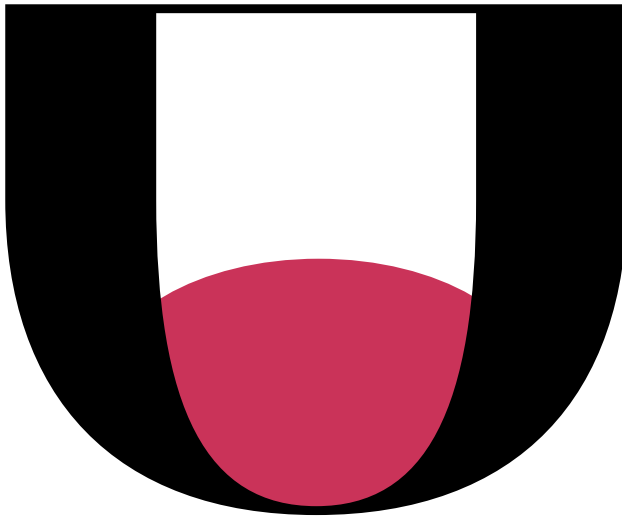


DESIGN
2022





DESIGN32

KONKURS 2022

NAJLEPSZE DYPLOMY PROJEKTOWE
AKADEMII SZTUK PIĘKNYCH

COMPETITION 2022

THE BEST DESIGN DIPLOMAS FROM
ACADEMIES OF FINE ARTS AND DESIGN

Spis treści + Wykaz Nagród i Wyróżnień

ASP GDAŃSK



Adrianna Piotrowska **18**

Kamila Raeder **20**

Konrad Rószkowski **22**



Agata Werochowska **24**

Contents + Awards and Honourable Mentions list

UAP POZNAŃ

Jakub Garstkiewicz **50**

Małgorzata Kostacińska **52** Weronika Musiał **54**

Zofia Wawrzyniak **56**

ASP KATOWICE



Mohammadali Sharifian
Dorcheh **26**



Marta Jałgoda-Błaszczak
Oliwia Michniewska **28**



Maria Jarzyna **30**

Karolina Kruszewska **32**

AS SZCZECIN



Kornelia Biały **58**

Martyna Miłowska **60**



Renata
Ramola-Piórkowska **62**

Sebastian Zakrzewski **64**

ASP KRAKÓW

Agnieszka Bujas **34**

Anna Kniejewska **36**

Małdalena Kurek **38**

Maria Talağa **40**

ASP WARSZAWA

Anna Szymaska
Aleksandra Kazienko **66**

Marlena Norowska **68**

Zuzanna Spaltabaka **70**



Krzysztof Stępniewski **72**

ASP ŁÓDŹ



Julia Bartczak **42**

Marianna Lamenta **44**

Barbara Rydz **46**

Paweł Szlotawa **48**

ASP WROCŁAW



Mariia Dunańska **74**

Małgorzata Mazur **76**

Zuzanna Mażul **78**

Joanna Wojtaszek **80**

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

*

Istnieją sprawdzone sposoby oznaczania i gwarantowania statusu, definicji, wreszcie tożsamości. To ramy i granice. W jasnych ramach i mocnych granicach czujemy się po prostu bezpiecznie. *Granice dyscypliny* brzmią już jednak wyjątkowo groźnie. Niemniej posunięta do granic *dyscyplina* to synonim porządku, ale i reżimu, a *kryteria kwalifikacji* również nie budzą najlepszych skojarzeń.

**

Wydaje się, że galeria to nie jest właściwe miejsce na dobry design. Nie jest dla niego „ramą, ani granicą”. Jeśli dobry design trafia na wystawę, to zazwyczaj jako obiekt muzealny, wyeksploatowany eksponat, zmęczony artefakt, wyparty przez nowe rozwiązania „produkt” swojego czasu. Trafia do MaUzOLEUM, by z godnością okrywać się muzealnym kurzem.

Prezentowany w galerii przegląd młodego designu to zapewne czyściec dla osoby projektującej, dla odbiorcy – być może brawurowa hipoteza lepszego jutra, optymistyczny prototyp, a koniec końców niechciana przez strażników dyscypliny hybryda słowna – „sztuka użytkowa”. Ten chwilowy status jednak pozwala utrzymać ważny moment, kiedy twórczość

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


*

There are proven methods to designate and guarantee status, definition, identity. Frames and limits. Within explicit frames and clearly specified limits, we simply feel safe. The *limits of discipline*, however, sound ominous. Still, a *discipline* within limits is a synonym of order, but also regime, and the *selection criteria* do not raise the best of associations.

**

An art gallery does not seem to be a proper place for good design. It works neither as its frame, nor its limit. If good design is displayed, it is usually as a museum exhibit, exploited showpiece, exhausted artefact, a “product” of its times, ousted by new solutions. It ends up in a MaUzOLEUM, proud to catch the museum dust.

The review of young design presented at the art gallery is probably the purgatory for design professionals; for the recipient – it could be a daring hypothesis of the better tomorrow, optimistic prototype, and eventually the linguistic hybrid, despised by the discipline keepers – “applied arts”. This temporary status helps to maintain an important moment, when art becomes a pretext to conversation that resists being



stanowi pretekst do rozmowy, nie dając sprowadzić siebie wyłącznie do funkcjonalnego „sprawdzam”. Moment, który pozwala pomyśleć, zanim się już tylko wie. Moment, który może zachęcić do krytycznego myślenia i stać się pomocny w koniecznej rekonfiguracji dyscypliny – być może również poza horyzontami jego oczywistej roli, która zakłada wyłącznie racjonalność wizji i odpowiedzialności. Pozwala patrzeć na Design szerzej – jako praktykę tworzenia polityki emancypacji i praktyki nadziei.

brought down to the purely functional role of “call and check”. The moment, which allows you to consider, before you simply know. The moment that encourages critical thinking and becomes useful for the necessary reconfiguration of the discipline – maybe beyond the horizons of its obvious role, its principle of rationality of vision and accountability. It allows you to take a broader perspective at Design – as a practice of creating the policy of emancipation, and a practice of hope.

Jak owo wiedzieć design?

JĘZYKI MŁODEGO PROJEKTOWANIA

Adrian Chorębała
MENEDŻER GALERII ASP W KATOWICACH
RONDO SZTUKI
dr hab. Agnieszka Nawrocka
KORDYNATORKA KONKURSU NDP 2022,
DESIGN32

Design 32 stanowi przegląd tego, co najciekawsze w młodym projektowaniu nauczonym w ośmiu publicznych uczelniach artystycznych w Polsce. Każda z nich ma inny program kształcenia, co przekłada się na szerokie spektrum tematów i wielotorowość myśli projektowej oraz bogactwo form. Jednocześnie konkurs i wystawa Najlepsze Dyplomy Projektowe Akademii Sztuk Pięknych pokazuje specyficzny język młodego designu. Język będący wypadkową odmiennych charakterów uczestników oraz ich sposobów postrzegania świata, język, w którym funkcjonalność przeplata się z estetyką, a poczucie humoru pozwala odczarować często trudne tematy. Design 32 co roku bada puls młodego projektowania, „wyłapuje” tendencje i trendy oraz daje szansę na pokazanie się mocnym osobowościom.

We wszystkich edycjach zgłoszone dyplomy staramy się łączyć w pewne grupy tematyczne, chcąc tak naprawdę stworzyć swego rodzaju mapę pozwalającą rozpoznać to, co w danym momencie interesuje młodych projektantów, co wydaje im się godne refleksji i przekształcenia tego w konkretny produkt lub określony koncept. Każda odsłona przeglądu, a tym samym każdy zestaw prac zawsze budzi różnego rodzaju emocje i co ważne pokazuje mocno aktywną stronę designu – projektowania wyczułonego na te nawet najdrobniejsze zmiany i odchylenia.

How to discuss design?

THE LANGUAGE OF YOUNG DESIGN

Adrian Chorębała
MANAGER OF THE RONDO SZTUKI GALLERY OF
THE ACADEMY OF FINE ARTS AND DESIGN IN
KATOWICE
dr hab. Agnieszka Nawrocka
COORDINATOR OF THE BEST DESIGN DIPLOMA
COMPETITION 2022, DESIGN 32

Design 32 is a review of what is the most interesting in the young design, taught at the eight artistic academic centres in Poland. Each has a different curriculum, which translates into a wide range of topics and multiway design thought, as well as a plethora of forms. In parallel, the competition and exhibition The Best Design Diplomas from Academies of Fine Arts present the specific language of young design. This language is a resultant of different characters and how they see the world, a combination of functionality and aesthetics, where the sense of humour frequently levels out difficult topics. Every year, Design 32 takes the pulse of young design, “picks up” on tendencies and trends, and offers the stage to strong personalities. The submitted graduate projects are purposefully categorised into thematic groups in order to map what young designers find interesting, worthy of reflection and tuning into a particular product or concept at a given moment. Every edition, and therefore every set of works always raises all sorts of emotions. What is important, they show the strongly active character of design – its sensitivity to the slightest change or bias.

Obviously, the subjects tackled by graduate students are not always new. Quite a lot of them have been upgraded to issues we keep trying to tame. Here, designers provide ready solutions or concepts

Oczywiście przedmiotem rozważań dyplomantów nie zawsze są tematy nowe. Bardzo często pojawiają się te, które urosły do rangi problemów, które wciąż próbujemy oswoić. Projektanci wskazują tu gotowe rozwiązania bądź koncepcje umożliwiające ich znalezienie. Każda odsłona Design 32 jest więc swego rodzaju opowieścią – narracją stworzoną na podstawie różnych koncepcji i odmiennych spojrzeń na dany temat – wreszcie napisaną przy pomocy odrębnego języka.

MIEJSCA DOSTĘPNE. JĘZYK PRZESTRZENI

Co roku młodzi projektanci i projektantki mierzą się ze zjawiskiem znalezienia nowej funkcji dla istniejących już miejsc lub przestrzeni. W tej edycji Adrianna Piotrowska (ASP Gdańsk) w swojej pracy łączy wątki historyczne z problematyką zieleni w mieście. Ażata Werochowska (ASP Gdańsk) poprzez zaprojektowanie wnętrza do warsztatów artystycznych w Pałacu Brühla w Brodach pokazuje z kolei jak zrewitalizowana przestrzeń może być początkiem dobrej zmiany, zaś Martyna Miłowska (AS Szczecin) przynosi doświadczenia historyczne w wyobraźniową sferę zaświatów. Wirtualna rzeczywistość łączy tu poezję z proksemiką. Joanna Wojtaszek (ASP Wrocław) stawia natomiast na projektowanie zrównoważone spajające wątki proekologiczne i estetyczne z lokalnością, a Kamila Raeder (ASP Gdańsk) pokazuje jak ważnym miejscem dla Gdyni jest port i jak za pomocą funkcjonalnie zaprojektowanego statku wycieczkowego można na nowo połączyć go z miastem.

JĘZYK IRONII

Czy można projektować poprzez przewrotność? W tym roku kilka dyplomów wyróżnia się

specyficznym poczuciem humoru, które zwraca uwagę na ważne zagadnienia dotyczące życia społecznego. Konrad Rószkowski (ASP Gdańsk) pokazuje zjawisko skrajnie pesymistycznych odbiorców – doomerów, a więc ludzi wierzących w nadchodzącą zagładę ludzkości. Stworzony przez niego dystopijny magazyn „Sztos” prezentuje w pełnej krasie (poprzez treść i formę) filozofię destrukcji planety przez człowieka. W podobnym tonie przekory Anna Kniejewska (ASP Kraków) w dyplomowym cyklu plakatów poprzez antymotywacyjną formułę krytykuje współczesne społeczeństwo kapitalistyczne nastawione na ciągły wzrost i sukces. Krzysztof Stępniewski (ASP Warszawa) w swojej pracy dyplomowej walczy natomiast ze stereotypem męskości. Jego instalacja jest niezgodą na wizerunek „prawdziwego mężczyzny”, a zestawienie form graficznych z malarstwem daje nieoczywisty efekt.

JĘZYK CIAŁA. JĘZYK ZMYSŁOWOŚCI. JĘZYK TOŻSAMOŚCI

Motywy od lat stale obecnym wśród dyplomów biorących udział w konkursie Design 32 jest szerokie spektrum tematów związanych z cielesnością. W tym roku Marta Jałoga-Błaszczak i Oliwia Michniewska (ASP Katowice) swój dyplom dedykowały osobom z niepełnosprawnością fizyczną (OzN), projektując narzędzie do poszukiwania nieswoistych stref erogennych dla ludzi z zaburzeniami czucia. Za pomocą biblioteki symboli użytkownicy mogą tworzyć kolaże w wersji cyfrowej, a narzędzie daje możliwość wizualnego mapowania ciała i opowiadania o własnej seksualności. Następnie Karolina Kruszewska (ASP Katowice) stworzyła zestaw do edukacji seksualnej

indicating possible directions. Every edition of Design 32 is a story – a narrative based on various concepts and different perceptions of a given topic – finally expressed by means of a separate language.

ACCESSIBLE PLACES. THE LANGUAGE OF SPACE

Every year, young designers face the challenge of assigning new functions to existing places and space. In this edition, Adrianna Piotrowska (ASP Gdańsk) combines historical notes with the issues of greenery in the city. Designing the interiors of artistic workshops in the Brühl Palace in Brody, Ażata Werochowska (ASP Gdańsk) demonstrates how the revitalised space can initiate positive change, while Martyna Miłowska (AS Szczecin) transfers historical experience into the imaginary netherworld. In her work, virtual reality combines poetry and proxemics. Joanna Wojtaszek (ASP Wrocław) places importance on sustainable design, merging environmentally friendly and aesthetic elements with locality, and Kamila Raeder (ASP Gdańsk) presents how important the port is for Gdynia and how it can be reconnected with the city by a functionally-designed cruise ship.

THE LANGUAGE OF IRONY

Can design be done by means of pudency? This year, several graduate projects apply specific sense of humour to drive attention to important issues of social life. Konrad Rószkowski (ASP Gdańsk) demonstrates the phenomenon of extremely pessimistic recipients – doomers, who believe in the pending doom of humanity. His original dystopic magazine “Sztos” uses the content as well as form to present the philosophy of

ecocide in full swing. A similarly ironic tone characterises a graduate cycle of posters by Anna Kniejewska (ASP Kraków), who criticises the contemporary growth-and-success driven capitalistic society with an anti-motivational formula. Krzysztof Stępniewski (ASP Warszawa), in turn, challenges the stereotype of manhood. His installation disapproves of the “real man” image, while the combination of printed forms and painting makes the effect ambiguous.

THE LANGUAGE OF THE BODY, SENSUALITY, IDENTITY

One motif that has been present among the graduate projects submitted to the Design 32 competition for years is a wide spectrum of topics connected with corporality. This year, Marta Jałoga-Błaszczak and Oliwia Michniewska (ASP Katowice) dedicated their work to persons with physical disabilities. They designed a tool for finding non-obvious erogenous zones for persons with sensory disfunctions. By means of the library of symbols, the users can create digital collages, and are provided with the possibility of visual body mapping and narrating their sexuality. Karolina Kruszewska (ASP Katowice), in turn, designed a set for sexual education of persons with visual impairments in response to the problem of existing market products non-adapted to the needs of persons with sight disfunctions. The graduate project of Paweł Szlotawa (ASP Łódź) presents a system of unique visual identity to demonstrate the diversity of queer culture. Jakub Garstkiewicz (UAP Poznań) tackled the medical topic and designed the lower limb prosthetic dressing for water sports. He emphasises that despite the great technological development, there are still unmanaged



osób niewidomych, który powstał w odpowiedzi na problem niedostosowania tego typu produktów rynkowych do potrzeb osób z dysfunkcjami wzroku. Z kolei dyplom Pawła Szlotawy (ASP Łódź) w ciekawy i nietuzinkowy sposób, poprzez zestaw unikatowej identyfikacji graficznej pokazuje różnorodność kultury queer. W kręgu zainteresowania znalazł się również aspekt medyczny – został on poruszony przez Jakuba Garstkiewicza (UAP Poznań), który jest autorem projektu zaopatrzenia protetycznego kończyny dolnej wspierającego uprawianie sportów wodnych. Zwraca nim uwagę na fakt, że pomimo ogromnego rozwoju technologicznego wciąż istnieją niezagospodarowane obszary protetyki mającej ułatwić funkcjonowanie człowiekowi w każdej dziedzinie życia i umożliwić mu rozwijanie własnych pasji.

JĘZYK PRODUKTU

Design 32 przynosi co roku nieszablonowe rozwiązania z dziedziny projektowania produktu. Nowe podejście do rzemiosła wyraża się zarówno w innowacyjności, jak i szacunku do tradycji. Agnieszka Bujas (ASP Kraków) w swoim dyplomie pokazuje, że można łączyć wiele funkcji siedziska w jednym produkcie, dedykowanym seniorom, którzy na co dzień wybierają odpoczynek zamiast ruchu. Maria Talağa (ASP Kraków) natomiast projektując stanowisko pracy, stawia na aspekt praktyczny, estetyczny i proksemiczny, proponując rozwiązanie modułowe. Anna Szymaska i Aleksandra Kazienko (ASP Warszawa) także stworzyły zestaw mebli oparty na modułowości i związaną z tym łatwością dostosowania przestrzeni do własnych potrzeb. Natomiast Marlena Norowska (ASP Warszawa) w swojej pracy pokazuje,

że forma niskich siedzisk funkcjonuje w różnych kręgach kulturowych i niesie ze sobą odmienne znaczenia. Prezentowana kolekcja nawiązuje do czterech wyróżnionych przez autorkę przedmiotów: pniaka, ryczki, stołka mleczarza i stołka mieszczańskiego. Zuzanna Spaltabaka (ASP Warszawa) próbuje z kolei przełamać skojarzenia związane z dawnymi technikami rzemieślniczymi, takimi jak intarsja, haft czy witraż, a Mariia Dunajska (ASP Wrocław) nadaje produktowi, którym jest parapet wiele funkcji: możliwość samodzielnego hodowania kielków, przedłużanie życia roślin w donicach ze stałym dostępem do wody, nawilżanie powietrza, suszenie naczyń, suszenie produktów spożywczych.

JĘZYK EMOCJI

Projektantki i projektanci nie zapominają o potrzebach związanych z emocjami i zdrowiem psychicznym. Zuzanna Mażul (ASP Wrocław) w ramach dyplomu stworzyła interaktywny obiekt wspierający rozwój umiejętności radzenia sobie ze stresem – powstało urządzenie pomagające się zrelaksować za pomocą wykonywanych ćwiczeń oddechowych. Małgorzata Kostacińska (UAP Poznań) w swojej pracy prezentuje zestaw wspomagający prowadzenie terapii z osobami dotkniętymi chorobą Alzheimera. Celem projektu stało się uwzględnienie potrzeb seniorów w różnym stadium choroby. Barbara Rydz (ASP Łódź) zainspirowana zasadą działania testu plam atramentowych Hermanna Rorschacha pokazuje natomiast jak za pomocą kolekcji ubrań radzić sobie z emocjami, a Marianna Lamenta (ASP Łódź) zaprojektowała na bazie materiałów organicznych oraz mosiądzu biżuterię inspirowaną dysfunkcjami psychicznymi.

areas of prosthetics, which is meant to facilitate human existence in every aspect of life.

THE LANGUAGE OF PRODUCT

Every year, Design 32 brings non-standard solutions in the area of product design. The new approach to craft is expressed as innovation as well as respect for tradition. In her graduate project, Agnieszka Bujas (ASP Kraków) demonstrates that one product can combine multiple functions of a seat dedicated to seniors, who daily choose rest over activity. Maria Talağa (ASP Kraków), in turn, designed a work station with emphasis on the practical, aesthetic and proxemic aspects, as she offered a modular solution. Anna Szymaska and Aleksandra Kazienko (ASP Warszawa) also designed sets of furniture based on modularity and resulting adaptability of space to the user's individual needs. Marlena Norowska (ASP Warszawa) demonstrates that the form of low seats functions in various cultural circles and carries different meanings. The presented collection refers to four items: stump stool, step stool, milking stool and bourgeois stool. Zuzanna Spaltabaka (ASP Warszawa) tries to challenge the stereotypes connected with traditional crafting methods such as inlay, embroidery and stained glass, while Mariia Dunajska (ASP Wrocław) presents a windowsill as a product of multiple functions: growing sprouts, prolonging potted plant life due to constant supply of water, humidifying the air, drying dishes and food products.

THE LANGUAGE OF EMOTIONS

designers do not forget about the needs connected with emotions and mental health. Zuzanna Mażul

(ASP Wrocław) designed an interactive object supporting stress management – the device facilitates relaxation by means of breathing techniques. Małgorzata Kostacińska (UAP Poznań) presents a set to support the therapy of patients with Alzheimer's which accounts for the needs of seniors in different stages of the disease. Barbara Rydz (ASP Łódź), inspired by the principle of Hermann Rorschach ink-blot test, demonstrates how a collection of clothing can help deal with emotions, while Marianna Lamenta (ASP Łódź) designed jewellery based on organic materials and brass to address the issues of mental disfunctions.

VISUAL LANGUAGE / THE LANGUAGE OF RELATIONSHIPS

The correlations between the visual and the sensual, as well as between the contemporary and the past, remain in the area of interest of many young designers. These topics are also addressed by the graduate project of Julia Bartczak (ASP Łódź), who attempts to solve the problem of accessibility and transformation of spaces by means of touch by designing a set of visual-and-tactile objects. Magdalena Kurek (ASP Kraków), in turn, decided to use the motifs of the rich heritage and colourful folklore for the promotion of Małopolska region. Sebastian Zakrzewski (AS Szczecin) designed a system of visual identity encouraging the recipients to become familiar and expand their knowledge about persons afflicted with blood cancers, while Weronika Musiał (ASP Łódź) translated her personal interpretation of experiences, stimuli and memories gathered while exploring brutalist buildings into a clothing collection, thereby studying

JĘZYK WIZUALNY / JĘZYK RELACJI

Wzajemne korelacje pomiędzy tym, co wizualne i sensualne i pomiędzy tym, co współczesne i minione również pozostają w obszarze zainteresowań wielu adeptów i adeptek sztuki designu. Wątki te podejmuje między innymi praca Julii Bartczak (ASP Łódź), która zaprojektowała zestaw obiektów wizualno-dotykowych, próbując w ten sposób rozwiązać problem dostępności i przemian nowych przestrzeni za pomocą dotyku. Tymczasem Małgorzata Kurek (ASP Kraków) pokazała jak użyć motywów z bogatego dziedzictwa oraz barwnego folkloru Małopolski w działaniach promocyjnych. Z kolei Sebastian Zakrzewski (AS Szczecin) stworzył system identyfikacji wizualnej zachęcający odbiorców do zapoznania się i pogłębienia wiedzy na temat ludzi chorujących na nowotwory krwi, a Weronika Musiał (ASP Łódź) przełożyła osobistą interpretację doświadczeń, bodźców i wspomnień zebranych podczas eksploracji budynków brutalistycznych na kolekcję ubrań, badając za ich pomocą relacje między architekturą a modą. Ilustrowaną książkę, mającą na celu uświadomienie czytelnika w temacie animalistycznej eksploatacji, która na przestrzeni wieków znalazła swe usprawiedliwienie we wszechobecnym antropocentryzmie zaproponowała Małgorzata Mazur (ASP Wrocław), zaś Renata Ramola-Piórkowska (AS Szczecin) w swoim dyplomie pokazuje szczególnie eksperyment, który pozwala zbudować więzi i wzajemne relacje pomiędzy wszystkimi uczestnikami projektu. Trzon pracy stanowi instalacja składająca się z 19 obiektów przestrzennych formą nawiązujących do koronkowych serwetek.

JĘZYK PRZYSZŁOŚCI

Designery i designerki mają duży wgląd w świat cyfrowy i stąd dyplomy, które rozwiązują problemy świata wirtualnego. Mohammadali Sharifian Dorcheh (ASP Katowice) zaprojektował usługę online, mającą zachęcać projektantów UI/UX do zrównoważonych zachowań i rozwiązań. Inną propozycją jest autorski krój pisma Marii Jarzyny (ASP Katowice) – *Amelot* będący dwuskryptową rodziną krojów pisma dedykowaną wnikliwemu czytaniu na ekranach w trybie *dark mode*.

JĘZYK OBSERWACJI

Zofia Wawrzyniak (UAP Poznań) zachęca dzieci do regularnej aktywności w ramach domowej terapii widzenia. Zaprojektowany przez nią zestaw ćwiczeń przybiera formę gry, dzięki czemu ich wykonywanie może być zabawą, a Kornelia Biały (AS Szczecin) stworzyła nowy rodzaj pacjenta przyszłości oraz sposoby prowadzenia jego obserwacji, udokumentowane za pomocą środków wizualnych.

Z uwagi na różnorodność poruszanych tematów i wieloaspektowość ich ujmowania konkurs i wystawa Najlepsze Dyplomy Projektowe Akademii Sztuk Pięknych, Design 32 są doskonałą platformą do dyskusji nie tylko nad zmieniającymi się tendencjami w projektowaniu – nowościami i urozmaicheniami, ale przede wszystkim do zapoznania się z samymi sposobami mówienia o designie – językami, które opowiadają i sukcesywnie tworzą jego odrębną historię.

the relationships between architecture and fashion. Małgorzata Mazur (ASP Wrocław) offered an illustrated book with the purpose of making the reader aware of animals exploitation, while Renata Ramola-Piórkowska (AS Szczecin) presents a specific experiment towards building bonds and relationships. The core of her graduate project is the installation composed of 19 3D objects, the form of which refers to doilies.

THE LANGUAGE OF THE FUTURE

Designers have a great insight into the digital world and therefore produce graduate projects offering solutions for this environment. Mohammadali Sharifian Dorcheh (ASP Katowice) designed an online service to encourage sustainable behaviours in UI/UX designers. Another proposed solution is an original typeface designed by Maria Jarzyna (ASP Katowice) – *Amelot*, a biscript font family dedicated to immersive reading in dark screen mode.

THE LANGUAGE OF OBSERVATION

Zofia Wawrzyniak (UAP Poznań) encourages children to regular activity with a home visual therapy. The set of exercises works as a game and makes this practice fun. Kornelia Biały (AS Szczecin), in turn, designed a patient of the future and manners of observation, documented by visual means. Due to the diversity of subjects and multifaceted character of demonstration, the competition and exhibition Design 32 The Best Design Diplomas from Academies of Fine Arts offer an excellent platform of debate not only about the changeable tendencies in design, its

novelties and variety, but also about the ways of discussing design – the languages that narrate and successively create its distinct history.

DIPLOMAS
DIPLOMY

2022



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **GDAŃSKU**

WYDZIAŁ: Architektury i Wzornictwa

PROMOTOR: dr Rafał Setlak

ACADEMY OF FINE ARTS IN **GDAŃSK**

FACULTY: Architecture and Industrial Design

SUPERVISOR: dr Rafał Setlak

Adrianna Piotrowska

Koncepcja zagospodarowania terenów sąsiadujących z zachodnią częścią muru obronnego w Gdańsku – inspiracja Planem Buhsego

Landscaping concept for the areas neighbouring the western section of ramparts in Gdańsk – inspired by the Buhse's Plan



Projektowany teren to jeden z niewielu zielonych obszarów w centrum miasta. Dziś ta przestrzeń nie odpowiada na potrzeby współczesnego użytkownika. Praca zwraca uwagę na dziedzictwo kulturowe i historyczne, jakim są fortyfikacje. Całe założenie kompozycyjnie opiera się na wycinku danego terenu z Planu Buhsego z 1866 roku. W projekcie znajduje się strefa przy Baszcie Słomianej należąca do ASP w Gdańsku. Posiada nowy pawilon z funkcją kawiarni i sklepu połączony z akademickim designem. Głównym czynnikiem do zmiany tej przestrzeni stała się chęć zwrócenia uwagi na historyczną tkanę, nie tylko na powierzchni gruntu, ale też pod nim oraz uświadomienie odbiorcy, jak na przestrzeni lat zmienia się miasto. Ponadto projektując szerokie pasma zieleni oraz ogrody deszczowe, zwrócono uwagę na istotną rolę retencji w mieście.

The designed area is one of few green places in the city centre. Today, this space fails to respond to the needs of a contemporary user. The design directs attention to the cultural and historical heritage of fortifications. Its entire composition is based on an excerpt of the area from the 1866 Buhse's Plan. The design includes the zone at the Słomiana Baszta fortified tower, which serves the Academy of Fine Arts in Gdańsk. There is a new pavilion functioning as a shop&café combined with academic design. The decision to change something about this space was dictated mainly by the need for driving attention to its historic fabric, not only surface level, but also underground, and building the awareness of the transformation of the city over time. Moreover, the design of wide green belts and rain gardens emphasises the role of retention in the city.



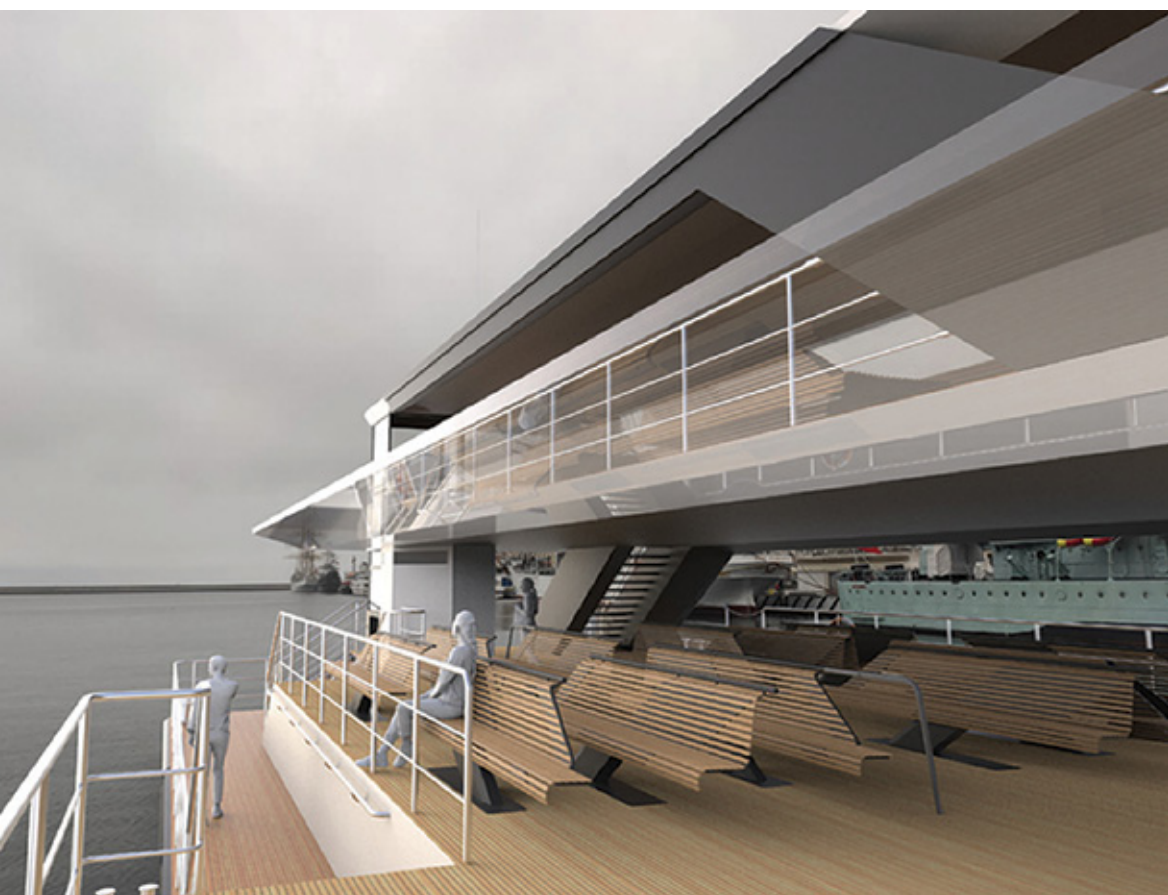
AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **GDAŃSKU**
WYDZIAŁ: Architektury i Wzornictwa
PROMOTOR: dr Paweł Gefesz

ACADEMY OF FINE ARTS IN **GDAŃSK**
FACULTY: Architecture and Industrial Design
SUPERVISOR: dr Paweł Gefesz

Kamila Raeder

Statek na 100-lecie portu w Gdyni

A ship for the centenary of Gdynia port



Projekt koncepcyjny statku pasażerskiego dedykowanego Gdyni, umożliwiający zwiedzanie portu od strony basenów, jest nośnikiem idei, swoistym zwróceniem uwagi na część lokalnej historii i kultury, która została zatracona wraz z upływem czasu. Miał on stać się łącznikiem, który na nowo spaja ze sobą tkankę miejską i portową, powodując tym samym ich wzajemne przenikanie się, a także być ukłonem w stronę znaczenia portu w powstawaniu miasta. Praca może stanowić nową wizytówkę tego miejsca, które w naturalny sposób wtopi się w lokalną świadomość i tożsamość. Koncept jednostki czerpie z historii statkowej architektury, jednak nie wprost, nie jako odniesienie do dawnych form czy znaczeń semantycznych. Statek nawiązuje do historycznej roli jednostki pływającej w mieście, szczególnie w mieście związanym z morzem tak mocno jak Gdynia.

This conceptual design of a passenger ship dedicated to Gdynia makes it possible to visit the port on the side of the basins, carries an idea, directs attention to a portion of the local history and culture which has been lost over time. It is intended as a reconstructor of the urban and port fabric, facilitating their interfusion, as well as acknowledgement of the role the port has had in the development of the city. This design could serve as a new showcase of the place naturally merging into the local awareness and identity. The concept dwells on the history of the ship architecture implicitly, without referring to historic forms or semantic meanings. Instead, it refers to the historical function of the urban water draft, especially in a city as closely associated with the sea as Gdynia is.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **GDAŃSKU**
 WYDZIAŁ: Grafiki
 PROMOTOR: dr Ada Pawlikowska

ACADEMY OF FINE ARTS IN **GDAŃSK**
 FACULTY: Graphic Arts
 SUPERVISOR: dr Ada Pawlikowska

Krzysztof Rószkowski

Projekt graficzny i opracowanie edytorskie autorskiego magazynu pt. *Sztos*

Layout and editorial design of the original magazine *Sztos*



Praca dyplomowa to projekt graficzny oraz opracowanie edytorskie autorskiego magazynu *Sztos*, który jest dedykowany skrajnie pesymistycznym odbiorcom, czyli doomerom. Ideologia wybranej przez autora grupy społecznej skupia się na myśli załudy świata – wyniszczeniu go przez ludzi oraz ich bezradności względem tej sytuacji. Layout magazynu oraz dobór elementów graficznych nawiązują do zniekształceń, które wynikają z destrukcyjności ludzi wobec świata. Projekt został wykonany z pomocą pakietu Adobe, a do wydruku magazynu wykorzystano ekologiczny papier. Autor zrezygnował z dodatkowo drukowanej okładki oraz zdecydował się na ręczne szycie, aby zmniejszyć ślad węglowy.

This graduate project involves layout and editorial design of the original magazine titled *Sztos*, addressed to the extremely pessimistic readers, so called doomers. The ideology followed by this social group concentrates around the thought of the ecocide – the world extinction caused by people and their helplessness about this situation. The magazine's layout and visual elements refer to deformations inflicted by human destructiveness. Designed by means of the Adobe package, the magazine is printed on eco paper. In order to lessen the carbon footprint, the author resigned from an additionally printed cover, and applied hand-binding.



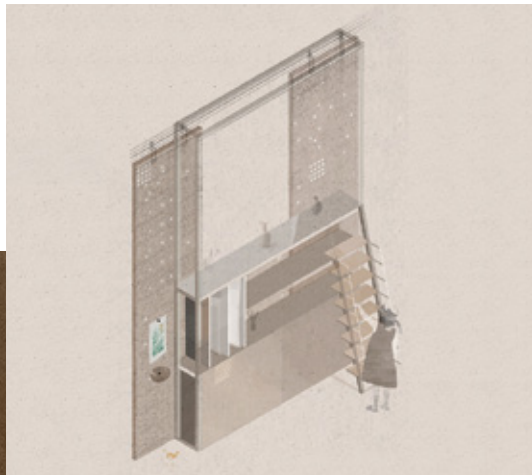
AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **GDAŃSKU**
 WYDZIAŁ: Architektury
 PROMOTOR: prof. ASP dr hab. Anna Wejkowska-Lipska

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

Agata Werochowska

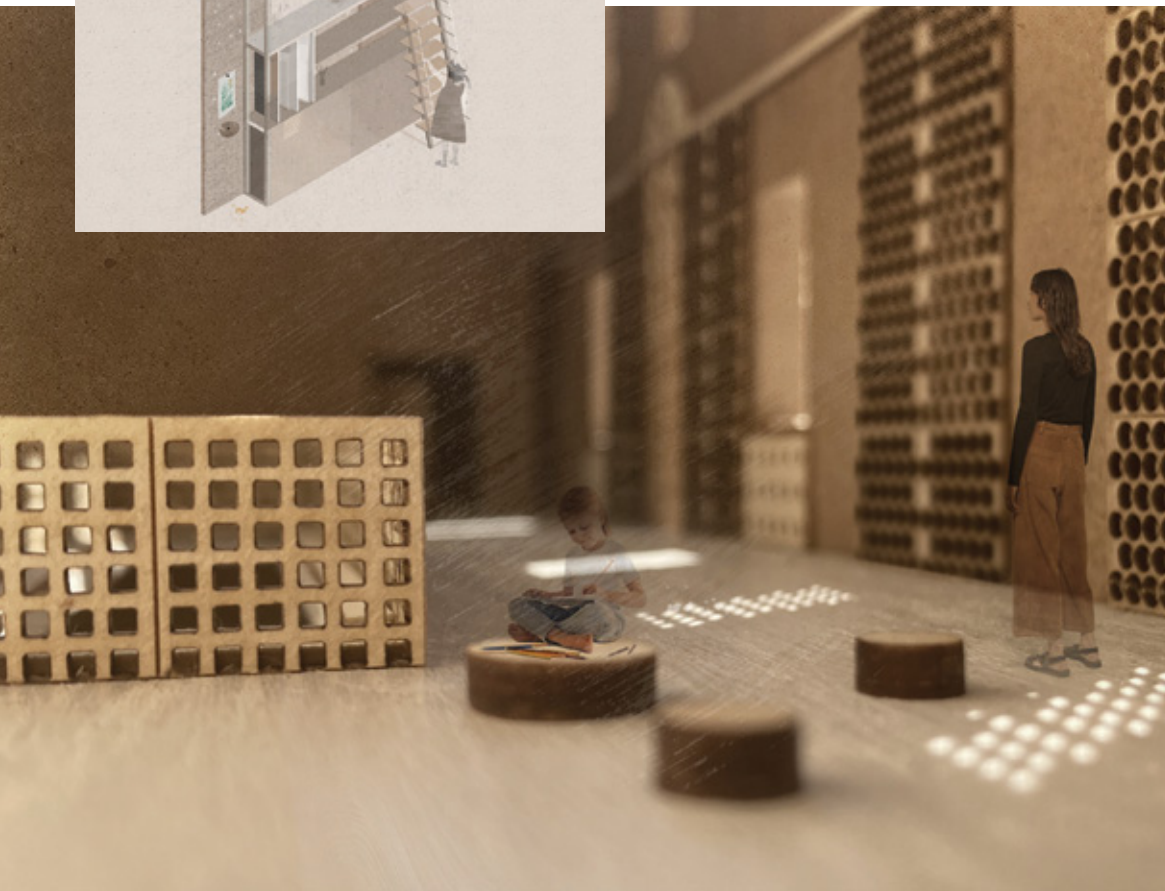
Prolog. Jesteś w małej wsi

Prologue. You are from the Country



Wieś i miasto to ciągłe rozdarcie pomiędzy granicą a wspólnotą. Każda z tych przestrzeni jest samoistną odrębnością, ma inny walor i zapewnia różne, często przeciwne doświadczenia. W tych dwóch biegunach można odczuć jakiś rodzaj niedoskonałości czy ubytku, które swoje wypełnienie znajduje w czymś przeciwnym. Projekt wnętrza Pałacu Brühla w Brodach z warsztatownią artystyczną dla dzieci ma być prologiem, czyli początkiem do zmiany. Miejscem, w którym granice jednoczą się i tworzą nowe spojrzenie na wspólnotę dzięki symbolicznemu połączeniu twórczości manualnej z cyfrową. Projekt ma zachęcić użytkowników do obserwacji i inspiracji. Cały koncept stanowi otwarcie wsi Brody na inne kultury.

The country vs the city is a constant split between the border and the community. Each of these spaces is a self-existing individuality offering different values and contrastive experience. As polar opposites, they give a sense of imperfection or deficit, compensated in another. The interior design of the Brühl Palace in Brody, providing the workshop space for children, is intended as a prologue, the beginning of change. In this place, borders come together to form a new perception of community due to the symbolic combination of manual and digital art. The design is intended to encourage the users' observation and inspiration. The entire concept is dedicated to opening the Brody village to other cultures.





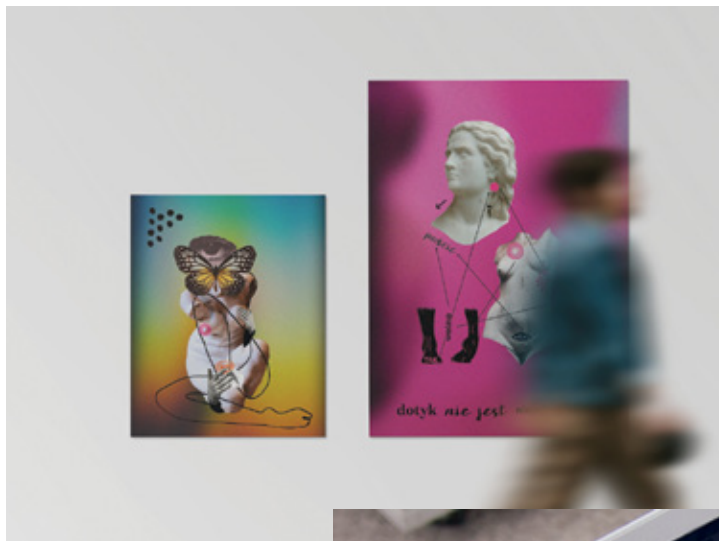
Mohammadali Sharifian Dorehbeh

Make it sustainable

Mimo rosnącego trendu projektowania produktów cyfrowych, niewiele zostało zrobione w celu dostosowania do niego zasad zrównoważonego rozwoju. Brakuje wiedzy na ten temat, a niewielka ilość dostępnych danych jest rozproszona, techniczna i trudna do zastosowania przez projektantów. *Make it sustainable* to usługa internetowa, która ma na celu zachęcenie projektantów UI/UX do podejmowania działań zgodnych z zasadami zrównoważonego rozwoju. Polega to przede wszystkim na zwiększeniu świadomości na ten temat za pomocą krótkiego filmu animowanego pt. *Pixels are real* oraz na ułatwieniu projektowania zrównoważonych stron internetowych dzięki platformie online (wtyczka Figma), która za pomocą przewodnika krok po kroku i podejścia „problem-rozwiązanie” dostarcza uproszczonych i kompaktowych informacji.

Make it sustainable

Despite the rising trend of digital product design, little has been done to adapt sustainability principles to it. There is a lack of knowledge on this topic and the little data available is scattered, technical and hard to implement by designers. *Make it sustainable* is an online service to encourage sustainable behaviours in UI/UX designers, firstly by increasing awareness on the topic with a short explainer animation called *Pixels are real* and secondly, by making sustainable web design easy to do, with an online platform (Figma plugin) that gives simplified information, compact and easy to use with a step-by-step guide and a „problem-solution” approach to sustainable web design.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **KATOWICACH**
WYDZIAŁ: Projektowy
PROMOTOR: dr hab. Justyna Kucharczyk, prof. ASP

ACADEMY OF FINE ARTS AND DESIGN IN **KATOWICE**
FACULTY: Design
SUPERVISOR: dr hab. Justyna Kucharczyk, prof. ASP

Marta Jagoda-Błaszczak Oliwia Michniewska

TOTU – narzędzie do poszukiwania nieswoistych stref erogennych dla osób z zaburzeniami czucia

TOTU – tool for finding non-specific erogenous zones for persons with sensation deficits

TOTU to cyfrowe narzędzie do poszukiwania nieswoistych stref erogennych, dedykowane osobom z niepełnosprawnością ruchową. Zawiera bibliotekę symboli, dzięki której można tworzyć kolaże z mapą ciała. Motywacją do stworzenia narzędzia była chęć obalenia stereotypów o seksualności osób niepełnosprawnych. Uważa się, że są one asekualne i seks ich nie dotyczy. Celem pracy jest ułatwienie poszukiwania różnych stref erogennych. Narzędzie pozwala poznać swoje ciało, zwiększa dostępność jego mapowania i może służyć w pracy terapeutycznej. TOTU zostało stworzone z Projektem Sekson i Fundacją Avalon metodami projektowymi i dialogowymi. Projekt konsultowano z seksuologami i psychologami. Został wdrożony na Konferencji Sekson 2022.

TOTU is a digital tool for finding non-specific erogenous zones dedicated to persons with mobility impairment. It contains a library of symbols to create collages, mapping the body. The design is motivated by the need for debunking the stereotypes regarding the sexuality of persons with disabilities, who are generally believed to be asexual and excluded from sex life. The tool is intended to facilitate the search for various erogenous zones, becoming familiar with one's own body by means of body mapping and can be used in therapeutic work. TOTU was co-created with Sekson Projekt and Avalon Foundation through design and dialogue. It was consulted with sex therapists and psychologists, and implemented during Sekson 2022 Conference.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **KATOWICACH**
 WYDZIAŁ: Projektowy
 PROMOTOR: dr Zofia Oslislo-Piekarska

ACADEMY OF FINE ARTS AND DESIGN IN **KATOWICE**
 FACULTY: Design
 SUPERVISOR: dr Zofia Oslislo-Piekarska

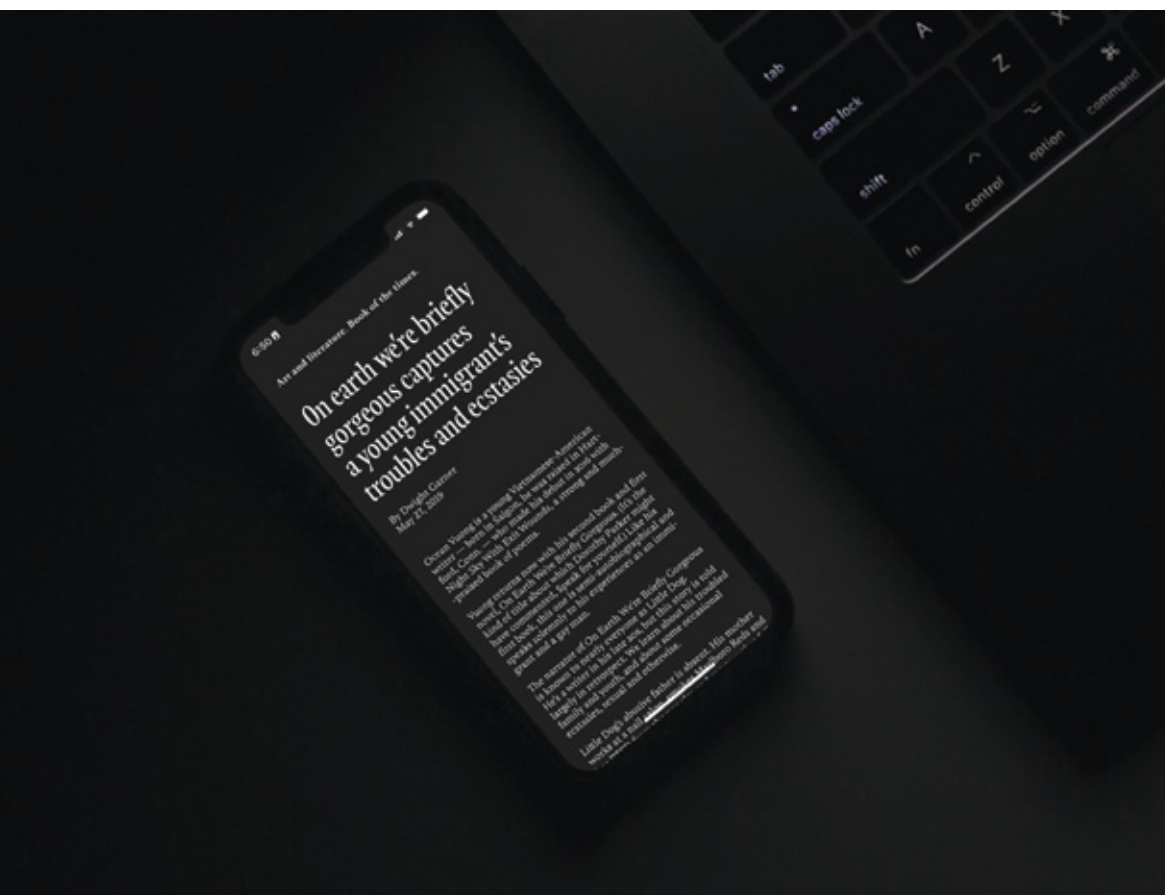
Мари́я Я́рзудэ

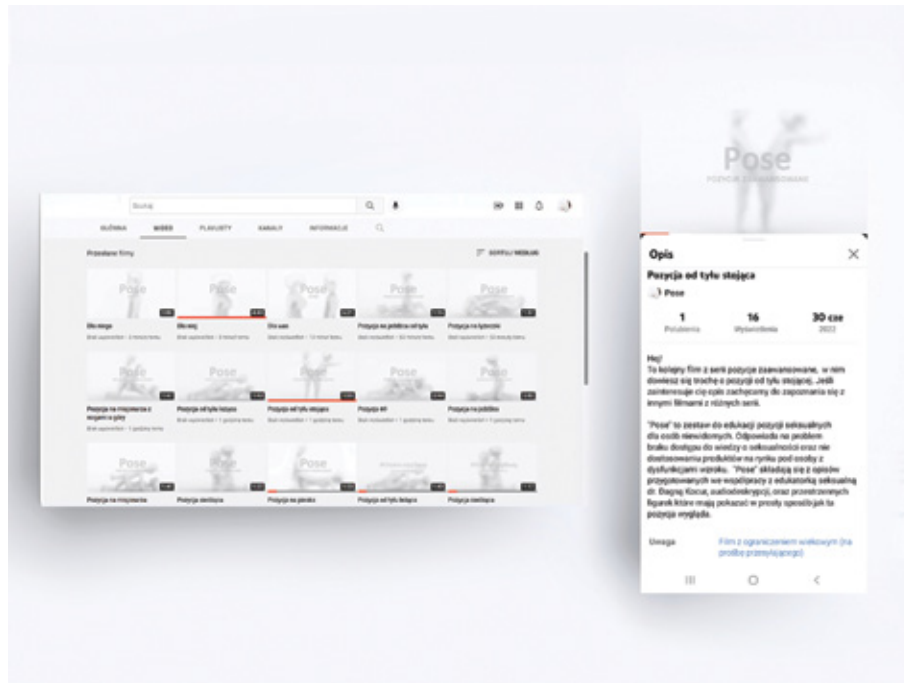
Amelot – rodzina krojów pisma dedykowana immersyjnemu czytaniu na ekranach w trybie dark mode

Amelot – font family dedicated to immersive reading in dark screen mode

Amelot jest dwuskryptową rodziną krojów pisma dedykowaną wnikliwemu czytaniu na ekranach w trybie dark mode. Projekt czerpie inspiracje zarówno z doświadczeń współczesnych projektantów, jak również z dokonań mistrzów renesansowej typografii. Proces rozpoczął research szesnastowiecznych starodruków we Francji oraz Belgii zwińczony digitalizacją wybranego historycznego kroju. Autorski font *Amelot* wykorzystuje powyższe doświadczenia, szukając odpowiedzi na pytanie: jakie cechy oraz rozwiązania stosowane w renesansowych czcionkach korzystnie wpływają na wydajność wyświetlania oraz poprawę komfortu czytania długich treści w ciemnym trybie ekranu?

Amelot is a biscript font family dedicated to immersive reading in dark screen mode. The design is inspired by the experience of contemporary designers as well as accomplishments of the renaissance typography masters. The process started from the research of the French and Belgian 16th-century prints and resulted in digitising of the selected historic typeface. The original font *Amelot* employs the above-mentioned experiences to find which features and solutions applied in the renaissance typefaces have positive influence on the display efficiency and comfort of reading long texts in the dark screen mode?





AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **KATOWICACH**
 WYDZIAŁ: Projektowy
 PROMOTOR: dr hab. Justyna Kucharczyk, prof. ASP

ACADEMY OF FINE ARTS AND DESIGN IN **KATOWICE**
 FACULTY: Design
 SUPERVISOR: dr hab. Justyna Kucharczyk, prof. ASP

Karolina Kruszevska

Pose – zestaw do edukacji seksualnej osób niewidomych

Pose – set for sexual education of the blind



Pose to zestaw do edukacji pozycji seksualnych dla osób niewidomych. Odpowiada on na problem braku dostępu do wiedzy seksualnej oraz niedostosowaniu produktów na rynku dla osób z dysfunkcjami wzroku. *Pose* składa się z części merytorycznej przygotowanych z edukatorką seksualną – dr Dağną Kocur, filmów audio na YouTube o podstawowej wiedzy seksualnej, do których każdy ma dostęp oraz przestrzennych figurek pokazujących jak wygląda 5 podstawowych pozycji. Figurki wykonane są na drukarce 3D, przez co każdy edukator może je zrobić i tworzyć warsztaty z ich pomocą. *Pose* jest dedykowany indywidualnym użytkownikom, edukatorom i organizacjom. Projekt jest innowacyjny na skalę Polski i Europy.

Pose is a set for teaching sexual positions to persons with visual impairments. It responds to the issue of the insufficient access to sexual knowledge and market products unadapted to the needs of persons with sight disfunctions. *Pose* consists of a substantive part, prepared with a sex educator, dr Dağna Kocur, open-access audio recordings on YouTube providing fundamental sexual knowledge, and 3D figurines presenting 5 basic positions. The figurines are designed for 3D printers, so that every educator can print them out and use for their workshops. *Pose* is dedicated to individual users, educators and organisations. It is an innovative design on the Polish and European scale.



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

JAN MATEJKO ACADEMY OF FINE ARTS IN **KRAKÓW**
FACULTY: Industrial Design
SUPERVISOR: dr hab. Marek Liskiewicz, prof. ASP

Agnieszka Bujas

Projekt koncepcyjny mebla
wspomagającego trening medyczny

Conceptual design of furniture supporting
medical training

Celem projektu jest zachęcenie do aktywności fizycznej osób starszych oraz ludzi mniej aktywnych fizycznie. Ćwiczenia wykonywane na balansującym siedzisku służą prewencji chorób i zmniejszeniu nieodogodności związanych ze starzeniem się organizmu. Motywacją do podjęcia tematu był fakt, że starzenie się społeczeństwa jest dla nas coraz większym wyzwaniem, a wśród seniorów powszechny okazuje się siedzący tryb życia. Projekt jest wynikiem ankiet i wywiadów przeprowadzonych w grupie docelowej (osoby po 50 roku życia) oraz rozmów ze specjalistami – fizjoterapeutami i opiekunami osób starszych. Koncepcja została przetestowana na podstawie modelu funkcjonalnego fotela wraz z działającym mechanizmem w skali 1:1. Projekt jest skierowany do seniorów oraz tych osób, które na co dzień wybierają odpoczynek zamiast ruchu.

The design is intended to encourage physical activity of seniors and less physically active persons. Exercises taken on the balancing seat serve to prevent illness and relieve the aging-related inconveniences. It is motivated by the increasing challenge of aging society and the commonly sedentary lifestyle of seniors. The design is based on surveys and interviews carried out among the target group (persons 50+) and expert consultations with physiotherapists and caregivers. The concept has been tested by means of a 1:1 functional model of the chair and its working mechanism. The design is addressed to seniors and all those, who daily choose rest over activity.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. JANA MATEJKI
W **KRAKOWIE**
WYDZIAŁ: Grafiki
PROMOTOR: dr Michał Jandura

JAN MATEJKO ACADEMY OF FINE ARTS IN **KRAKÓW**
FACULTY: Graphic Arts
SUPERVISOR: dr Michał Jandura

Anna Kniejewska

Wstawaj wcześniej i pracuj dłużej –
o szkodliwości współczesnego podejścia
do sukcesu (plakat antymotywacyjny)

Early Morning, Longer Hours – on the
harmful effects of modern attitude to
success (anti-motivational poster)

Projekt jest krytyką społeczeństwa, dla którego nad-
rzedną wartością jest sukces. Inspiracją do niego były
teksty motywacyjne, jakimi posługują się trenerzy per-
sonalni lub szefowie korporacji, a które mają niewiele
wspólnego z rzeczywistością pracownika. Hasła te
stanowiły punkt wyjściowy do stworzenia własnych
sloganów antymotywacyjnych, zachęcających do
bycia nieidealnym. Seria obejmuje 8 plakatów w for-
macie B1, wykonanych w technice mieszanej. Rysunek
odręczny został zeskanowany i przygotowany w pro-
gramie graficznym. Efekt końcowy stanowi wydruk
cyfrowy. Projekt jest skierowany do każdego, kto ma
dość życiowego pędu i nie chce, aby wartość czło-
wieka była mierzona miarą osiągniętego sukcesu.

The design is a critical commentary of the society,
where the success has become the utmost value. It
is inspired by motivational texts used by personal
trainers and CEOs which have nothing to do with
the employee's reality. The slogans were the start-
ing point for formulating original anti-motivational
slogans, which call for being imperfect. The series
includes 8 B1 posters made in mixed technique. Hand
drawing was scanned and processed in a graphic pro-
gramme. The final effect is a digital print. The design
is addressed to all the fed up with daily hustle and
refusing to measure human value by the achieved
success.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. JANA MATEJKI
w **KRAKOWIE**
WYDZIAŁ: Form Przemysłowych
PROMOTOR: dr hab. Barbara Widłak, prof. ASP

JAN MATEJKO ACADEMY OF FINE ARTS IN **KRAKÓW**
FACULTY: Industrial Design
SUPERVISOR: dr hab. Barbara Widłak, prof. ASP

Magdalena Kurek

Elementy kultury ludowej w promocji
województwa małopolskiego

Elements of folk culture in Małopolskie
Voivodeship promotion

Głównym celem projektowym było opracowanie promocji województwa małopolskiego, która pokazuje jego wyjątkowość. Odwołanie się do motywów ludowych przedstawia województwo jako region różnorodny kulturowo. Bogate dziedzictwo oraz barwny folklor to mocne strony Małopolski. Praca główny nacisk kładzie na działania promocyjne i informacyjne na temat grup etnograficznych. Analiza wzorów i symboli ludowych została wykorzystana jako główny motyw w projekcie. System znaków pojawia się w projektach etykiet na wina i miody, produkowanych przez Uniwersytet Rolniczy w Krakowie oraz na innych materiałach promujących województwo – publikacjach i systemach informacyjnych.

The main design goal was to develop promotion for the Małopolskie Voivodeship that would emphasise its exceptional character. References made to folk motifs present the voivodeship as a culturally diverse region. Its rich heritage and colourful folklore are the favourable sides of Małopolska. The focal point is to promote and inform about ethnographic groups. The analysis of folk patterns and symbols is used as the main motif. The system of characters is present in the design of labels for wines and honeys produced by the University of Agriculture in Kraków as well as in other promotional materials for the voivodeship – publications and systems of information.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. JANA MATEJKI
W **KRAKOWIE**
WYDZIAŁ: Architektury Wnętrz
PROMOTOR: prof. dr hab. Marek Błażucki

JAN MATEJKO ACADEMY OF FINE ARTS IN **KRAKÓW**
FACULTY: Interior Architecture
SUPERVISOR: prof. dr hab. Marek Błażucki

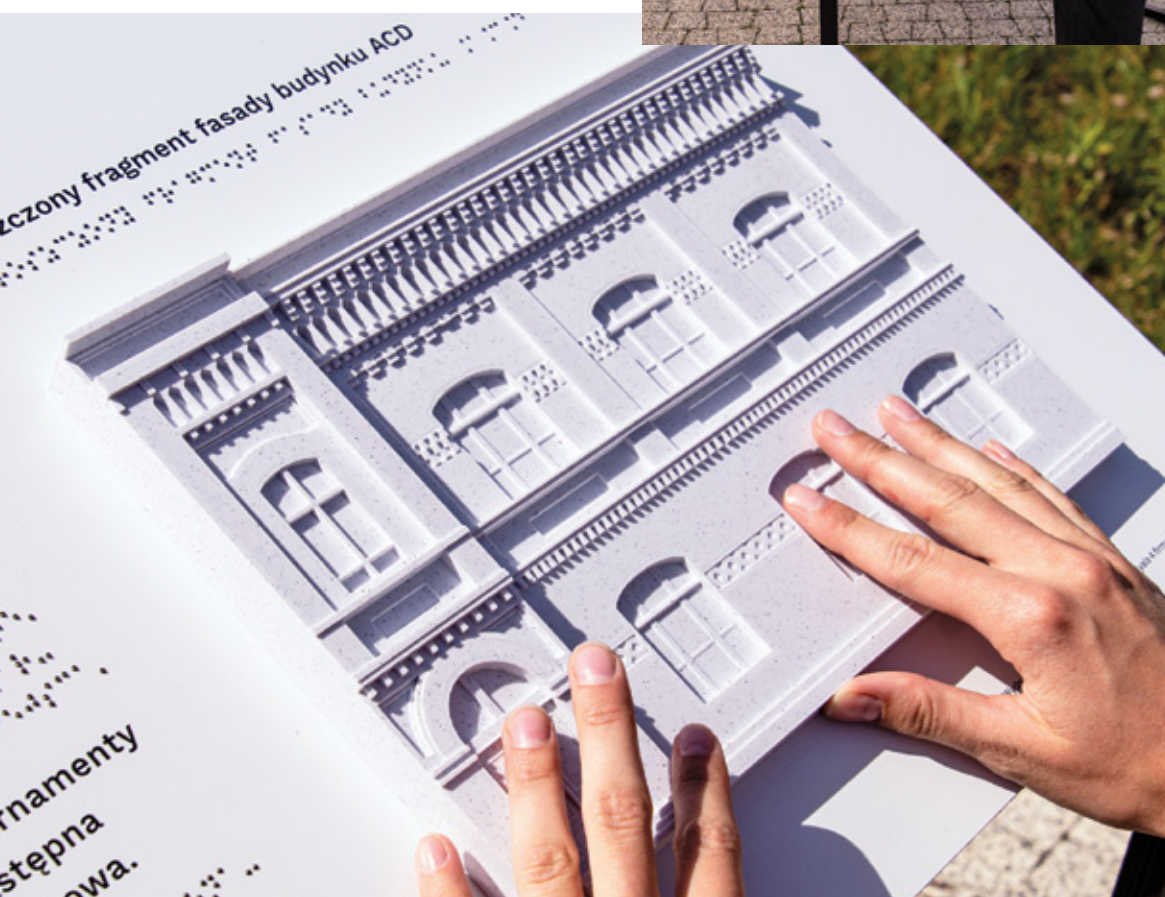
Maria Talaga

Stanowisko pracy – zagadnienie komfortu
w systemie smartworking

Workstation – on comfort in the
smartworking system

Biorąc pod uwagę wszystkie aspekty zmian wprowadzanych na nowoczesnym rynku pracy, stworzono mebel *Flow-modular workspace*. Zaprojektowany został on z myślą o tych, którzy pracują w jednostkach publicznych. Zawiera liczne udogodnienia, takie jak miejsce na kubek czy dodatkowe ładowanie. Koncentruje się również na zapewnieniu rzeczy niezbędnych, na przykład odpowiedniego oświetlenia czy bezpieczeństwa wizualnego, które jest możliwe dzięki ścianie wizualno-akustycznej, a także posiada wygodne siedzisko, odpowiedniej wielkości blat roboczy oraz dostęp do zasilania urządzeń elektrycznych. Istotna jest tu zaplanowana i zaprojektowana modularność mebla, która uczyniła z niego środek umożliwiający zaaranżowanie danej przestrzeni. Może on posłużyć jako element w domowym biurze, ale równie dobrze sprawdzi się przy tworzeniu dowolnej konfiguracji mebli *Flow*.

Accounting for all the aspects of changes introduced on the modern labour market, the *Flow-modular workspace* piece of furniture was designed. It is dedicated to all those working in public units. The design includes numerable facilities, such as mug place and additional charging station. It also concentrates on providing the necessities, such as appropriate lighting and visual security, made possible by the visual and acoustic wall. There is also a comfortable seat, well-measured worktop and access to power supply. What stands out is the purposeful and designed modularity of the piece, which facilitates free arrangement of a given space. It can serve as an element of the home office as well as co-create any configuration of the *Flow* furniture.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. WŁADYSŁAWA
STRZEMIŃSKIEGO W ŁODZI
WYDZIAŁ: Sztuk Projektowych
PROMOTOR: dr Anna Wrzesień

THE STRZEMIŃSKI ACADEMY OF FINE ARTS ŁÓDŹ
FACULTY: Design Arts
SUPERVISOR: dr Anna Wrzesień

Julia Bartczak

Dostępna opowieść o designie i historii
w kontekście Akademickiego Centrum
Designu na Księżym Młynie w Łodzi.
Projekt obiektów wizualno-dotykowych

An accessible narrative about design and
history in the context of the Academic
Design Centre at Księży Młyn in Łódź.
Visual-and-tactile objects design

Projekt pozwala na odkrywanie kultury nie tylko zmysłem wzroku, ale i dotyku. Zgodnie z ideami designu inkluzywnego powstała praca zwiększająca dostępność przestrzeni Akademickiego Centrum Designu w Łodzi. Seria obiektów wizualno-dotykowych została stworzona w oparciu o druk strukturalny UV, uzupełniony o modele 3D stworzone w technologii FDM. Połączenie tych metod pozwoliło uzyskać wysoką jakość i czytelność obrazu taktylnego, jak również atrakcyjny charakter wizualny całości. Realizacja stanowi efekt współpracy z osobą niewidomą – Małgoleną Rutkowską, ekspertką ds. dostępności, która wyraziła pozytywną opinię odnośnie końcowego rezultatu. Projekt jest uniwersalnym rozwiązaniem, zdecydowanie pozwala na sprawniejsze i pełniejsze odkrycie budynku Akademickiego Centrum Designu wszystkim odwiedzającym.

The design allows you to discover culture not only by means of sight, but also touch. According to the idea of inclusive design, the work increases inclusiveness of the Academic Design Center in Łódź. A series of visual-and-tactile objects was UV printed and complemented with 3D models made with FDM technology. The combination of these methods resulted in high quality and legibility of the tactile image, as well as attractive visual character of the whole. The design was made in collaboration with a visually impaired person, Małgoleną Rutkowska, an expert on accessibility, who expressed her positive opinion regarding the final result. It is a universal solution which facilitates more efficient and complete exploration of the Academic Design Center building for all visitors.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. WŁADYSŁAWA
STRZEMIŃSKIEGO W ŁÓDZI
WYDZIAŁ: Sztuk Projektowych
PROMOTOR: dr hab. Olga Podfilipska-Krysińska,
prof. uczelni

THE STRZEMIŃSKI ACADEMY OF FINE ARTS ŁÓDŹ
FACULTY: Design Arts
SUPERVISOR: dr hab. Olga Podfilipska-Krysińska,
prof. uczelni

Marianna Lamenta

Kolekcja osobliwości – biżuteria
inspirowana dysfunkcjami psychicznymi

Curiosities Collection – jewellery inspired
by mental disfunctions

Osobowość chwiejna emocjonalnie typu border-
line, zespół stresu pourazowego, seksoholizm, schi-
zofrenia, depresja. Pięć różnych chorób psychicz-
nych i pięć obiektów, które je obrazują. Intencją pracy
było uświadomienie ludziom, którzy nigdy nie spotkali
się z zaburzeniami psychicznymi, czym one są, aby
poznali ich definicję oraz dowiedzieli się, jakie uczucia
towarzyszą chorym osobom i jakie emocje wpływają
na ich życie. Swoją uwagę autorka skupiła również
na problemie stygmatyzacji osób chorych psychicz-
nie, która ma bardzo negatywny wpływ na ich zdrowie.
Temat chorób psychicznych jest trudny, ale bardzo
ważny i powinien być poruszany. Obiekty stworzone
z materiałów organicznych oraz mosiądzu ukazują ich
smutną, ale prawdziwą naturę, bez tworzenia wokół
nich tematu tabu.

Borderline personality disorder, post-traumatic stress
disorder, sexoholism, schizophrenia, depression. Five
different mental illnesses and five objects to represent
them. The work intends to make people familiar with
various mental disorders, define them, visualise how
the afflicted persons feel and what emotions accom-
pany their lives. The designer also emphasises the
problem of stigmatisation of persons with mental dis-
functions and its negative effect on their health. The
topic of mental illnesses is difficult, but very important,
and it should be discussed. Made of organic materi-
als and brass, the objects present their sad yet true
nature, without taboo.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. WŁADYSŁAWA
STRZEMIŃSKIEGO W ŁODZI
WYDZIAŁ: Sztuk Projektowych
PROMOTOR: dr hab. Katarzyna Wróblewska

THE STRZEMIŃSKI ACADEMY OF FINE ARTS ŁÓDŹ
FACULTY: Design Arts
SUPERVISOR: dr hab. Katarzyna Wróblewska

Barbara Rydz

Impresje emocji – kolekcja kostiumów,
obuwia i akcesoriów inspirowana zasadą
działania testu plam atramentowych
Hermann Rorschacha.

Impressions of Emotions – collection
of costumes, footwear and accessories
inspired by the principle of Hermann
Rorschach inkblot test

Kolekcja jest próbą znalezienia sposobu na radzenie sobie z emocjami. Autorka chciała pokazać, że emocje tworzą nierozzerwalny ciąg i zarówno te pozytywne, jak i negatywne są niesamowicie ważne. Inspirując się testem Hermanna Rorschacha, stworzyła plamy atramentowe, które wizualizują to, w jaki sposób wyglądają dla niej poszczególne emocje. Na ich podstawie zaprojektowała siedem sylwetek. Kolekcja wykonana została w całości z ręcznie farbowanego i wycinanego tiulu, który układany warstwowo, oddaje wygląd stworzonych przez nią plam atramentowych. Projekt skierowany jest do wszystkich osób, które chciałyby oswoić się ze swoimi emocjami i podjąć próbę ich zewnętrznej ekspresji.

The collection is an attempt at finding the way to deal with emotions. It is intended to show that emotions come in continuous sequence and both those positive and negative are incredibly important. Inspired by the Hermann Rorschach test, the designer made inkblots to visualise how she perceives particular emotions. Based on them, she designed seven silhouettes. The collection was made entirely of hand-dyed and trimmed tulle netting, layered to represent the inkblots. The design is addressed to anyone who would like to tame their emotions and venture to express them.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. WŁADYSŁAWA
STRZEMIŃSKIEGO W ŁODZI
WYDZIAŁ: Grafiki
PROMOTOR: dr Jakub Stępień

THE STRZEMIŃSKI ACADEMY OF FINE ARTS ŁÓDŹ
FACULTY: Graphic Arts
SUPERVISOR: dr Jakub Stępień

Dawet Szlotawa

Niech żyje bal – wydawnictwo poświęcone tematyce kultury queer. Kompleksowe opracowanie materiałów graficznych związanych z tematem publikacji

Projekt dyplomowy pt. *Niech żyje bal* jest efektem uczestnictwa w ballroomach społeczności LGBT+. Ballroom community (z ang. społeczność balowa) ma swoje korzenie w afrykańsko-amerykańskiej kulturze podziemnej społeczności LGBT w Nowym Jorku. W ostatnich latach ballroomy zyskują na popularności w Polsce poprzez swobodę i niepowtarzalny klimat. Projekt dyplomowy składa się z zinu, koszulek, serii plakatów, naklejek oraz pocztówek pt. *Niech żyje bal*. Mała forma wydawnicza o wymiarach 29,7 na 21 cm liczy 38 stron. Podłużny format odnosi się do sceny, na której odgrywa się cały ballroom. Zin złożony jest z pięciu części, które zaczynają się od ilustracyjnej typografii: butch queen, runway, bizarre, face oraz virgin voüge. Podział został zaczerpnięty z bali, w których uczestnicy biorą udział w poszczególnych kategoriach. Każda z nich ma przydzielony swój kolor: czerwono-różowy, pomarańczowy, żółty, zielony oraz niebieski. Jest to nawiązanie do kolorów tęczy, czyli do ważnego symbolu społeczności queerowej.

Long Live the Ball – publication on queer culture. Complex design of visuals connected to the subject of publication

The *Long Live the Ball* graduate project results from participation in the LGBT+ Ballrooms. The ballroom community is rooted in the African-American culture of the NY underground LGBT community. In the recent years they have become popular in Poland due to their carefree character and unique atmosphere. The graduate project includes a zin, t-shirts, series of posters, stickers and postcards titled *Long Live the Ball*. It is a small publishing form: 38 pages, 29.7 × 21 cm. The prolonged format refers to the stage, where the entire ballroom is held. The zin consists of five parts, which start with illustrative typology: butch queen, runway, bizarre, face and virgin voüge. The division is based on the balls, where the participants fall under colour coded categories: red-and-pink, orange, yellow, green and blue. This refers to the colours of the rainbow, an important symbol of the queer community.





UNIWERSYTET ARTYSTYCZNY IM. MAGDALENY
ABAKANOWICZ W **POZNANIU**
WYDZIAŁ: Architektury i Wzornictwa
PROMOTOR: dr hab. Michał Filipiak, prof. UAP

MAGDALENA ABAKANOWICZ MAGDALENA
ABAKANOWICZ UNIVERSITY OF THE ARTS **POZNAŃ**
FACULTY: Architecture and Industrial Design
SUPERVISOR: dr hab. Michał Filipiak, prof. UAP

Jakub Garstkiewicz

Projekt zaopatrzenia protetycznego
kończyny dolnej wspierającego
uprawianie sportów wodnych

Design of the lower limb prosthetic
dressing for water sports

Impulsem do realizacji projektu była analiza i obserwacja środowiska osób po amputacji, która wykazała, że pomimo wysokiego rozwoju techniki, wciąż istnieją obszary protetyki, które nie zostały zaopiekowane przez żadne rozwiązanie. Uprawianie sportów wodnych wymaga od człowieka balansu, koordynacji ruchowej oraz zaangażowania całego układu mięśniowego. U osób po amputacji nogi poniżej linii kolana można zaobserwować znaczące utrudnienia w koordynacji pracy nóg podczas pływania. Obecnie oferowane rozwiązania protetyczne nie zapewniają zgięcia podszwowe stopy – niezbędnego do komfortowego pływania. Założeniami projektu stało się opracowanie koncepcji, która będzie prosta w budowie, co ma przełożyć się na dostępność projektowanego wyrobu, zaproponowanie mechanizmu umożliwiającego sprężysty ruch stopy oraz wspomniane zgięcie podszwowe. Zakres pracy ograniczono do protezy podudzia, opracowania koncepcji stawu skokowego i stopy protezowej.

The impulse for this design was the analysis and observation of the amputees community which showed that despite the high technological development, some areas of prosthetic had not been provided with any solutions. Water sports require balance, motor coordination and engagement of the entire muscular system. Persons with their legs amputated below the knee line have considerable difficulties with legwork coordination while swimming. The currently offered solutions fail to provide the plantarflexion – downward foot movement – necessary for comfortable swimming. The project objective was to develop a concept that would be easy to construct, making the product accessible, offer a mechanism for flexible foot movement, and plantarflexion. The scope of works was limited to the lower leg prosthetics, development of the ankle joint concept and prosthetic foot.



UNIwersytet Artystyczny im. Magdaleny
Abakanowicz w **POZNANIU**
WYDZIAŁ: Architektury i Wzornictwa
PROMOTOR: prof. dr hab. Bożumiła Jung

MAGDALENA ABAKANOWICZ MAGDALENA
ABAKANOWICZ UNIVERSITY OF THE ARTS **POZNAŃ**
FACULTY: Architecture and Industrial Design
SUPERVISOR: prof. dr hab. Bożumiła Jung

Małgorzata Kostacińska

Sensoria. Zestaw do terapii
multisensorycznej

Sensoria. A Multisensory Therapy Set

To zestaw wspomagający prowadzenie terapii z osobami dotkniętymi chorobą Alzheimera. Celem projektu było uwzględnienie potrzeb seniorów w różnym stadium choroby – od otępienia łagodnego do głębokiego. Poszczególne obiekty zachęcają więc do swobodnej interakcji w formie wybranej przez pacjenta – aktywnego ćwiczenia lub relaksu. Doświadczenie terapii bazuje na równoczesnej stymulacji kilku zmysłów. Zestaw tworzą trzy produkty, które służą ćwiczeniu umiejętności motorycznych, poznawczych i społecznych. Idea zestawu koncentruje się wokół haseł: aktywność, relaks, empatia. Pomoce terapeutyczne zachęcają do interakcji opiekuna z pacjentem.

This set is designed to support therapy of patients with Alzheimer. Its goal was accounting for the needs of seniors in different stages of the illness – from mild to deep stupor. Individual objects encourage free interaction in the form of patient's choice: active exercise or relaxation. The therapeutic experience is based on simultaneous stimulation of several senses. The set consists of three products serving to practice motor, cognitive and social skills. Its idea concentrates around keywords: activity, relaxation, empathy. Therapeutic aids encourage the caregiver-patient interaction.



UNIwersytet Artystyczny im. Magdaleny
Abakanowicz w **POZNANIU**
WYDZIAŁ: Architektury Wnętrz i Scenografii
PROMOTOR: dr hab. Anna Rejgimowicz-Korytowska,
prof. UAP

MAGDALENA ABAKANOWICZ MAGDALENA
ABAKANOWICZ UNIVERSITY OF THE ARTS **POZNAŃ**
FACULTY: Interior and Stage Design
SUPERVISOR: dr hab. Anna Rejgimowicz-Korytowska,
prof. UAP

Weronika Musiał

Brutal Beast

Brutal Beast to osobista interpretacja doświadczeń, bodźców i wspomnień zebranych podczas eksploracji budynków brutalistycznych. Stanowi ona odpowiedź na wybrany problem projektowy, jakim było przeanalizowanie zależności pomiędzy ubiorem a architekturą. Całość składa się z 9 sylwetek bazujących na geometrycznych i asymetrycznych formach. Projekty posiadają swój indywidualny graficzny charakter, dający wrażenie trójwymiarowości. Kolekcja powstała z lnu, różnego rodzaju washpapy oraz wełny pochodzącej z poprodukcyjnych odpadów. Dopelnieniem pracy projektowej jest stworzenie unikalnej identyfikacji wizualnej wraz z animowanym logotypem. Wymienione wyżej elementy stanowią gotowy materiał kampanii społecznej, zwiększającej świadomość na temat brutalizmu, architektury i ekologii.

Brutal Beast

Brutal Beast is a personal interpretation of the experience, impressions and memories gathered during the exploration of brutalist buildings. It responds to a selected design problem of analysing the connection between clothing and architecture. The work consists of 9 silhouettes based on geometric and asymmetric forms. The designs demonstrate individual visual character implying three-dimensionality. The collection was made of linen, different types of washpaper, and wool from post-production waste. The design work is complemented by a unique visual identity with an animated logo. These elements provide complete material for a social campaign increasing the awareness about brutalism, architecture and ecology.

UNIwersytet ARTYSTYCZNY IM. MAGDALENY
ABAKANOWICZ W **POZNANIU**
WYDZIAŁ: Grafiki i Komunikacji Wizualnej
PROMOTOR: dr hab. Lucyna Talejko-Kwiatkowska

MAGDALENA ABAKANOWICZ MAGDALENA
ABAKANOWICZ UNIVERSITY OF THE ARTS **POZNAŃ**
FACULTY: Visual Arts and Communication
SUPERVISOR: dr hab. Lucyna Talejko-Kwiatkowska

Zofia Wawrzyniak



Leśne obserwacje – zestaw domowych ćwiczeń optometrycznych w formie gry jako przykład projektowania graficznego zorientowanego na rozwiązywanie problemów medycznych

Leśne obserwacje to zestaw, który ma za zadanie zachęcić dzieci do regularnej aktywności w ramach domowej terapii widzenia. Zestaw przybiera formę gry, dzięki czemu wykonywanie ćwiczeń może być rozrywką. Przedmiotem pracy było stworzenie fabuły, dostosowanie ćwiczeń oraz zaprojektowanie graficzne zestawu składającego się z: instrukcji, plakatu postępów, nakładek na oczy, kart kwadratowych, wskaźnika, kart prostokątnych, podstawek pod karty, piłeczki na sznurku oraz opakowania.

Forest Observations – home optometric exercises game as graphic design oriented to medical problem solving

Forest Observations is a set intended to encourage children to regular activity within the home therapy of vision. It takes the form of a game and makes exercises fun. The work focussed on developing a narrative, adapting exercises and graphic design of the elements: manual, progress poster, eye pads, square cards, indicator, rectangular cards, cards coasters, ball on a string, and packaging.



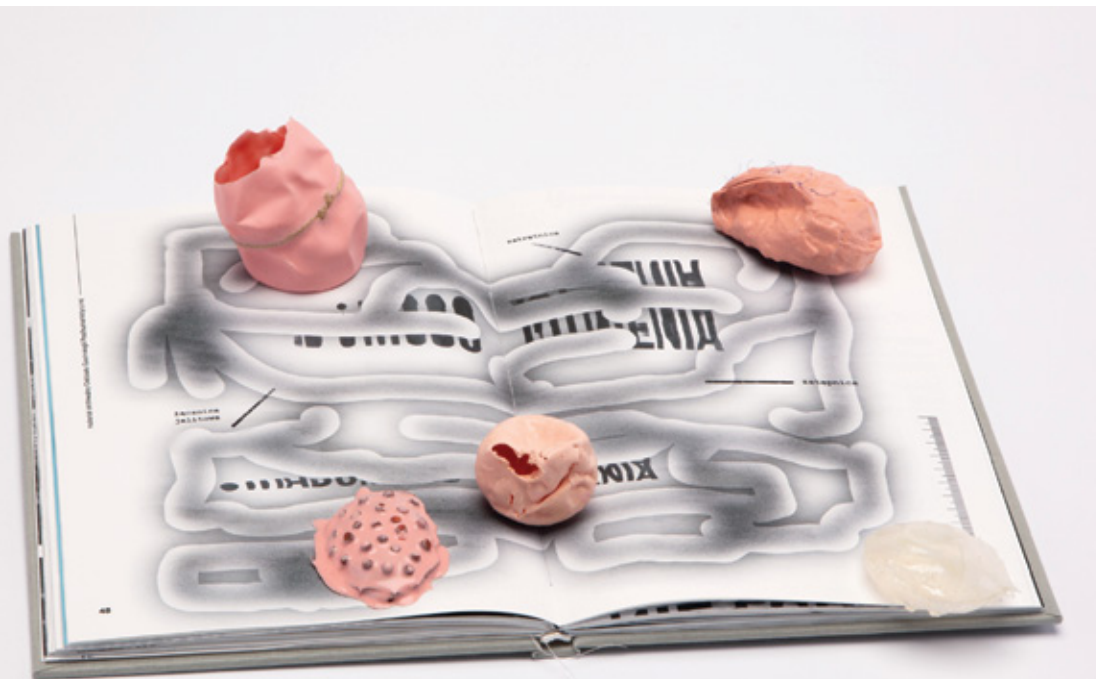
AKADEMIA SZTUKI W **SZCZECINIE**
 WYDZIAŁ: Wzornictwa
 PROMOTOR: dr hab. Danuta Dąbrowska

ACADEMY OF ARTS IN **SZCZECIN**
 FACULTY: Industrial Design
 SUPERVISOR: dr hab. Danuta Dąbrowska

Kornelia Biały

LIMINAL – dziennik obserwacji

LIMINAL – observation log



Prezentowana praca polega na zaprojektowaniu nowego rodzaju pacjenta przyszłości oraz późniejszym prowadzeniu obserwacji udokumentowanych za pomocą środków wizualnych. Autorka zakłada dynamiczny rozwój transplantologii i powstanie zupełnie nowych istnień, które również będą wymagały kompleksowej opieki medycznej. Pacjenci będą zbudowani z komórek człowieka i utrzymywani przez niego przy życiu. Jak daleko posuniemy się moralnie przy tworzeniu nowych organizmów? Na podstawie własnych doświadczeń początkującej lekarki, autorka stara się prowadzić odbiorcę przez etapy diagnostyczne i analizę badań. Jednocześnie podkreśla ironię całego procesu, wynikającą ze stworzenia czegoś, co później jest nam tak obce.

The presented work relies upon designing a patient of the future and further observations, documented by visual means. The designer assumes dynamic development of transplantology and creation of completely new beings, who will also require complex medical care. Patients will be built of human cells and kept alive by their means. Ethically, how far will we go creating new organisms? Based on her experience as a young doctor, the designer tries to lead the recipient through diagnostic stages and research analysis. In parallel, she emphasises the irony of the entire process, which results in creating something that will become so alien to us.



AKADEMIA SZTUKI W **SZCZECINIE**

WYDZIAŁ: Architektury Wnętrz i Przestrzeni Wirtualnej

PROMOTOR: prof. dr hab. Andreas Guskos

ACADEMY OF ARTS IN **SZCZECIN**

FACULTY: Interior Architecture and Virtual Space

SUPERVISOR: prof. dr hab. Andreas Guskos

Martyna Miłowska

Edukacyjna przestrzeń wirtualna obrazująca metamorfozy wizji zaświatów na przestrzeni czasu w obrębie ziem polskich

Virtual educational space visualising the time-related metamorphoses of afterlife visions on the Polish lands

Projekt stanowi zilustrowanie wybranych eschatologicznych wizji południowych Słowian, średniowiecznych Polan, ludności barokowej oraz ludzi współczesnych zamieszkujących teren dzisiejszej Polski. Przedmiotem pracy jest jedno wirtualne środowisko gry, podzielone na trzy obszary, wygenerowane w silniku Unreal Engine 5. Każda z trzech stworzonych lokacji reprezentuje inny okres historyczny, a co za tym idzie odmienne wyobrażenia dotyczące zaświatów. Zestawienie wszystkich lokacji tworzy liniową historię ewolucji przestrzeni zaświatów, zaczynając od wierzeń ludów słowiańskich poprzez ludność średniowieczną, barokową i współczesną. Przestrzenie te przenikają się wzajemnie i stopniowo, chronologicznie ewoluują zgodnie z wizją eschatologiczną danego okresu. Motywacją do podjęcia tematu stała się zaobserwowana nieprzemijająca na przestrzeni czasu istotność idei zaświatów, która towarzyszyła już pierwszym znanym nam cywilizacjom i wciąż istnieje w ludzkiej świadomości i wyobraźni.

The design illustrates selected eschatological visions of the South Slavs, medieval Polans, baroque peoples, and contemporary residents of Poland. The subject of design is a single virtual game environment divided into three locations, generated in the Unreal Engine 5. Locations represent different historical periods, and therefore different visions of the netherworld. Altogether, the locations form a linear history of the evolution of this space, starting with beliefs of the Slavs, through medieval, baroque peoples, to the contemporary Poles. These spaces interpenetrate and gradually, chronologically evolve, according to the eschatological vision of a given period. The subject was inspired by the continuous importance of the netherworld idea, which accompanied the first known civilisations, and remains present in human awareness and imagination.



AKADEMIA SZTUKI W **SZCZECINIE**

WYDZIAŁ: Wzornictwa

PROMOTOR: dr hab. Aurelia Mandziuk-Zajączkowska,
prof. AS

ACADEMY OF ARTS IN **SZCZECIN**

FACULTY: Industrial Design

SUPERVISOR: dr hab. Aurelia Mandziuk-Zajączkowska,
prof. AS

Renata Ramola-Piórkowska

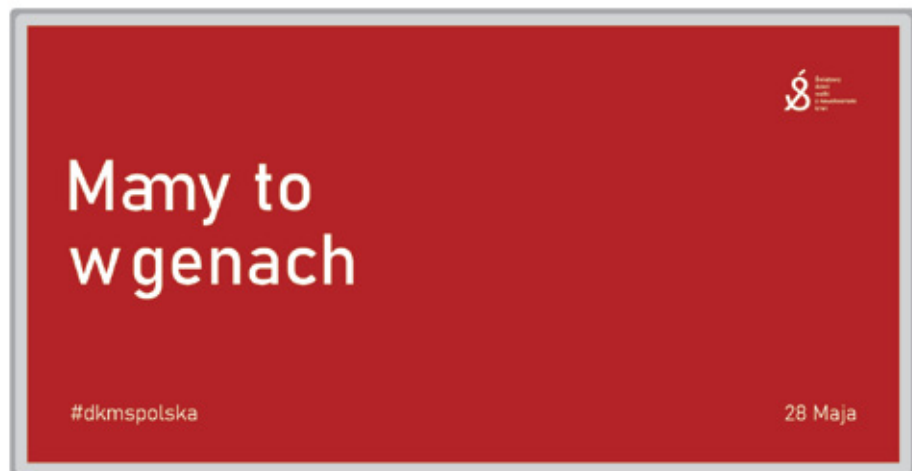
Zapis poza zapisem – nasiona jako
nośnik pamięci – projekt partycypacyjny

Record off the Record – seeds as
memory carriers – participatory project



Praca ma charakter partycypacyjny. W jej realizacji zaangażowani byli pensjonariusze szczecińskich domów seniora w wieku 65–87 lat z różnych grup społecznych. Dyplom jest szczególnym eksperymentem mającym na celu zbudowanie więzi i wzajemnych relacji pomiędzy wszystkimi uczestnikami projektu. Trzon pracy stanowi instalacja składająca się z 19 obiektów przestrzennych, które swą formą nawiązują do koronkowych serwetek. Ażurowe obiekty, w pełni biodegradowalne, wykonane zostały z autorskiej przędzy zawierającej nasiona roślin jadalnych. Na pracę dyplomową składają się również film dokumentujący proces projektowy, który zawiera wywiady z uczestnikami projektu, cykl fotografii oraz porzecz wykonany przez seniorów podczas warsztatów sitodruku. Ważnym elementem pracy są działania prospołeczne.

The work is participatory in character. It engaged the pensioners of nursing homes in Szczecin aged 65–87 and representing various social groups. The graduate project is a specific experiment towards building a bond and interpersonal relationships among all the participants. Its core is an installation composed of 19 3D objects, the form of which refers to doilies. The openwork, fully biodegradable items were made of original yarn, containing seeds of edible plants. The graduate project also includes a film documenting the design process, interviews with its participants, cycle of photographs, and a pennant made by the seniors during the silk-screen workshops. The pro-social activity is an important element of this work.



AKADEMIA SZTUKI W **SZCZECINIE**
WYDZIAŁ: Grafiki
PROMOTOR: dr hab. Michał Kacperczyk, prof. AS

ACADEMY OF ARTS IN **SZCZECIN**
FACULTY: Graphic Arts
SUPERVISOR: dr hab. Michał Kacperczyk, prof. AS

Sebastian Zakrzewski

Opracowanie typograficzne materiałów promujących Światowy Dzień Walki z Nowotworami Krwi

Typographic design of promotional materials for the World Blood Cancer Day

Światowy Dzień Walki z Nowotworami Krwi to międzynarodowe święto obchodzone 28 maja, podczas którego ludzie z całego świata okazują swoje wsparcie osobom z nowotworami krwi. Autor chciał, by jego projekt zachęcił odbiorców do pogłębienia wiedzy na temat ludzi chorujących na nowotwory krwi. Motywacją do podjęcia tego zagadnienia była szczególnie bliska mu osoba – jego mama, która od 20 lat pracuje z pacjentami onkologicznymi. Z tego powodu sam problem jest dyplomantowi bardzo dobrze znany. Także pod względem grupy docelowej to projekt wyjątkowy, ponieważ każdy człowiek – niezależnie od wieku – może być bliźniakiem genetycznym dla drugiej osoby. Każdy z nas może uratować komuś życie.

The World Blood Cancer Day is celebrated internationally on May 28th to show the worldwide support to persons afflicted with such illnesses. The design is intended to encourage the recipients to become familiar and expand their knowledge about blood cancer patients. The subject was inspired by the designer's mother, who has been an oncological nurse for 20 years. It is special as regards the target group, because any person – regardless of age – can be someone's genetic twin. We all have the ability to save someone's life.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **WARSZAWIE**

WYDZIAŁ: Architektury Wnętrz

PROMOTOR: dr Michał Kapczyński

ACADEMY OF FINE ARTS IN **WARSZAWA**

FACULTY: Interior Architecture

SUPERVISOR: dr Michał Kapczyński

Aleksandra Kaziienko
Anna Szymśka

Zestaw mebli do salonu – zmienność

Living-room furniture set
– reconfiguration

Celem było stworzenie mebli modułowych ułatwiających codzienność użytkownika. Autorki dostrzegły niszę na rynku meblarskim, w którą wpisują się meble modułowe pozwalające na samodzielne i szybkie konfigurowanie poszczególnych elementów zestawu. Łatwość zmiany układu modułów zachęca użytkownika do dostosowania swojej przestrzeni do własnych potrzeb. Poprzez ręczne szkice, modelowanie 3D oraz makiety tworzone przy użyciu maszyn CNC oraz przy współpracy z podwykonawcami, udało się zrealizować projekt. Autorki świadomie dobierając materiały, postawiły na tkaninę, której 70% składu stanowi wełna z recyklingu. Projekt został skierowany do osób, które chcą, aby otaczająca je przestrzeń była wsparciem w ich dynamicznym życiu.

The project objective was to create modular furniture to facilitate the user's daily life. The designers noticed a niche on the furniture market regarding modular sets for independent and fast configuration of individual elements. The easy rearrangement of modules encourages the users to adapt the space to their needs. The design process involved hand sketching, 3D modelling, mock-ups made by means of CNC machines, and collaboration with outsourcers. Following the material awareness, the selected fabric contains 70% recycled wool. It is addressed to those who want the surrounding space to support their dynamic lifestyle.





AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **WARSZAWIE**
 WYDZIAŁ: Wzornictwa
 PROMOTOR: prof. Jerzy Porębski

ACADEMY OF FINE ARTS IN **WARSZAWA**
 FACULTY: Industrial Design
 SUPERVISOR: prof. Jerzy Porębski

Marlena Norowska

Zydelek, ryczka, stołek

Stool



Celem projektu jest przywrócenie do życia przedmiotów znanych wszystkim od zawsze, jednak niepozornych, są to ryczka, zydelek czy najczęściej używana nazwa – stołek. Każda istniejąca forma niskich siedzisk funkcjonuje w różnych kręgach kulturowych i zawiera w sobie inne znaczenia. W trakcie poszukiwań etnograficznych autorka wyodrębniła dziewięć ikon reprezentujących siedziska o podobnej konstrukcji. Żadna z nich nie jest osadzona w konkretnym miejscu i okresie, natomiast ich formy powracają falowo w różnych lokalizacjach i okresach historycznych. Kolekcja nawiązuje do czterech wyróżnionych przez dyplomantkę przedmiotów: pniaka, ryczki, stołka mleczarza i stołka mieszczańskiego.

The design is intended to re-establish certain objects that have been known forever, but remain inconspicuous: stools. Every form of such low seats functioning in various cultural circles carries different meanings. During her ethnographic research, the designer identified nine icons representing stools of similar construction. Although none of them is assigned to a particular place or time, the forms have recurred in various locations and historical periods. The collection refers to four selected icons: stump stool, step stool, milking stool and bourgeois stool.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **WARSZAWIE**
 WYDZIAŁ: Architektury Wnętrz
 PROMOTOR: dr Tomasz Gałązka

ACADEMY OF FINE ARTS IN **WARSZAWA**
 FACULTY: Interior Architecture
 SUPERVISOR: dr Tomasz Gałązka

ZUZANNA SPALTAŁAKA

Obiekty o materiałach i technikach,
 pełniące funkcję mebli

A story of materials and techniques told
 by furniture



Projekt to próba przełamania skojarzeń związanych z dawnymi technikami rzemieślniczymi. Przez to jak i gdzie historycznie stosowane były techniki, takie jak intarsja, haft czy witraż, powszechnie kojarzą się one z przeszłością. Punktem wyjścia do poszukiwania formy i funkcji stały się szczerze i surowe materiały. Kabinet powstał z ciętej laserowo czarnej stali zabezpieczonej woskiem mikrokrystalicznym. Mosiężne detale były ręcznie toczone oraz drykowane. Przeszklenia wygięto grawitacyjnie z odpadów szkła okiennego. Tapicerka krzeselka została ręcznie wyhaftowana z beskidzkiej wełny. Jesionowy stolik frezowano CNC pod intarsję wyciętą laserowo ze ścinków fornirów z zakładu stolarskiego. Masywna noga została wytoczona ręcznie. Realizacja projektu nie byłaby możliwa bez fachowości i życzliwości rzemieślników i rzemieślniczek ani współczesnych metod fabrykacji. Powstałe obiekty opowiadają historie, a więc ich odbiorcą jest każdy, kto zechce ich wysłuchać.

The design attempts to break the associations connected with traditional crafting methods. Due to the way and place of use, techniques such as inlay, embroidery and stained glass are commonly associated with the past. The starting point to the search for form and function were austere, raw materials. The cabinet was made of laser-cut black steel with protective layer of microcrystalline wax. The brass details were hand-turned and spun. The glazing was gravity-bent from window glass waste. The stool padding was hand-embroidered with the Beskidzkie wool. The ash table was CNC milled for the laser-cut inlay made of veneer trimmings from the carpentry workshop. The massive leg was hand-turned. The project was executed thanks to the expertise and kindness of the craftspersons by means of contemporary production methods. The objects tell stories addressed to anyone willing to listen.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W **WARSZAWIE**

WYDZIAŁ: Grafiki

PROMOTOR: prof. Lech Majewski

ACADEMY OF FINE ARTS IN **WARSZAWA**

FACULTY: Graphic Arts

SUPERVISOR: prof. Lech Majewski

Krzysztof Stępniewski

Sceny Rodzaju Męskiego

Manhood Scenes



Celem pracy było przekształcenie stereotypów dotyczących męskości, zwrócenie uwagi na to, w jaki sposób odbiera się sytuacje i zachowania wedle utartych norm społecznych oraz zderzenie form graficznych z malarskimi. Punktem wyjścia do powstania instalacji stała się wewnętrzna niezgoda autora na konserwatywny wizerunek „prawdziwego mężczyzny”. Czarno-białe grafiki – panoramy opowiadają w karykaturalnym tonie krótkie historie o nieoczywistym finale. Stanowią one tło do obrazów olejnych, przedstawiających zachwyty nad cielesnością, pozbawioną w założeniu uprzedzeń i stereotypów. Autor chciałby, aby odbiorcami jego pracy były osoby skłonne do refleksji nad społecznymi mechanizmami, które kształtują role i płcie kulturowe.

The design is intended to reform the stereotypes regarding manhood and reveal the perception of situations and behaviours according to the accepted social norms. It also aims to clash the printing and painting methods. The starting point of the installation was the designer's internal disapproval of the conservative "real man" image. The black-and-white panoramas tell short, caricatural stories with non-obvious endings. They are the background for oil paintings, featuring a delight of corporeality, presumably bias and stereotypes free. The installation is addressed to persons willing to reflect on the social mechanisms that shape cultural roles and genders.

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. EUGENIUSZA
GEPPERTA WE **WROCŁAWIU**
WYDZIAŁ: Ceramiki i Szkła
PROMOTOR: dr hab. Gabriel Palowski, prof. ASP

THE EUGENIUSZ GEPPERT ACADEMY OF ART
AND DESIGN IN **WROCŁAW**
FACULTY: Ceramic and Glass
SUPERVISOR: dr hab. Gabriel Palowski, prof. ASP

Maria Dunajska

Parapet i coś jeszcze

Windowsill and more

Projekt ma na celu umożliwić samodzielne hodowanie kiełków, przedłużanie życia roślin w donicach ze stałym dostępem do wody, nawilżanie powietrza, suszenie naczyń i suszenie produktów spożywczych. W trakcie zapoznawania się z tematem głodu autorce bardzo zależało na tym, by zaprojektować coś użytecznego, co w jakimś stopniu mogłoby zminimalizować problem niedożywienia, pomóc człowiekowi w warunkach domowych przedłużyć trwałość produktów spożywczych lub wyhodować „nowe” – kiełki lub rośliny jadalne. Ekskluzywne parapety ceramiczne zostały wykonane ręcznie z masy szamotowej (głina) metodą odciskania w ekologicznej formie. Projekt jest skierowany do każdego, w szczególności do lokatorów niewielkich mieszkań. *Parapet i coś jeszcze* łączy te wszystkie funkcje i nawet więcej.

The design is intended to facilitate growing sprouts, prolonging potted plant life, drying dishes and food products. Studying the subject of hunger, the designer wanted to come up with something useful, somehow minimising the problem of malnutrition, help us prolong the due date of food products or grow “new” food – sprouts and edible plants – at home. The exclusive ceramic windowsills were handmade of chamotte mortar (clay) by impressing in ecological mould. The design is addressed to everybody, especially the residents of small flats. *Windowsill and more* combines all those functions... and more.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. EUGENIUSZA
 GEPPERTA WE **WROCŁAWIU**
 WYDZIAŁ: Grafiki i Sztuki Mediów
 PROMOTOR: dr hab. Tomasz Broda

THE EUGENIUSZ GEPPERT ACADEMY OF ART
 AND DESIGN IN **WROCŁAW**
 FACULTY: Visual and Media Art
 SUPERVISOR: dr hab. Tomasz Broda

Małgorzata Mazur

Zwierzęta. Męczennicy ludzkich praktyk

Animals. The Martyrs of Human Practices



To opowieść o pełnym cierpienia żywocie zwierząt hodowlanych, skupiająca się na trzech najczęściej wykorzystywanych przez człowieka gatunkach – kurze, świni i krowie, zamknięta w formie książki. Projekt ma na celu uświadomienie czytelnika w temacie animalistycznej eksploatacji, która na przestrzeni wieków znalazła swoje usprawiedliwienie we wszechobecnym antropocentryzmie i dogmatach. Mnogość ilustracji przedstawiających sylwetki uciemiężonych stworzeń, nawiązujących stylistycznie do sztuki sakralnej, obrazuje okrutne praktyki opisane w każdym z rozdziałów, jednocześnie oddając hołd niewidzialnym na co dzień ofiarom przemysłu hodowlanego.

In the form of a book, this design presents a story of suffering inflicted to breeding animals, focussed on the three species most abused by humans: chicken, pig and cow. It is intended to make the readers aware of the animal exploitation, which has found its justification in the omnipresent anthropocentrism and dogmas over the centuries. The number of illustrations, featuring silhouettes of tormented creatures in reference to sacral art, visualise the cruel practices described in each chapter, and pay homage to the unnoticed daily victims of industrial breeding.





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

THE EUGENIUSZ GEPPERT ACADEMY OF ART
AND DESIGN IN **WROCŁAW**
FACULTY: Interior Architecture, Industrial and
Stage Design
SUPERVISOR: dr Krzysztof Kubasek

Zuzanna Mażul

Odetchnij. Projekt interaktywnego
obiektu wspierającego rozwój
umiejętności radzenia sobie ze stresem

Breathe. Design of interactive object to
support stress-management skills



Odetchnij to projekt interaktywnego obiektu wspomagającego umiejętności radzenia sobie ze stresem. Urządzenie pozwala zrelaksować się dzięki ćwiczeniom oddechowym. Podążając wzrokiem za rozświetlającym się pierścieniem, wykonujemy kolejno wdech, wydech lub zatrzymanie oddechu – każdy odpowiedniej długości. Żyjemy w bardzo stresujących czasach. Nadmierne działanie stresu ma negatywny wpływ na zdrowie człowieka, zarówno fizyczne, jak i psychiczne. Produkt przeznaczony jest dla osób, które są często narażone na działanie stresu, prowadzą szybki tryb życia, miewają objawy przebodźcowania lub po prostu chcą się wyciszyć w ciągu dnia i zapoznać z ćwiczeniami oddechowymi. Model został wykonany przy pomocy drukarki 3D, z białego Polilaktydu (PLA), wewnątrz znajduje się układ elektroniczny składający się z zakodowanej płytki Arduino, która za pomocą przycisku umożliwia sterowanie dwiema taśmami led.

Breathe is a design intended to help people develop methods of stress management. The device facilitates relaxation by means of breathing techniques. Following an illuminated ring with our eyes, we breathe in, breathe out or hold our breath – each for a prescribed length of time. We are living in very stressful times. Excessive stress has negative effects on human physical and mental condition. The product is addressed to persons who are often exposed to pressure, have hectic lifestyle, tend to suffer the symptoms of overstimulation or simply would like to clear their minds during the day and learn some breathing techniques. The model was 3D-printed of white PLA. Inside, there is an electronic system consisting of a coded Arduino plate with a button to control two led lightstrips.



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

THE EUGENIUSZ GEPPERT ACADEMY OF ART
AND DESIGN IN **WROCŁAW**
FACULTY: Interior Architecture, Industrial and
Stage Design
SUPERVISOR: dr hab. Katarzyna Jaگیetto

Joanna Woitaszek

Hotel w Kotlinie Kłodzkiej – projekt
studyjny budynku oraz architektury
wnętrz

Hotel in Kłodzko Valley – studio design of
building and interior architecture

Projekt hotelu w Kotlinie Kłodzkiej stanowi przykład podjęcia próby projektowania zrównoważonego, które wykorzystuje wiele rozwiązań ekologicznych mających na celu osiągnięcie jedności z naturą. Łączy estetykę, piękno z rozwiązaniami, które zminimalizują negatywny wpływ na środowisko. Jest to projekt, który powstał z chęci tworzenia w oparciu o potrzeby ludzi, regionu oraz planety Ziemi, która jest naszym domem. Hotel Heal dedykowany jest tym wszystkim, którzy w pędzie dzisiejszego świata potrzebują się na chwilę zatrzymać i na nowo odkryć swoje wrodzone przywiązanie do natury, która ma zawierny wpływ na wiele aspektów w życiu człowieka. Koncepcja opiera się na analizie potrzeb regionu Kotliny Kłodzkiej oraz literatury podejmującej zagadnienie zrównoważonego projektowania.

The design of hotel in Kłodzko Valley is an attempt at sustainable design, applying many ecological solutions in order to achieve unity with nature. It combines aesthetics, beauty, with solutions minimising the negative effect on the environment. The design was intended to respond to the needs of people, region and planet Earth, which is home to us all. Hotel Heal is dedicated to everyone who needs to take a moment out of today's hectic world, to stop and rediscover their inborn attachment to nature and its salutary influence on many aspects of our lives. The concept is based on the needs analysis of the Kłodzko Valley region, as well as literature on sustainable design.

AWARD WINNERS
NAGRODZENI

20

20

20

20



Izabela Kędzior

ASP ŁÓDŹ

PL Luksus jutra

ENG The Luxury of Tomorrow



Patrycja Mola

ASP KATOWICE

PL Projekt variable fontu *Monsun* wraz z interfejsem dla projektów dynamicznych

ENG Design of Variable Font *Monsun* with Interface for Dynamic Projects



Weronika Wojnarowicz

ASP ŁÓDŹ

PL Korek jako materiał dla projektanta wzornictwa przemysłowego

ENG Cork as Material for Industrial Designer



Milena Szwemmer

AS SZCZECIN

PL Galeria Martwego Świata

ENG Gallery of the Dead World





Adrianna Wyciśło

ASP KATOWICE

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

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



Marianna Pawłusiów

ASP GDAŃSK

PL Słyszę ciszę

ENG I Hear the Silence



Sonia Nowok

ASP KRAKÓW

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

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



Meę Krajewska

ASP WARSZAWA

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

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





Zofia Kłoś

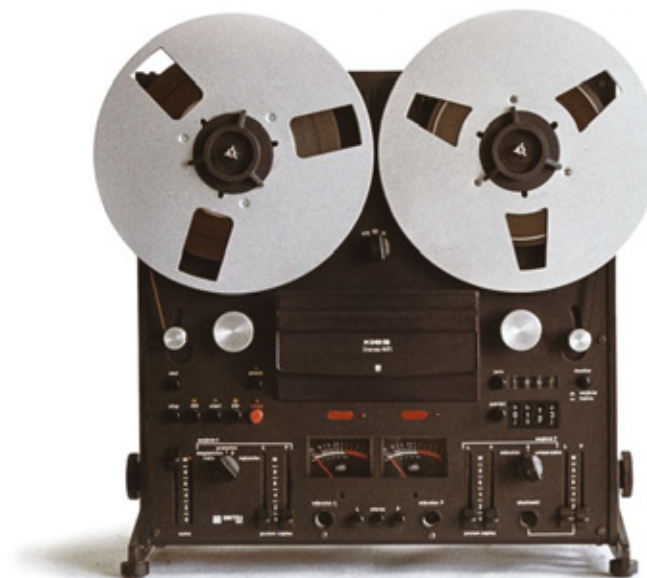
ASP WARSZAWA

PL Between Two Worlds

ENG Between Two Worlds



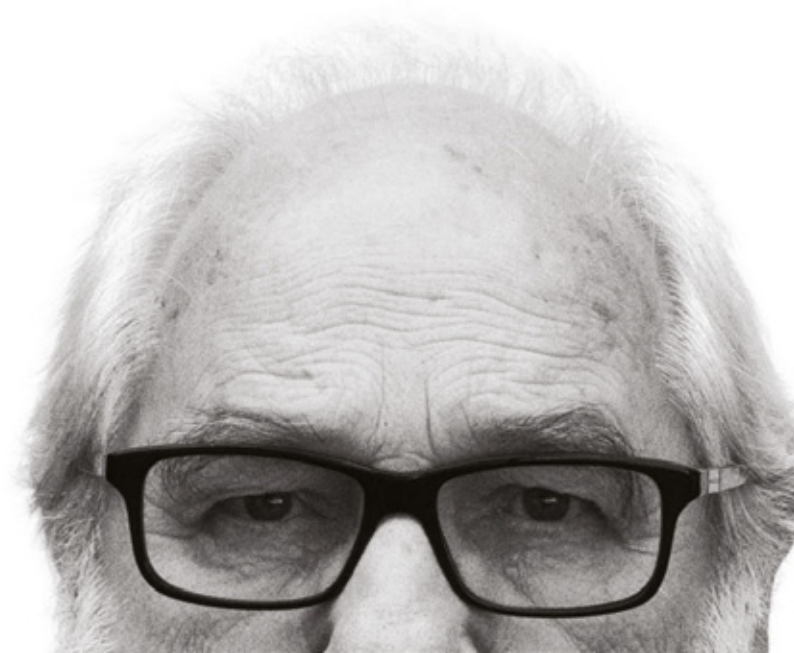
Grzegorz Strzelewicz | UNITRA M3401



STOWARZYSZENIE
PROJEKTANTÓW
FORM PRZEMYSŁOWYCH
SPFP

60 lat

www.spfp.org.pl





Łączy nas design

oppo × DESIGN32

OPPO mecenasem design³²



Górnśląsko-Zagłębiowska
Metropolia to dobre miejsce do nauki
i osobistego rozwoju

Wspólnie można więcej:

41

miast
i gmin

2,3

mln
mieszkańców

2,5

tys. km²
powierzchni

6 milionów złotych dla uczelni, studentów i doktorantów

Z myślą o studentach i kształcących ich uczelniach powstał Metropolitalny Fundusz Wspierania Nauki. Zainteresowane uczelnie publiczne i niepubliczne z terenu GZM mogą, dzięki środkom finansowym funduszu, systematycznie doskonalić swoją ofertę dydaktyczną, programową i naukową.

Programem dotacyjnym objęte są następujące obszary działań uczelni: współpraca z najlepszymi uniwersytetami i światowej klasy naukowcami, tworzenie nowatorskich metod kształcenia, wspieranie projektów naukowo-badawczych realizowanych przez doktorantów oraz pracowników naukowych, organizacja konkursów naukowych lub udział kół naukowych i indywidualnych studentów w konkursach krajowych i zagranicznych, aranżowanie działań zachęcających uczniów szkół ponadpodstawowych do studiowania w GZM oraz tworzenie indywidualnych programów kształcenia dla studentów pierwszego roku będących laureatami olimpiad przedmiotowych.



O przyznanie dotacji można starać się cztery razy w roku. Regulamin i wzory wniosków dostępne są na stronie: bip.metropoliagzm.pl

KSIAŻKI,
Z KTÓRY
CH MOŻ
NIE MA ZB
UŁOW
AĆ PR
ZYSZ
ŁOŚĆ



SKLEP.BECZMIANA.PL

KSIĘGARNIA BĘC ZMIANA

MAD
White



www.whitemad.pl

FIG.1:

Średnio **90 tekstów** w numerze.

[Formy] wywiad, reportaż, artykuł, recenzja, relacja, felieton.

[Tematy] muzyka, film, teatr, rzeźba, malarstwo, fotografia, plakat, książka.

[Cel] inspirujemy czytelników do twórczego życia.

[Dostępność] salony Empik, prenumerata.

Kwartalnik ze sztuką w kontekście:

Obecność, Granica, Zmiana, Nuda,

Eksperyment, Pomyłka, Ulica.

Zobacz #39



ŻYJ WOLNO. CZYTAJ PRESTO

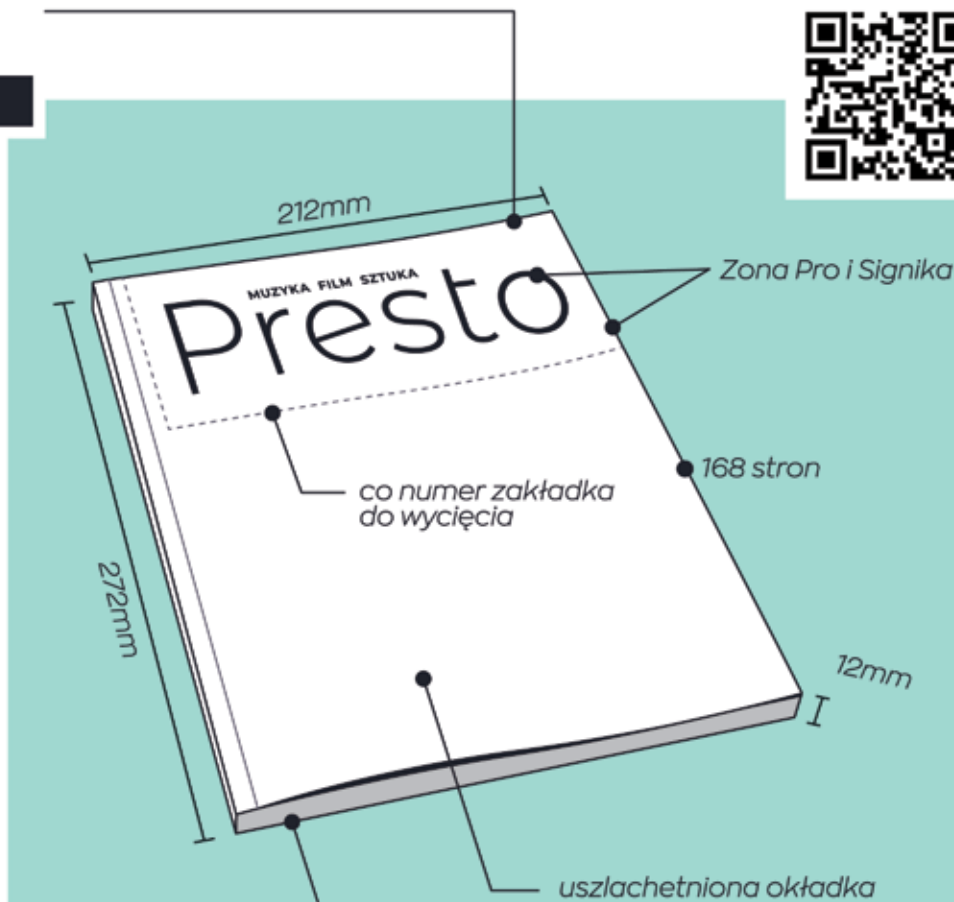


FIG.1.

- ≈ 525 000 znaków
- ≈ 80 zdjęć
- ≈ 10 autorskich ilustracji

MUZYKA FILM SZYUKA
Presto



Trendy
w projektowaniu
graficznym



Czy można
użyć grafiki
stockowej
w logo?

Piszemy o projektowaniu,
ilustracji i web designie.
Rozmawiamy z ciekawymi
twórcami.
Testujemy sprzęt.
Promujemy dobry design.

Chcesz rozwijać się
jako projektant?
Wpadnij na grafmag.pl

:GRAF MAG:



Ile zarabia
grafik na
etacie?

Kultura unosi
od 18 lat



 **RADIO 357**

Najchętniej wybierane
radio internetowe w Polsce!

Pobierz apkę i słuchaj!





Dołącz do STGU!

**Stowarzyszenia zrzeszającego osoby
zajmujące się komunikacją wizualną.**

Wsparcie merytoryczne

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

Dobre praktyki

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

Networking

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

Dlaczego warto dołączyć do STGU?

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

Stań się częścią zmiany! Dołącz do STGU!

Informacje jak dołączyć znajdziesz na www.stgu.pl



SAW

**Stowarzyszenie
Architektów
Wnętrz**

www.saw.org.pl

Konkurs Najlepsze Dyplomy Projektowe
Akademii Sztuk Pięknych 2022
The Best Design Diplomas from Academies of Fine
Arts and Design 2022 Competition

KOORDYNATOR KONKURSU
COMPETITION COORDINATOR
dr hab. Agnieszka Nawrocka

JURY
Tomasz Au gustyniak
A gata Kulik-Pomorska
Pawel Sokol
Dorota St epniak
Mikolaj Wierszytowski

REDAKCJA
EDITING
Weronika Kocela

TŁUMACZENIE
TRANSLATION
Alicja Gor goń

KOREKTA
PROOF-READING
Weronika Kocela, Agnieszka Karpa

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

PROJEKT PIKTOGRAMÓW NAGRÓD
AWARDS PICTOGRAMS DESIGN:
Paulina Urbańska

ARANŻACJA WYSTAWY
EXHIBITION DESIGN
Fuse Lab

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

Katowice 2023
ISBN 978-83-65825-82-7

KROJE PISMA
TYPEFACES
Di Grotesk, Threedotstype
Harpa gan, Capitalics Warsaw Type Foundry

PAPIER
PAPER
Ma gno Natural

KOLOR PRZEWODNI
LEADING COLOUR
Pantone: Kolor Roku 2023 – Viva Ma genta
Pantone: the Colour of the Year 2023 – Viva Ma genta



DRUK I OPRAWA
PRINT AND BINDING
Zakład Poligraficzny Sindruk
ul. Firmowa 12, 45-594 Opole

ORGANIZATORZY

ORGANIZED BY



DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW

PARTIALLY FUNDED BY



Projekt objęty mecenatem Miasta Katowice
The project under Katowice City auspices



Województwo
Śląskie

Marszałek
Województwa Śląskiego
Jakub Chęstowski

PATRONAT HONOROWY

HONORARY PATRONAGE



Patronat Honorowy
Prezydenta Miasta Katowice



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego

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



Województwo
Śląskie

Honorowy patronat
Marszałka Województwa Śląskiego
Jakuba Chęstowskiego

MECENASI WYSTAWY

PATRONS OF EXHIBITION



oppo

PATRONI

PATRONS

:GRAF MAG:



PRESTO

SΛW

Stowarzyszenie
Architektów
Wnętrz

STOWARZYSZENIE
PROJEKTANTÓW
FORM PRZEMYSŁOWYCH
SPFP

STGU



TVP
KULTURA

ultra_maryna

MAD
White

wyborcza.pl



