas warsztatów street artowych (Adrian Leszczuk z Akademii Sztuki Pięknych w Gdańsku, pseud. Istowski) poznawano proces projektowania wielowarstwowych szablonów, a następnie tworzenia odbitek z wykorzystaniem farb w aerozolu. Studenci prześledzili możliwości klasycznego i cyfrowego przygotowania szablonów, technologię wytwarzania matryc oraz wykonywali graffiti przy użyciu zaprojektowanych elementów.

Wyjątkowym powodzeniem cieszył się warsztat ceramiczny (Alchemia technik szklwienia, Bogdan Kosak, Remigiusz Grit), podczas którego w bardzo uporządkowany i analityczny sposób eksploatowano problematykę barwy, struktur, faktur na obiektach przestrzennych, stosując kilka metod, typów szklwi i rodzajów mas ceramicznych. Wyniki warsztatów pozwoliły na poznanie całego procesu technologicznego i porównanie efektów wizualnych uzyskanych w wypale.

WARSZTATY DO WYBORU DLA STUDENTÓW 3. I 4. ROKU STUDIÓW I STOPNIA

Studenci 3. i 4. roku studiów uczestniczyli w wybranych warsztatach obejmujących interesujące ich zagadnienia, dla studentów 4. (dyplomowego) roku prowadzono konsultacje prac dyplomowych.

Najbardziej wyczekiwane są zajęcia z gośćmi – ekspertami zagranicznymi. To szansa nabycia zupełnie nowych umiejętności, rozszerzenia perspektywy, zobaczenia swoich dotychczasowych działań w innym kontekście. *Speechless Story* to warsztat prowadzony przez francuskie projektantki Sandrine Binoux i Marie-Caroline Terenne, dotyczący eksperymentu, narracji fotograficznej. Uczestnicy zastanawiali się, jak pokazać miejsce, które może zobaczyć tylko kilka osób? Jak opowiedzieć historię bez słowa? Dlaczego tak ważne jest, by nauczyć się, jak to zrobić? Proces projektowania obejmował przygotowanie serii zdjęć, tworzenie zestawu uporządkowanego w formie notatników, albumów,

opowiadających głębokie i osobiste historie. Dotykał kwestii procesu przygotowania publikacji: pracy z papierem, znaczenia formy fizycznego obiektu jakim jest książka.

Studenci zainteresowani multimediami mieli możliwość doskonalić swoje kompetencje w ramach warsztatu *Touch Designer* (Piotr Wojtczak, Ksawery Kaliski) uświadamiającego uczestnikom jak elastyczność oraz otwartość proceduralnego programu, jakim jest TouchDesigner, potrafi stymulować proces twórczy, jednocześnie pozwalając artyście czerpać przyjemność z nieskrępowanego eksplorowania różnorodnych idei wizualnych w czasie rzeczywistym.

Pokahontaz ft. Kaliber 44 – 404 – making of (Aleksander Kozłowski) to warsztat wprowadzający w temat ogólnodostępnych efektów specjalnych od pracy koncepcyjnej, przez sztuczki na planie, po montaż w Adobe After Effects.

Projektowanie usług, projektowanie interfejsów, projektowanie interakcji to obecnie zagadnienia przyciągające intensywnie uwagę studentów nowymi narzędziami, sposobem pracy z użytkownikiem, efektywnością metod i organizacji myślenia projektowego. Każdy zainteresowany tematem mógł wybrać zajęcia z projektowania użytecznych interfejsów *Idealny dashboard* (Hania Sitarz i Paulina Urbańska) przybliżające proces ideacji i prototypowania za pomocą narzędzi Design Thinking. Analiza potrzeb i propozycja wartości stały się punktem wyjścia do stworzenia funkcjonalności narzędzi, które mogą mieć znaczny wpływ na poprawę doświadczenia użytkownika.

Warsztaty *Service Design: Bieg z przeszkodami czy sprint – projektowanie usług w praktyce* (Natalia Pietruszewska-Golba) umożliwiły zanurzenie się w proces projektowania usługi od ideacji po kreację i testowanie, tak aby skutecznie i szybko generować rozwiązania.

Warsztaty *Kick off produktu. Jak kreatywnie generować pomysły* (Anna Bill) stymulowały kreatywne myślenie – ważną część procesu projektowego. Przybliżały realne warunki pracy zespołowej i szerokiej palety narzędzi w szybkim generowaniu pomysłów typu „brainstorm”.

Elementem domykającym doświadczenia warsztatowe był cykl spotkań o nazwie *Design w praktyce*, na który składają się prezentacje i pokazy firm z obszaru projektowania. Dzięki nim można było między innymi porozmawiać z Michałem Kracikiem (EXEON), który prowadził badania w Massachusetts Institute of Technology (MIT), w Zakładzie Aeronautyki i Astronautyki Man Vehicle Laboratory, a obecnie prowadzi Pracownię Projektowania dla Środowisk Ekstremalnych Wydziału Form Przemysłowych krakowskiej ASP.

Drukarnia DuoColor, Fornica, AQform, Lech Fabrics i inne oferowały studentom eksperckie konsultacje w zakresie technologii i materiałów wykorzystywanych przy wdrażaniu realizowanych koncepcji, stworzyły szansę uzyskania odpowiedzi na pytania, umożliwiły poznanie oferty próbników i pracy z wzornikami wybranych serii produktowych, „oswajając” często skomplikowane nazewnictwo materiałów, przybliżając ich właściwości i zastosowanie.

Podsumowując: studenci 3. i 4. roku mieli możliwość eksperymentowania z bardziej zaawansowanymi narzędziami pracy projektanta, według indywidualnego programu rozwijającego ich kompetencje.

Umiejętności praktyczne są esencją pracy warsztatowej. Czynią wiedzę osiąganą w procesie dydaktycznym bardziej przystępną, przydatną i realną.

Podsumowując każdą edycję zastanawiamy się jaki obraz „BezTygodnia” zostanie zapamiętany przez uczestników i prowadzących, jakie wartości udało się wypracować. Czwartą edycję opisują hasła-klucze, wybrane i ułożone w program, w grupy tematyczne oddające istotę tego spotkania w „przestrzeni roboczej” Wydziału Projektowego Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Dla studentów studiów pierwszego stopnia to zagadnienia takie jak: proces projektowy, narzędzia i umiejętności praktyczne, współpraca, ideacja i interakcja.

Design na BezTydzień to świetny czas na rozwinięcie skrzydeł, na znalezienie pasji i na szkolenie kompetencji w innej formule, odmiennej od codziennego trybu studiów.

3. PROGRAM, WARSZTATY I PROWADZĄCY

DR HAB. ANNA KMITA
Pracownia Podstaw Projektowania

PROCES PROJEKTOWY:

- *Scenopisarstwo komiksowe. Narracja w komiksie i storybordzie*
Tomasz Kontny / scenarzysta komiksów, producent gier komputerowych, autor spektakli teatralnych, Magdalena Nazarkiewicz / ASP Katowice
- *Tworzenie komiksów*
Rafał Szłapa / artysta grafik, twórca ilustracji i projektów do gier komputerowych, Magdalena Nazarkiewicz / ASP Katowice
- *JO-ChRobot, projektowanie obiektów ruchomych*
Grzegorz Sowiński, Bogusław Krzciuk / ASP Łódź
- *Speechless story*
Sandrine Binoux / School of Art and Design w Saint Etienne, Marie-Caroline Terenne / projektantka graficzna

NARZĘDZIA

KURS OBSŁUGI OPROGRAMOWANIA:

- *Adobe InDesign*
Anna Kopaczewska / ASP Katowice
- *Adobe InDesign kurs średniozaawansowany*
Miroslaw Klotzer / Wyższa Szkoła Europejska Kraków
- *Adobe Lightroom*
Michał Jędrzejowski / ASP Katowice
- *Podstawy oświetlenia w programie Cinema 4D*
Michał Rodziński / ASP Katowice

- *Unreal Engine*
Aleksander Caban / ASP Katowice
- *Touch Designer*
Piotr Wojtczak, Ksawery Kaliski / ASP Katowice
- *Pokahontaz ft. Kaliber 44 404 making of*
Aleksander Kozłowski / scenarzysta, reżyser, operator
- *Modelowanie 3D w RHINO*
Alicja Pałys-Leszczńska / ASP Katowice
- *Renderowanie w KeyShot*
Kinga Pawlik / ASP Katowice
- *Kurs tworzenia wizualizacji*
Karol Sabalczyk / FINM

WARSZTATY MANUALNE:

- *Kaligrafia*
Filip Ciślak, Marek Markiewicz / ASP Katowice
- *Warsztaty Street Artowe, projektowanie szablonów*
Adrian Leszczuk / ASP Gdańsk
- *Alchemia technik szklwienia*
Bogdan Kosak / ASP Katowice, Remigiusz Grit / Keramos

IDEACJA I INTERAKCJA:

- *Kick off produktu. Jak kreatywnie generować pomysły*
Anna Bill / ASP Katowice
- *Idealny dashboard*
Hania Sitarz i Paulina Urbańska / ASP Katowice

- *Service Design*
Natalia Pietruszewska-Golba / ASP Kraków,
Łukasz Szczęsny / TENKA

Dziękujemy za wspólne doświadczenie i spędzony razem czas.

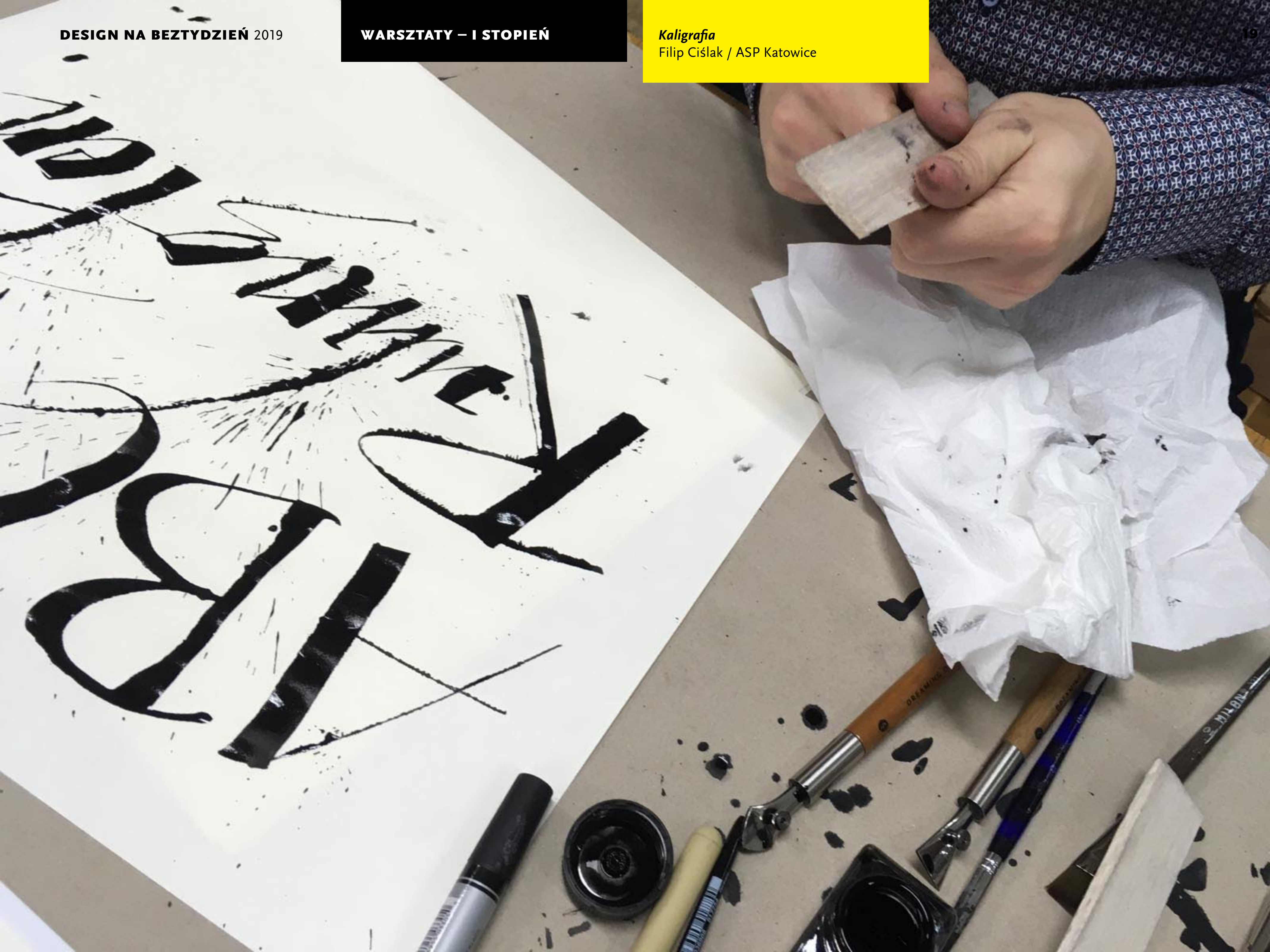
PREZENTACJE I POKAZY FIRM:

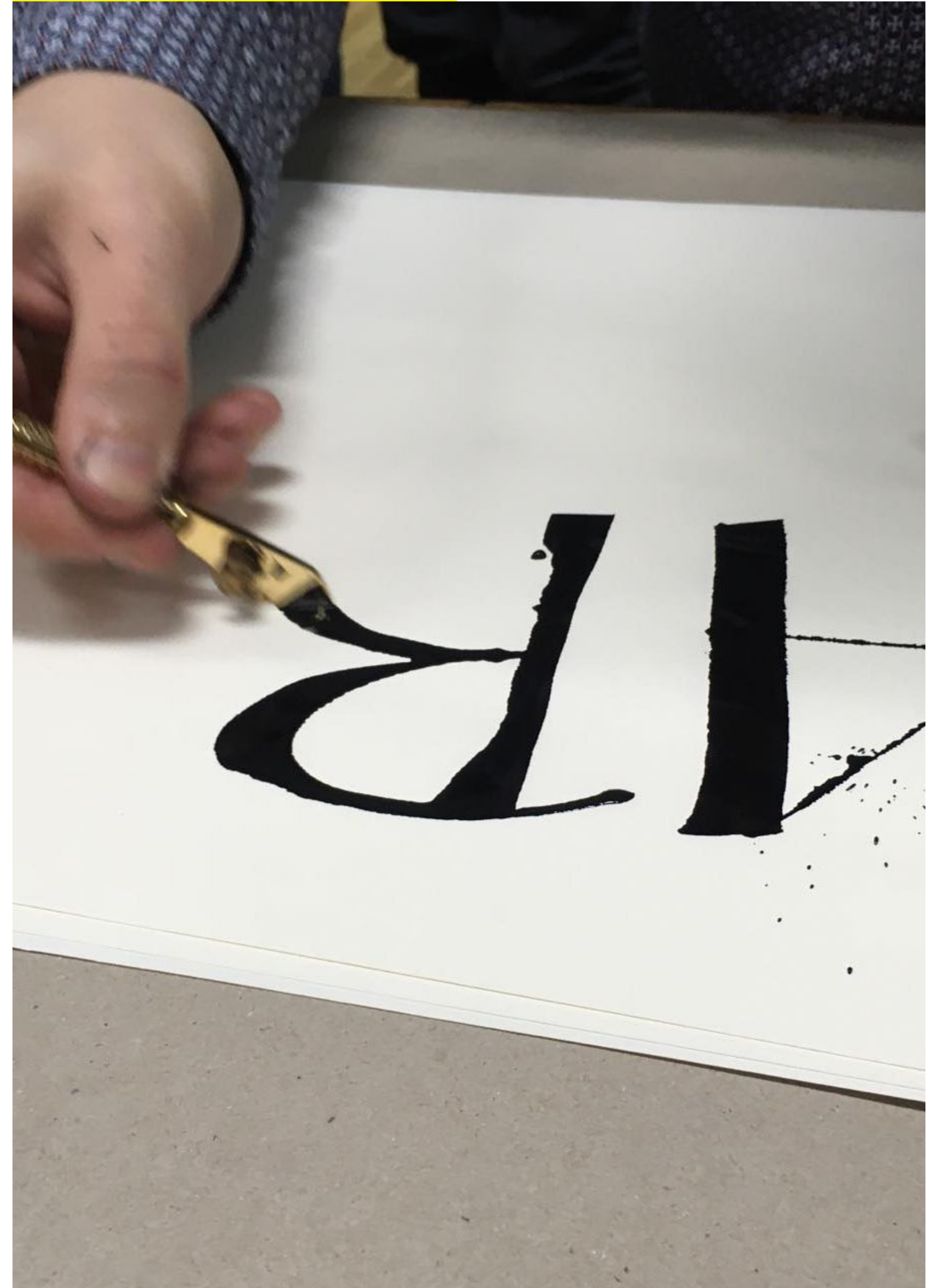
- *EXEON. Prezentacja profilu firmy*
Michał Kracik / EXEON / ASP Kraków
- *Studio KABO & PYDO. Wyzwania stojące przed projektantami w pracy zawodowej*
Tomasz Pydo
- *Formica. Prezentacja firmy i jej dorobku*
Rafał Jachimczyk
- *AQForm. Prezentacja firmy*
Paweł Olesiak
- *Drukarnia DuoColor. Papier ma znaczenie. Zarządzanie kolorem i technologie druku*
Kasia Motyl, Aleksander Tlatlik

W dniach 18–22 listopada 2019 roku w warsztatach i wykładach dedykowanych studentom studiów licencjackich Wydziału Projektowego, kierunku Wzornictwo i Projektowanie Graficzne wzięła udział cała społeczność studencka i kilkudziesięciu prowadzących: projektantów, praktyków, przedstawicieli firm, artystów i naukowców, zaprzyjaźnionych pedagogów z Akademii Sztuk Pięknych w kraju i za granicą.

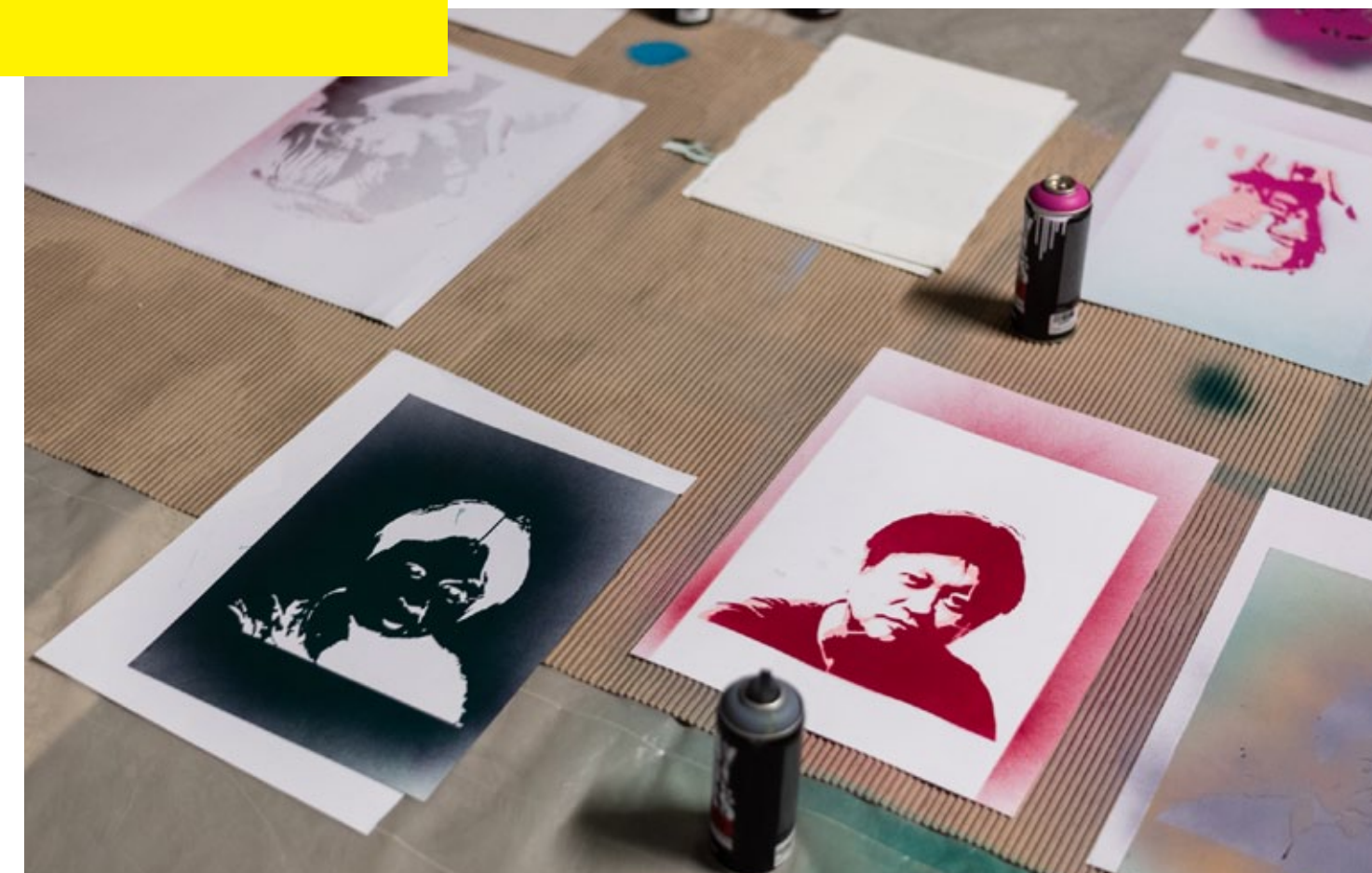




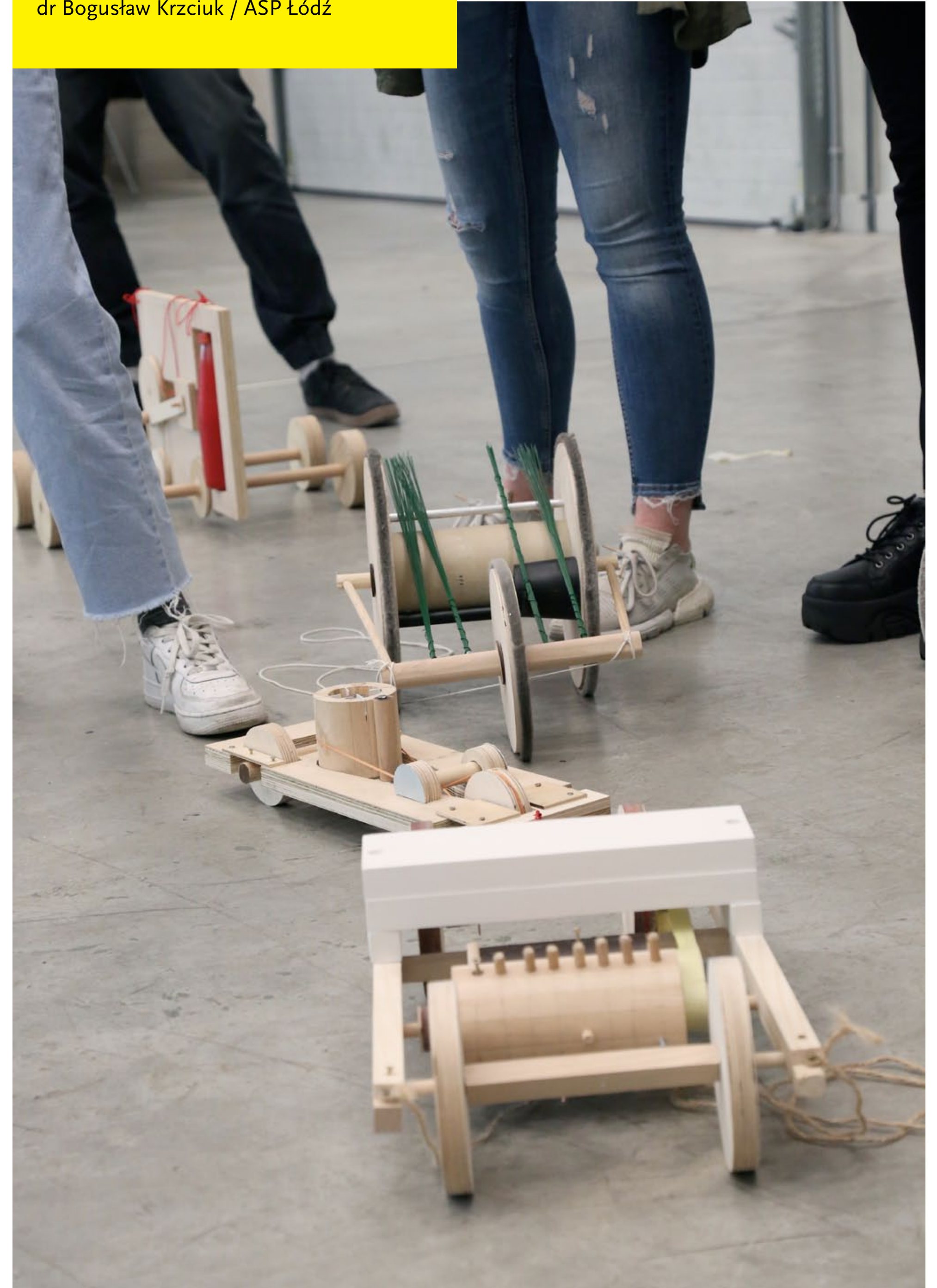
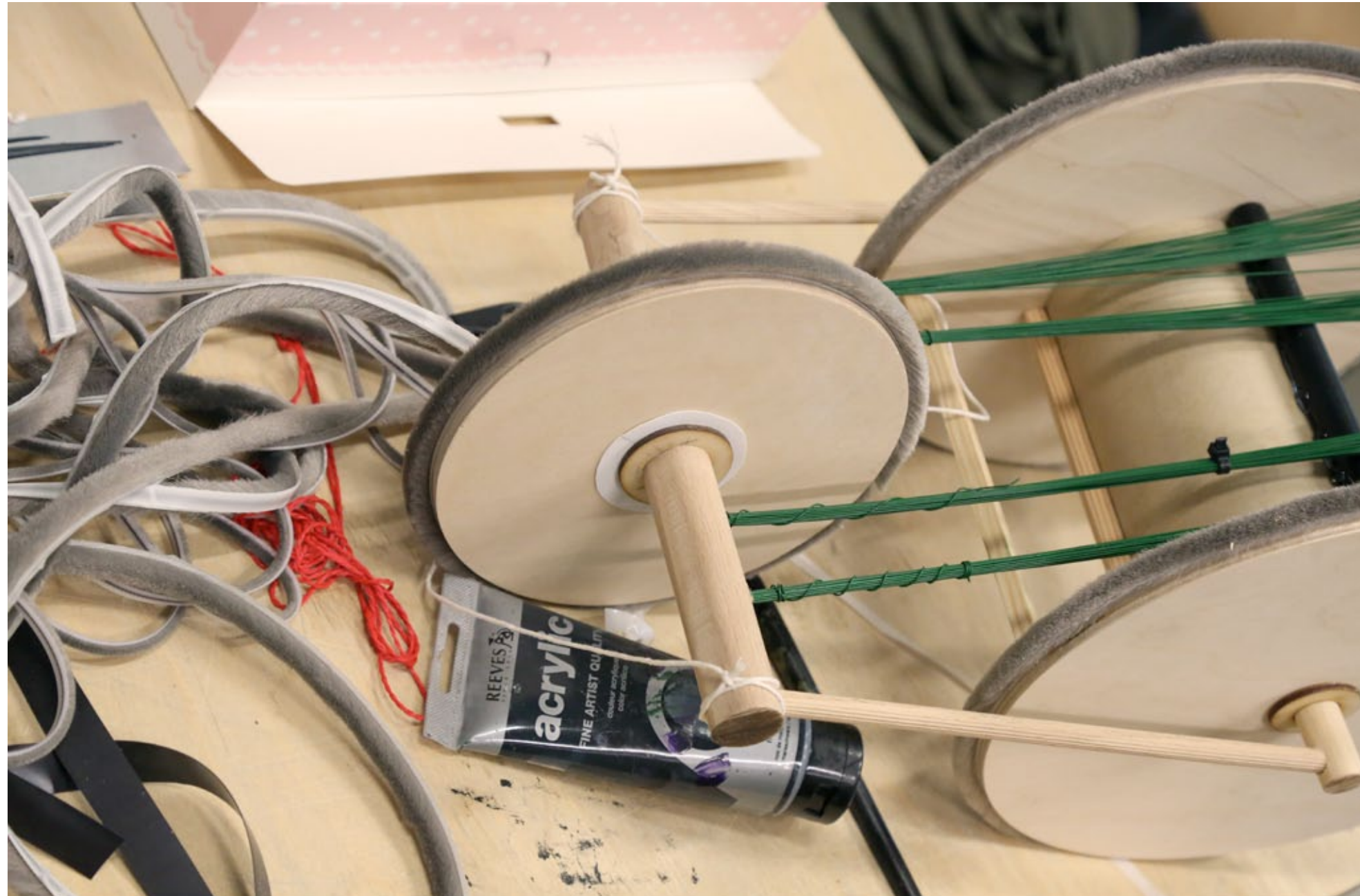












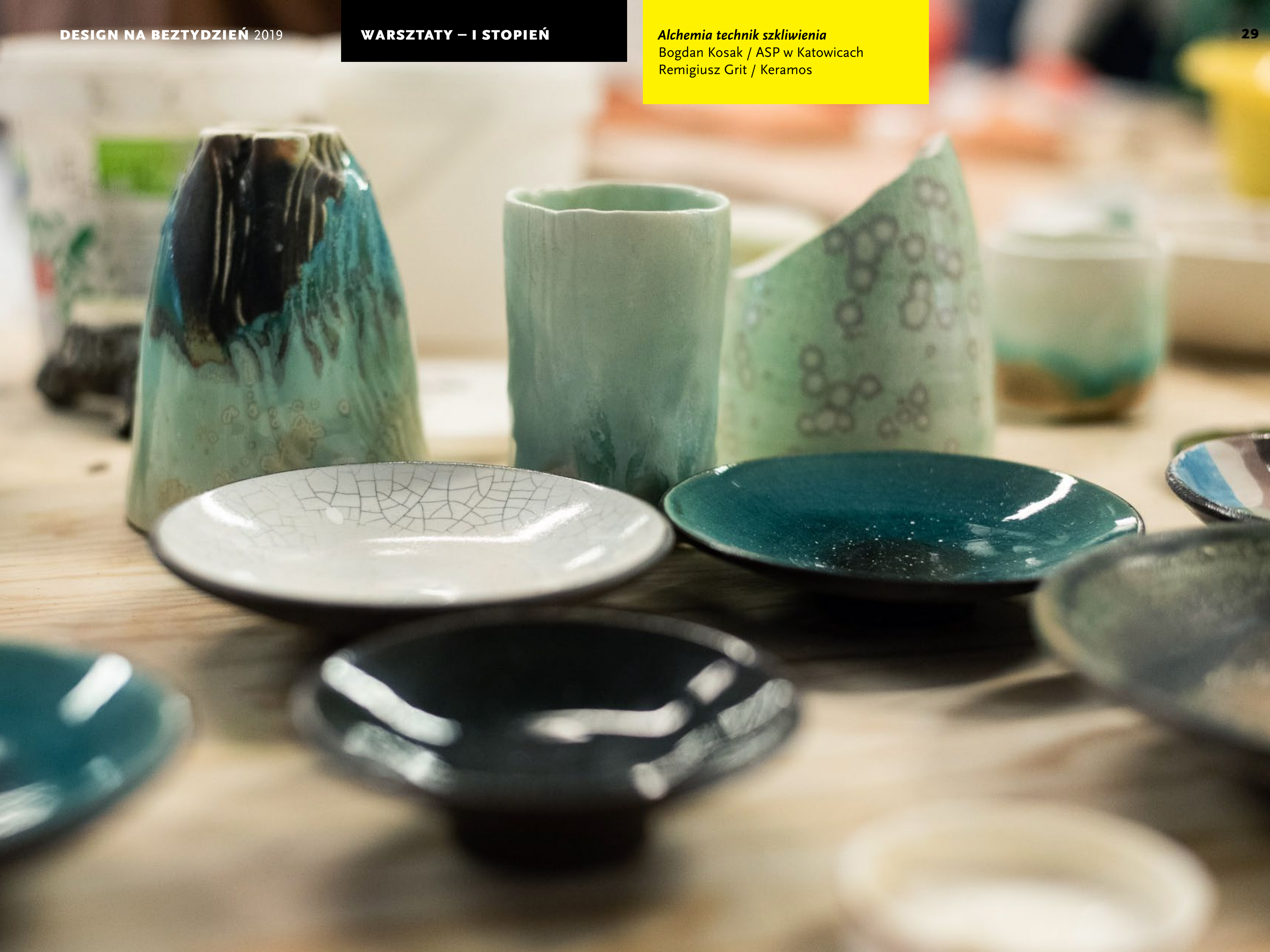
Label out
Connect Order 0



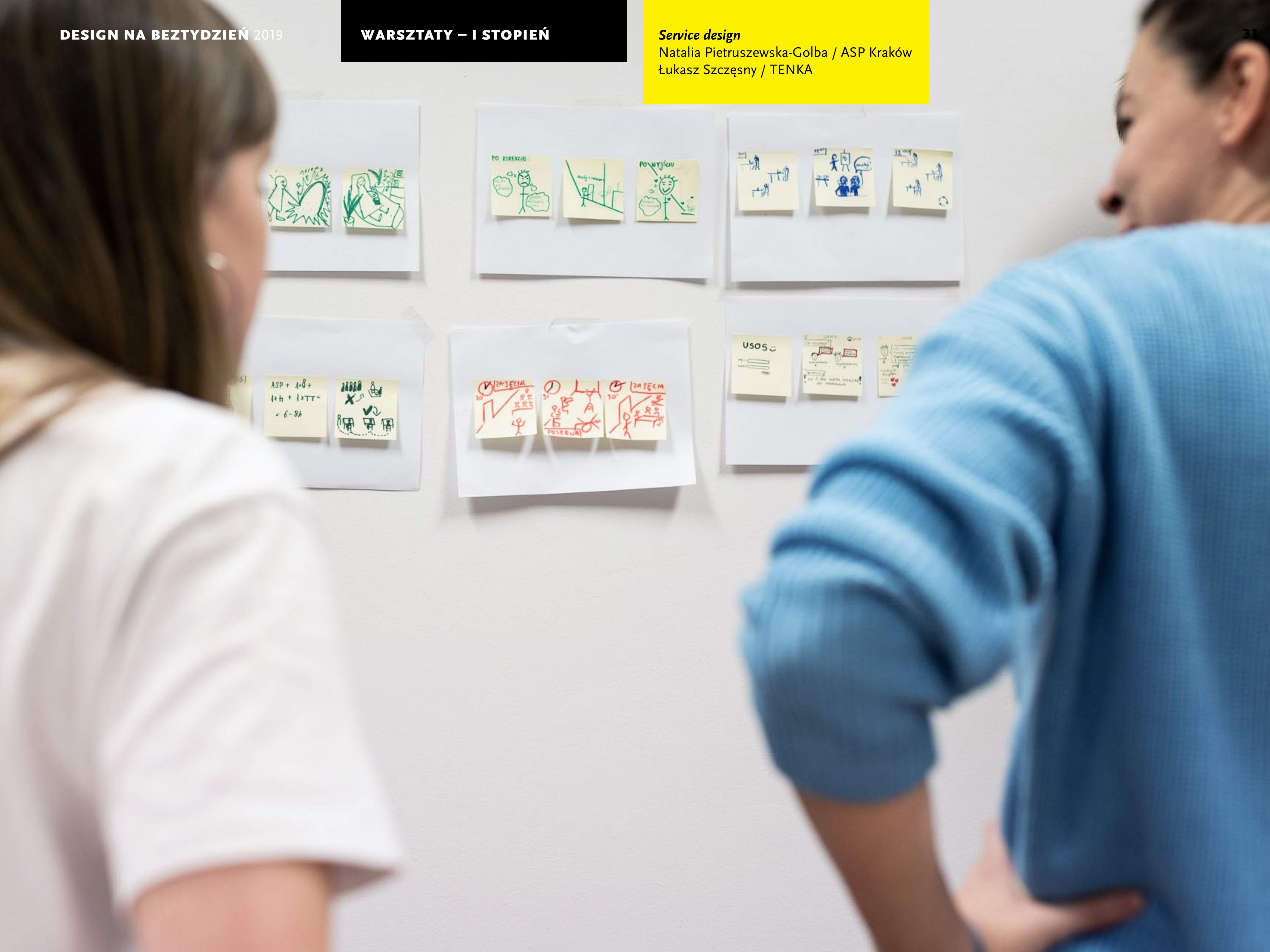




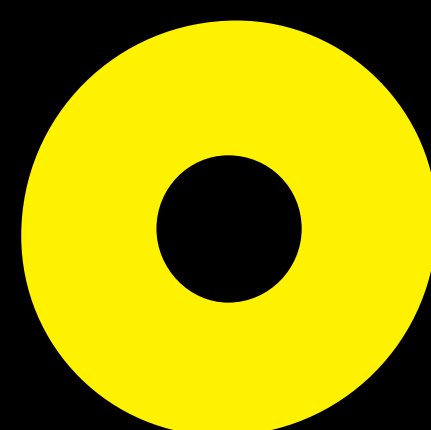
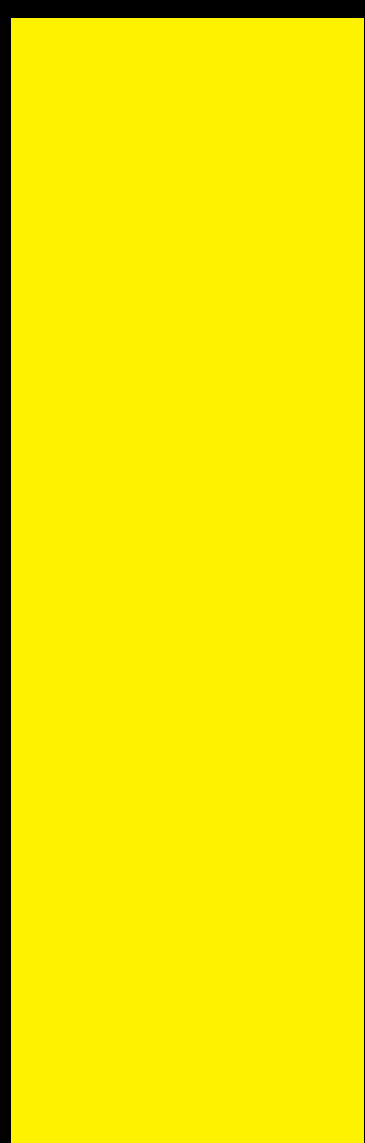












1. CELE I ZAŁOŻENIA

DR MARTA WIĘCKOWSKA
Dziekan Wydziału Projektowego

TYDZIEŃ WARSZTATOWY CZĘŚCIĄ PROGRAMU STUDIÓW II STOPNIA

Kształtując program studiów II stopnia na Wydziale Projektowym postawiliśmy sobie za cel umożliwienie studentom zetknięcie się z jak najszerszym wachlarzem obszarów/dziedzin, w których działają projektanci. Szczególnie tych nowych, jeszcze odkrywanych, w których projektanci dopiero zaznaczają swoją obecność. Stąd ważnym elementem programu studiów stał się tydzień warsztatowy – *Design na BezTydzień* – który w swym założeniu uwzględnia prowadzenie zajęć przez ekspertów z zewnątrz. Ta możliwość pozwala łatwo wprowadzać do programu kształcenia nowe narzędzia, metody i obszary projektowe. Jest to niezwykle okazja poszerzenia własnych perspektyw nie tylko dla studentów, ale również dla nauczycieli akademickich. Tym bardziej, że staramy się zapraszać osoby, które wyrykają się znanym kategoriom, często pracują pomiędzy dziedzinami. Zdarza się, że nie są to stricte projektanci, ale fachowcy z danej dziedziny, którzy dzielą się specjalistyczną wiedzą. Ten wentyl bezpieczeństwa pozwala nam co roku na nowo spojrzeć, co dzieje się na świecie, jakie nowe wyzwania stoją przed projektantami, a co najważniejsze, w jakim kierunku należy rozwijać program. Dla studentów jest to również niezwykle okazja poznania nowych ludzi, specjalistów, którzy dzielą się z nimi nie tylko swoją wiedzą i doświadczeniami, ale również wchodzi w dyskusję o tym, jak życie projektowe wygląda poza murami uczelni, jakie są

możliwości rozwoju. Nowe perspektywy i spotkania z różnymi osobowościami świata designu są bardzo ważne na drodze rozwoju projektanta. Mamy nadzieję, że studenci to dostrzegą i wprowadzą ideę tygodnia warsztatowego jako stałą praktykę w swoim późniejszym życiu zawodowym. Poszerzanie kompetencji, poznawanie kompletnie nieznanym sobie wcześniej specjalizacji i narzędzi są niezwykle rozwijające. A świadomy, stały samorozwój, naturalna ciekawość świata, ale też i krytyczne podejście oraz bycie na bieżąco z tym, jak rozwijają się nowe technologie, to kwintesencja sylwetki absolwenta, którą przewiduje nasz program studiów magisterskich.

Misją Wydziału Projektowego jest kształcenie absolwentów, którzy będą aktywnymi kreatorami naszej rzeczywistości i zmierzą się ze współczesnymi wyzwaniami – starzejącego się społeczeństwa, niebezpiecznie szybko rozwijających się technologii i rabunkowej gospodarki. Wymaga to odwagi i unikalnego sposobu myślenia.

Design na BezTydzień to jeden z elementów programu studiów – bardzo ważny.

ROLA TYGODNIA WARSZTATOWEGO W KSZTAŁTOWANIU SYLWETKI ABSOLWENTA

Budując sylwetkę absolwenta studiów II stopnia nieustannie zastanawiamy się, o jaki model, strukturę opręć definiowanie kompetencji – kompetencji, które z jednej strony pozostają uniwersalne, a z drugiej stale się zmieniają,

bo zmieniają się kolejne pokolenia czy rzeczywistość wokół nas.

Zaproponowany model dzieli je na dwa obszary – tzw. kompetencje *twarde* i *miękkie*. Na ich styku wyłania się zestaw cech współczesnego projektanta, które pozwalają mu podchodzić do wyzwań w nieszablonowy, unikalny sposób.

Kompetencje *twarde* obejmują zestaw narzędzi i metod, które pozwolą na przeprowadzenie pełnego procesu projektowego, od głębokiej analizy potrzeb użytkownika do etapu prototypowania, oceny i wdrożenia produktu na rynek.

Zostały one podzielone na cztery grupy, do których należą:

Proces projektowy:

- znajomość i umiejętność posługiwania się różnymi modelami procesu projektowego, metodami projektowymi;
- rozumienie relacji etapów procesu projektowego i umiejętność manipulowania nimi adekwatnie do projektu;
- samodzielne definiowanie problemu projektowego;
- definiowanie założeń projektowych, ich świadoma realizacja i weryfikacja w procesie projektowym.

Informacja:

- umiejętność doboru wiarygodnych, aktualnych i adekwatnych źródeł wiedzy;
- umiejętność prowadzenia szerokiej, pogłębionej analizy kontekstów właściwych dla projektu, w szczególności rynkowych (ocena skutków wdrożenia rozwiązania).

Narzędzia:

- umiejętność posługiwania się specjalistycznymi narzędziami projektanta, adekwatnymi technologiami i technikami (w tym: oprogramowanie, metody pracy, realizacja zaawansowanych prototypów);
- dostosowywanie, przeprojektowywanie metod i narzędzi adekwatnie do postawionego celu, rozwiązania problemu projektowego;
- umiejętność łączenia i wykorzystywania różnorodnych obszarów kompetencji.

Kontekst:

- postrzeganie projektowania jako interdyscyplinarnej aktywności, będącej na styku dziedzin; świadome czerpanie z innych dziedzin (psychologii, socjologii, antropologii kultury, nauk ścisłych itd.);
- znajomość aspektów ekonomicznych i prawnych, w tym dotyczących prowadzenia działalności projektowej, prawa autorskiego, ochrony własności przemysłowej oraz wdrażania produktów i usług.

Kompetencje *miękkie* są związane z autorefleksją na temat samorozwoju, kształtowaniem postaw wobec wyzwań – aktualnych i przyszłych, rozwoju cywilizacji oraz świadomością jaką rolę w tym procesie pełni projektowanie. Kompetencje miękkie związane są również z umiejętnością komunikowania własnych idei, jak i otwartością

na przekonania i perspektywy drugiej osoby. Kompetencje miękkie zostały podzielone na 4 kategorie:

Postawa:

- świadomość społecznej roli projektanta w kontekście zrównoważonego rozwoju;
- gotowość do czerpania ze świata, otwartość na dzielenie się i współpracę z innymi;
- odwaga wprowadzania zmian i podejmowanie ryzyka.

Komunikacja:

- umiejętność prezentowania swoich idei i projektów adekwatnie do rodzaju komunikacji i kompetencji odbiorcy;
- umiejętność komunikowania się ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców (zarówno specjalistami z innych dziedzin, jak i z docelowymi użytkownikami).

Współpraca:

- gotowość kształtowania swoich umiejętności z zakresu komunikacji interpersonalnej, rozumienie jej roli w procesie twórczym/projektowym;
- umiejętność przyjmowania różnych punktów widzenia, argumentowania i przekonywania innych do swoich idei, celów;
- umiejętność zarządzania i pracy w interdyscyplinarnym zespole projektowym.

Autorefleksja:

- umiejętność przeprowadzania konstruktywnej krytyki, przyjmowania krytyki oraz krytycznej oceny posiadanej wiedzy;
- gotowość do samodzielnego kształtowania ścieżki swojego rozwoju i motywowania innych do nabywania nowych umiejętności;
- gotowość poszukiwania i poznawania nowych dla siebie zjawisk i łączenia zdobytej wiedzy z własnymi doświadczeniami.

Na styku miękkich i twardych kompetencji wyłania się sylwetka absolwenta, którego cechuje dojrzałe i samodzielne podejście do projektowania oraz zestaw unikatowych umiejętności w obszarze eksperymentu i innowacji. Matt Candy z IBM mówi, że w czasie rekrutacji szuka absolwentów, którzy podchodzą do problemów z innej perspektywy: „Potrzebuję projektantów, ponieważ projektanci rozwiązują problemy. A problemy dzisiejszego świata wymagają innego sposobu [myślenia], aby je rozwiązać. To najlepszy czas w historii, jeśli jesteś twórcą. Design to nowa granica dla biznesu.”

Absolwent ma dość odwagi, by eksperymentować i przekraczać granice. Jest otwarty na nowe wyzwania i przełamywanie paradygmatów. Wie, jak osiągać i oceniać innowacje. Jest skuteczny, bo umiejętnie łączy intuicyjne i metodyczne podejście w procesie projektowym. Pomaga mu w tym zarówno umiejętność krytycznego myślenia, jak i twórcze,

kreatywne i nieszablonowe działanie. Interdyscyplinarność i praca w zespole to jego podstawowe narzędzia.

Cały ten zestaw kompetencji wydaje się nieosiągalny dla jednej osoby – stąd tak ważne jest, by studenci zrozumieli, że są częścią procesu zmian, częścią zespołu, który je wprowadza. Projektant jest moderatorem, czasem facylitorem w zespole, a nawet tłumaczem pomiędzy ekspertami z różnych dziedzin zaangażowanych w projekt. Bo „W dizajnie nie chodzi o dizajnerów” – jak mówi Mustafa z Google – tylko o współpracę.” Stephan Thiel, szef studia projektowego NAND z Berlina, który gościł podczas ostatniej edycji tygodnia warsztatowego, w trakcie wykładu dla naszych studentów wskazał, że projektanci to facylitatorzy procesów wprowadzających dobre, mądre, etycznie uzasadnione rozwiązania. A to wymaga od przyszłych projektantów dojrzałości, zrozumienia swoich mocnych i słabych stron, swojej pozycji na rynku, roli swojej profesji oraz jej potencjału wprowadzania zmian.

Dlatego tak ważne jest, by działanie projektanta cechował profesjonalizm, etyka i bardzo ważna – niezależność. Społeczna rola projektantów nakreślona przez Victora Papanka w książce *Design dla realnego świata* jest teraz szczególnie istotna, gdyż stoimy wobec wyzwań starzejącego się społeczeństwa, rabunkowej gospodarki, nierówności społecznych i zaburzenia równowagi ekosystemu.

Zadajemy sobie pytania: Jak nie zniechęcić studentów ogromną ilością wątków programu kształcenia? Jak nie

zatracić radości z tworzenia przy tak dużej odpowiedzialności? Jak zbudować dla studentów przestrzeń na własne poszukiwania, eksplorowanie, dociekanie, popełnianie błędów i świadome dojrzewanie do roli projektanta?

Na efektywność programu kształcenia wpływają przede wszystkim ludzie, którzy realizują jego zapisy. Spotkanie różnych postaw, emocji, pragnień, sposobów postrzegania świata jest źródłem ciekawych interakcji i zdobywania bogatych doświadczeń. Skuteczna edukacja odbywa się poprzez osobiste doświadczenia, rozwój samoświadomości, autorefleksji i pielęgnowanie ciekawości świata. W tygodniu warsztatowym dostrzegamy dobrą przestrzeń dla budowania tych procesów i wartości. W ciągu tygodnia, a właściwie 5 dni, kiedy odwiedza nas 20 ekspertów ze swoim bagażem doświadczeń, jesteśmy szczególnie nastawieni na poznawanie czy wręcz chłonięcie „nowego” – człowieka, metody, narzędzia, praktyk, przykładów. Ten krótki okres powoduje, że nasza uważność i skupienie *pracuje na najwyższych obrotach*.

Pojawiające się głosy studentów związane z organizacją zajęć: *Duża wada to czekanie w kolejkach, studenci pracowali często w domach i to było trochę demotywujące, nie chciało się przychodzić* [Absolwent 2017, wiadomość z dnia 20.09.2016 r., archiwum autorki] zmotywowały nas do zmiany sposobu pracy, ale nie tylko podczas regularnych zajęć. Design na BezTydzień *okazał się strzałem w dziesiątkę* [Absolwent 2019, wiadomość z dnia 22.09.2019 r., archiwum autorki] – oceniają studenci. Pomimo krytycznych

uwag odnośnie samej organizacji – tutaj zawsze będzie coś do poprawy – sama koncepcja została przyjęta bardzo entuzjastycznie, do tego stopnia, że studenci sami dopytują o program kolejnej edycji.

Podsumowując, najważniejsze wydaje się zrozumienie własnych atutów, predyspozycji i kompetencji oraz umiejętność odnalezienia się na rynku pracy. Dużym wsparciem dla osiągnięcia tych celów jest możliwość obserwowania samego siebie w różnych kontekstach, sytuacjach.

Każdy student obiera własną ścieżkę i nie oczekujemy jednego modelu absolwenta. Wręcz przeciwnie, liczymy, że samodzielna działalność pozwoli im dotrzeć do różnych miejsc, dotknąć wielu dziedzin, przekonując ludzi, że warto wsłuchiwać się w głosy i opinie innych. Warto dociekać przyczyn problemu zamiast koncentrować się wyłącznie na skutkach, dzielić się pięknem – tym wizualnym, jak i wynikającym z wartości projektu.

CZY MOŻEMY JUŻ OBSERWOWAĆ WPŁYW TYGODNIA WARSZTATOWEGO?

Zdecydowanie tak, szczególnie na poziomie programów kształcenia. Nauczyciele akademicki, którzy koordynują warsztaty, również w nich uczestniczą. Często skutkuje to wprowadzaniem do programów przedmiotów nowych zagadnień poszerzających dotychczasowe ramy lub pozwalających wytyczać nowe kierunki rozwoju. Na poziomie aktywności studentów, doświadczenia z tygodnia warsztatowego

wspierają realizację tematów semestralnych czy nawet prac dyplomowych. Poznanie nowych osobowości pozwala im odkrywać kolejne obszary poszukiwania wiedzy czy obierać nowe kierunki rozwoju już rozpoczętych projektów. Inspirują ich również do podejmowania całkowicie nowych przedsięwzięć.

Kamil Kowalczyk, który uczestniczył w warsztatach dotyczących eksperymentów materiałowych, zainspirowany tym podejściem do projektowania zaczął prowadzić własne doświadczenia. Efektem jest projekt Eggy, który ogranicza zużycie porcelany dzięki wykorzystaniu pokruszonych skorup kurzych jaj. Nowy materiał charakteryzuje się unikalną fakturą, a przy wypale przyjmuje kolor od różu do błękitu. Eksperyment był możliwy dzięki infrastrukturze ASP – pracowni ceramiki, inspiracji wyniesionej z warsztatów *Węgiel kamienny i design*, poprowadzonych w 2017 roku przez Agnieszkę Mazur i Roxane Lahidji oraz wsparciu naszych nauczycieli akademickich, zawsze gotowych pomagać studentom. W 2018 roku Kamil przedstawił ten projekt jury i został finalistą międzynarodowego konkursu MAKE ME! organizowanego przez Łódź Design Festival. Rok później uruchomiliśmy nowy przedmiot: Materiały i konteksty, który podejmuje wątki eksperymentów materiałowych. W kolejnych latach efekty pracy w ramach tych zajęć ponownie pojawiły się na wystawach Łódzkiego Festiwalu Designu.

2. STRUKTURA WYDARZENIA I TREŚCI PROGRAMOWE

DR MARTA WIĘCKOWSKA
Dziekan Wydziału Projektowego

Studia magisterskie charakteryzują się przede wszystkim samodzielnością i kształtowaniem indywidualnej ścieżki rozwoju. Z tego względu propozycja tygodnia warsztatowego zakłada możliwość elastycznego wyboru zajęć. Studenci wybierają dwa dwudniowe warsztaty spośród dziewięciu prowadzonych przez 5 ekspertów zagranicznych i 4 krajowych. Dodatkowo program przewiduje dla wszystkich studentów wykłady otwarte, które prowadzone są w czasie pomiędzy warsztatami. Tematyka wykładów powiązana jest zawsze z jednym z trzech kontekstów projektowych, które budują podstawę programu kształcenia – bo design jest:

1. Prekursorski – projekt wymaga kreatywności i innowacji;
2. Społeczny – projekty wpływają na społeczeństwo, środowisko;
3. Komercyjny – bo projekt, by mógł pełnić swoją funkcję, musi zostać wdrożony na rynek, w określonym kontekście, z określonym skutkiem.

Dzięki temu możemy wzbogacić program studiów o nowe perspektywy. Jest to również rodzaj forum, podczas którego wybrzmiewają aktualnie istotne kwestie – w projektowaniu czy w szeroko rozumianym rozwoju cywilizacji.

Karel van der Waarde postulował odpowiedzialne projektowanie informacji medycznych dla pacjentów – wskazywał ile niebezpieczeństw wiąże się ze złym zrozumieniem informacji zawartych na ulotkach dołączanych do leków. Jedyną możliwością uniknięcia takich sytuacji jest stosowanie obiektywnych metod weryfikacji rozwiązań projektowych

– czyli badań czytelności – obejmujących zarówno komfort czytania, jak i stopień zrozumienia przekazywanych treści.

Jack Lenk opowiadał jak prototypować i skutecznie wdrażać interaktywne rozwiązania na przykładzie wystawy przygotowanej przez jego firmę Tellart dla Muzeum Biomuseo w Panamie – aby doświadczenie odbiorcy było zgodne z intencją projektanta. Wskazywał, że praca zawsze odbywa się w interdyscyplinarnym zespole, więc kompetencje pracy zespołowej są bardzo ważne. Dodatkowo podkreślał wartość prototypowania na różnych etapach procesu projektowego – jak ważnym jest elementem dla skutecznej ewaluacji i wdrożenia projektu. Podzielił się również ze słuchaczami praktycznymi i technicznymi aspektami wdrażania specyficznego produktu, jakim jest interaktywna wystawa. Narracja wykładu, wzbogacona anegdotami, trudnymi momentami, prototypami z kartonu, pozwoliła zobaczyć projektowanie w procesie, z ludźmi, problemami, *w akcji*.

Tadeusz Jelec, projektant samochodów, opisując swoje doświadczenia projektowe od lat 70. poprzedniego wieku, snuł spekulacje, jak będzie rozwijać się transport w przyszłości i jaka będzie w tym rola projektanta. W całym wystąpieniu przebiegała fascynacja projektowaniem samochodów po ostatni detal. Ta pełna pasji opowieść podkreślała również, że każdy, nawet najbardziej zaawansowany technologicznie projekt zawsze zaczyna się od odręcznego rysunku, który pozwala ująć w kilku gestach dłoń charakterystykę i dynamikę sylwetki pojazdu.

Każde z wystąpień odnosiło się trzech wymienionych wcześniej kontekstów, ale ukierunkowanych dla konkretnej dziedziny, czy indywidualnych doświadczeń prelegentów. Wyraźnie podkreślano rolę projektanta, czy to w przywoływanych przykładach, czy nawet anegdotach. Poznawanie przyszłego zawodu przez pryzmat przywoływanych zdarzeń, ludzi, konsekwencji podejmowanych decyzji, pozwala studentom lepiej zrozumieć jego specyfikę.

Program tygodnia obejmował 9 warsztatów prowadzonych przez 9 ekspertów z takich obszarów jak: projektowanie gier, transport, medycyna, fotografia, projektowanie produktu, współczesna kultura cyfrowa, zarządzanie i wizualizacja danych, kodowanie, czy nawet spekulacja przyszłości.

Różne obszary, który łączy wspólny mianownik – **interdyscyplinarność**. Piotr Milewski – projektant gier – pokazał, że na styku matematyki, statystyki, psychologii, narratologii i grafiki rodzi się *sztuka projektowania gier*. Jack Lenk proponował holistyczne podejście przy projektowaniu interaktywnych wystaw tak, aby projektować doświadczenie użytkownika w warstwie fizycznej, emocjonalnej i intelektualnej oraz umiejętnie weryfikować, czy udało się wywołać określone uczucia i wrażenia. Stephan Thiel oraz Krzysztof Goliński i Wiesław Bartkowski przekonywali studentów, że projektanci mogą wykorzystać programistyczne umiejętności w twórczym działaniu. Relacja pomiędzy abstrakcyjnym zapisem – ciągiem cyfr i liczb, a jego wizualną reprezentacją, może mieć charakter sprzężenia zwrotnego i być znakomitą

przestrzenią dla kreatywności. Ten interdyscyplinarny charakter warsztatów dobrze wprowadził studentów w sytuację, gdy muszą czerpać z wielu różnych dziedzin i łączyć zdobytą wiedzę w jedną całość. Bycie na styku dyscyplin tworzy rodzaj napięcia, zderzenia perspektyw, które umożliwiają przełamywanie paradygmatów i dostrzeganie nowych możliwości.

Formuła warsztatowej pracy, działania tu i teraz sprzyja **ryzykowaniu, eksperymentowaniu**, łączeniu intuicji z metodycznym postępowaniem. Studenci, próbujący swoich sił w nieznanych wcześniej obszarach, mają okazję zobaczyć czy i jak można wykorzystać wcześniejsze doświadczenia w nowej sytuacji. Często nawet znane im metody i narzędzia widziane czy przetestowane w tych nowych kontekstach pozwalają na jeszcze lepsze zrozumienie ich specyfiki i sposobu wykorzystania. To doświadczenie będzie sprzyjać umiejętności dostosowywania znanych metod i ich przeprojektowywania do nowych sytuacji projektowych.

Ważną umiejętnością projektową, która również przeżywa się w każdym warsztacie, jest umiejętność **budowania narracji** – sposobu opowiadania, wprowadzania w daną sytuację – potrzebna zarówno przy projektowaniu ulotki dla pacjenta, gdzie znajdują się ważne informacje o sposobie przyjmowania leku i jego działania, jak i przy projektowaniu gry, interaktywnej wystawy, czy wizualizacji danych. Jak opowiedzieć o czymś za pomocą różnych środków graficznych, interakcji, by było to zrozumiałe dla różnego typu odbiorcy? Panowanie nad tym aspektem projektu jest bardzo

ważne, bo w dużej mierze decyduje o jego skuteczności. By wiedzieć czy zbudowana przez nas narracja jest skuteczna musimy zweryfikować to za pomocą **obiektywnych narzędzi, metod**, które pozwolą nam poznać doświadczenie użytkownika. W tym celu etap **prototypowania** musi być realizowany od początku powstawania idei, by móc jak najszybciej skonfrontować z odbiorcą materialną formę naszej koncepcji. Jack Lenk mocno podkreślał tę potrzebę szczególnie w projektach interaktywnych instalacji, gdzie projektowane jest doświadczenie użytkownika. Pokazywał, jak można sobie z tym sprawnie radzić bez konieczności realizacji zaawansowanych prototypów. Nawet przy użyciu kartonu i kreatywności można sprawdzić skalę i pierwsze wrażenia.

Karel van der Waarde mocno podkreślał rolę badań w projektowaniu komunikatów wizualnych, jakimi są ulotki dla pacjenta. Odpowiedzialność tutaj jest bardzo duża, stąd projektant musi mieć pewność, jak zaprojektowany komunikat będzie odebrany, zarówno na poziomie komfortu czytania, jak i zrozumienia treści.

NOWE I TRADYCYJNE

Trudno sobie wyobrazić współczesnego projektanta bez podstawowej wiedzy na temat działania algorytmów i zarządzania danymi – postuluje Stephan Thiel w zapowiedzi swojego warsztatu – *Data Design, Design Data*. Myślę, że zgodzić się z nim mogą również **Krzysztof Goliński i Wiesław Bartkowski** prowadzący warsztat *Creative Coding*. Eksperci

dostrzegają, że umiejętności kodowania tylko pozornie mogą się wydawać odległe projektantom, podczas gdy ich poznanie pozwala na prawdziwie krytyczne podejście do naszej kultury cyfrowej. Dodatkowo kodowanie otwiera nowe możliwości dla twórczego działania, rozwoju języka wizualnego. Dlaczego? Rozumienie języka danych pozwala podjąć próbę opisywania rzeczywistości w nowy sposób. Warsztaty prowadzone przez Stephana Thiela ukierunkowane były na poznanie, w jaki sposób kodowanie wspiera wizualizację danych. U Krzysztofa Golińskiego i Wiesława Bartkowskiego wybrzmiewał postulat: *Programowania kreatywnego, ekspresyjnego i generatywnego. Nastawionego na tworzenie interaktywnego przekazu, instalacji i obiektów. Spójrzmy na kod jak na rodzaj materiału, którego właściwości możemy poznać przez doświadczenie, a potem rzeźbić lub lepić w nim jak w drewnie lub glinie.*

Działalność projektantów w wirtualnym świecie równoważył warsztat, w którym studenci zmagali się z właściwościami, obróbką konkretnego surowca – drewna. Prowadzący warsztaty Mistrz Piotr Baran, pasjonat, którego misją jest nauczanie rzemiosła oraz rozpowszechnianie wiedzy o klasycznych technikach stolarskich, wtajemniczył studentów w różne techniki pracy z drewnem, przy użyciu narzędzi tradycyjnych i elektronarzędzi. W świecie, w którym coraz częściej projektujemy przed ekranem komputera, zakładając tylko z jakich materiałów zostanie wykonany nasz projekt, odzieramy się z pewnych doświadczeń, które

mogą stanowić bogate źródło inspiracji. Zmaganie się z konkretną materią może pomóc w generowaniu nowych pomysłów, które powstają na drodze błędów, przypadku czy metodycznego testowania materiału. Ten warsztat miał nie tyle zapoznać studentów z obróbką drewna, co przekonać, że tego typu doświadczenia są wciąż ważne dla projektantów. Bez nich nie będą w stanie spekulować czy projektować przyszłości – do czego zachęcał kolejny prowadzący, Tadeusz Jelec, projektant samochodów. Tematem przewodnim warsztatów był transport jako dynamicznie rozwijająca się gałąź gospodarki, równoległe przynosząca sporo strat dla środowiska naturalnego. Prowadzący zachęcał do pełnej otwartości: *Może to być wszystko, co unosi się, leci, żegluje, ślizga się, o ile przenosi użytkownika z punktu A do punktu B. Reszta to Twoja wyobraźnia.*

Aspekt futurystyczny w projektowaniu, tzw. design spekulatywny, wymaga od studentów dojrzałości, otwartości i ciągłego poszerzania perspektyw. Naturę tej dziedziny pięknie podsumowuje Agata Dąbrowska we wstępie do artykułu: „Społeczne sny, marzenia i fikcje – o spekulacji w projektowaniu”:

Nie rozwiązuje problemów, ale ich szuka. Karmi się refleksją, wyposażony w krytyczne oko. Zadaje pytania, prowokuje dyskusje. Nie chełpi się warsztatem, używa go jako narzędzia. Tak samo, jak i humoru, fikcji, retorycznych figur, paralelnych światów... Dizajn spekulatywny. Nie obchodzi go, jaki świat jest, ale jaki mógłby być.

Te zgrabnie ujęte słowa prezentują, jak intelektualnym wyzwaniem jest design spekulatywny – wymaga intelektualnej stymulacji, dystansu, wejścia w nowe, nieoczywiste rejony projektowania.

Dlatego idealnym uzupełnieniem programu jest warsztat inspirowany twórczością Franza Kafki, poprowadzony przez fotografa **Jana Jindrę**. Dostrzega on ogromny potencjał eksplorowania opowiadania Franza Kafki *Nora*, cytując: *kusi do poszukiwania interpretacji*. Dlaczego? Profesor, fotograf z praskiej uczelni zachęca studentów, by treść opowiadania *Nora* potraktować jako filozoficzny punkt wyjścia do zbudowania swobodnej interpretacji tematu warsztatu – opowiedzenia o przestrzeni, która jest nasza, bezpieczna, w której rytualnie gromadzimy różne rzeczy. A to wszystko w kontekście współczesnego człowieka – będzie stworzona wizualna narracja, opowieść. *Tytułowa Nora w opowiadaniu Franza Kafki może trochę opowiadać o każdym z nas* – cytując za Janem Jindrą. Ten swoisty, osobisty, wizualny pamiętnik jest pięknym sposobem poznawania siebie, natury człowieka...

Nie uczy się ludzi, jak być ludźmi,
a uczy się
ich wszystkiego innego;
im zaś nigdy tyle nie
zależy na reszcie,
co na tym, by być ludźmi.
Blaise Pascal

3. PROGRAM, WARSZTATY I PROWADZĄCY

DR MARTA WIĘCKOWSKA
Dziekan Wydziału Projektowego

WYKŁADY:

- *Projektowanie informacji dla pacjentów: czy przedawanie jest niebezpieczne?*
Karel van der Waarde
- *Środowisko interaktywne: od konceptu do rzeczywistości*
Jack Lenk
- *Przyszłość świata motoryzacji. Spojrzenie projektanta*
Tadeusz Jelec
- *Projektanci jako facylitatorzy i ich odpowiedzialność społeczna w cyfrowym świecie*
Stephan Thiel
- *Design uniwersalny, dizajn inkluzywny, dizajn dostępny jako konsekwencja koncepcji Victora Papanka*
Irma Kozina
- *Co myślenie projektowe może zrobić dla integracji migrantów i uchodźców*
Manuel Caeiro Rodríguez, Iñigo Cuiñas, Roman Šarpanov

WARSZTATY:

- *Sztuka projektowania gier*
Piotr Milewski / projektant gier, organizator festiwali gier (2007–14 Hardkon, 2016–17 Dramhaven), nauczyciel akademicki w Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy
- *Data Design, Design Data – Projektowanie danych*
Stephan Thiel / współzałożyciel i dyrektor zarządzający NAND Studio, DE, projektant rozwiązań w zakresie

- wizualizacji danych i interakcji, prowadzi organizację non-profit Start Coding, Berlin
- *Projektant w szlachetnej krainie drewna*
Piotr Baran / mistrz stolarstwa i snycerstwa, właściciel manufaktury stolarki drzewnej, która realizuje projekty dla prestiżowych instytucji w kraju i za granicą
- *Jama: warsztat fotograficzny*
Jan Jindra / fotograf, nauczyciel akademicki Faculty of Multimedia Communication, Tomáš Baťa University, Zlín, Czechy
- *Przyszłe formy transportu indywidualnego dla wyobrazonego klienta*
Tadeusz Jelec / projektant samochodów m.in. dla firm: Jaguar, Mazda, Volvo, Lotus; inicjator projektów związanych z przyszłymi formami mobilności
- *Esej wizualny – warsztat z rysunku narracyjnego*
Jakub Woynarowski / interdyscyplinarny artysta, ilustrator, designer oraz kurator, nauczyciel akademicki Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie
- *Creative Coding – Kreatywne kodowanie*
Krzysztof Goliński / artysta multimedialny specjalizujący się w tworzeniu obrazów algorytmicznych, instalacji interaktywnych i obiektów generatywnych, współzałożyciel grupy panGenerator, wykładowca kierunku CreativeCoding.pl na School of Form
- Wiesław Bartkowski / projektant interakcji i badacz systemów złożonych, kierownik studiów podyplomowych

Creative Coding, School of Form, twórca programów kształcenia łączących informatykę z naukami humanistycznymi i twórczym wykorzystaniem technologii

– *Jak informować pacjentów: nie szkodzić!*

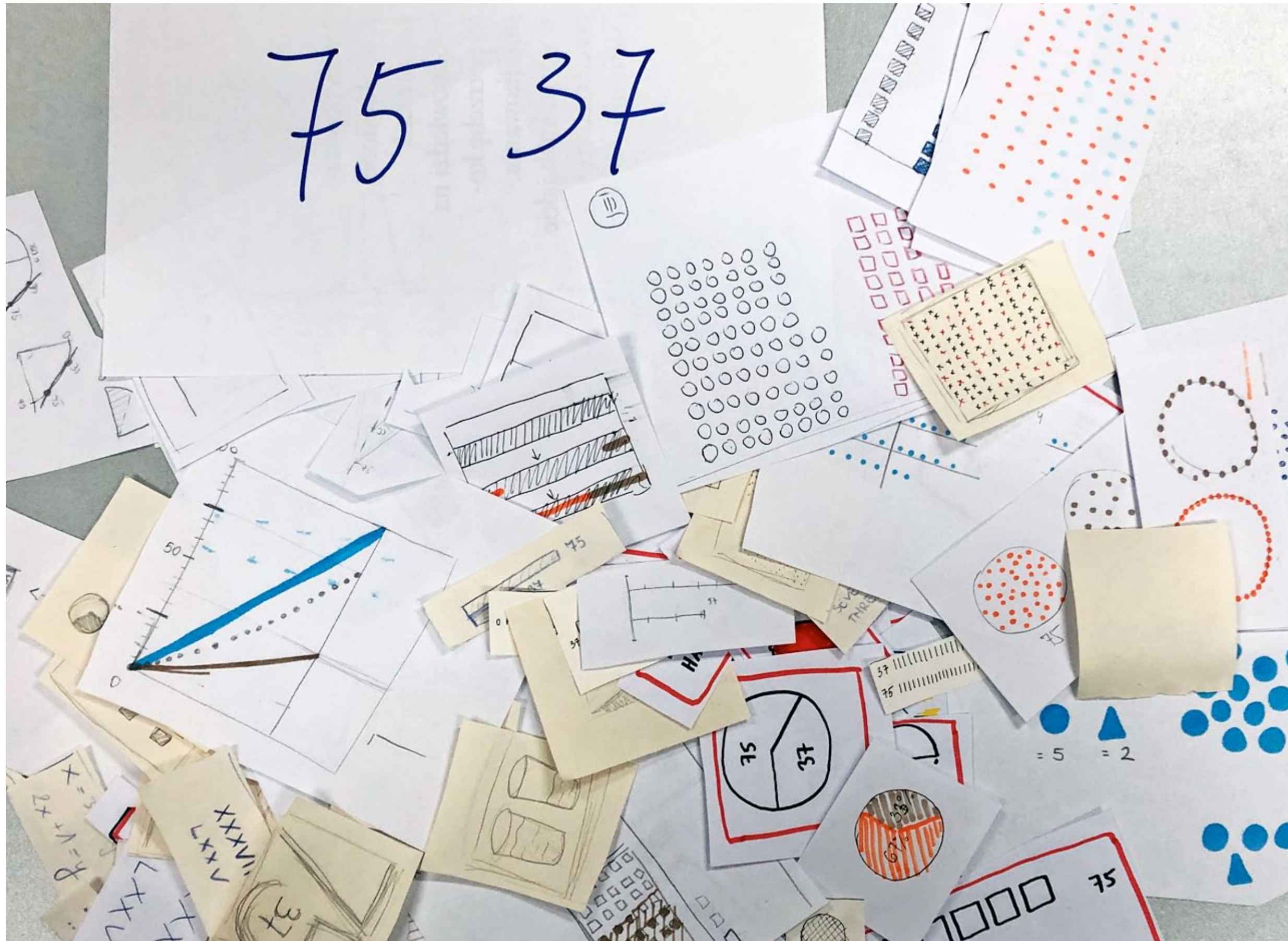
Karel van der Waarde / projektant informacji wizualnej, badacz, wykładowca, członek Communications Research Institute (Melbourne), członek zarządu International Institute for Information Design (Wiedeń) i redaktor czasopisma „Information Design Journal”

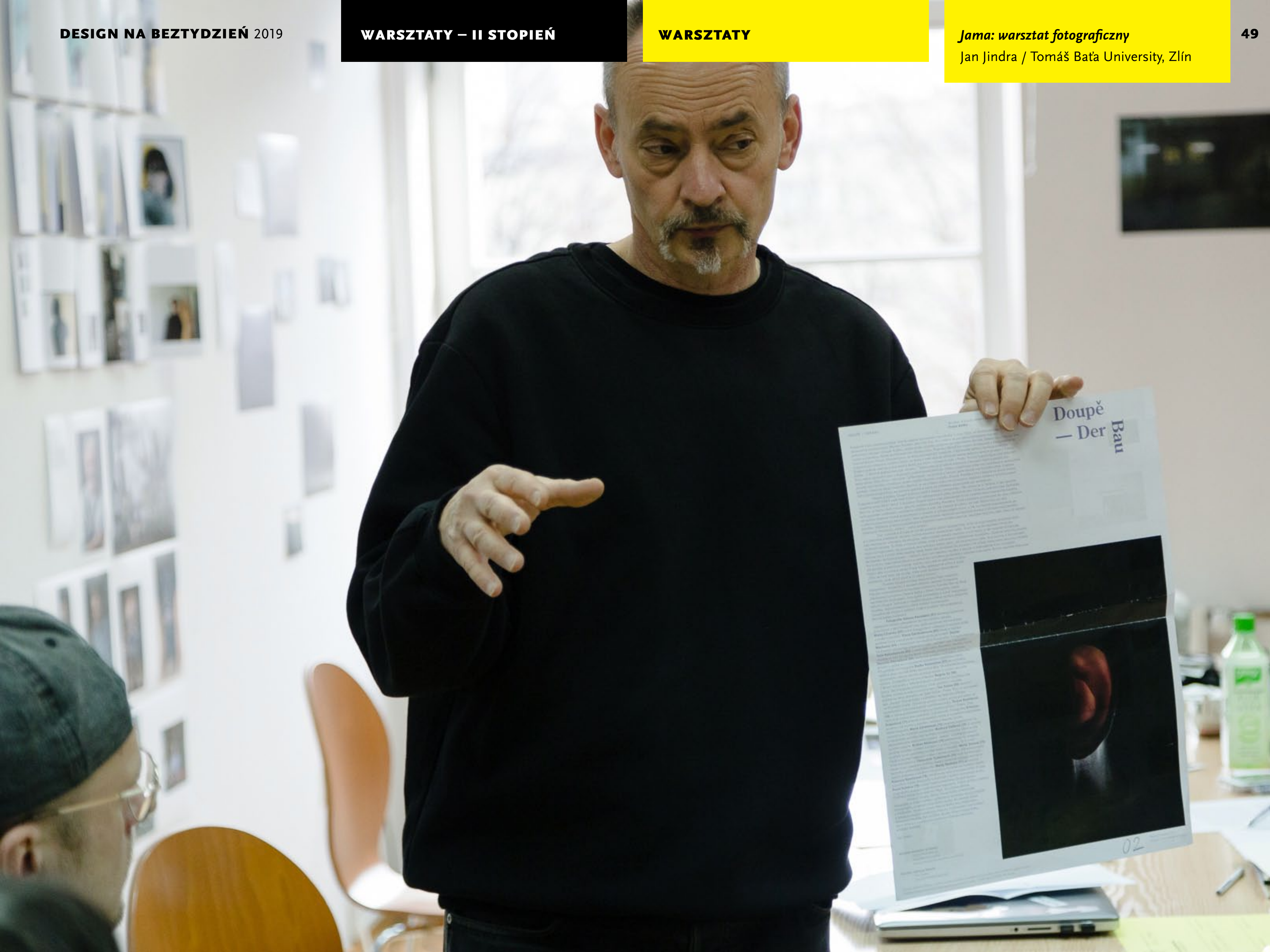
– *Projektowanie doświadczenia*

Jack Lenk / projektant, gościnny wykładowca RISD, dyrektor produkcji w międzynarodowej firmie Tellart



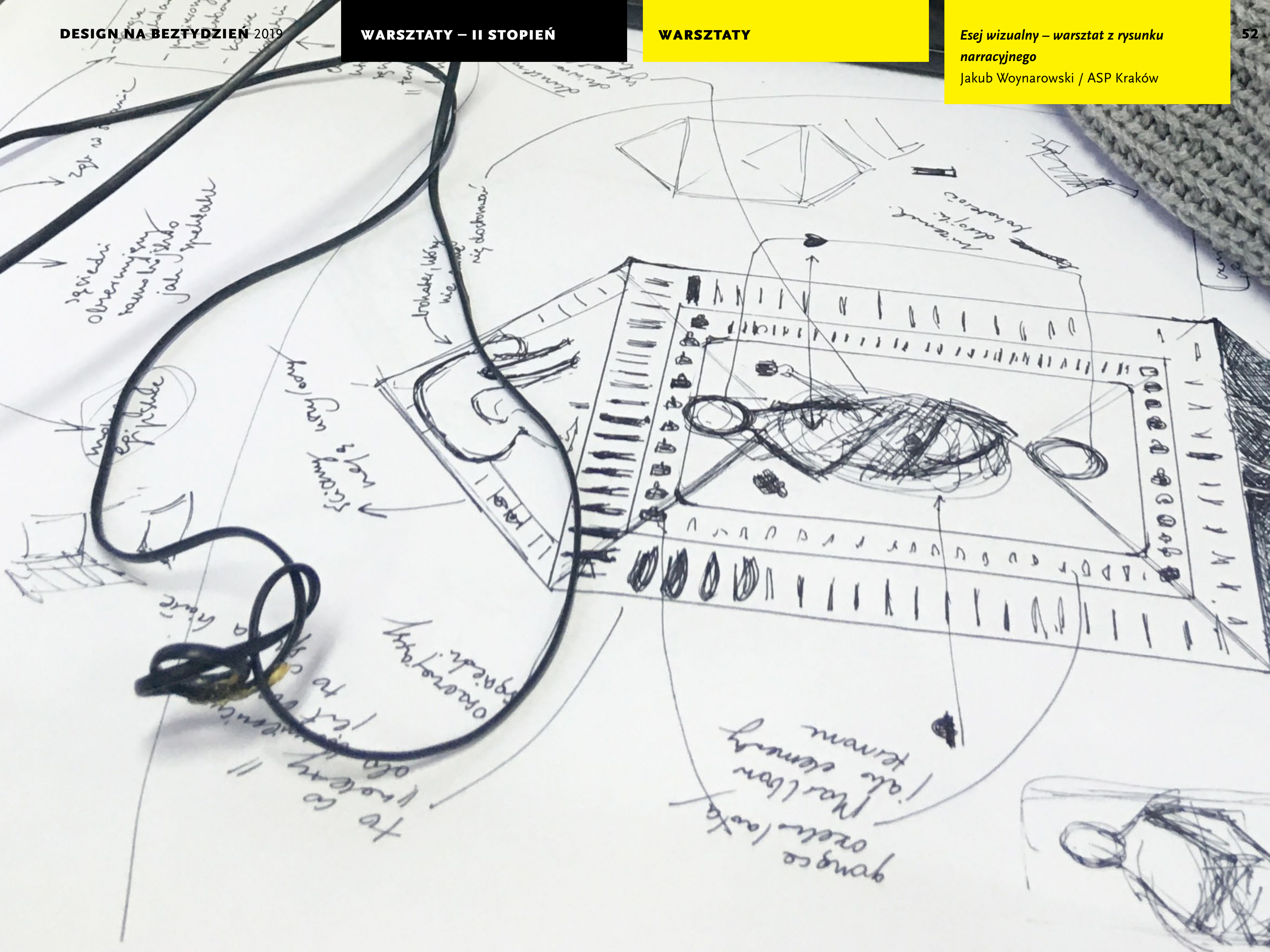




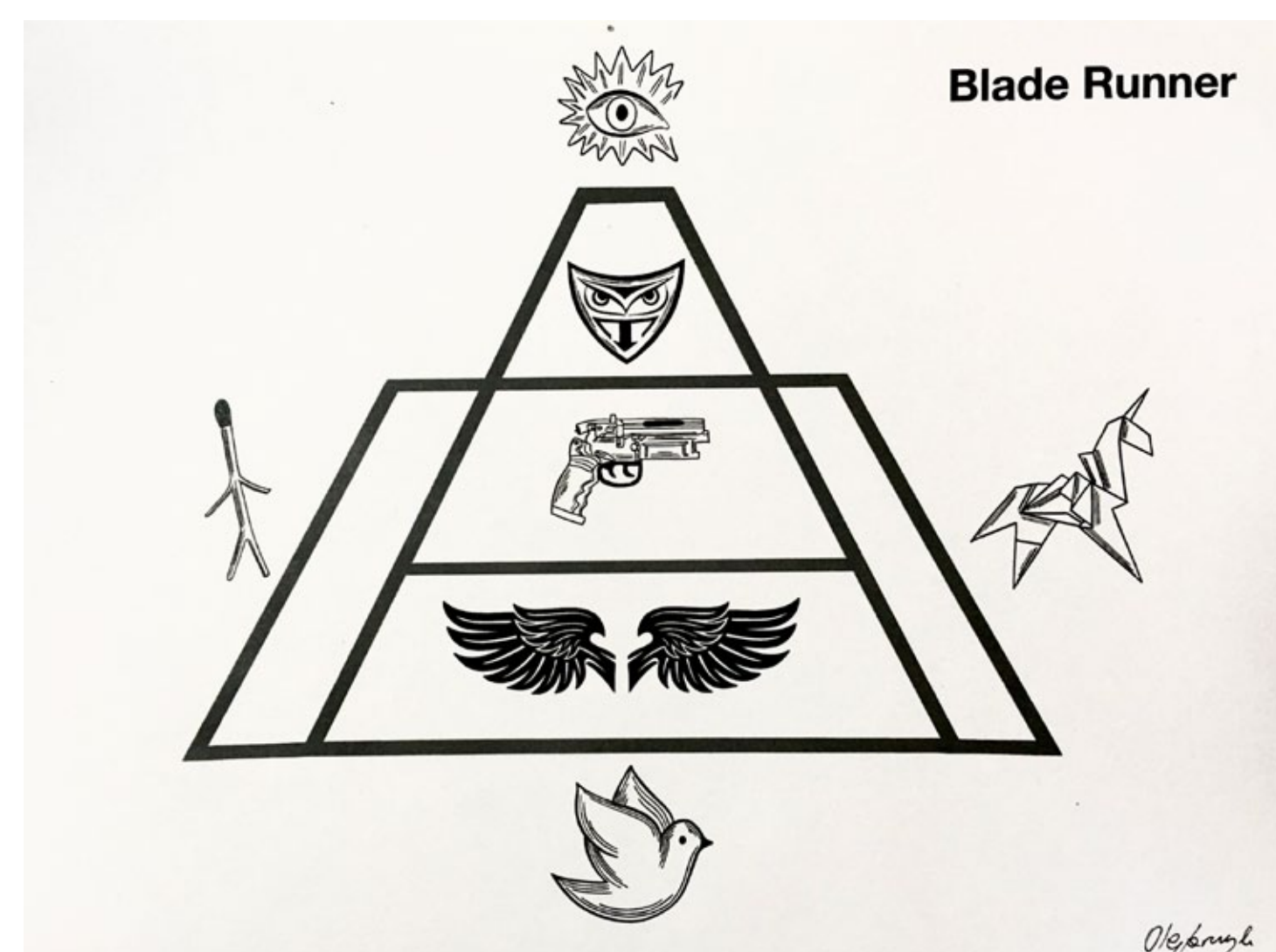
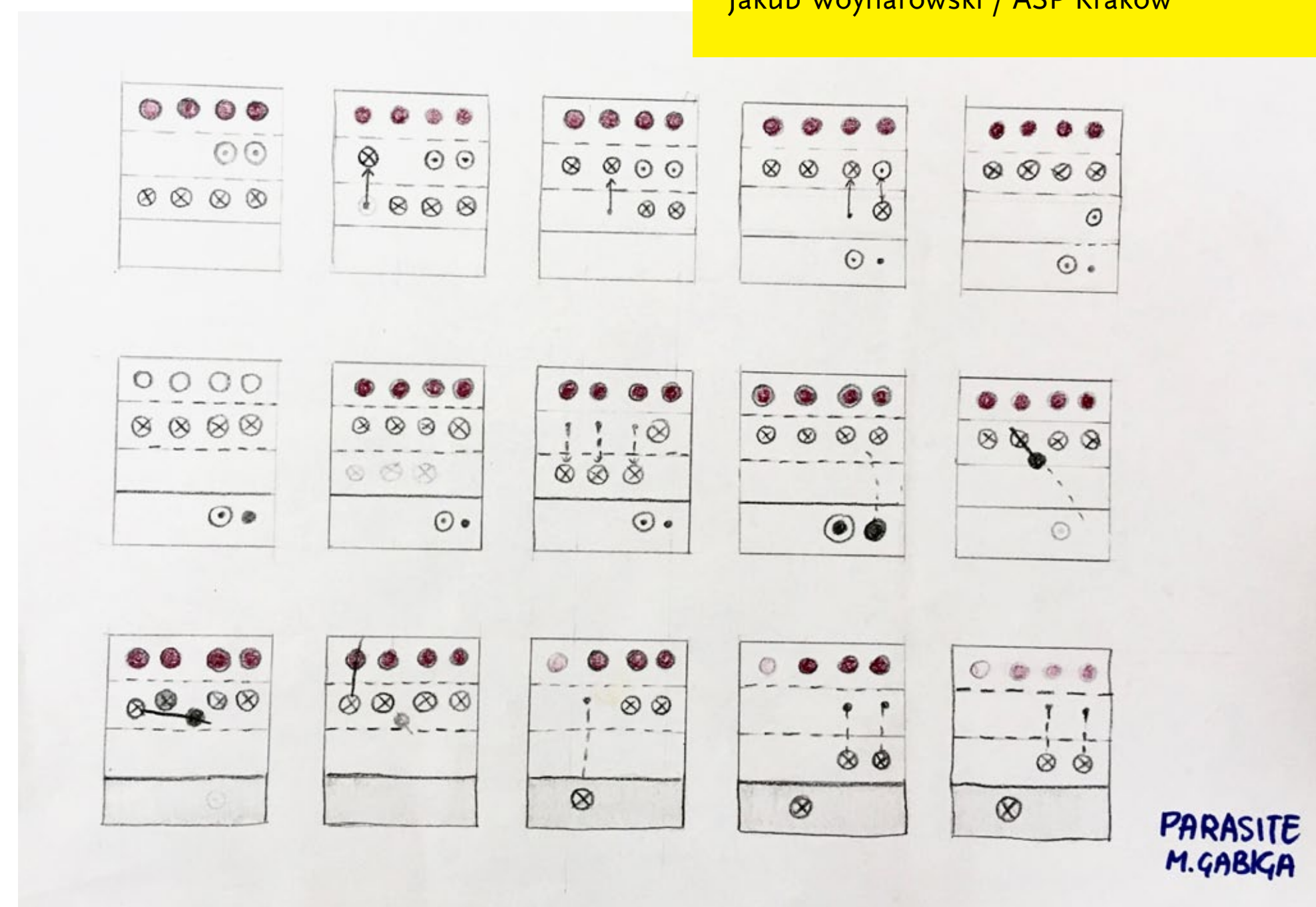
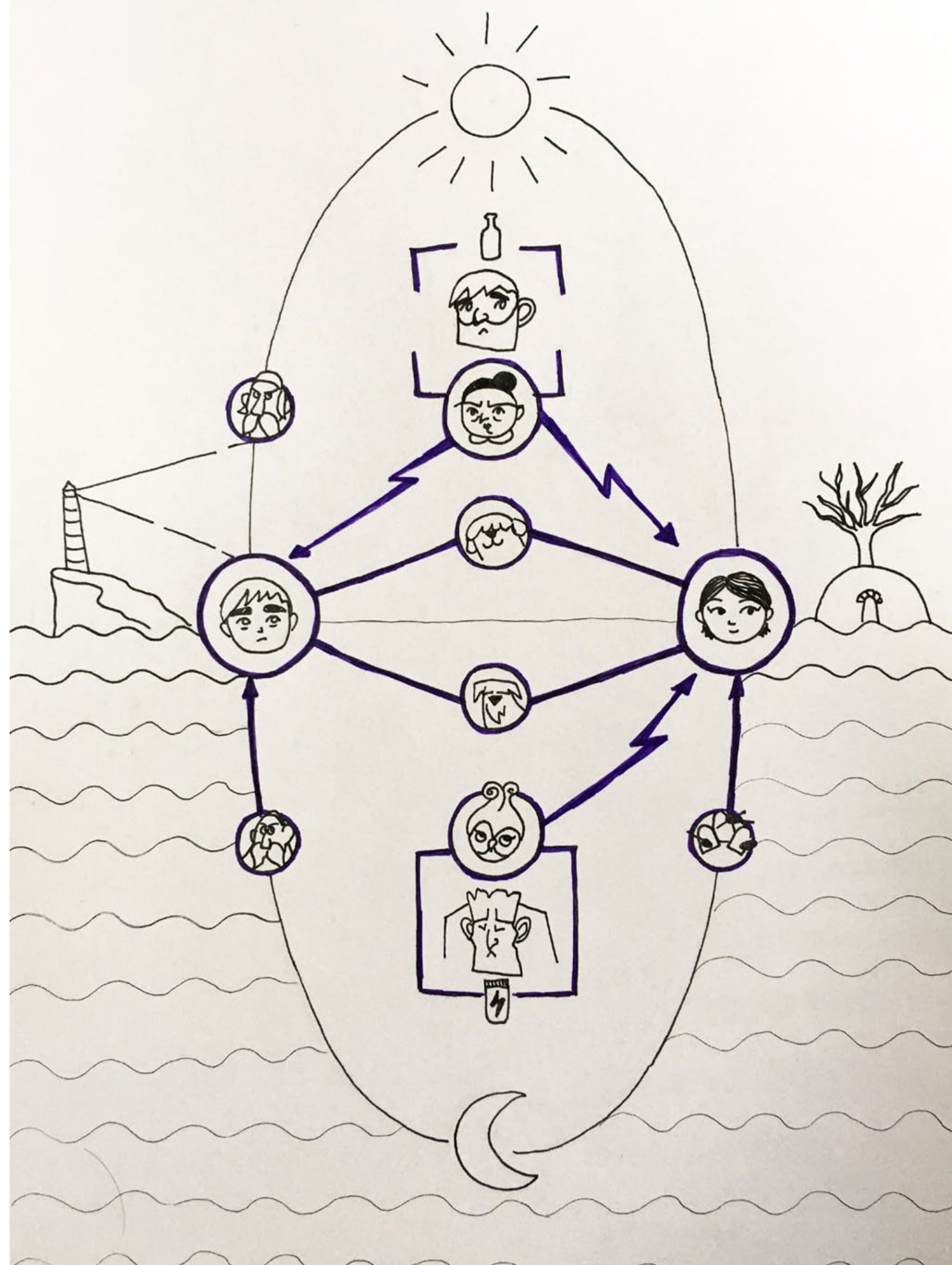


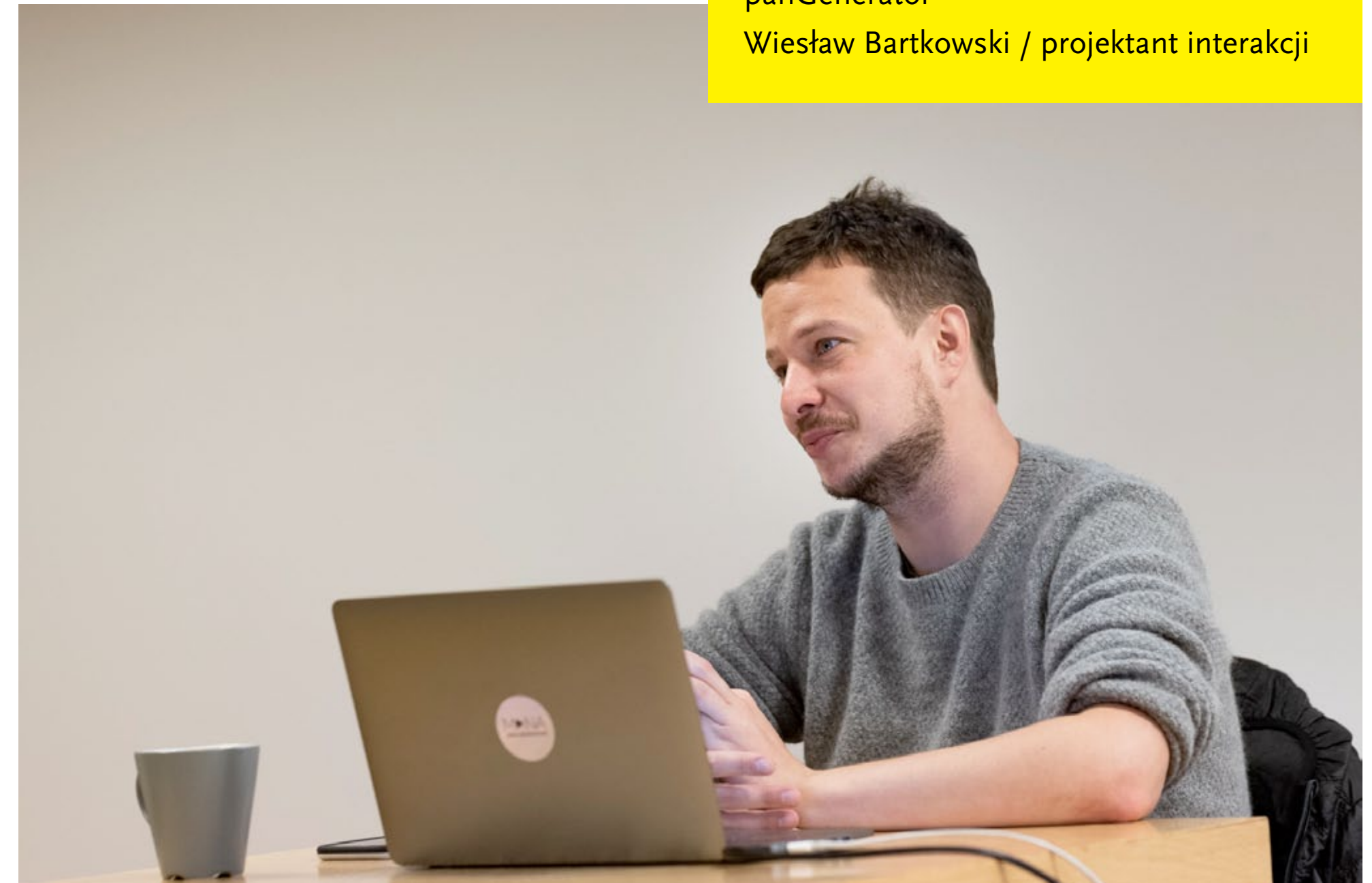






MAŁGORZATA ZYLIK
"SONG OF THE SEA"









2020

—
WEEKDAYS
—

DESIGN
—

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION 59

BA WORKSHOPS 62

MA WORKSHOPS 88

WEEKDAYS DESIGN

How a workshop week supports/
inspires the shape of design
curricula?

For the Faculty of Design and its academic community, *WeekDays Design* has become a permanent and desirable element of every academic year – even though it has only had 4 editions so far. In this time, the traditional didactic model in the form of weekly meetings is suspended and replaced by a workshop mode for both majors carried out by the Faculty of Design: Graphic Design and Industrial Design. Students participate in workshops of their choice, working individually or in teams on one project in a given time – workshops last 1, 2 or 3 days. Some workshops are run by external experts, practitioners, other by the academic teachers of our school. Over the four years, the programme of *WeekDays Design* has evolved considerably. We have had a chance to see what possibilities arise with this event, how to organize it effectively and what it can introduce to our curricula.

The first workshop week was organized in December 2016. The event included only selected groups-years of students and resulted from the need of testing the new, different didactic approach. The structure of curricula executed by the Faculty had been launched in 2008 and required evaluation. The workshop week formula turned out not only a good pretext to invite external experts, practitioners or academic teachers from other schools, but also a good space for testing new programme ideas. The byproduct of the first edition came in the form of curriculum changes in the studio of Visual Identity Design, renamed as Design for Identity, due to the workshops *Public Space and Place*

Identity run by Anna Pohl and Bartłomiej Nawrocki. Martin Majoor, in turn, carried out the type design workshops *Under the Master's Eye*, securing the Katowice Academy as the place to study this unique major. Teaching graphic design basics has always been a foundation of design curricula and the workshops *Beast on the Leash* for the 1. year Industrial Design students allowed them to observe how this subject was conducted in practice by the academic teachers of the Gdańsk Academy – Dr hab. Piotr Mikołajczak, Dr Maciej Dojlitko, Paweł Świdorski, MA – and start a discussion and the exchange of experience in this area. This had a direct effect on the curriculum executed in the following years and became a permanent element of the event programme. In the subsequent editions the extended invitations were accepted by academic teachers of the Academies from Gdańsk, Warsaw and Łódź.

The apparent potential of this event inspired our decision to organize the workshop week every year.

For the **1. degree students** this week has become an important element completing their design workshop and regarding their *stricte* executive skills – carrying out projects in the areas of industrial and graphic design as well as the design methods and process – planning and arriving at the best solutions.

The programme of workshops is closely related to the subjects concerning the basics of design. For the higher years of studies, the event offered complementing their

skills of using computer software – the area of dynamic development which increasingly dominates the design process. Mastering these tools guarantees the creative freedom. In parallel, the workshops offers include the traditional designer's skills such as glazing and modeling of ceramics, calligraphy, natural textile dyes. Learning modern and traditional tools will allow students to make more informed decisions in the future. Additionally, we perceive this merger as a unique opportunity of benefiting from both approaches in order to create new tools and environments of design operations.

For students, the workshop week is often the first time they realize the value and challenges of teamwork. It is the literal and metaphorical testing ground for working in groups, the bootcamp of interpersonal communication. Facing the new or, in the case of higher years, unusual situation, students are forced to efficiently communicate and work effectively towards achieving particular results in a very short time. This enables the deep immersion and learning all the positives and negatives.

In the **2. degree studies** curriculum, the workshop week constitutes not only an important element, but an asset. The Faculty of Design 2. degree studies are the space of experiment, boldly crossing the borders, critical reflection. The workshop week formula facilitates these postulates. All the workshops are carried out by external experts, and half of them come from abroad. The criteria we apply to invite

our guests are their experiences in areas pioneering to design, which use new tools, technologies in response to current challenges. This gives our students the opportunity to learn other perspectives, broaden their horizons, venture to unknown fields and tools. It is also a good space for experimenting and breaking paradigms. Students are pushed out of their comfort zone as they need to enter the unknown areas in a very short time, which helps them abandon the conventional operations and find new solutions.

The dynamics of design profession requires constant updating of our methods and skills. It is therefore important to orient the graduates towards permanent development, openness to new phenomena, so that they can find their best way in the changing reality of the upcoming challenges and their own field. A designer often assumes a role of coordinator, moderator of an interdisciplinary team, who merges the work of various specialists into a coherent project and oversees its implementation. It is necessary to teach students openness to different perspectives and the ability of understanding conclusions drawn by other experts.

The awareness of a great value of this formula – workshop mode – in the didactic process made us complement the 2. degree studies curriculum with subjects carried out solely in the workshop-block system by our academic teachers and foreign experts. These classes include i.a. the majors in inclusive design and reading experience. It is a new manner of work: in a particularly short period (two 2-day

meetings) students execute a single project, a programme of one subject. Other classes are suspended at that time. These extremely intensive weeks determine the work mode: short time to make decisions, choose the direction of project development, often teamwork. This focus on the task at hand, here and now, is an interesting and new challenge. The effects will be known when the first students of this programme graduate and will be able to evaluate their experience from the perspective of their professional careers.

Today, we can see many advantages of the workshop week, and the following editions are sure to bring more. It is our buffer, the open window, source of inspiration, which allows us to verify the existing opinions and become open to new experiences.

At the moment, the community of Academy of Fine Arts and Design in Katowice sees the workshop week as:

- inspiring, building atmosphere, even the design fest!
- expanding our interests and competences
- expanding our didactic offer by unconventional, new elements
- mastering the teamwork skills
- developing the interpersonal skills
- integration of students working in interdisciplinary teams
- and the most important thing – facilitating individual development

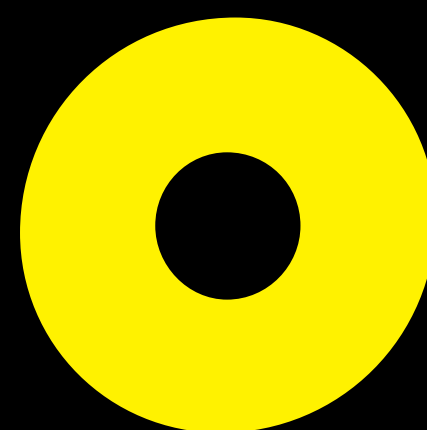
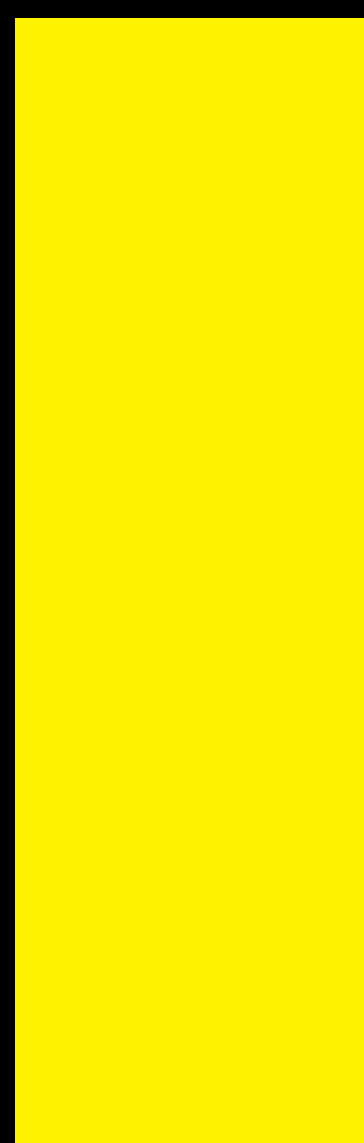
It should be emphasized that the workshop week entails a great effort from the team of academic teachers of the

Faculty of Design and the Dean's office. At this point, the event involves organizing about 30 workshops, participation of 20 external experts and meeting the expectations of 300 students. Year by year, the organization becomes more efficient, as we manage to respond to the problems and needs indicated by our students and teachers.

The formula changes every year. It is increasingly coupled with the studies curriculum, and the effects can be observed during annual reviews – we can see the influence the event has on the new topics executed in studios and applied tools. The workshop week also means meetings of faculty members of different academic units who usually work separately, and in the workshop week come together in testing how the merger of their competences (in common workshops) can form new room for didactics. The event is a space for dialogue and action as well as an opportunity of better integration, which fosters the development of the creative spirit of the Academy.

WeekDays Design is the expression of our needs as a community: pursuit of constant development, satisfying our curiosity of the world, the new, the unknown, and mainly creating the opportunities of meeting and exchange of experience. The byproduct is the chance to see our activities from a distance, in relation to others.

It is our responsibility to shape the next generations of designers and we want them to embrace the curiosity of the world, the discussion, the reflection, the experiment.



1. OBJECTIVES

DR HAB. ANNA KMITA
Studio of Design Basics

WeekDays Design is a space of experience exchange, the time braced into one week when students – in a workshop mode – participate in competitions and classes carried out by experts from Poland and abroad, academic teachers, representatives of design studios and companies. *WeekDay Design 2019* is the fourth edition of the Week organized by the Faculty of Design at the Academy of Fine Arts and Design in Katowice.

The theme of the organized meetings includes everything that supports the overriding idea: becoming open to the newest technologies and methods, expanding knowledge, learning tools, practical experience of “going through design process” in inspiring and nourishing atmosphere of teamwork under the watchful eye of experts.

OBJECTIVES

The main didactic objective of the 1. degree studies in the Faculty of Design is teaching how to solve a given design problem, which must be noticed and formulated. During their studies, the future designers acquire the ability of design thinking, defining objectives, describing stages and effects of their work. We – the didactics – concentrate on teaching design and supply elements to facilitate students’ competences listed above. At the first stage of studies (1. and 2. year), this means mainly providing knowledge, methods and the basic professional and social skills.

The main objective of *WeekDays Design* workshops, addressed to undergraduate students, is facilitating their learning and mastering of design tools.

Knowing tools allows to materialize the effects of designer’s work. These include digital tools (programmes, devices) as well as manual skills (machinery park – modeling studio) and unconventional media and techniques (calligraphy, street art, comic book).

The workshop week is a perfect time to “graft” the most important tools. Teaching the specialist software, very scarce in the timetable – becomes much more efficient in the workshop mode, boosting skills and translating directly into effects achieved in the further months of studies.

The contact with physical matter, the real modeling workshop: milling and polishing machines, plotters, materials, builds the sense of agency, awareness of real manual operations, develops spatial imagination, educates 3D prototyping skills. It is frequently the first experience of this kind and therefore poses a great challenge to students.

Working with unconventional, unobvious media and techniques (this year: photo narrative, calligraphy) allows students to check their abilities in such a visual context, enriches the available means of expression and visualization of design content.

BENEFITS OF WORKSHOP OPERATIONS

The strongest benefits of the workshop mode rest upon the aspects mentioned above: modern tools, non-standard media and methods, fast progress from concept to execution. The workshop mode facilitates concentration. Students approach tasks as challenges to face and positively tackle. It is a struggle between “I can’t” and “I can!”.

The form of teamwork is also important, as it requires more openness and communication, and allows to achieve a new quality of collaboration and therefore integration resulting from interdisciplinary classes in mixed teams.

WeekDays Design promotes working as a team, breaking through one’s anxiety about insufficient knowledge and incompetence. It facilitates creativity, openness, questioning and contesting the existing schemes and stereotypical thinking.

These characteristics of workshop operations write into the silhouette of a BA student and graduate – a collaborative, open-minded person ready to be a partner in the creative process. Participating in the workshops, students gain experience necessary to cooperate with producers, institutions, associations and other potential partners. The acquired competences make it easier for them to communicate and professionally approach the challenges of their future career.

TEACHER’S PERSPECTIVE

WeekDays Design is equally beneficial to the professional development of design students and teachers. It is worth remembering the advantages of such meetings listed both by the invited guests and the didactic faculty in the role of hosts/coordinators of all the events. The key factor is the opportunity to meet and exchange experiences with other professionals, integrating the circles of experts in the area of design and didactics. Such a forum opens its participants to mutual inspiration and peeking “how the others do it”. It provides a possibility of verifying the existing and introducing new teaching methods, taking a new perspective on one’s work, breaking the routine. The collaboration of teachers often turns into a collaboration in new roles – designers or researchers who have discovered common interests.

2. EVENT STRUCTURE AND PROGRAMME CONTENT

DR HAB. ANNA KMITA
Studio of Design Basics

The five-day *WeekDays Design* is built of lectures and design workshops.

Lectures are open for all the participants and planned at the same time every day, so that everyone can join the meeting with a brilliant designer or see a presentation given by invited guests: design studio, experts in the particular area of technology or materials, test solutions outside the scope of daily education.

Workshops, grouped in morning and afternoon sessions, last one, two or three days, which allows students, especially those in the higher years, the freedom of choice and enrolling to classes they find the most interesting and supporting their individual path of development. Workshops addressed to students of the first years are intended as mandatory.

MANDATORY WORKSHOPS FOR STUDENTS OF THE 1. AND 2. YEAR OF 1ST DEGREE STUDIES

The first-year students participate in workshops addressed to the entire group and intended to fast and efficiently raise their competences in a given area as well as integrate persons working together as short as one month that far. Young people starting their adventure with our Academy want to instantly become “mature designers” doing serious projects. During the workshop week, they will face the challenge of drawing a comic book, sketching letters or making a model of an ambiguous monster or a musical machine

made of wood, string and a few cogs. Such tasks “format” their attitude and help them check any expectations and limitations formed by their standard education to this point. The workshops give them time to discover, experiment, observe and work with heuristic methods. Groups build structures – working, interpretative, creative models. They are forced to use their knowledge, synthesise their resources in a new way, use information from one discipline in another by means of analogy, or reduce images and objects to their most important quality. Eventually, there is always an element of verifying the first “implementation”: Is what I have designed going to work? Was the critical assessment of this solution’s applicability to a new context or function accurate? What is the effect of the conducted visual or spatial synthesis? Have I managed the most accurate presentation of the notion? Such a process is defined as a creative interaction: *the mutual effect of two elements: the objective and the initial structures intended to achieve this objective* ([Nęcka E., *Psychologia Twórczości* [Psychology of Creation], Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2003, p. 47)

From the didactic point of view, workshops that allow students to go through the complete design process are a very valuable experience. In the 2019 edition of *WeekDays Design* it was a meeting with Bogusław Krzciuk and Grzegorz Sowiński of the Academy of Fine Arts in Łódź during which students applied simple techniques and

materials to make machines – robots making designed sounds as they move. The industrial design students were asked basic questions: What makes things work? What happens if we focus on the principles of physics, mechanics, kinetics? How to develop designer's technical awareness? How to answer these questions while sifting through screws, levers, pivots, cogs? Within three days the participants produced mechanical objects generating sound in motion, which can have its aesthetics, looks and tone.

Tomasz Kontny – comic books script writer, computer games producer and Rafał Szłapa – graphic artist, illustrator – familiarized the participants with the specific language of comic book art, they discussed the means applied to create picture narratives. The invited guests explained what elements are included in comic book design. They presented the design process from workshops in script writing to the practical part, where the participants created their own short narrative in several frames.

A large group of topics refers to tools and associated programmes. It is another big set of skills acquired by students of the first two years together in the workshop mode. In their future professional work, graduates of the Faculty of Design will need programmes facilitating the agile use of graphic media connected with animation and photography, spatial modeling, typography, in order to record impressions, concepts, and execute design ideas. The software used by students includes Adobe, Autodesk and selected

applications for rendering, object texturing, film and photo editing, animation etc.

This edition offered a workshop in Adobe programmes for publication design and text editing (led by Anna Kopaczewska) or visualization of previously designed 3D objects (led by an architect, Karol Sabalczyk). Students were also offered a possibility of learning the basics of 3D software, interface, navigation, methods of drawing, creating surfaces and solids (Rhinoceros software workshop led by Alicja Pałys-Leszczyńska) or rendering in KeyShot (course led by Kinga Pawlik) in order to skilfully edit materials and match accurate effects and lighting to present their works.

A very important designer's toolset includes image processing programmes: from learning methods of detailed work on photographs – Adobe Photoshop workshop (Michał Jędrzejowski), presenting work on layers, basics of postproduction and photo retouching, creating masks, through training in building various lighting conditions in a 3D programme (Michał Rodziński), to Aleksander Caban's presentation of Unreal Engine 4 software, regarding the correct preparation of models for lighting and the possibilities of dynamic lighting in the game production engine.

The digital world is balanced out by workshops using classic manual technologies. Some elements of traditional workshop are initially treated as unconventional curiosities. Frequently, however, at closer contact they move from old school to cult and find their permanent place in the

designer's favourite toolset. Previous editions of *WeekDays Design* encouraged the use of natural textile dyes, material experiments with coal and touching the traditional carpentry.

During the 2019 edition, students took part in calligraphy workshops (Filip Ciślak, Marek Markiewicz), creating their own monograms by means of lettering techniques. They became familiar with handwritten script, its tools and anatomy of characters.

The street art workshops (Adrian Leszczuk of the Academy of Fine Arts in Gdańsk, a.k.a. Istowski) presented the process of multi-layer stencils design and printing with spray paints. Students learned about the possibilities of classic and digital stencil cutting, technology of matrix production and making graffiti using designed elements.

A workshop that enjoyed particular popularity was the ceramic one (*Alchemy of Glazing Techniques*, Bogdan Kosak, Remigiusz Grit), structurally and analytically exploring the problems of colour, structure, texture of 3D objects by means of several methods, types of glazes and ceramic masses. As a result, students became familiar with the complete technological process and could compare the visual effects achieved in the kiln.

FACULTATIVE WORKSHOPS FOR STUDENTS OF THE 3. AND 4. YEAR OF 1ST DEGREE STUDIES

Students of the 3. and 4. year participated in selected workshops according to their interests. There were diploma projects consultations for the 4. year students as well.

The meetings students look forward to the most are those with foreign experts. It is a chance of acquiring brand new skills, broadening the horizons, seeing their activities in a different context. *Speechless Story* is a workshop carried out by French designers, Sandrine Binoux and Marie-Caroline Terenne, regarding experiment and photo narrative. The participants considered the ways of presenting a place which is available to few. How to tell a story with no words? Why is it worth learning how to do it? The design process included preparing a series of photographs, systematizing them in the form of notebooks, albums, telling deep and personal stories. The workshop involved the process of preparing publication: working with paper, and explored the meaning of the book as a physical object.

Students interested in multimedia had an opportunity of mastering their competences within the *Touch Designer* workshop (Piotr Wojtczak, Ksawery Kaliski) making its participants aware of how the flexibility and openness of a procedural programme such as TouchDesigner can stimulate the creative process, providing the artist with the pleasure of unrestrained exploration of diverse visual ideas in real time.

Pokahontaz ft. Kaliber 44 – 404 – making of (Aleksander Kozłowski) was a workshop introducing the topic of generally accessible special effects – from conceptual work, through on-set tricks, to postproduction in Adobe After Effects.

Service design, interface design, interaction design are the notions intensively attracting students' attention with their new tools, contact with the user, efficiency of methods and organization of design thinking.

Those interested in the subject could choose the workshop in useful interface design – *Ideal dashboard* (Hania Sitarz and Paulina Urbańska) presenting the process of ideation and prototyping by means of Design Thinking tools. Needs analysis and value proposition were the starting points to tools functionality and their potential positive effect on user experience.

The workshop *Service Design: Obstacle Course or Sprint – service design in practice* (Natalia Pietruszewska-Golba) presented the process from ideation to creations and testing for efficient and fast generation of solutions.

Product kick off – how to creatively generate ideas workshops (Anna Bill) stimulated creative thinking as an important part of design process. They familiarized students with realistic teamwork conditions and a wide range of tools used in fast generation of ideas by means of brainstorming.

The element completing the workshop experience was a cycle of meetings entitled *Design in Practice* including presentations of brands connected with design.

Students could talk to Michał Kracik (EXEON), for instance, who conducted research in the Department of Aeronautics and Astronautics Man Vehicle Laboratory in the Massachusetts Institute of Technology (MIT), and now runs the Design for Extreme Environments Studio of The Faculty of Industrial Design at the Academy of Fine Arts in Kraków.

Printshops DuoColor, Fornica, AQform, Lech Fabrics and other offered students expert consultations in the area of technologies and materials used in implementation of concepts. They answered questions, presented the offer of samples and encouraged working with selected product series, making students familiar with the complex names of materials, their properties and application.

Summing up: students of the 3. and 4. year had an opportunity of experimenting with more advanced design tools according to their individual programme of competence development.

Practical competences are the essence of workshop experience. They make the knowledge obtained from the didactic process more accessible, useful and real.

Looking back at each edition, we consider what image of *WeekDaya Design* will be remembered by its participants and experts, what values it had generated. The fourth edition is described by keywords, selected and organized in a programme, in topical groups reflecting the essence of this meeting in the “working space” of the Faculty of Design at the Academy of Fine Arts in Katowice. For the 1st degree

students, such issues include: design process, tools and practical skills, collaboration, ideation and interaction. *WeekDays Design* is a great time to spread your wings, find your passion and train your competences in a different formula, outside your daily mode of studies.

3. PROGRAMME, WORKSHOPS AND THEIR LEADERS

DR HAB. ANNA KMITA
Studio of Design Basics

DESIGN PROCESS:

- *Comic book script writing. Comic book and storyboard narrative*
Tomasz Kontny / comic books script writer, computer games producer, author of theatre spectacles, Magdalena Nazarkiewicz / ASP Katowice
- *Making comic books*
Rafał Szłapa / graphic artist, computer games illustrator and designer, Magdalena Nazarkiewicz / ASP Katowice
- *JO-ChRobot, motion objects design*
Grzegorz Sowiński, Bogusław Krzciuk / ASP Łódź
- *Speechless story*
Sandrine Binoux / School of Art and Design w Saint Etienne, Marie-Caroline Terenne / graphic designer

TOOLS – SOFTWARE COURSE:

- *Adobe InDesign*
Anna Kopaczewska / ASP Katowice
- *Adobe InDesign – intermediate course*
Mirosław Klotzer / Tischner European University in Kraków
- *Adobe Lightroom*
Michał Jędrzejowski / ASP Katowice
- *Basics of lighting in 4D*
Michał Rodziński / ASP Katowice
- *Unreal Engine*
Aleksander Caban / ASP Katowice

– *Touch Designer*

- Piotr Wojtczak, Ksawery Kaliski / ASP Katowice
- *Pokahontaz ft. Kaliber 44 – 404 – making of*
Aleksander Kozłowski / screen writer, director of photography
- *3D modeling in RHINO*
Alicja Pałys-Leszczczyńska / ASP Katowice
- *Rendering in KeyShot*
Kinga Pawlik / ASP Katowice
- *Visualization design course*
Karol Sabalczyk / FINM

MANUAL WORKSHOPS:

- *Calligraphy*
Filip Ciślak, Marek Markiewicz / ASP Katowice
- *Street Art workshops, stencil design*
Adrian Leszczuk / ASP Gdańsk
- *Alchemy of Glazing Techniques*
Bogdan Kosak / ASP Katowice, Remigiusz Grit / Keramos

IDEATION AND INTERACTION:

- *Product kick off – how to creatively generate ideas*
Anna Bill / ASP Katowice
- *Ideal dashboard*
Hania Sitarz and Paulina Urbańska / ASP Katowice
- *Service Design*
Natalia Pietruszewska-Golba / ASP Katowice

BRANDS PRESENTATIONS:

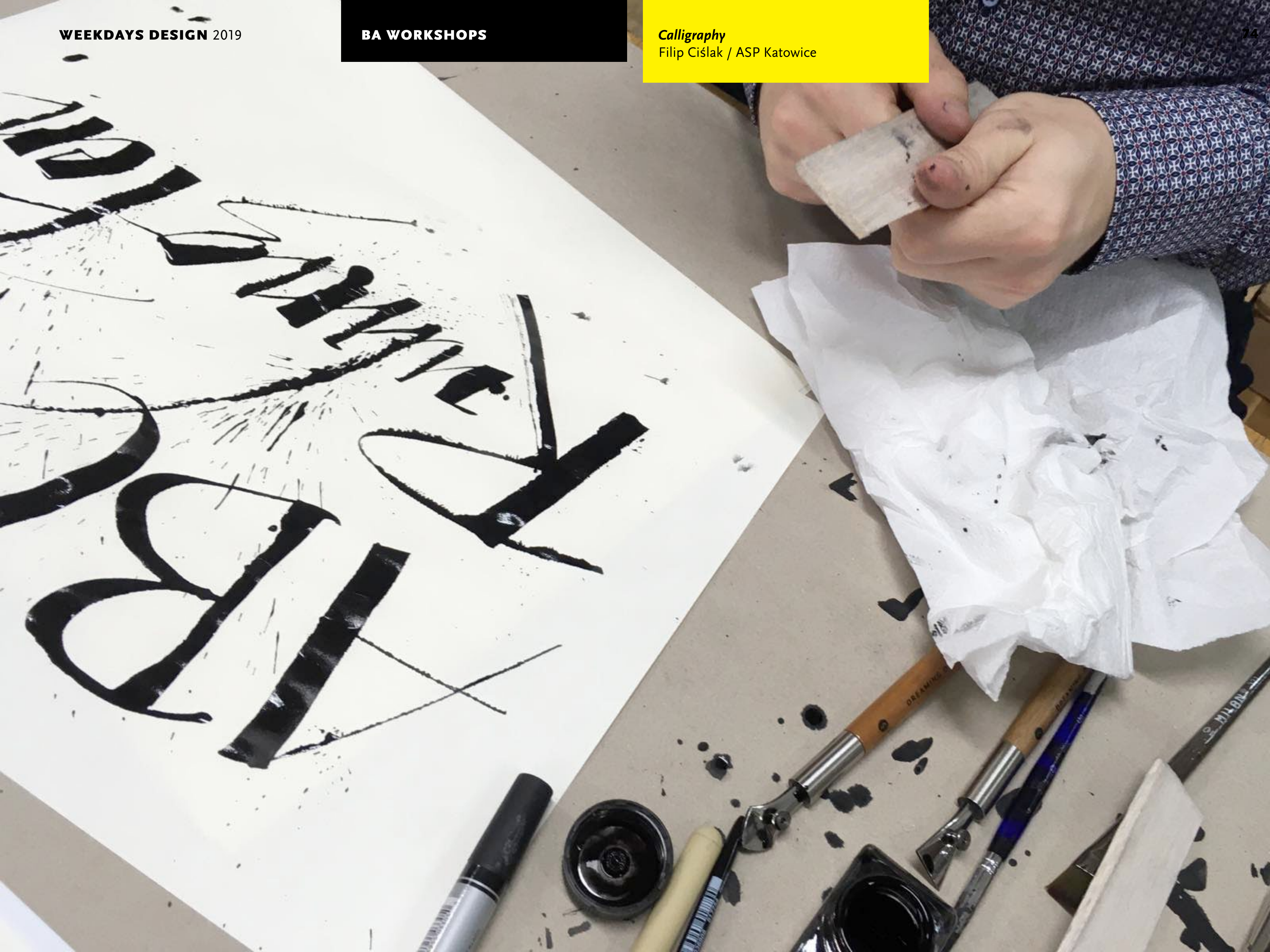
- *EXEON – brand profile presentation*
Michał Kracik / EXEON / ASP Kraków
- *Studio KABO & PYDO. Challenges designers face in their professional work*
Tomasz Pydo
- *Formica – brand and accomplishments presentation*
Rafał Jachimczyk
- *AQForm – brand presentation*
Paweł Olesiak
- *DuoColor Printshop – Paper matters. Colour management and printing technologies*
Kasia Motyl, Aleksander Tlatlik

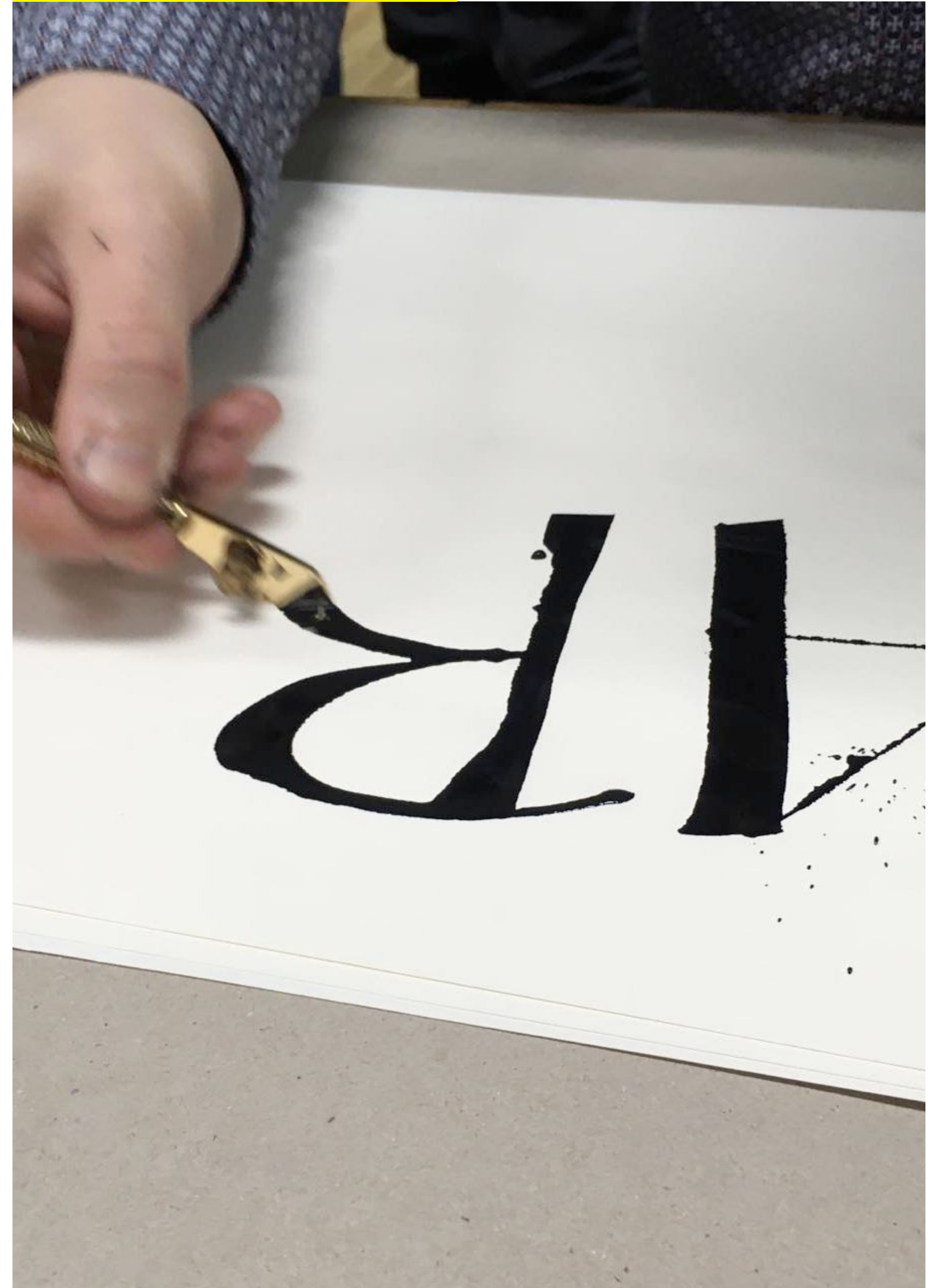
Between 18 and 22 November 2019, the workshops and lectures addressed to undergraduate students of the Faculty of Design, industrial design and graphic design majors, were participated by the entire student community as well as several tens of leaders: designers, practitioners, brand representatives, didactic friends of the Academy of Fine Arts and Design in Poland and abroad.

Thank you for this experience and the time we spent together.





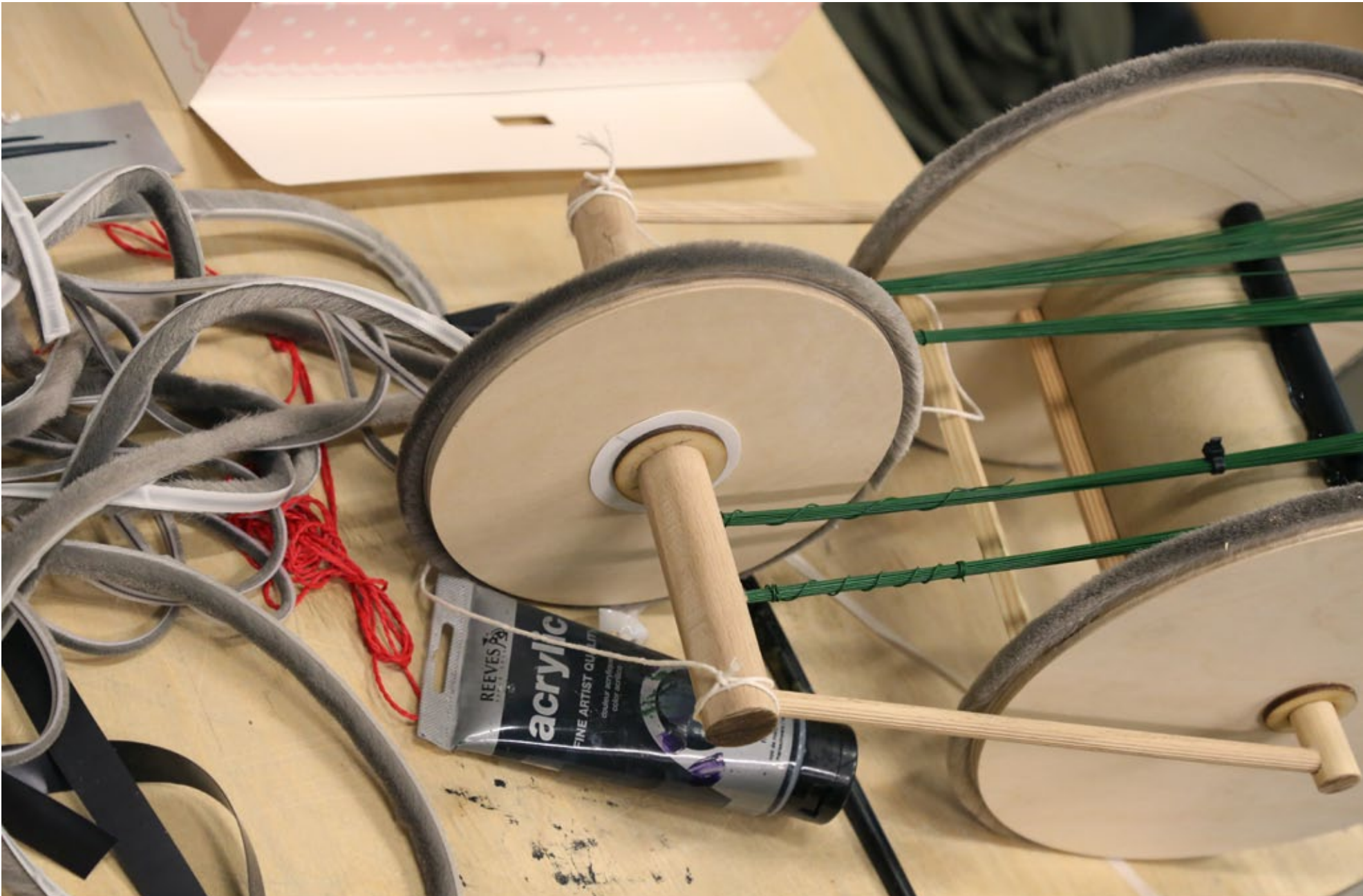










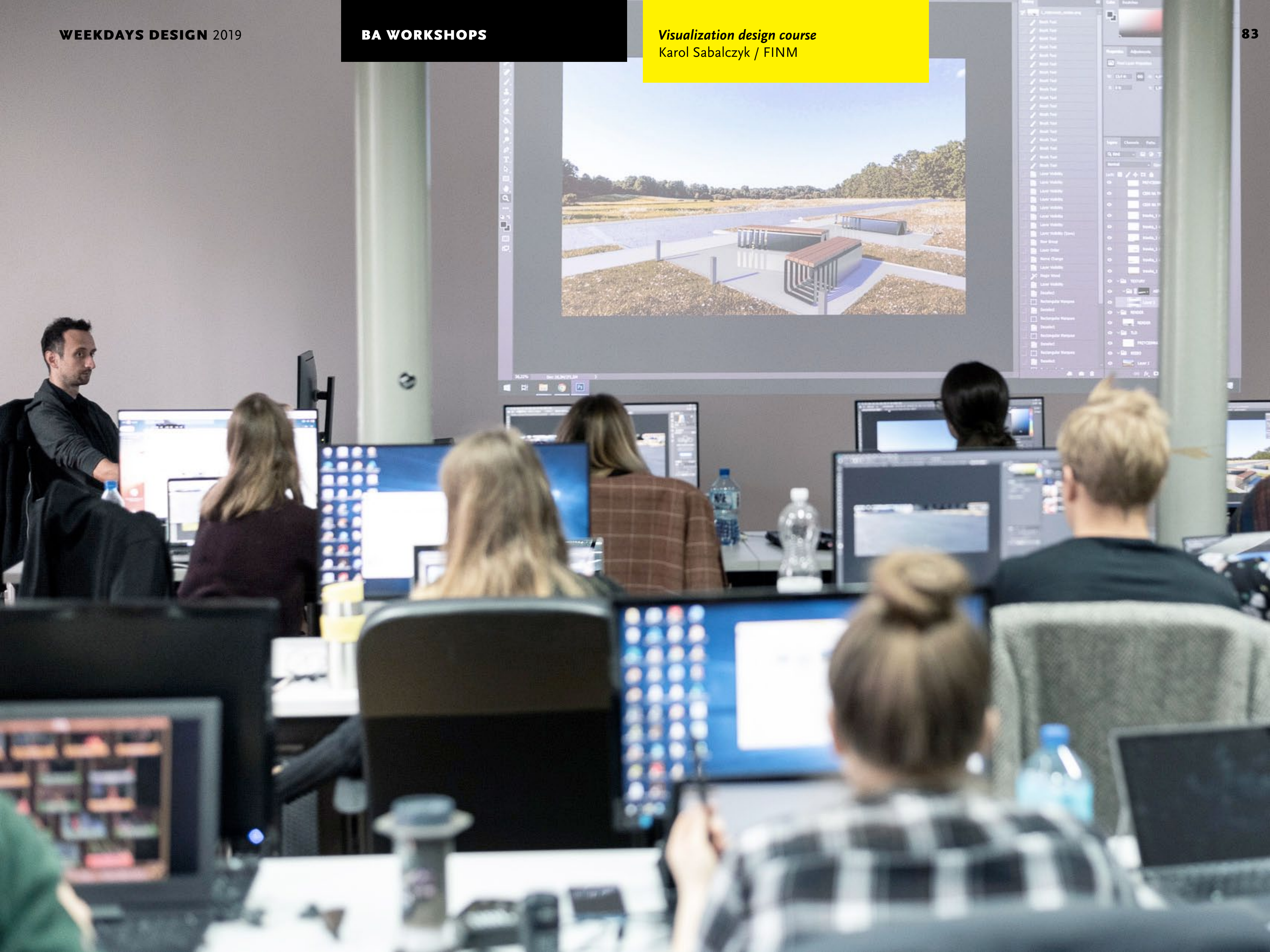


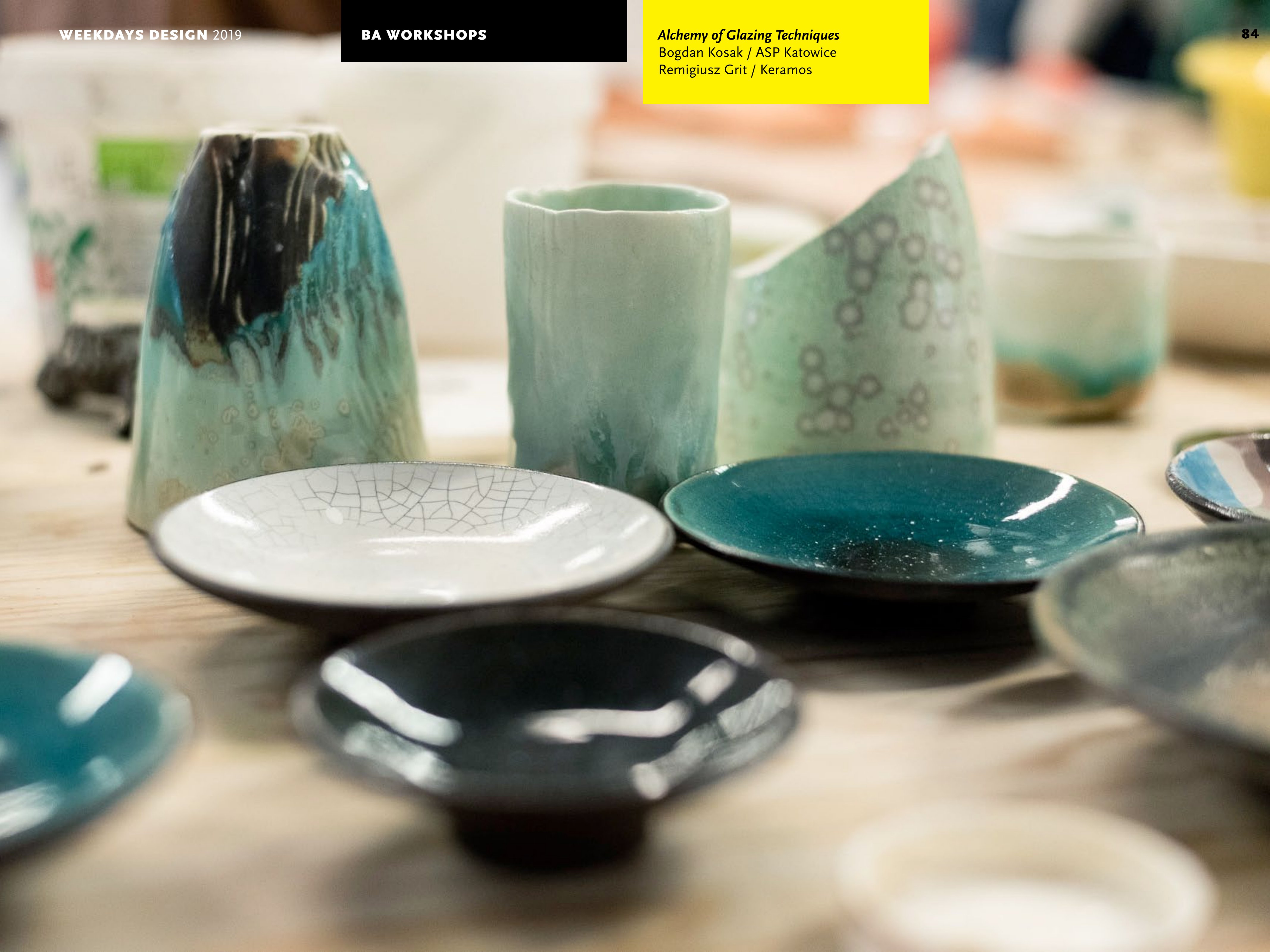
Label out
Connect Order 0



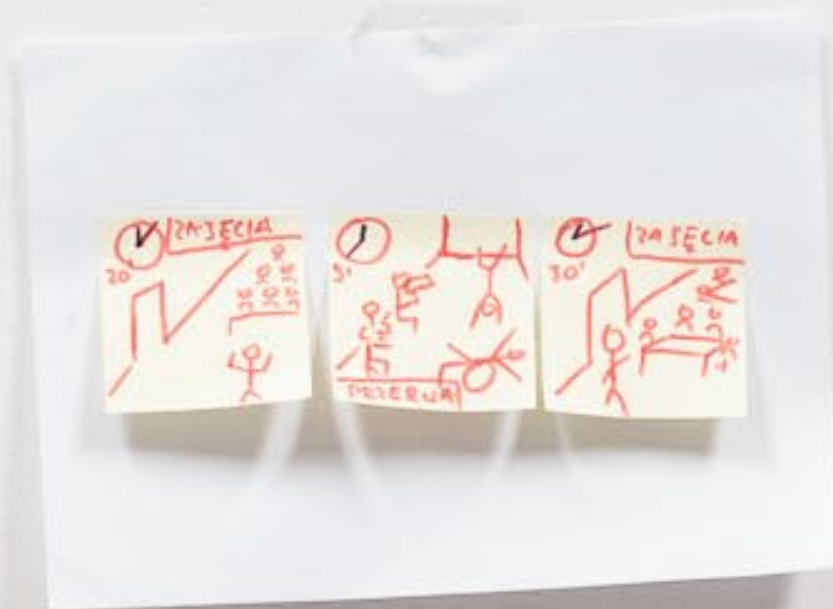
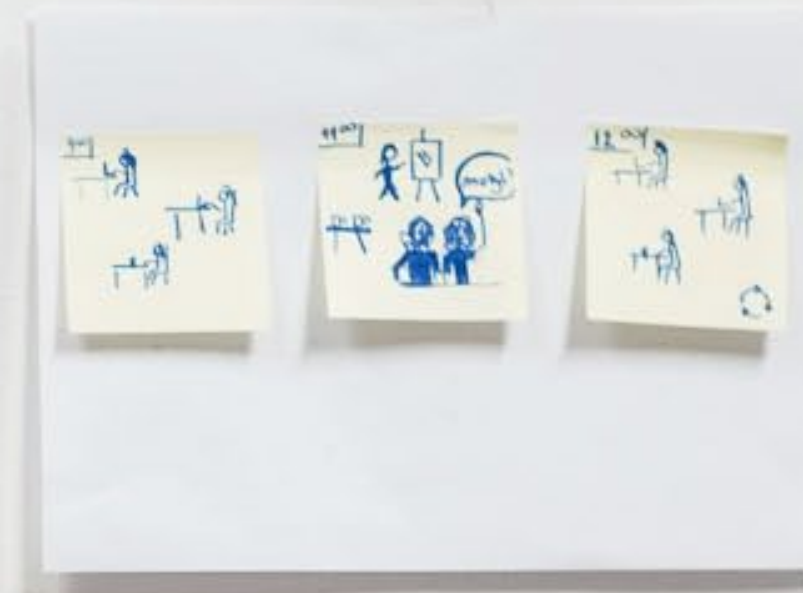
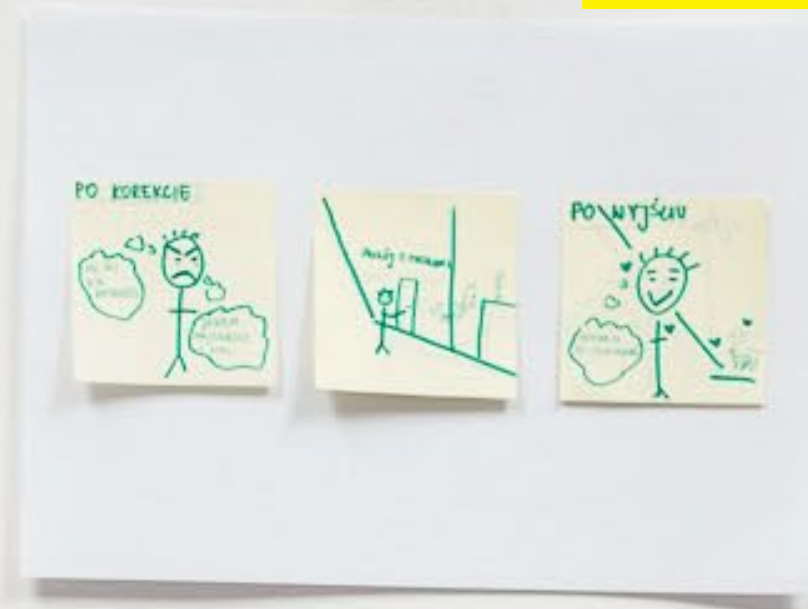
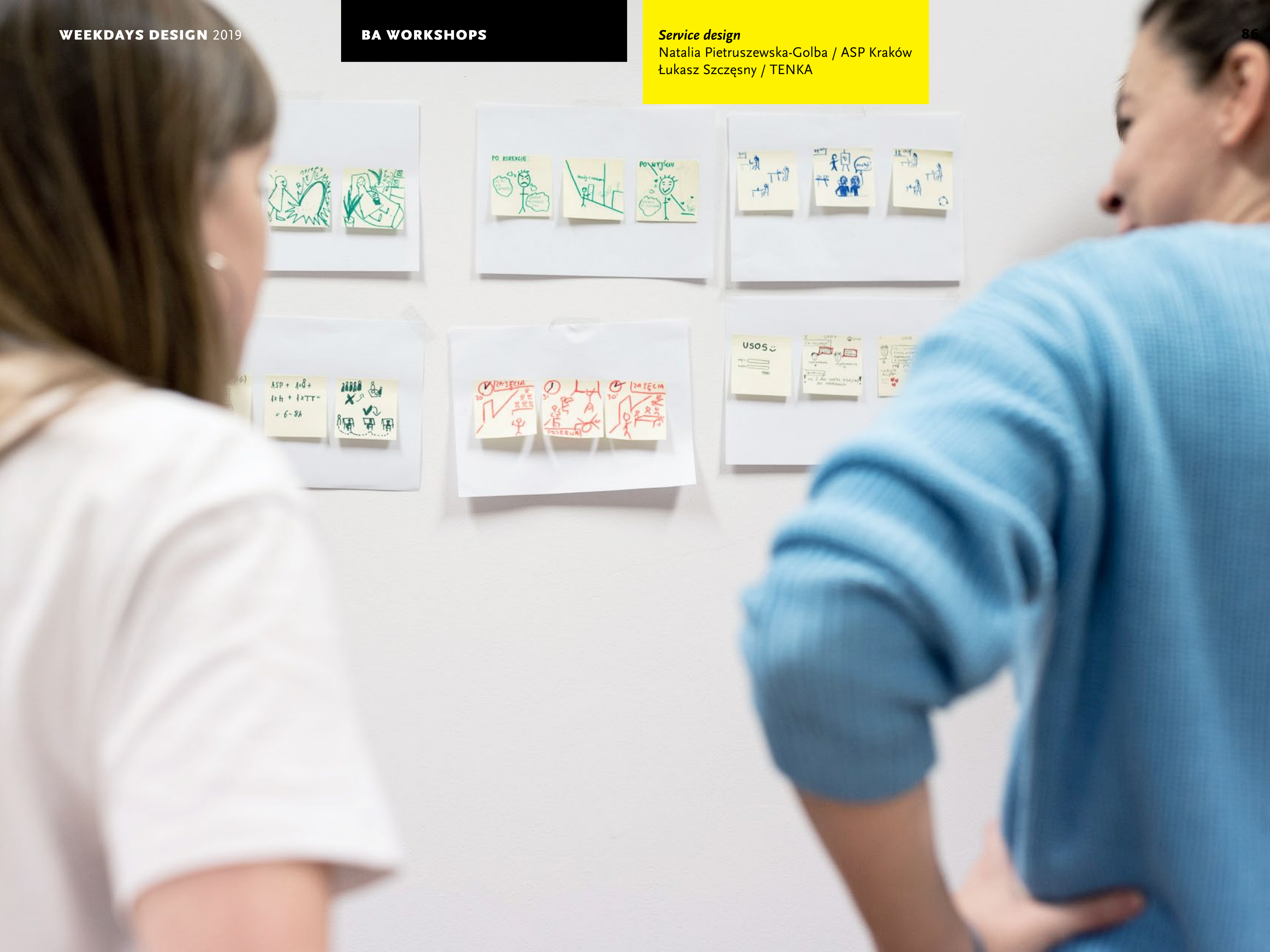




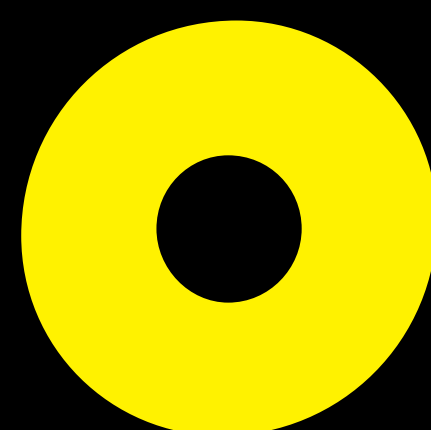
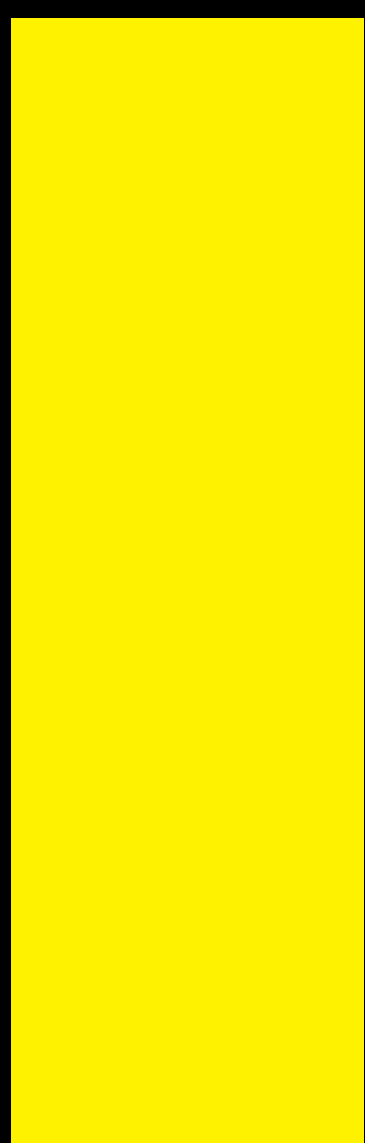












1. OBJECTIVES

DR MARTA WIĘCKOWSKA
Dean of the Faculty of Design

WORKSHOP WEEK AS PART OF THE 2ND DEGREE STUDIES

Developing the didactic programme of the 2nd degree studies in the Faculty of Design, we focussed on creating opportunities for students to become familiar with the widest possible scope of areas/disciplines in which designers operate, especially the new and emerging ones, where designers have only started marking their presence. An important element of the programme has therefore become the workshop week – *WeekDays Design* – involving classes carried out by external experts. Such a possibility facilitates including new tools, methods and design areas in the curriculum and thereby expanding horizons of students and academic teachers alike. Even more so, as we invite persons who escape established categories and often operate between disciplines. Sometimes, they are not designers per se – they are experts sharing their specialist knowledge in a particular area. Every year, this relief valve allows us to take a fresh look at what is happening in the world, what new challenges designers face and, foremost, in what direction our programme should go. Students are given a unique opportunity of meeting professionals, sharing not only their knowledge and experience, but also engaging them in discussions about the real design life outside the academy and the possibilities of professional development. The new perspectives and acquaintances with design personalities are very important for upcoming designers. We hope our

students can see this and will introduce the idea of workshop week as a permanent element of their further professional careers. Expanding competences, learning new specialities and tools are incredibly building, while conscious constant self-development, natural curiosity as well as critical attitude and being up to date with the emerging technologies are the essence of a graduate profile, envisaged in our MA curriculum.

The mission of the Faculty of Design is educating graduates who will be active creators of our reality and will face the contemporary challenges – the aging society, dangerously rapid technological development and overexploitation. This takes courage and unique way of thinking.

WeekDays Design is only one element of the curriculum – but important all the same.

THE ROLE OF A WORKSHOP WEEK IN SHAPING A GRADUATE PROFILE

Building the profile of a 2nd degree studies graduate, we constantly consider what model and structure should be adopted for defining competences – competences that remain universal on the one hand, but constantly change on the other – along with changing generations and reality around us.

The proposed model divides them into two areas – the so-called *soft* and *hard* competences. At their point of contact, there arises a set of features of contemporary

designers, allowing them to approach challenges in unconventional, unique manner.

The *hard* competences include a set of tools and methods which facilitate conducting the complete design process, from the in-depth analysis of user's needs to the stage of prototyping, evaluation and introduction of a product to the market.

Hard competences are divided into four group, as follows:

Design process:

- literacy and skill of applying various models of design process, design methods;
- understanding relationships between stages of design process and ability of manipulating them according to the project;
- independently defining a design problem;
- defining project objectives, their conscious execution and verification in the design process.

Information:

- ability of selecting credible, current and adequate sources of knowledge;
- ability of conducting a broad in-depth analysis of contexts related to the project, especially the market ones (assessment of implementation results).

Tools:

- ability of using specialist design tools, adequate technologies and techniques (including: software, working methods, execution of advanced prototypes);
- adapting, redesigning methods and tools according to the defined objectives, solution of a design problem;
- ability of merging and applying diverse areas of competence.

Context:

- perceiving design as an interdisciplinary activity on the border of disciplines; consciously making use of other disciplines and their resources (psychology, sociology, anthropology of culture, sciences etc.);
- knowledge of economic and legal aspects, including conducting design business, copyright regulations, protection of industrial property and implementation of products and services.

The *soft* competences refer to self-reflection and self-development, forming attitudes towards current and future challenges, civilizational progress and the self-awareness of the role of design in this process. The soft competences are also connected with efficient communication of one's own ideas as well as openness to the opinions and perspectives of others.

Soft competences are divided into 4 categories:

Attitude:

- awareness of designer's social role in the context of sustainable development;
- readiness to benefit from the world, openness to sharing and collaboration with others;
- courage to introduce changes and take risk.

Communication:

- ability of presenting one's ideas and designs according to the manner of communication and competence of the recipient;
- ability of communicating with diverse circles of recipients (both experts in other disciplines and the target users).

Collaboration:

- readiness to shape one's own skills of interpersonal communication, understanding its role in the design/creative process;
- ability of adopting various points of view, argumentation and persuading others to one's ideas, objectives;
- ability of management and work in an interdisciplinary design team.

Self-reflection:

- ability of conducting constructive criticism, accepting criticism and critical assessment of one's own knowledge;
- readiness to independently plot the direction of one's development and motivate others to learn new skills;
- readiness to pursue and learn about new phenomena and merging the obtained knowledge with one's own experience.

At the contact point of soft and hard competences there arises a profile of a graduate, characterized by a mature and independent approach to design and a set of unique skills in the area of experiment and innovation, appreciated by IBM's Matt Candy. When recruiting, he says, they look for graduates who "approach problems from a different perspective. I need designers because designers are problem-solvers. And the problems that the world has today need a different way [of thinking] to solve those problems. It is the best time ever if you are a creator. Design is the new frontier for business."

Graduates have the courage to experiment and cross borders. They are open to new challenges and breaking paradigms. They know how to achieve and assess innovations and do so efficiently merging intuitive and methodological approach in the design process. This ability is facilitated by critical problem-solving skills as well as creative and unconventional operations. Their basic tools are interdisciplinarity and teamwork.

This complete set of competences sounds unlikely to be achieved by one person – it is therefore important for students to know they are part of a team introducing the process of changes. In such a team, a designer is a moderator, a facilitator or even a translator between experts of various disciplines involved in the project. “Design is not about designers,” Mustafa from Google says, “it’s about collaboration.”

One of the guests of the latest edition of the workshop week, Stephan Thiel, the head of NAND design studio from Berlin, in his lecture indicated students as facilitators of processes introducing good, sound and ethically grounded solutions. This requires the future designers to be mature, aware of their strong and weak points, their position on the market, the role of their profession and its potential of generating changes.

It is therefore essential for designer’s actions to be professional, ethical and independent. The social role of designers, described by Victor Papanek in his book *Design for the Real World*, is especially important today, as we are facing the challenges of aging society, overexploitation, social inequalities and ecosystem imbalance.

We ask ourselves the questions: How not to discourage students with the multithreaded curriculum? How not to lose the creative spark with such a responsibility? How to build space for students’ own pursuits, explorations, inquiries, error and aware growing into the designer’s role?

The efficiency of a curriculum depends mainly on the people implementing its objectives. This meeting of diverse attitudes, emotions, desires and worldviews is a source of interesting interactions and rich experience. Efficient education is obtained by means of personal experience, development of self-awareness, self-reflection and nurturing the natural curiosity. We perceive the workshop week as a good space to build these processes and values. Over one week, and actually 5 weekdays, when we are visited by experts (20 to be precise) sharing their experience, we are especially open to learning or even absorbing the “new” – person, method, tool, practice, examples. This short period makes our mindfulness and concentration work at full capacity.

The arising student voices regarding the organization of classes: *Waiting in lines was a drawback. Students often worked at homes and it was discouraging, we didn’t feel like coming there* [2017 Graduate; message of September 20, 2016, author’s archive] motivated us to change the work mode not only during the regular week. According to students, the *WeekDays Design was spot on* [2019 Graduate; message of September 22, 2019, author’s archive]. Despite some negative opinions about how the work is organized – this always leaves room for improvement – the very concept as such was welcomed enthusiastically and students themselves ask about the programme of the next edition.

Summing up, the most important thing is understanding one’s value, predispositions and competences as well

as skilfully finding one's place on the labour market. A great support in achieving this purpose is the opportunity of observing oneself in various contexts and situations.

Students choose their individual paths and we do not expect one graduate model – on the contrary. We hope that their independent activity will help them reach various places, touch different disciplines, thereby convincing the public that it is worth listening to the voices and opinions of others, look for underlying causes of a problem, rather than concentrate solely on its effects. It is worth sharing the beauty – on the visual as well as value level of the project.

IS THERE A VISIBLE EFFECT OF THE WORKSHOP WEEK?

Definitely, especially on the level of didactic curricula. Academic teachers coordinate as well as participate the workshops. This often results in introducing new notions to the programmes, expanding their framework or plotting new directions of development. As far as students' activity is concerned, experiences of the workshop week support the execution of their semester or diploma projects. Meeting new personalities allows them to discover new areas of knowledge and find new directions for their works. They are also inspired to take up completely new endeavours.

Kamil Kowalczyk, who participated in the workshops concerning material experiments, became inspired by such

an approach to design and started conducting his own research. The resulting Egg design limits the use of porcelain and applies crushed egg shells instead. The new material is characterized by unique texture and when baked, its colour ranges from pink to azure. This experiment was made possible by the Academy infrastructure – the ceramic studio, inspiration taken from the workshops – *Coal and Design* conducted by Agnieszka Mazur and Roxane Lahidji in 2017, and the support of our academic teachers, who are always ready to assist students. In 2018, Kamil presented this design to the jury and became a finalist of the international MAKE ME! competition, organized by the Łódź Design Festival. A year later we launched a new subject: Materials and contexts, related to material experiments. In the following years the effects of work in this class appeared at the exhibitions of the Łódź Design Festival again.

2. EVENT STRUCTURE AND PROGRAMME CONTENT

DR MARTA WIĘCKOWSKA
Dean of the Faculty of Design

The MA studies are characterized mainly by independence and forming one's individual path of development. Therefore, the workshop week offers the possibility of flexible selection of workshops by students. They are able to choose two 2-day workshops out of 9 carried out by 5 foreign and 4 Polish experts. Additionally, the programme includes open lectures for all students conducted in between workshops. The subject matter of lectures is always connected with one of the three design contexts underlying the didactic programme – because design is:

1. Precursory – design requires creativity and innovation;
2. Social – designs affect the society and environment;
3. Commercial – in order to fulfil its function, a design must be introduced to the market in a given context with a particular effect.

This way we are able to enrich our curriculum by new perspectives. It is also a type of forum for discussing currently important issues in design and the broadly understood civilizational development alike.

Karel van der Waarde postulated responsibility in designing medical information for patients – he indicated the dangers connected with misinterpretation of information provided on medical inserts. The only way to avoid such situations is applying objective methods of verification of design solutions – ie. legibility testing – including the comfort of reading as well as the level of understanding of the provided content.

Jack Lenk used the example of the exhibition prepared by his company Tellart for the Biomuseo in Panama to explain how to prototype and efficiently implement interactive solutions, so that the resulting user experience follows the designer's plan. He indicated that this kind of work always takes place in an interdisciplinary team and the competences of teamwork are very important. Additionally, he emphasized the value of prototyping at various stages of the design process as an essential element of efficient evaluation and implementation of a design. Jack also shared the practical and technical aspects of introducing the specific product of an interactive exhibition. The lecture narrative supported by anecdotes, stories about difficult moments, and cardboard prototypes allowed the participants to see designing as a process involving people, problems, in action.

Tadeusz Jelec – a car designer, who described his design experience since the 1970s and speculated about the future developments of transport and the designers' role in the process. The whole presentation radiated his fascination with car design, to the last detail. This passionate story emphasised one more fact: every, even the most technologically advanced design always starts with a drawing, made by hand, which allows you to capture the characteristics and dynamics of a vehicle with merely a few gestures.

What brings together all three lectures is their reference to the three previously stated contexts yet directed towards a particular discipline and individual experience of the

speakers. By means of examples or anecdotes, each presentation expressly emphasised the designer's role. Learning about their future profession from the perspective of particular events, people and consequences of design decisions they make helps students understand its specifics.

The week's programme included 9 workshops and 9 experts in such areas as: game design, transport, medicine, photography, product design, contemporary digital culture, data management and visualisation, coding and even speculation about the future. All these fields share a common denominator – **interdisciplinarity**. Piotr Milewski, a game designer, showed that at the contact point of mathematics, statistics, psychology, narratology and graphic design, there arises the *art of game design*. Jack Lenk suggested the holistic approach to designing interactive exhibitions, regarding user experience in the physical, emotional and intellectual layers and allowing to efficiently verify whether the intended feelings and impressions were achieved. Stephan Thiel, Krzysztof Goliński and Wiesław Bartkowski argued that designers can use their programming skills in creative operations. The relationship between an abstract notation – a sequence of figures and numbers and its visual representation can build a great space for creativity. This interdisciplinary character of workshops introduced students to a situation where they need to reach to many different disciplines and merge the obtained knowledge into one. The contact point of disciplines generates a type of tension,

clash of perspectives, which help break paradigms and see new possibilities.

The mode of workshop, acting here and now, facilitates risk-taking, experimenting, merging intuition and methodological operations. Trying their hand at the previously unknown areas, students learn if and how they can apply their previous experience in a new situation. Frequently, even the familiar methods and tools, when seen and tested in new contexts, allow them to better understand their specifics and possible use. Such an experience will support the ability of adapting and redesigning the existing methods for the purpose of new design situations.

An important design skill, also mentioned in every workshop, is the ability of **building narratives** – storytelling, introducing the recipient to a given situation. It is as necessary when designing a medical insert, holding vital information about administration and effects of a medicine, as it is for designing a game, an interactive exhibition and data visualization. How to describe something with graphic means and interactions, so that it is understood to various groups of recipients? Mastering this aspect of design is essential because it determines its efficiency to a large extent. In order to make sure that the narrative we build is efficient, it must be verified by means of **objective tools and methods**, which allow us to learn about user experience. To this end, the stage of **prototyping** must be executed from the very point when our idea is shaped, so that the material form of

our concept can be confronted with the recipient as early as possible. Jack Lenk emphasized this need especially in the case of interactive installations, where user experience is designed. The methods he presented did not require advanced prototypes. All it takes to test the scale and first impressions is cardboard and creativity.

Karel van der Waarde highlighted the role of research in designing visual communications such as medical inserts for patients. Due to a great responsibility, the designer must be positive how the designed communication will be received regarding the comfort of reading and understanding the content alike.

THE NEW AND THE TRADITIONAL

Modern design practices are unthinkable without a basic understanding of how algorithms and data work, postulates Stephan Thiel in the teaser of his lecture *Data Design, Design Data*. **Krzysztof Goliński** and **Wiesław Bartkowski**, the leaders of *Creative Coding*, would surely agree. The experts are aware that although the coding skills might seem remote to designers, they actually enable the really critical approach to our digital culture. Additionally, coding opens new possibilities of creative operations and development of visual language. Why? The language of data attempts at describing the reality in a new way. The workshops carried out by Stephan Thiel taught how data visualization could be supported by coding. Krzysztof Goliński and Wiesław

Barkowski, in turn, postulated: *Creative, expressive and generative programming focussed on interactive message, installation and objects. We will present a code as a type of material, whose properties can be learned by experience and then shaped or formed like wood or clay.*

Designers' activity in the virtual world was balanced out by a workshop, where students struggled with the properties and processing of a raw material – wood. The workshop leader, Master Piotr Baran, an enthusiast with a mission of teaching this craft and spreading knowledge about the traditional carpentry techniques, introduced students to various wood processing technologies, using both traditional and electrical tools. In the world where we tend to design on the screen, simply assuming the type of materials for our design, we are deprived of certain experiences as potential sources of inspiration. The struggle with particular material can be helpful in generating new ideas, which arise by trial and error, by chance, or result from methodological testing of material. Rather than making students familiar with wood processing, this workshop was intended to convince them that such experiences remain important to designers. They facilitate speculating or designing the future – as students were encouraged by another workshop leader, Tadeusz Jelec, a car designer. The leading topic of his workshop was transport as a dynamically developing economy branch, which comes at a cost for the natural environment as well. The leader encouraged students to stay completely

open: *It could be anything floating, hovering, flying, sailing, sliding, it will be fine as long as it transports the user from A to B. The rest is your imagination.*

The futuristic aspect of design, the so-called speculative design, requires maturity, openness and constant broadening of perspectives. The nature of this discipline is accurately summarized by Agata Dąbrowska in the introduction to her article “Social Dreams and Fictions – On Speculation in Design”:

It does not solve problems but finds them. Armed with critical eye, it feeds on reflection. It asks questions and provokes discussions. Instead of boasting, it uses the craft as a tool, along with humour, fiction, rhetorical figures, parallel universes... Speculative design. It does not care what the world is, it cares what it could be.

These elegant words present the intellectual challenge of speculative design, which requires stimulation, distance, entering the new, unconventional design areas.

The workshop programme is therefore completed by classes inspired by Franz Kafka's works and carried out by a photographer, **Jan Jindra**. The workshop leader notices the great potential of exploring Franz Kafka's short story *The Burrow*, which *tempts to search for interpretations*. Why? The photographer and Professor of the Prague academy encourages students to approach this short story as a philosophical starting point to building a free interpretation of the workshop topic – tell a story about a space, which is

ours, safe, where we ritually collect various things. All this in the context of a contemporary person and the form of visual narrative. *The Burrow might kind of be a bit about each of us*, says Jan Jindra. This specific personal visual diary is a beautiful way of learning about oneself and the human nature...

Men are never taught to be gentlemen,
and are taught everything else;
and they never plume themselves so much on the rest of
their knowledge
as on knowing how to be gentlemen.

Blaise Pascal

3. PROGRAMME, WORKSHOPS AND LEADERS

DR MARTA WIĘCKOWSKA
Dziekan Wydziału Projektowego

LECTURES:

- *Designing information for patients: is overdosing dangerous?*
Karel van der Waarde
- *Interactive Environment: from Concept to Reality*
Jack Lenk
- *The future of automotive world. Designer's view*
Tadeusz Jelec
- *Designers as facilitators. Social responsibility in the digital world*
Stephan Thiel
- *Universal design, inclusive design, accessible design as a consequence of Victor Papanek's concept*
Irma Kozina
- *What design thinking can do for the integration of migrants and refugees*
Manuel Caeiro, Rodríguez, Iñigo Cuiñas, Roman Šarpanov

WORKSHOPS

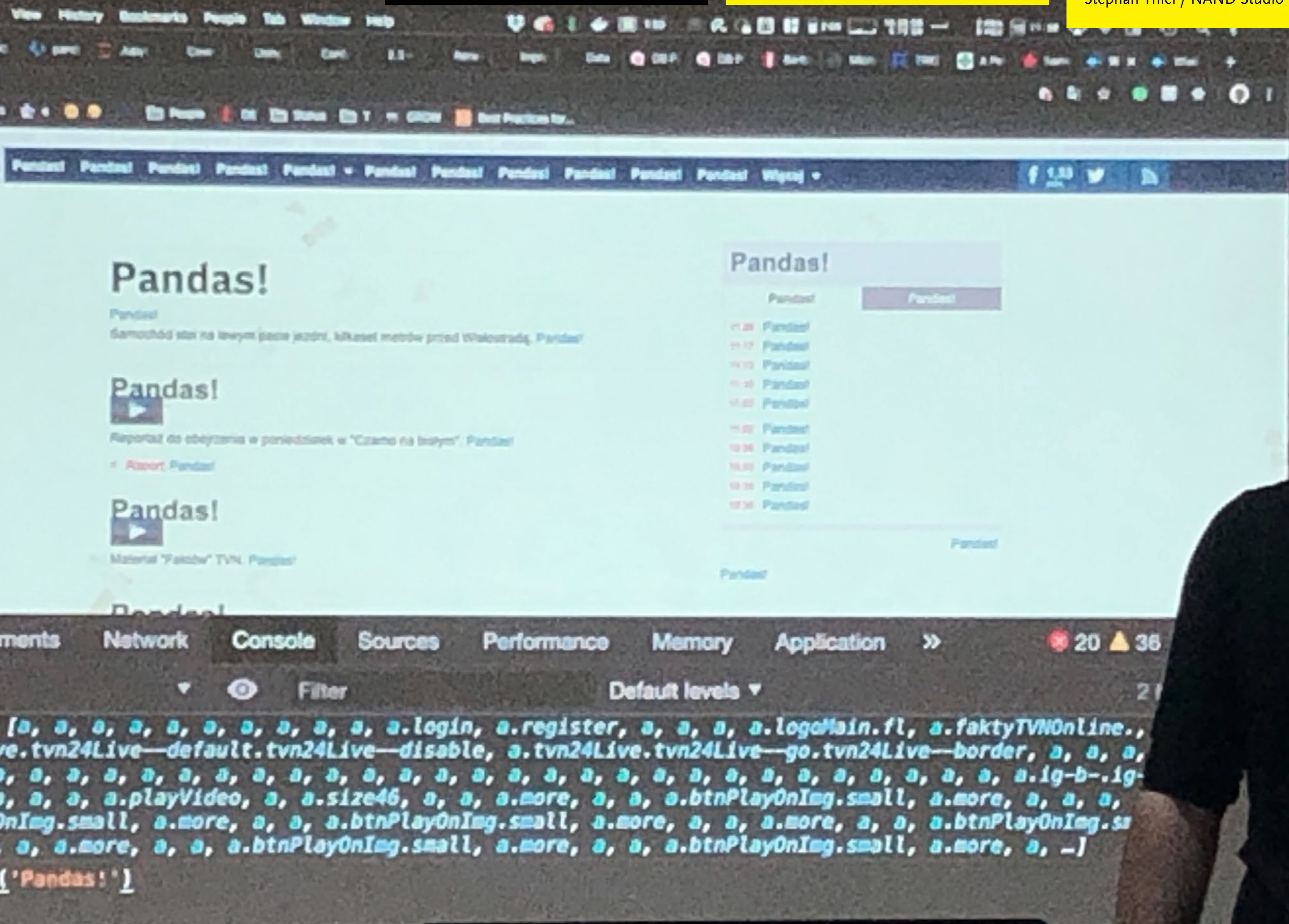
- *The Art of Game Design*
Piotr Milewski / game designer, organizer of game festivals (2007–14 Hardkon, 2016–17 Dramhaven), academic teacher at the Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz
- *Data Design, Design Data*
Stephan Thiel / co-founder and managing director of NAND Studio, DE, designer of solutions in the area of data visualization and interaction, runs the non-profit organization Start Coding, Berlin

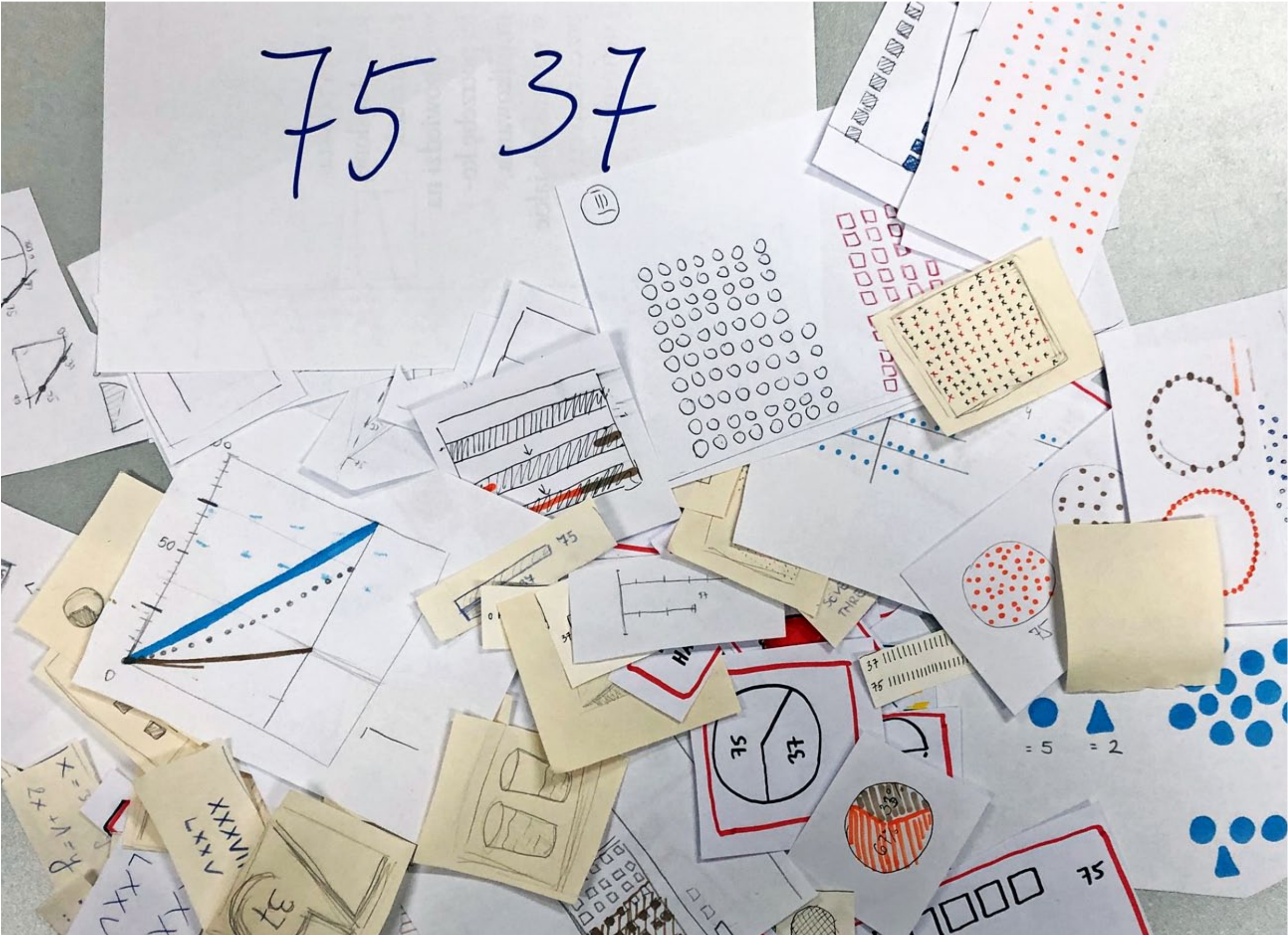
- *Designer in the Noble World of Wood*
Piotr Baran / master carpenter and wood carver, owner of woodworking manufacture executing designs for prestigious institutions in Poland and abroad
- *The Burrow: Photography workshop*
Jan Jindra / photographer, academic teacher of the Faculty of Multimedia Communication, Tomáš Baťa University, Zlín, CZ
- *Future individual form of transport for an imaginary customer*
Tadeusz Jelec / car designer ia. Jaguar, Mazda, Volvo, Lotus; initiator of projects connected with future forms of mobility
- *Visual Essay – narrative drawing workshop*
Jakub Woynarowski / interdisciplinary artist, illustrator and curator, academic teacher at the Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków
- *Creative Coding*
Krzysztof Goliński / multimedia artist specializing in creating algorithmic images, interactive installations and generative objects, co-founder of panGenerator group, lecturer of CreativeCoding.pl at the School of Form
- *Interaction Design*
Wiesław Bartkowski / interaction designer and complex systems scholar, head of postgraduate studies Creative Coding, School of Form, creator of didactic programmes merging IT with humanities and creative use of technology

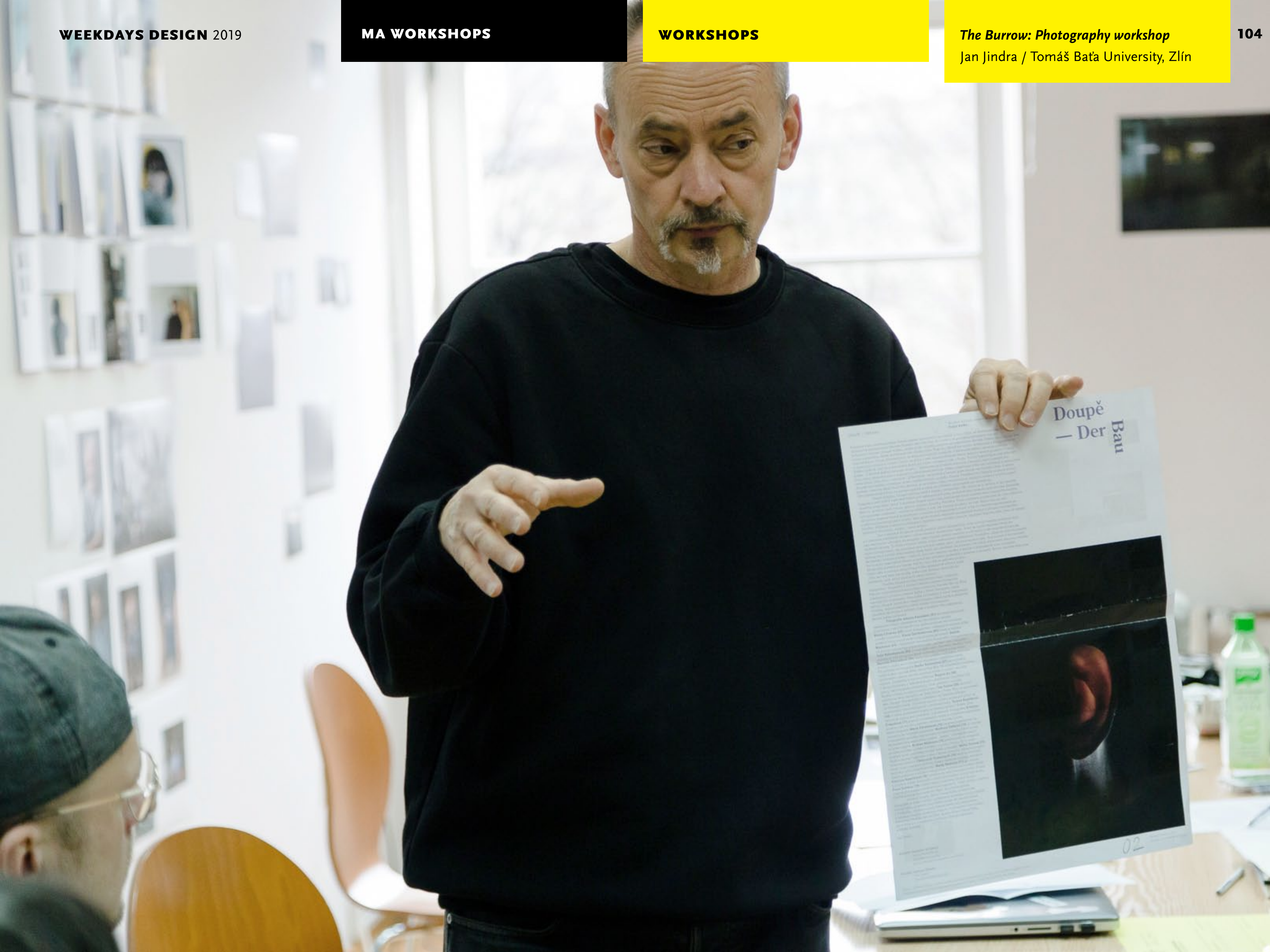
-
- *How to Inform Patients: Do No Harm!*
Karel van der Waarde / visual information designer, scholar, lecturer, member of the Communications Research Institute (Melbourne), board member of the International Institute for Information Design (Vienna) and editor of the magazine “Information Design Journal”
 - *Design for Experience*
Jack Lenk / graphic designer, guest lecturer at RISD, Director of Production in the international company Tellart





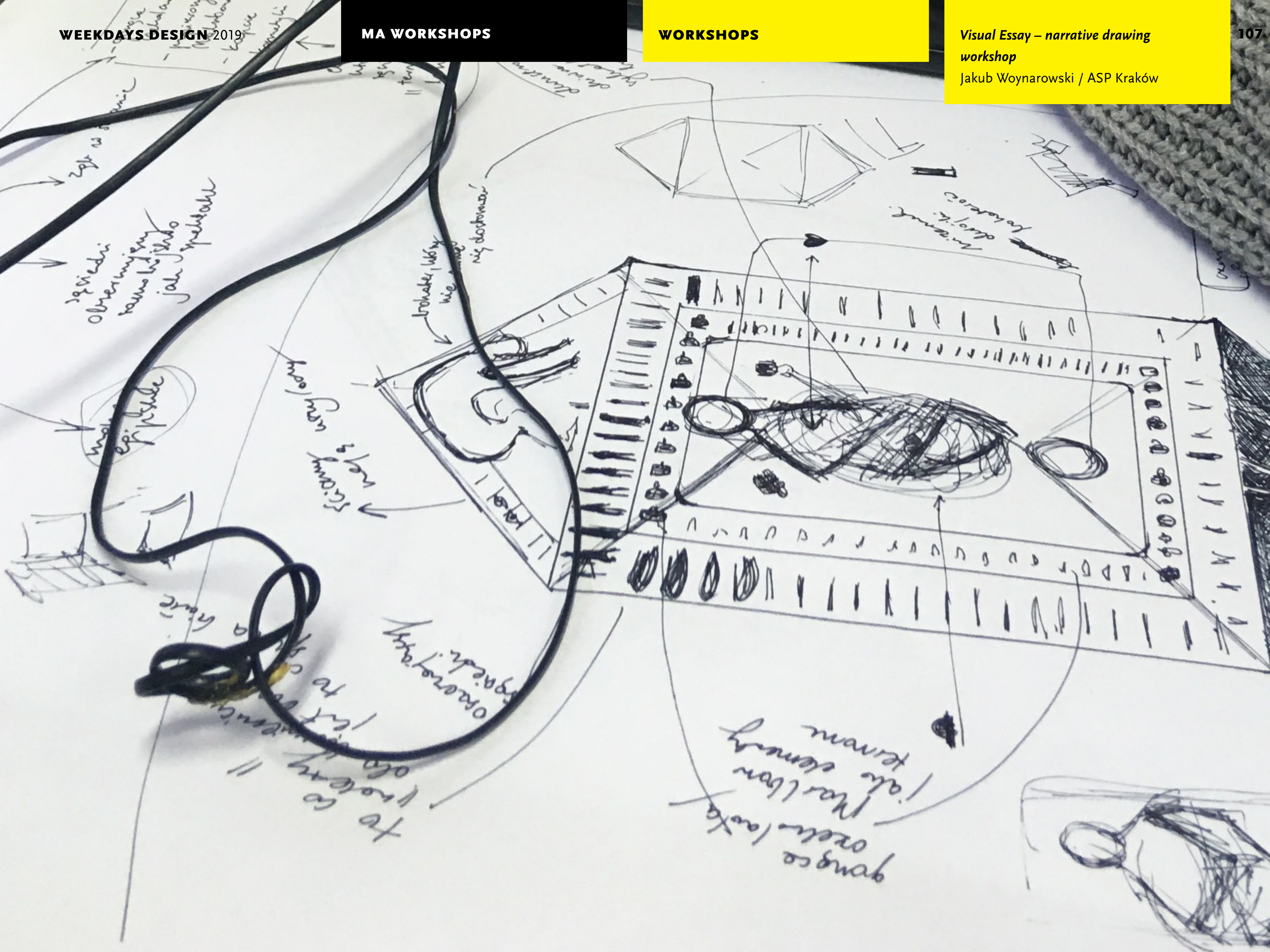




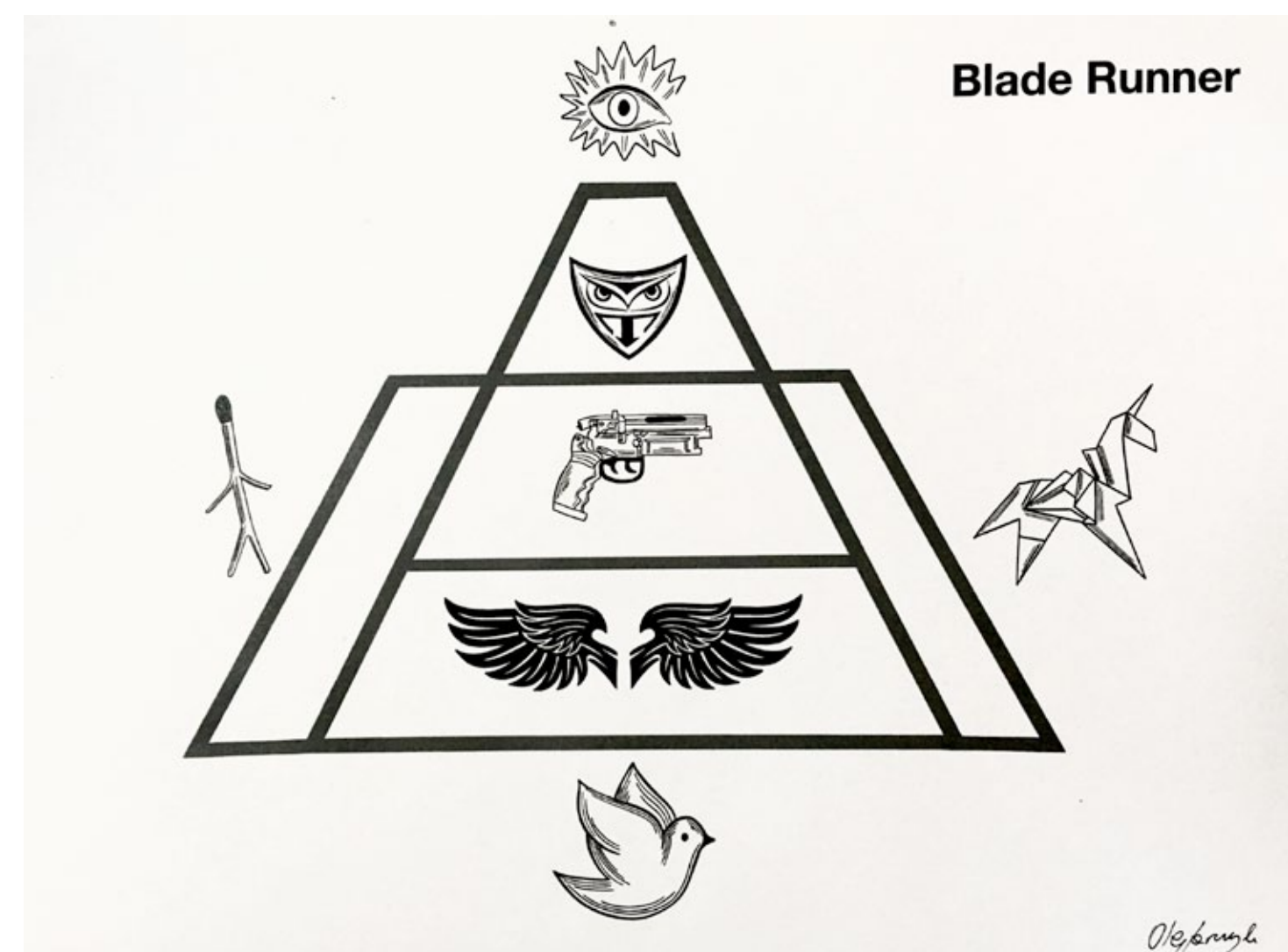
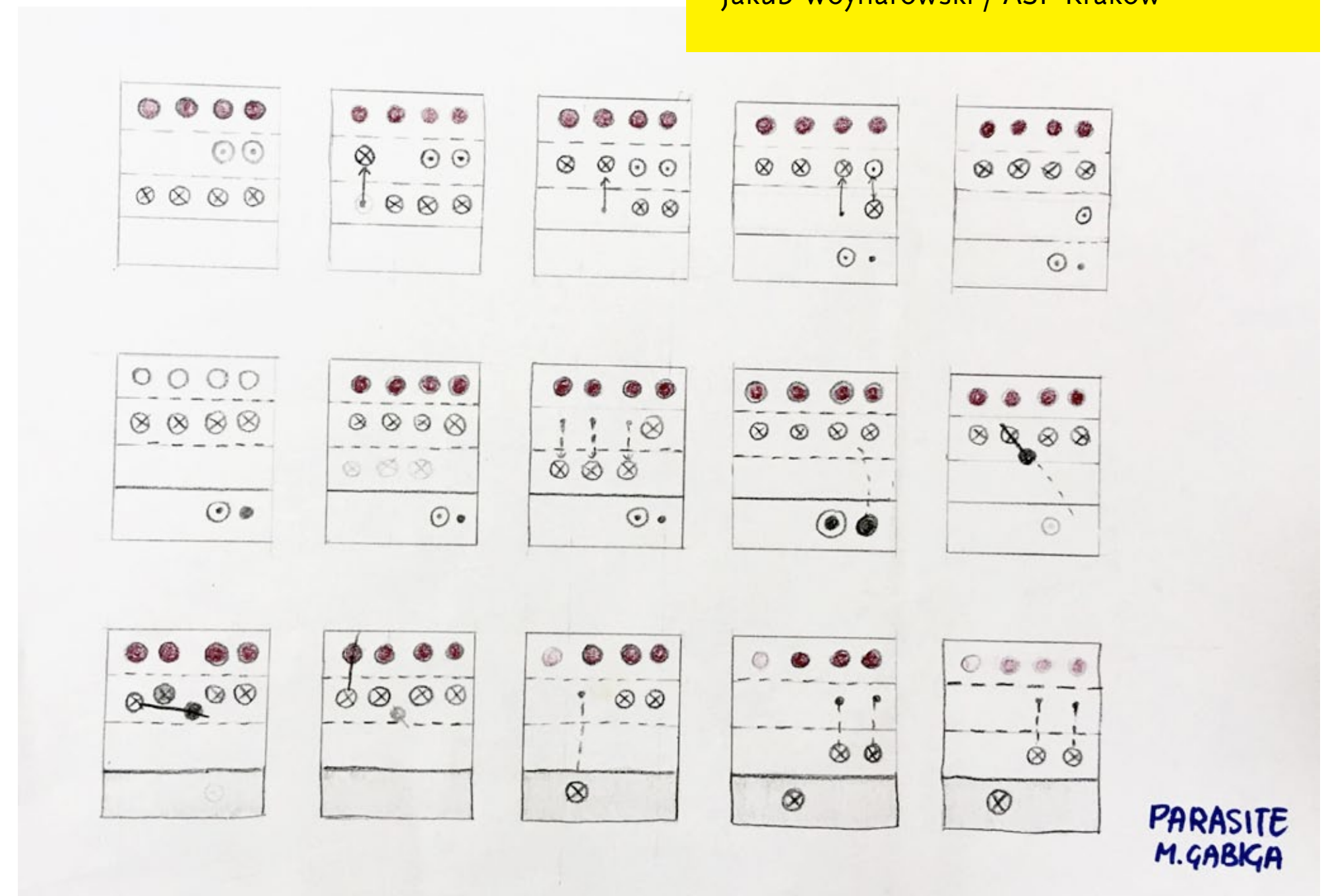
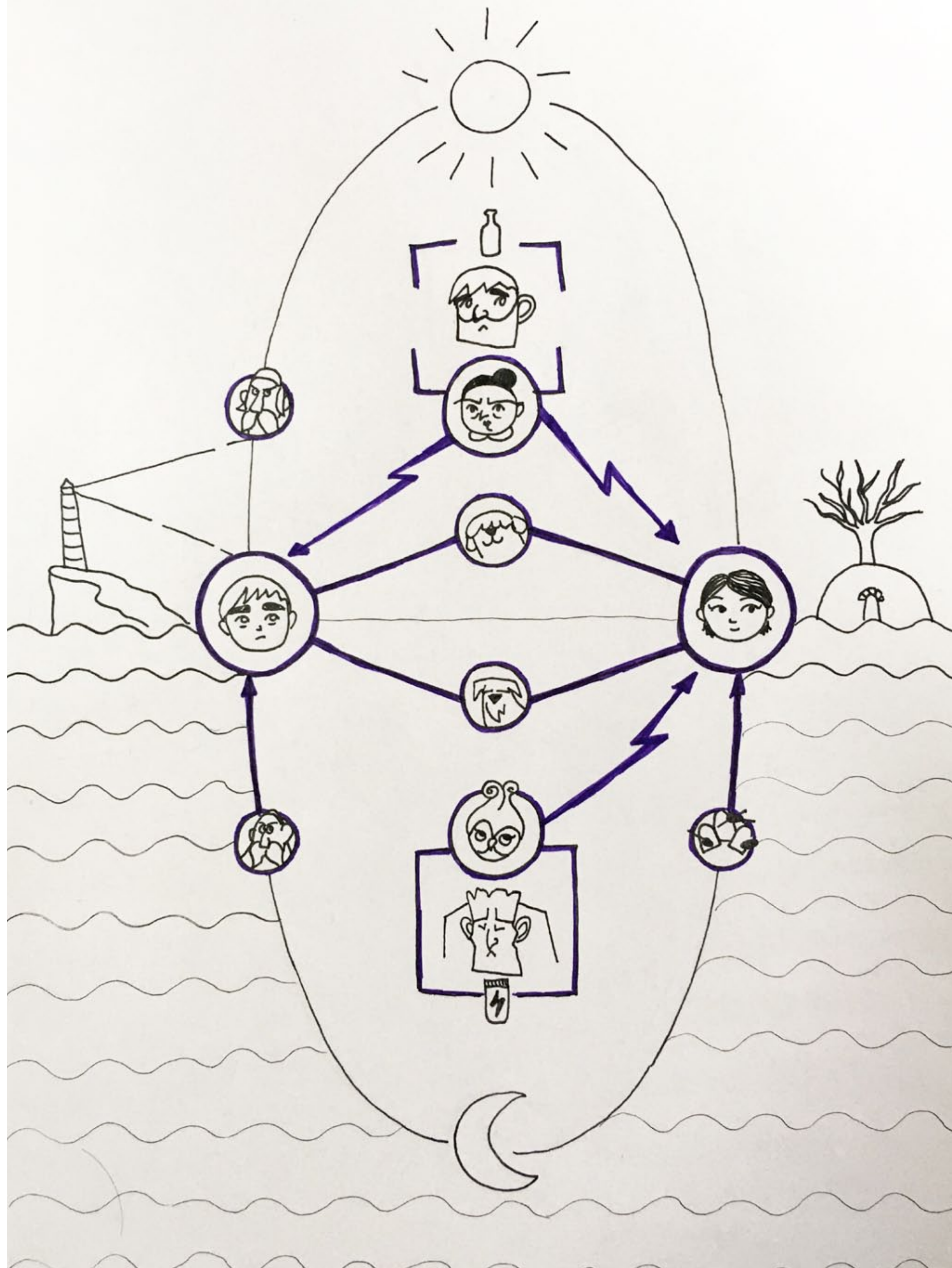








MAŁGORZATA ZYLIK
"SONG OF THE SEA"









REDAKTOR

EDITED BY

Dr hab. Anna Kmita
Dr Marta Więckowska

RECENZENT

REVIEWED BY

Dr hab. Barbara Widłak

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

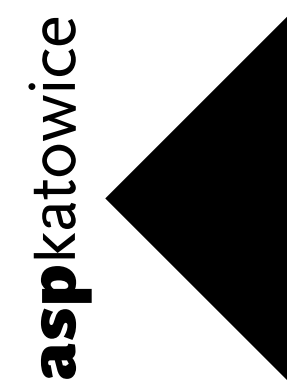
PHOTOGRAPHS

Filip Ciślak
Michał Jędrzejowski
Anna Kamieniak
Agata Korzeńska
Barbara Kubska
Grzegorz Sowiński
Waldek Węgrzyn

WYDAWCA

PUBLISHER

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
Academy of Fine Arts and Design in Katowice



ISBN: 978-83-65825-62-9

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 and Design in Katowice.

