



DESIGN

NA 

BEZTYDZIEŃ



SPIS TREŚCI

O WYDZIALE PROJEKTOWYM 3

DESIGN NA BEZTYDZIEN 6

WARSZTATY:

1 ROK 8

PRODUKT 15

KOMUNIKACJA WIZUALNA 25

MULTIMEDIA 31

INTERAKCJA 38

PROJEKTOWANIE W PRAKTYCE 43

PODSUMOWANIE 48

O WYDZIALE PROJEKTOWYM

DR MARTA WIĘCKOWSKA
Dziekan Wydziału Projektowego

DR HAB. AGNIESZKA MAŁECKA-KWIATKOWSKA
Prodziekan Wydziału Projektowego

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

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

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

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

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

jętności rozumienia propozycji wysuwanych przez innych ekspertów.

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

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

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

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

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

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

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

DESIGN NA BEZTYDZIEŃ

DR HAB. ANNA KMITA
Pracownia Podstaw Projektowania

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

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

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

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

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

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

PIERWSZY ROK



WARSZTATY DLA PIERWSZEGO ROKU

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

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

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

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

dr hab. Anna Kmita

DR HAB. PIOTR MIKOŁAJCZAK

Akademia Sztuk Pięknych
w Gdańsku

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

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

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

Jaką wartość niesie ze sobą warsztatowy tryb pracy?

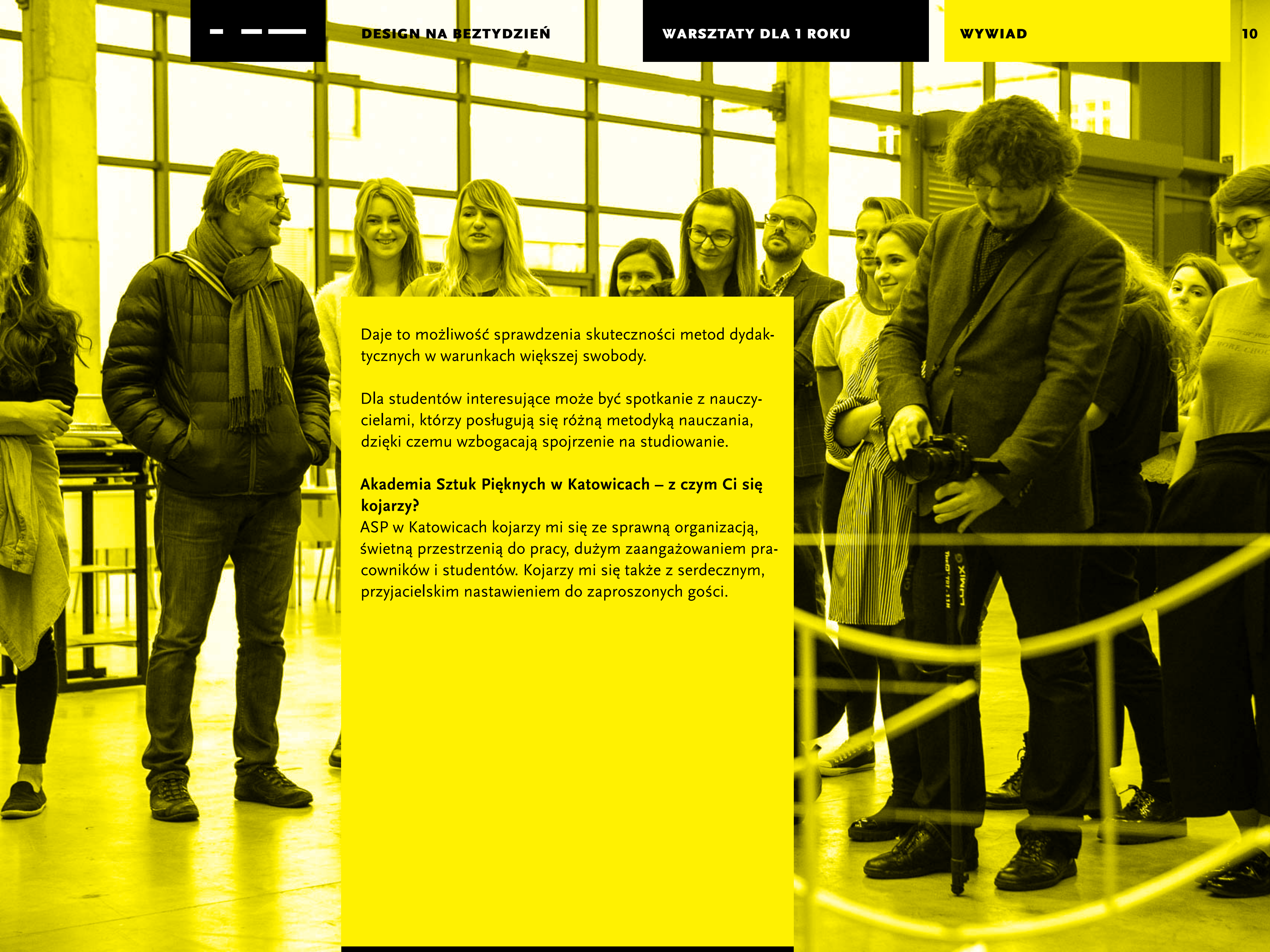
Warsztatowy tryb pracy jest cennym doświadczeniem dla studentów i prowadzących. Warsztaty trwają przez kilka dni, mają ściśle określone ramy czasowe i szczegółowo sprecyzowane oczekiwania, sprzyja to mobilizacji do intensywnej pracy. Dzięki temu, w ciągu kilku dni można osiągnąć rezultaty, na które trzeba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

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

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

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



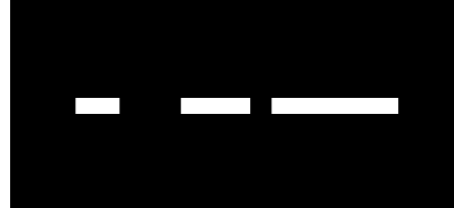


Daje to możliwość sprawdzenia skuteczności metod dydaktycznych w warunkach większej swobody.

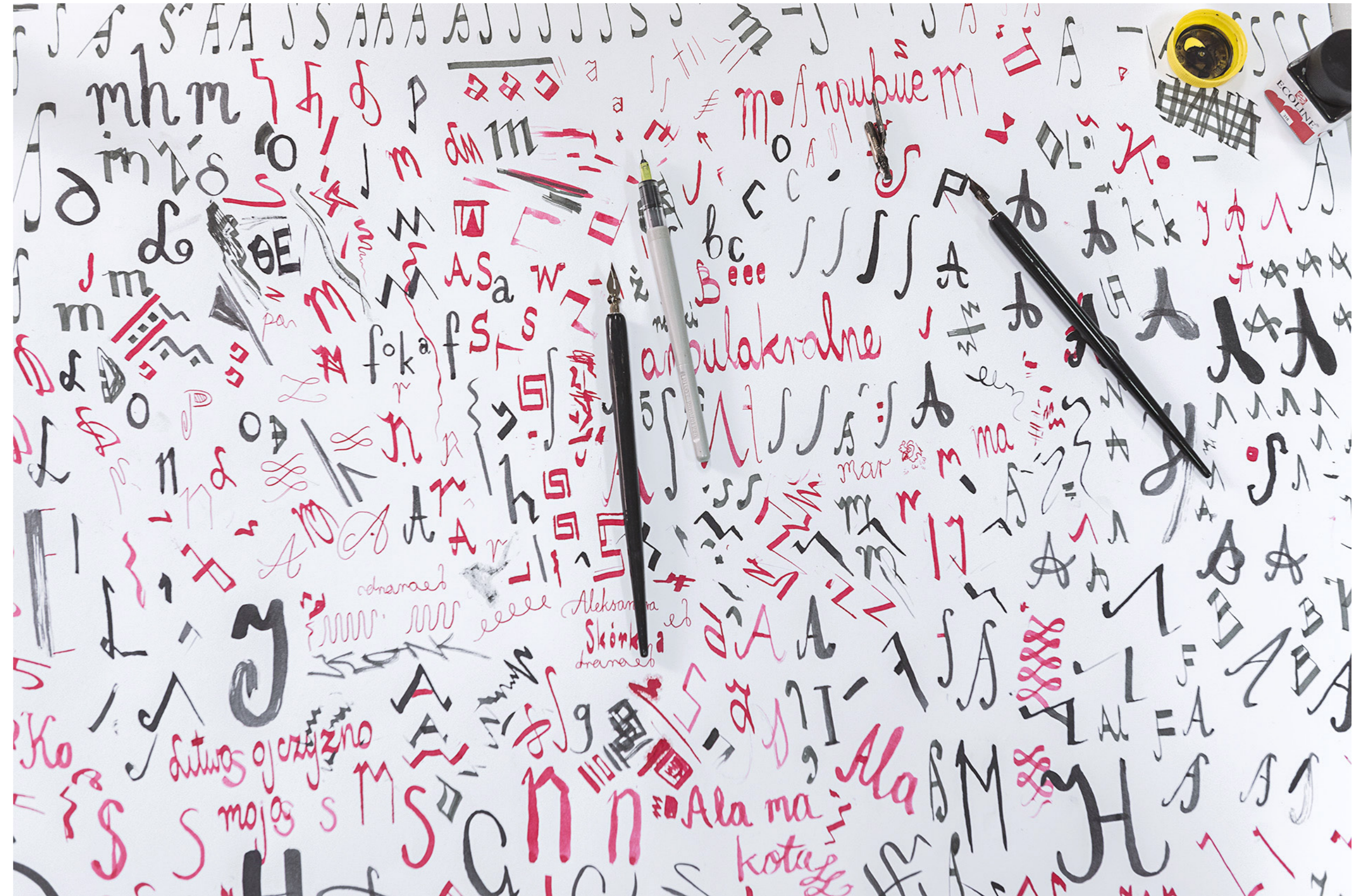
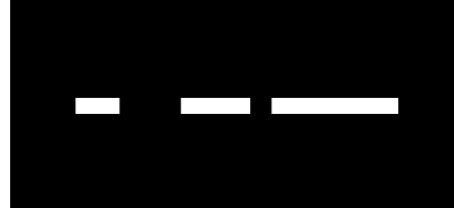
Dla studentów interesujące może być spotkanie z nauczycielami, którzy posługują się różną metodyką nauczania, dzięki czemu wzbogacają spojrzenie na studiowanie.

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

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







PRODUKT

PRODUKT

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

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

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

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

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

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



PRODUKT

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

dr hab. Anna Kmita

DR MATEJ NIKŠIČ

Architekt i urbanista, badacz
w Słoweńskim Instytucie Urbanistyki

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

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

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

SOCIALISATION IN PUBLIC SPACE

supportive

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

un-supportive

- parking ⊕

Ns'C-RATIONALE

GOAL

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

HOW TO BE ACHIEVED

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

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

Jaką wartość niesie ze sobą warsztatowy tryb pracy?

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

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

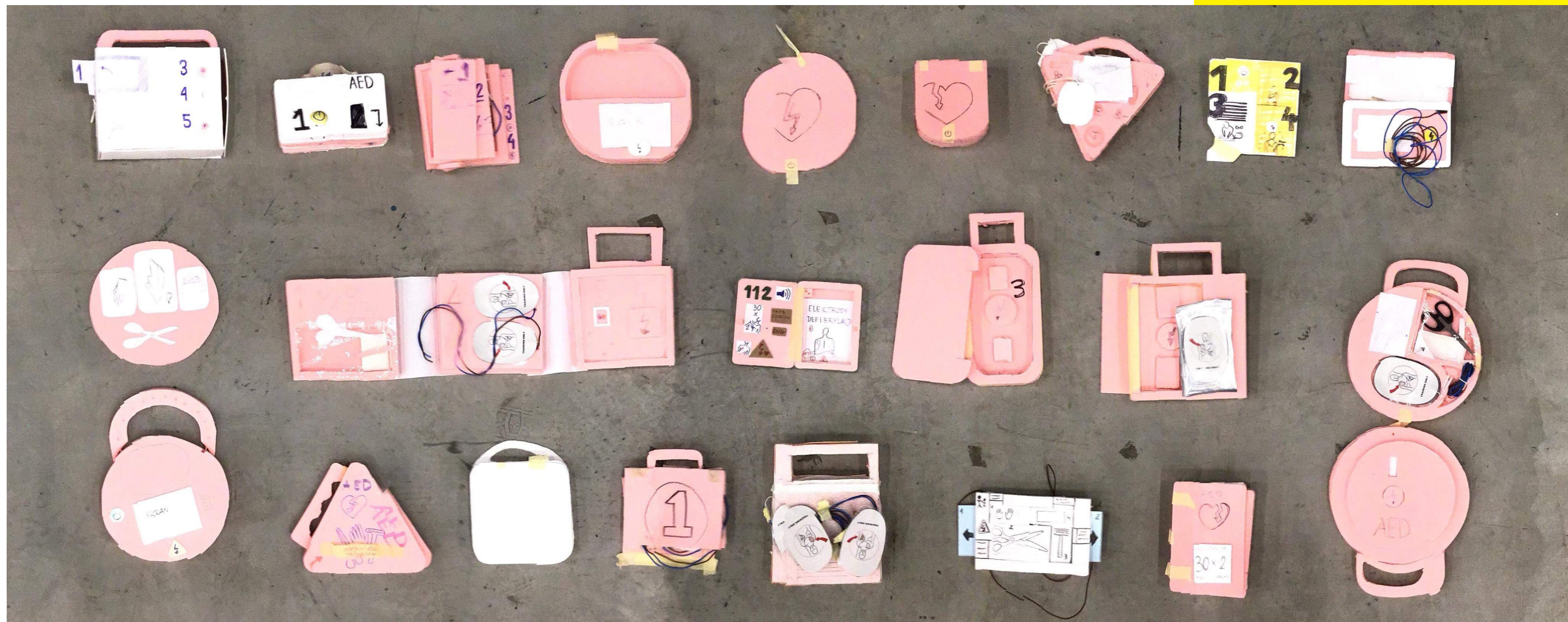
Bardziej niż sam końcowy produkt, cenię cały proces warsztatowy (poczynając od wspólnego definiowania określonych zadań, poprzez rozwijanie idei projektu, aż po konkretne rozwiązania), który pozwolił nam (studentom jak i mnie) stawiać się na przemian w roli projektantów i mieszkańców, rozważając przy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

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

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

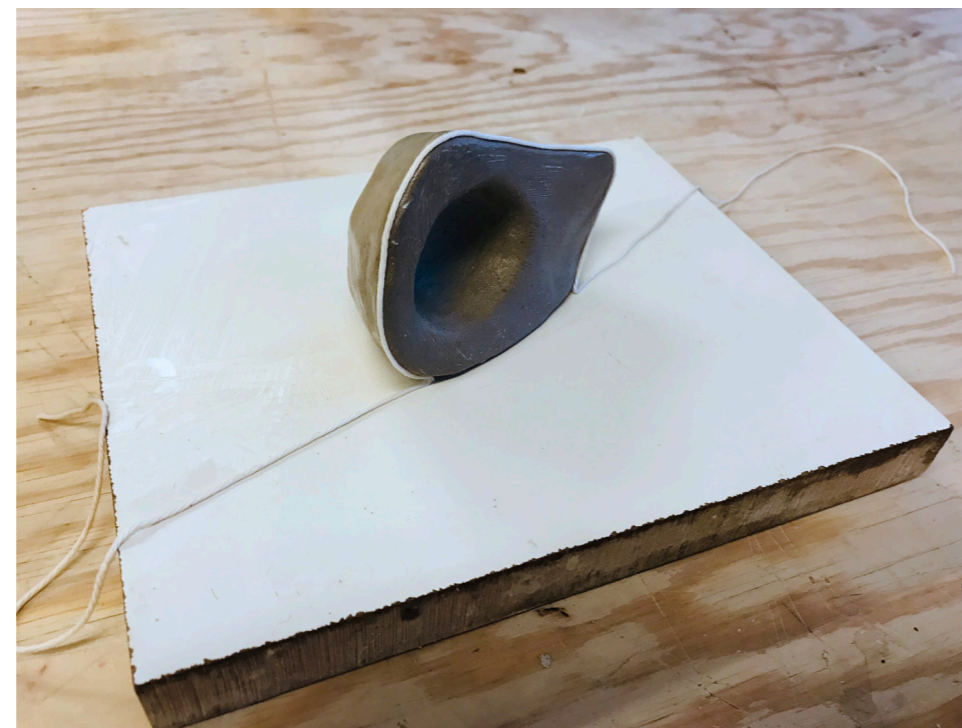
Zachwyła mnie pozytywna energia zespołu dydaktycznego, z którym miałem okazję się spotkać – wykładowcy są wyraźnie zmotywowani, żeby zapewnić dobry program studiów i pozytywne doświadczenie dla studentów. Dodatkowym elementem wyróżniającym ASP są dobrze zorganizowane udogodnienia (np. laboratorium modelowania).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











KOMUNIKACJA
 **WIZUALNA**



KOMUNIKACJA WIZUALNA

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

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

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

poszukiwaniem inspiracji twórczych w świecie zamieszkałym przez litery.

dr hab. Anna Kmita



ROB WELLER

Dyrektor Simplification Centre,
prezes International Institute for
Information Design IID

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

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

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

Jaką wartość niesie ze sobą warsztatowy tryb pracy?

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

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

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

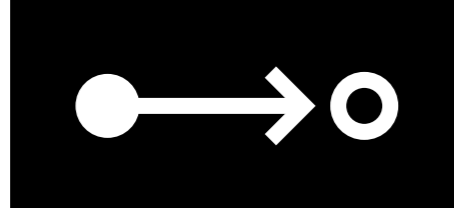
Mam nadzieję, że uczestnicy zyskali nowe spojrzenie na moją dziedzinę – projektowanie informacji. Nie zawsze bywa ono w świetle reflektorów, ale zajmujemy się prawdziwymi, społecznymi problemami. Praca ze studentami była prawdziwą przyjemnością.

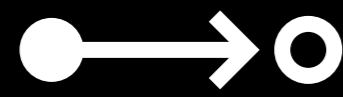


Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach – z czym Ci się kojarzy?

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







 **MULTIMEDIA**



MULTIMEDIA

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

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

Proceduralne metody pracy twórczej w środowisku

TouchDesigner w formie wykładów i warsztatów przybliżył Piotr Wojtczak, freelancer projektujący i tworzący animacje, grający na syntezyzatorach, współtworzący audiowizualny projekt *Modulartelevision*, w którym łączy zamyślenie do syntezy audio i video.

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

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

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

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

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



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

dr hab. Anna Kmita



PROF. BOGDAN KRÓL

Pracownia Animacji i Gier Komputerowych

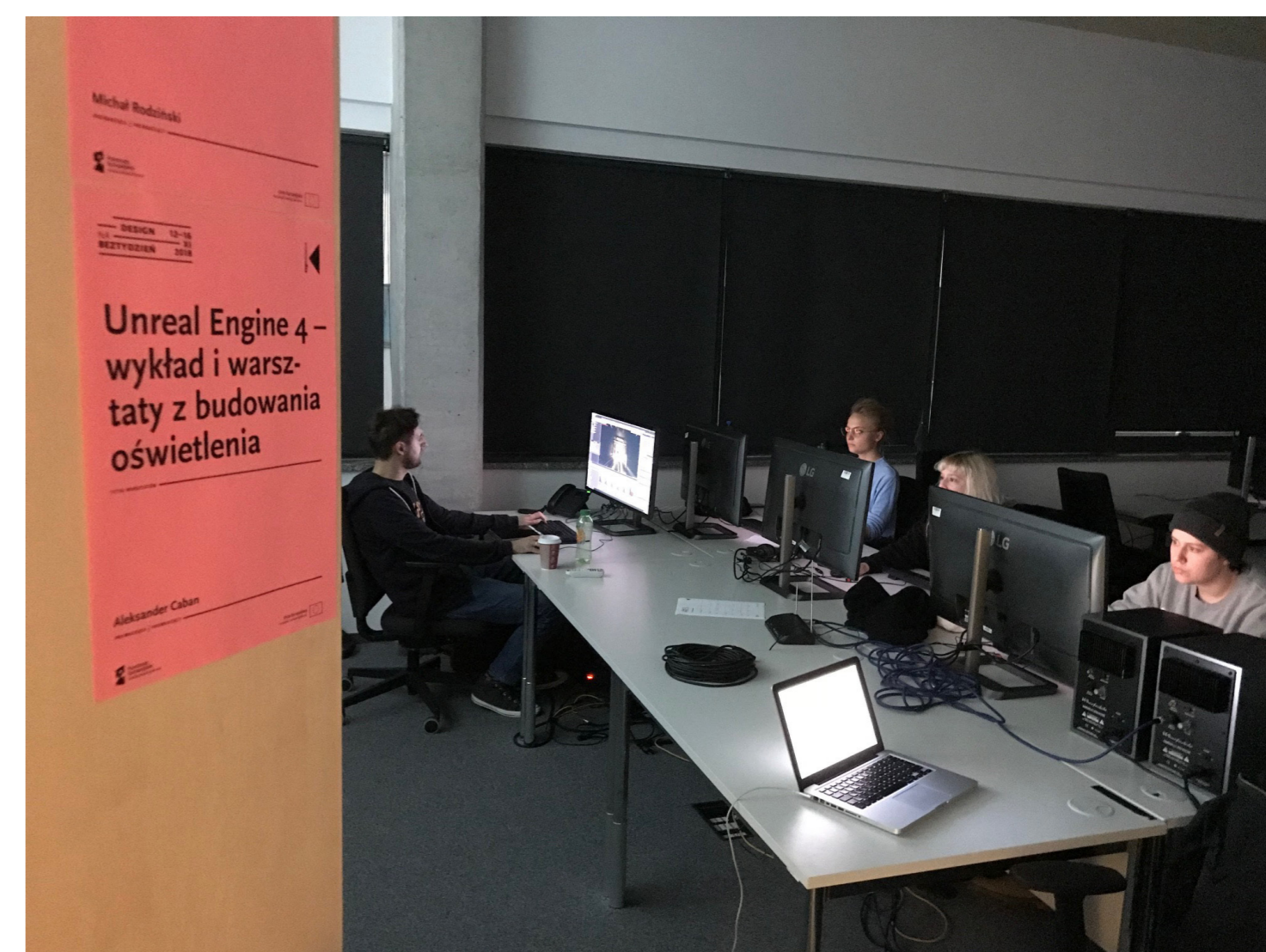
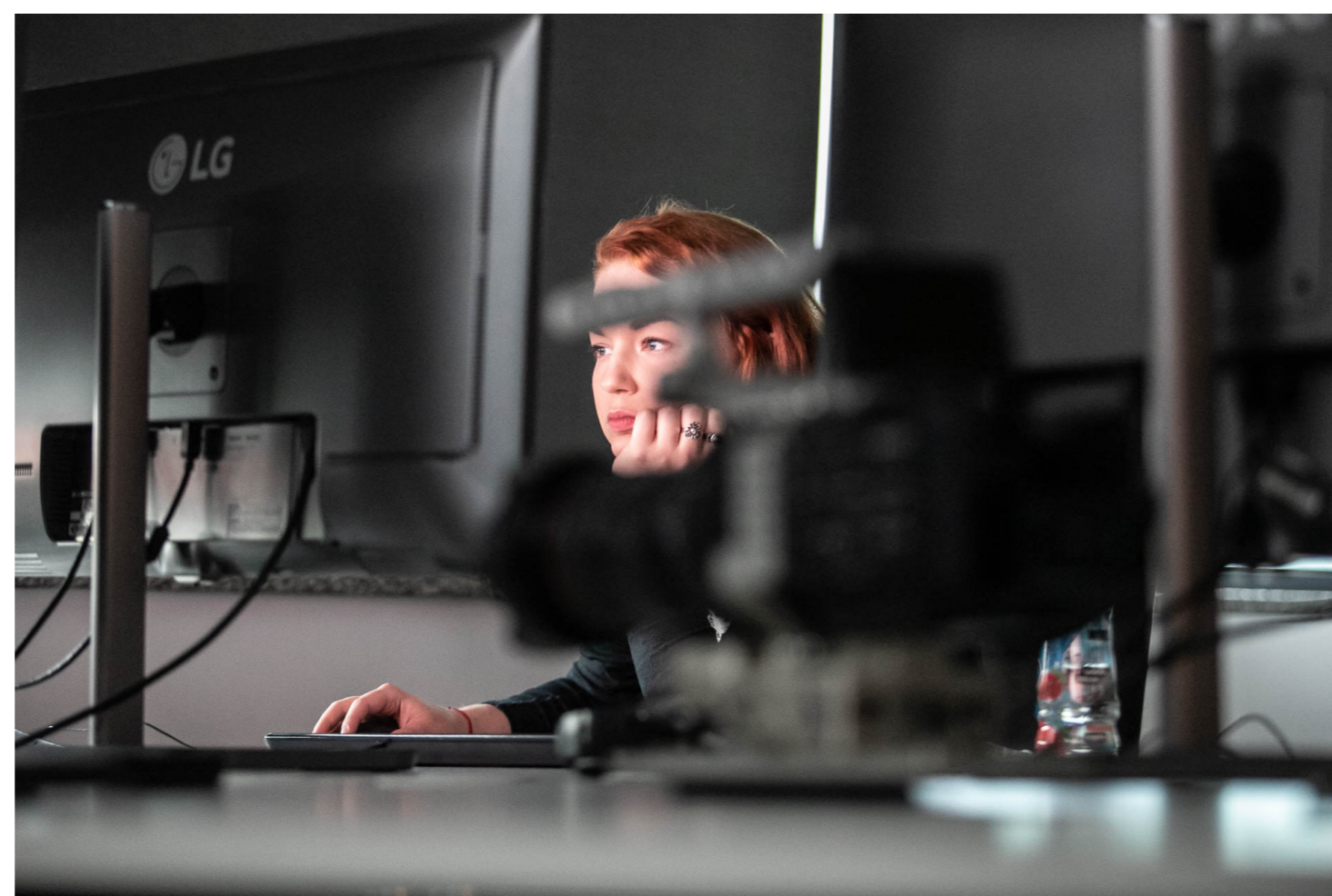
Pracownia Animacji i Gier Komputerowych przeprowadzała dwa warsztaty rozszerzające kompetencje studentów w zakresie multimediów. Były to warsztaty skanowania mimiki twarzy i mowy, oraz wykład i warsztaty z budowania oświetlenia.

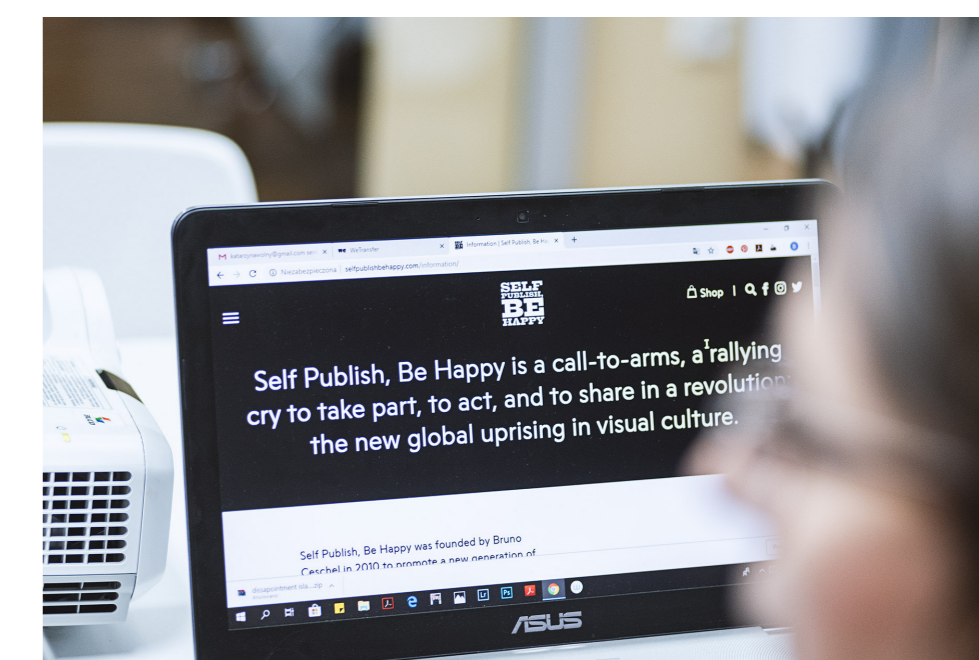
W ramach warsztatów ze skanowania mimiki twarzy i mowy przeprowadzone zostały zajęcia z zawodowym aktorem. Wykład dotyczył sposobów tworzenia charakterystycznych min twarzy, odpowiadających stanom emocjonalnym, psychicznym czy też kreujących wymowę. W multimediami, animacji oraz projektowaniu gier komputerowych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

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

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







 **INTERAKCJA**



INTERAKCJA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

dr hab. Anna Kmita



DR PATRYCJA RUDNICKA

Uniwersytet Śląski

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

Praca warsztatowa

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

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

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

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

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



Współpraca interdyscyplinarna

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

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

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

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



*W poszukiwaniu dobrostanu
– psychologia pozytywna dla
projektantów,
Słowo narzędziem twórcy – zadбай,
by Cię rozumiano*





**PROJEKTOWANIE
W PRAKTYCE**



PROJEKTOWANIE W PRAKTYCE

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

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

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

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

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

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

dr hab. Anna Kmita



DR AGNIESZKA FUJAK

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

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

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

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

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

Jaką wartość niesie ze sobą warsztatowy tryb pracy?

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

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





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

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

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

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

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

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



KRZYSZTOF KAISER

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

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

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

Jaką wartość niesie ze sobą warsztatowy tryb pracy?

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

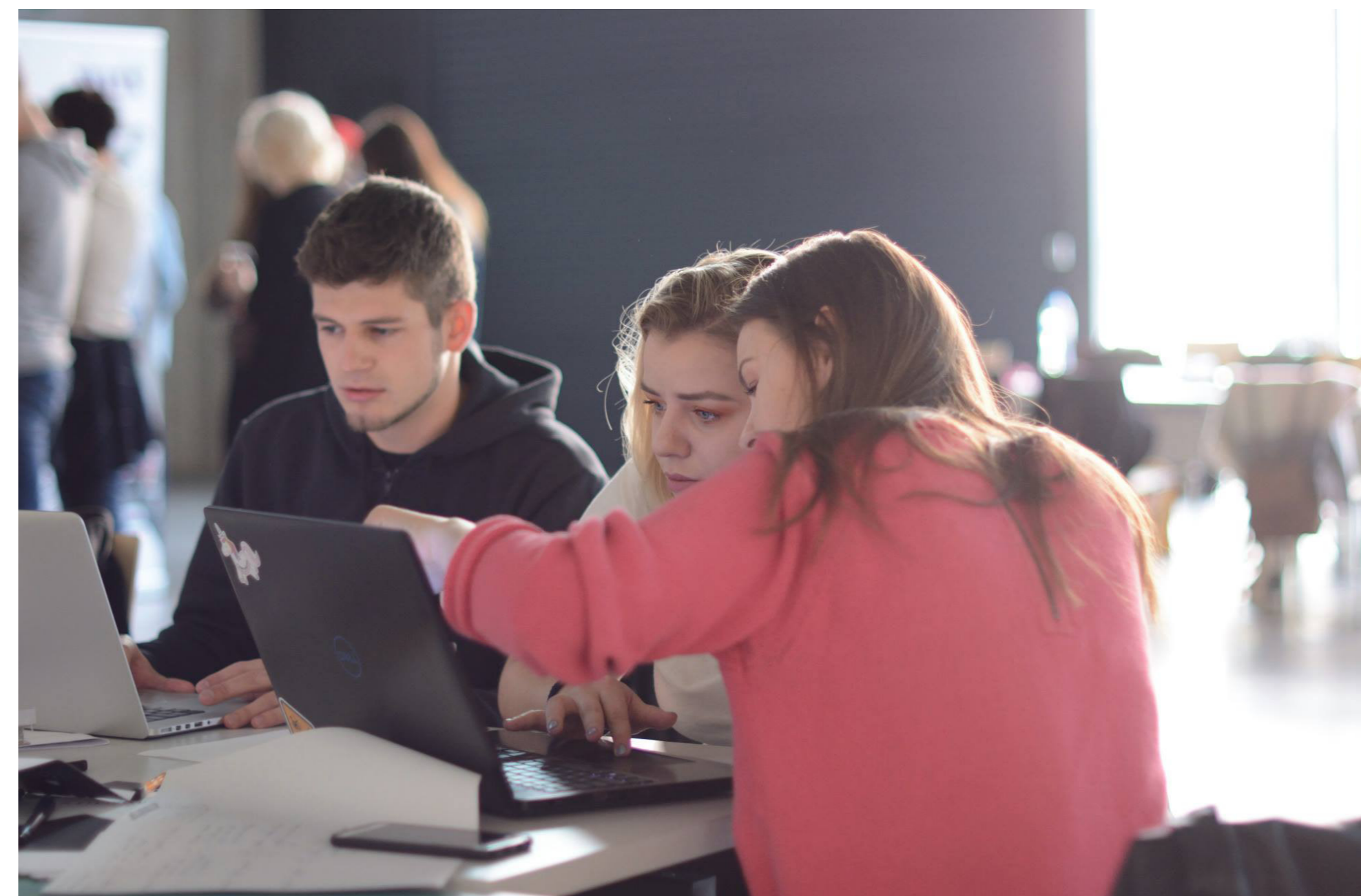
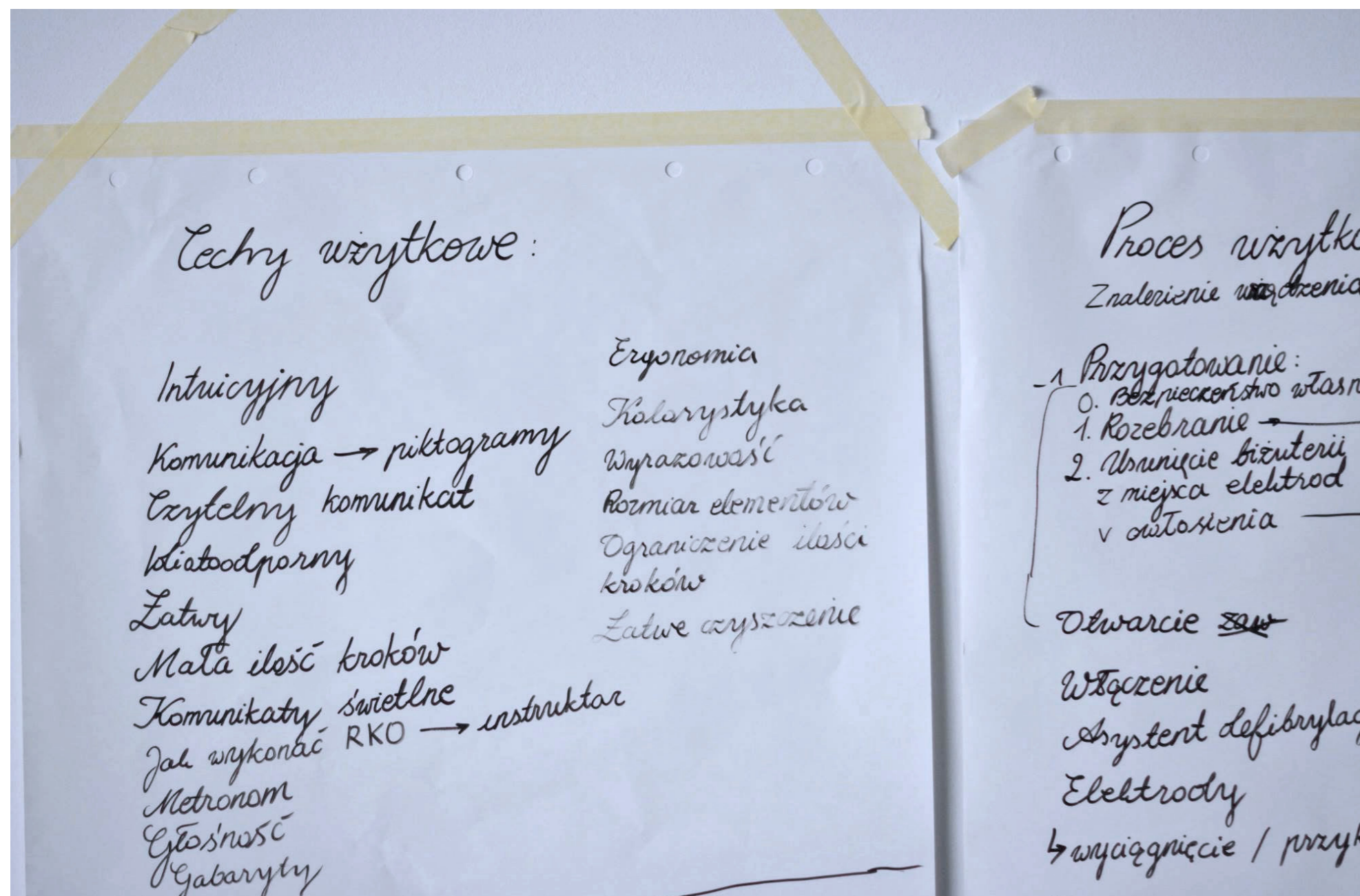
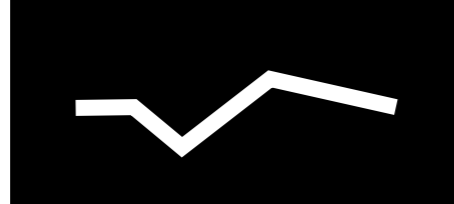
Jakie rezultaty warsztatów postrzegasz jako najbardziej wartościowe?

Te możliwe do zrealizowania ;)

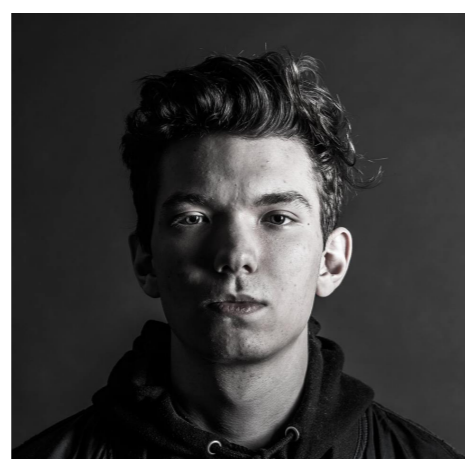
Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach – z czym ci się kojarzy?

Z coraz bardziej nowoczesnym podejściem do edukacji artystycznej.





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



BARTOSZ PŁOCIENNIK

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



PATRYCJA MAGRYŚ

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

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



MAGDALENA GIERTUGA

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

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



DAGMARA SZMAL

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

autorzy zdjęć:
Krzysztof Szewczyk
Barbara Kubcka
Marta Więckowska
Anna Kamieniak
Jan Buczek
Hanna Sitarz
Magdalena Nazarkiewicz

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



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



