



graduation projects 2018



Spis treści

Table of Contents

4	Wstęp	2d	3d
	Introduction	14 Michael Beneš ^{CZ}	46 Máté Barna ^{HU}
		16 Ludmiła Biniak-Niezgoda ^{PL}	48 Tomáš Chludil ^{CZ}
8	O przeglądzie	18 Zofia Dziurawiec ^{PL}	50 Tadeusz Ciechanowski ^{PL}
	About the review	20 Paulina Hanzel ^{PL}	52 Michaela Doležalová ^{CZ}
		22 Soňa Juríková ^{CZ}	54 Bence Farkas ^{HU}
		24 Martin Kadlec ^{CZ}	56 Dominika Hapka ^{PL}
		26 Nóra Kaszanyi ^{HU}	58 Zsuzsanna Hodován ^{HU}
		28 Olga Kominek ^{PL}	60 Dominika Jędrzejek ^{PL}
		30 Paulina Kozicka ^{PL}	62 Katarína Jurčištinová ^{SK}
		32 Szymon Marciniak ^{PL}	64 Andrej Kmeť ^{CZ}
		34 Martin Ponec ^{CZ}	66 Paulina Kwiatkowska ^{PL}
		36 Zsófia Pressing ^{HU}	68 Mateusz Mioduszewski ^{PL}
		38 Maria Prochaczek ^{PL}	70 Magdalena Sabatowska ^{PL}
		40 Dominika Valentovičová ^{SK}	72 Sylwia Sapała ^{PL}
		42 Julianna Zych ^{PL}	74 Bruno Szenk ^{PL}

Wstęp

Ewa Gołębiowska

Dyrektorka Zamku Cieszyn

Introduction

Ewa Gołębiowska

Director of Zamek Cieszyn

Ryzykownie banalny początek – żyjemy w świecie gwałtownych przemian i rosnących wyzwań. Patrzenie na wzornictwo z perspektywy wartości estetycznych (ładne!) i ekonomicznych (dobrze się sprzedaje!) jest dalece niewystarczające i anachroniczne. Projektowanie wydaje się być dyscypliną, która ma odwagę nazywać problemy i tworzyć nowe, lepsze rozwiązania. Profesja projektanta wymaga więc wciąż nowej wiedzy, umiejętności i wrażliwości. Oraz współpracy. Problemy paradoksalnie wynikają z osiągnięć cywilizacji. Młodzi projektanci coraz lepiej to rozumieją.

Żyjemy dłużej, ale jesteśmy mniej sprawni. Potrzebujemy wsparcia medycznego i społecznego, bo związana z samotnością depresja jest najczęstszą chorobą seniorów. Mamy nieograniczony dostęp do informacji, ale niełatwo nam czytać ze zrozumieniem i odróżnić prawdę od fałszu. Potrzebujemy pomocy w uczeniu się. Jesteśmy obywatelami świata, ale potrzebujemy tego, co lokalne. Wartości, jakie niesie tradycyjne rzemiosło, naturalne zasoby i świat w tempie slow.

Charakterystyczne, że młodzi projektanci coraz chętniej zabierają się za porządki. W przestrzeni publicznej, którą trzeba bronić przed zalewem reklam i ...śmieci. I w przestrzeni domowej, gdzie warto mądrzej gospodarować tym, co mamy, ale i bronić się przed niewidocznymi zagrożeniami, jak zanieczyszczenie powietrza.

Allow me this rather banal introduction – we're living a world of drastic changes and growing challenges. Looking at design from the perspective of aesthetic (it's pretty!) and economic (it sells well!) factors is highly unsatisfactory and anachronic. Designing seems to be a discipline which is brave enough to speak openly about problems and create new, better solutions. Therefore, the profession of a designer requires constantly updated knowledge, skills, and sensitivity. As well as cooperation. Paradoxically, today's problems result from the achievements of civilisation. Young designers have a very good understanding of that.

We may live longer nowadays, but we are less able. We need medical and social support, because depression caused by loneliness is the most frequent illness among elderly people. We may have unlimited access to information, but we find it quite hard to read closely and distinguish the truth from lies. We need help in learning. We may be citizens of the world, but we need what is local. We need the values carried by traditional handicraft, natural resources, and a slower world.

Interestingly enough, young designers these days take up the issue of cleaning up more often. Like cleaning public space, which must be guarded from the flood of adverts and rubbish. In private space as well: to manage our possessions in a wiser manner and protect ourselves against the invisible dangers such as air pollution.

W „starym” świecie dizajn był symbolem nowoczesności, ale i snobizmu, pomagał się wyróżnić w szarej rzeczywistości. Teraz jest inkluzywny, daje głos środowiskom i miejscom dotychczas mało widocznym i niedocenianym. Do tego niezbędna jest empatia. Kto wie, czy nie najważniejsza – dzisiaj – cecha projektanta.

To duża radość, że Zamek Cieszyn co roku może prezentować najciekawsze dyplomy projektowe z naszej części Europy. Zawsze się przy tej okazji zastanawiamy, jaki obszar pracy projektanta studenci i ich uczelnie tym razem wytyczą, w jakie nowe rewiry się udadzą i czego nas tam nauczą.

In the “old” world, design was an emblem of both modernity and snobbery, helping to stand out in the grey reality. Now it has become inclusive: it gives a chance to inconspicuous and undervalued communities and places to make their voice heard. That requires empathy, which might be the most significant trait of a designer nowadays.

We are really happy that Zamek Cieszyn can present the most interesting graduation projects from our part of Europe every year. On this occasion, we are always curious what new fields of designers’ work students and their universities will define, what new territories they will explore, and what they will teach us there.

Graduation Projects O przeglądzie

Graduation Projects About the review

To Międzynarodowy Przegląd Projektów Dyplomowych, którego uczestnikami mogą być dyplomanci kierunków projektowych z Czech, Polski, Słowacji i Węgier oraz obywatele tych państw studiujący poza krajami Grupy Wyszehradzkiej. Można zgłaszać prace licencjackie, jak i magisterskie. Przegląd nie ma charakteru klasyfikacji konkursowej, nie ustala się kolejności miejsc, nie przyznaje nagród. Wyróżnieniem jest publikacja w katalogu, na stronie internetowej przeglądu oraz prezentacja na wystawach w Polsce i zagranicą. Tegorocznej edycji towarzyszy nowość, jaką jest przyznanie czterech wyróżnień specjalnych – płatnych staży w firmie Comarch SA.

Dyplomy są oceniane w dwóch kategoriach: 2D – grafiki użytkowej (w tym projektowania stron www, użytkowych projektów aktywnych, czy aplikacji ekranowych) oraz 3D – wzornictwa przemysłowego (z uwzględnieniem tkanin, ubioru, szkła lub ceramiki). Do 17. edycji przeglądu zgłoszono 347 dyplomy (w tym 199 2D i 148 3D), z których jury zakwalifikowało do wystawy 30 prac. Jury obradowało w składzie: 2D – Balázs Balogh (Hungarian Design Council), Filip Blažek (TYPO), Agata Korzeńska (Idee), Vojto Ruman (1977, Slovak Design Center), Filip Tofil (STGU), Sebastian Woźniak (Comarch SA) oraz 3D – Geza Csire (Hungarian Design Council), Czesława Frejlich (2+3D), Ewa Gołębiowska (Zamek Cieszyn), Michaela Holubec-Birtusová (Czech Design), Michal Latko (Latko), Markéta Nováková (Slovak Design Center), Jeremiasz Rzenno (Comarch SA).

Graduation Projects is an international review of the most interesting diploma works whose authors are Polish, Czech, Slovak, and Hungarian graduates of design studies and citizens of these countries who study outside of the territory of the Visegrad Group. Both Bachelor and Master projects can be submitted. The review is not a competition: there are no rankings or money prizes. The best works are presented in a catalogue publication, on the review website, and at exhibitions in Poland and other countries. This year, four projects have received a special distinction in the form of special internships in Comarch SA.

The projects are evaluated in two categories: 2D – applied graphic design (including website design, active design, and application design) and 3D – industrial design (including fabric, clothes, glass, and ceramics design). In the 17th edition, 347 works have been submitted (2D: 199; 3D: 148). In total, 30 projects have been qualified for the exhibition by the jury members: 2D – Balázs Balogh (Hungarian Design Council), Filip Blažek (TYPO), Agata Korzeńska (Idee), Vojto Ruman (1977, Slovak Design Centre), Filip Tofil (STGU), Sebastian Woźniak (Comarch SA); 3D – Géza Csire (Hungarian Design Council), Czesława Frejlich (2+3D), Ewa Gołębiowska (Zamek Cieszyn), Michaela Holubec-Birtusová (Czech Design), Michal Latko (Latko), Markéta Nováková (Slovak Design Centre), Jeremiasz Rzenno (Comarch SA).

Historia przeglądu sięga 2002 roku – wówczas redakcja kwartalnika projektowego „2+3D” zaprezentowała na swoich łamach wybrane prace dyplomowe absolwentów polskich uczelni projektowych. Cztery lata później do przedsięwzięcia włączył się Zamek Cieszyn jako organizator cyklicznych wystaw. W 2010 roku przegląd zyskał międzynarodowy charakter, zapraszając do udziału dyplomatów z Czech i Słowacji oraz – rok później – z Węgier. Do grona organizatorów dołączyły Typo, 1977 i Plus Minus Intelligence. Każda kolejna edycja wystawy wyrusza z Cieszyna do wybranych miast w Polsce i Europie – do tej pory były to Berlin, Bratysława, Budapeszt, Kowno, Praga, Tallin. W 2017 roku do grona organizatorów dołączyły również międzynarodowe centra designu: Hungarian Design Council, CZECHDESIGN i Slovak Design Center, a rolę organizatora wiodącego przejął Zamek Cieszyn.

www.graduationprojects.eu

The review dates back to 2002 – it was then that the editors of the 2+3D quarterly presented selected graduation projects from several Polish design universities in their magazine. Four years later, Zamek Cieszyn joined in to organise regular exhibitions of the projects. In 2010, the review acquired an international character, as graduates from the Czech Republic and Slovakia were invited to participate; a year later, Hungary became a participant as well. The organisers were joined by Typo, 1977, and Plus Minus Intelligence. Each of the following editions of the exhibition travelled from Cieszyn to other cities in Poland and Europe – Berlin, Bratislava, Budapest, Kaunas, Prague, Tallinn. In 2017, other international design centres joined the organisers: Hungarian Design Council, CZECHDESIGN, and Slovak Design Centre, whereas Zamek Cieszyn became the main organiser.

www.graduationprojects.eu



Michael Beneš

Browar NOZIB

UCZELNIA Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej, Akademia Sztuki, Architektury i Projektowania w Pradze

PROMOTOR MgA. Petr Krejzek

Autor dyplomu założył minibrowar, który produkuje nietypowe, często niszowe gatunki piw, warzone w pojedynczych partiach. I przeszedł cały skomplikowany proces – od branding i strategii marketingowej, poprzez testowanie receptur i pierwsze próby warzenia pod okiem profesjonalnego piwowara, aż po butelkowanie i etykietowanie. Poszukując najtańszych i najefektywniejszych rozwiązań wizualnych dla marki, zdecydował się na użycie taśm i pasków uzupełnionych krojami pism Roobert i Reckless, zaprojektowanymi przez studio Display Type Foundry. Charakterystyczna typografia sama w sobie staje się mocnym akcentem wizualnym, a prosta zasada tworzenia etykiet pozwala na niezliczone wariacje nazw kolejnych wersji piw rzemieślniczych. Projekt dyplomowy ma ambicję przerodzić się w „objazdowy” minibrowar.

NOZIB Brewery

SCHOOL Faculty of Graphic Design and Visual Communication, Academy of Arts, Architecture and Design in Prague

SUPERVISOR MgA. Petr Krejzek

The author of this project has opened a micro-brewery which produces untypical, niche kinds of beer, brewed in single batches. He has gone through the whole of this complicated process – from branding and marketing strategy, through tasting recipes and brewing under a supervision of a professional brewer, to bottling and labelling. Trying to find the most cost-efficient visual solutions for his brand, he decided to use tape and strips with the Roobert and Reckless typefaces designed by Display Type Foundry. The characteristic typography has added a strong visual touch to the bottles, and the simple way of creating the labels let derive numerous variations of the names of the new craft beers. This diploma project aspires to become a travelling microbrewery.



Ludmiła Biniek-Niezgoda

Projekt krojów pism w oparciu o wzory historyczne: połowy XV wieku, Wenecjanek, krojów XVIII-wiecznych i wczesnych krojów gazetowych

UCZELNIA Wydział Grafiki, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

PROMOTOR prof. zw. Maciej Buszewicz, Michał Jarociński

Praca eksplorująca historyczne wzory w ewolucji pisma i czcionek drukarskich. Składa się z czterech części: Ceralis, Atoli, Psyche i Geller, odnoszących się do różnych okresów rozwoju typografii. Autorka pracy prześledziła zmiany w tej dziedzinie, wychodząc od kaligrafii wczesnorenesansowej, z której później wykształciły się Wenecjanki, przez kroje typu „Old Style” do wczesnych krojów gazetowych. Zmierzyła się także z problemami projektowymi dotyczącymi przełożenia kaligrafii na font (komputerowy nośnik pisma), technicznymi zagadnieniami związanymi z krojami do składu książkowego i tymi związanymi z krojami gazetowymi. Kursywa (Ceralis) zachowuje nawiązania do kaligraficznych inspiracji, zaś kolejne trzy rodziny krojów nawiązują do czcionek drukarskich, przez co prezentują bardziej typograficzne zalety.

Design of typefaces based on historical patterns: mid-15th century, Venetian, 18th century, and early newspaper typefaces

SCHOOL Faculty of Graphic Design, Academy of Fine Arts in Warsaw

SUPERVISOR prof. zw. Maciej Buszewicz, Michał Jarociński

This work explores the historical patterns in the evolution of writing and typeface. It consists of four families: Ceralis, Atoli, Psyche, and Geller, referring to various periods of the progress of typography. The author has analysed the changes that have occurred in this field, starting from early Renaissance calligraphy, which then developed into Venetian fonts, through variants like Old Style, to early newspaper typefaces. She has also faced design problems related to transferring calligraphy into fonts (the computer medium) and technical issues connected with preparing the typefaces for typesetting as well as newspaper typefaces. The Ceralis italics preserve the references to the calligraphic inspirations, whereas the other three typeface families allude to printing types, thus presenting more typographic features.



Zofia Dziurawiec

Projekt podręcznika do prawa autorskiego

UCZELNIA Wydział Grafiki, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie

PROMOTOR dr hab. Władysław Targosz

Dyplom powstał z myślą o projektantach i studentach uczelni artystycznych, by ułatwić im dotarcie do rzetelnej informacji i pomóc w odszukiwaniu interesujących ich zagadnień w ustawie o prawie autorskim. Bazuje na gotowym tekście podręcznika „Krótki kurs własności intelektualnej” stworzonego przez grupę prawników, a dostępnego na otwartej licencji. Autorka dyplomu zaproponowała im poszerzenie materiału o ilustracje i wykresy wyjaśniające: budowę ustawy, creative commons, umowy, plagiat. Dodano także odnośniki do konkretnych przepisów. W nawigacji i zapamiętywaniu treści pomagają czytelnikom rysunki, odwołujące się do codziennego życia. Projekt wykorzystuje trzy kolory: biały, czarny i żółty – ten ostatni jest najczęściej używany do podkreślania w notatkach najważniejszych informacji. Podręcznik jest udostępniony na otwartej licencji.

Design of a copyrights coursebook

SCHOOL Faculty of Graphic Design, Academy of Fine Arts in Krakow

SUPERVISOR dr hab. Władysław Targosz

This project is aimed at designers and students of art universities; its goal is to facilitate their access to reliable information and help them find particular subjects related to the copyright law that interest them. It is based on the text of the publication entitled “A short course on intellectual property” created by a group of lawyers and available under an open licence. The author of the project suggested extending the material by illustrations and graphs explaining the construction of the copyright act, creative commons, contracts, and the notion of plagiarism. References to specific regulations were added as well. The author uses three colours in her publication: white, black, and yellow. Yellow is used for highlighting the most important pieces of information in the text. The textbook is available under an open licence.



Paulina Hanzel

Aplikacja informacyjno-edukacyjna dotycząca zaburzeń integracji sensorycznej

UCZELNIA Wydział Projektowy, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

PROMOTOR dr hab. Jacek Mrowczyk prof. ASP

Pierwsze lata życia dziecka to intensywny czas budowania integracji sensorycznej, czyli prawidłowego odbierania wrażeń zmysłowych (m.in. wzrokowych, słuchowych, ale i ruchowych) oraz uczenia się reakcji adekwatnych do sytuacji. Bywa, że w procesie tym pojawiają się zaburzenia. Projekt aplikacji mobilnej ma informacyjno-edukacyjny charakter. W części dla terapeuty znajduje się baza danych pacjentów i informacje na ich temat, możliwy jest także dostęp do spersonalizowanych ćwiczeń, dostosowanych do potrzeb danego dziecka. Część przeznaczona dla rodzica pomaga prowadzić terapię z małym pacjentem w domu. Terapeutyczną funkcjonalność aplikacji wspomagają barwne ilustracje i animacje. Projekt powstał w oparciu o podejście wykorzystujące doświadczenia użytkowników (user experience).

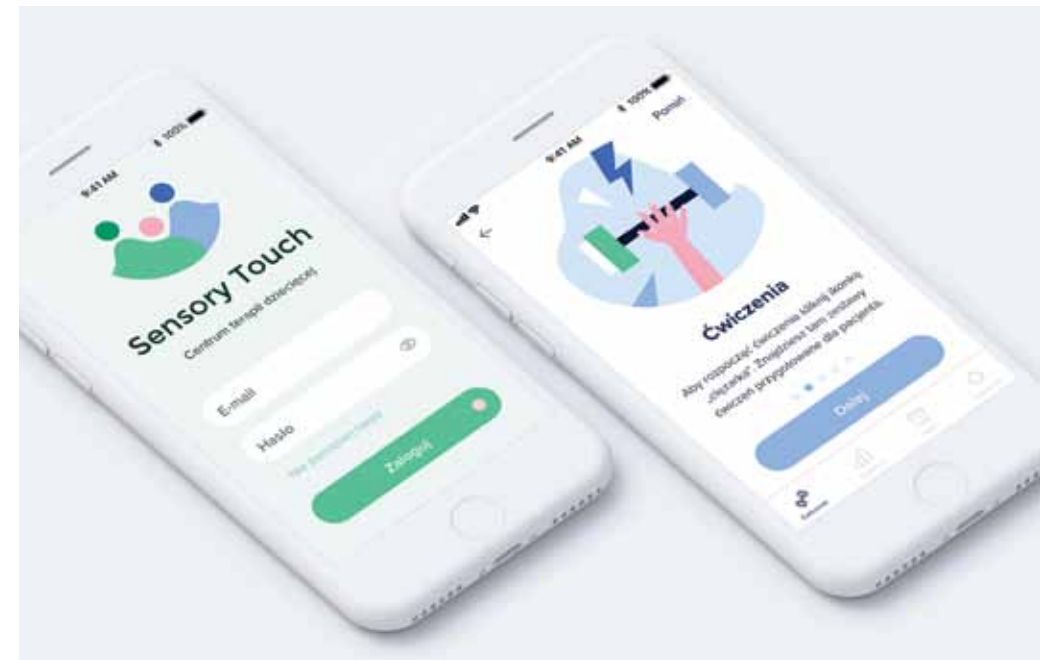
Wyróżnienie specjalne firmy Comarch S.A.
Special distinction awarded by Comarch S.A.

An informational-educational application about sensory integration disorders

SCHOOL Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Katowice

SUPERVISOR dr hab. Jacek Mrowczyk prof. ASP

The first years of children's lives are the time when they intensively build multisensory integration, which refers to the correct reception of sensory information (for instance sight, sound, or motion) and learning adequate reactions in given situations. Sometimes disorders occur in the process. The project of this mobile application is both informational and educational in nature. The part directed to therapists contains patient databases and information about them, meanwhile the part aimed at parents helps to continue the therapy with the little patient at home. The therapeutic functions of the app are supported by colourful illustrations and animations. The project is based on the user experience approach.



Soňa Juríková

Książka do nauki pisania

UCZELNIA Wydział Sztuki i Designu, Uniwersytet Zachodnioczeski w Pilźnie

PROMOTOR Doc. František Steker

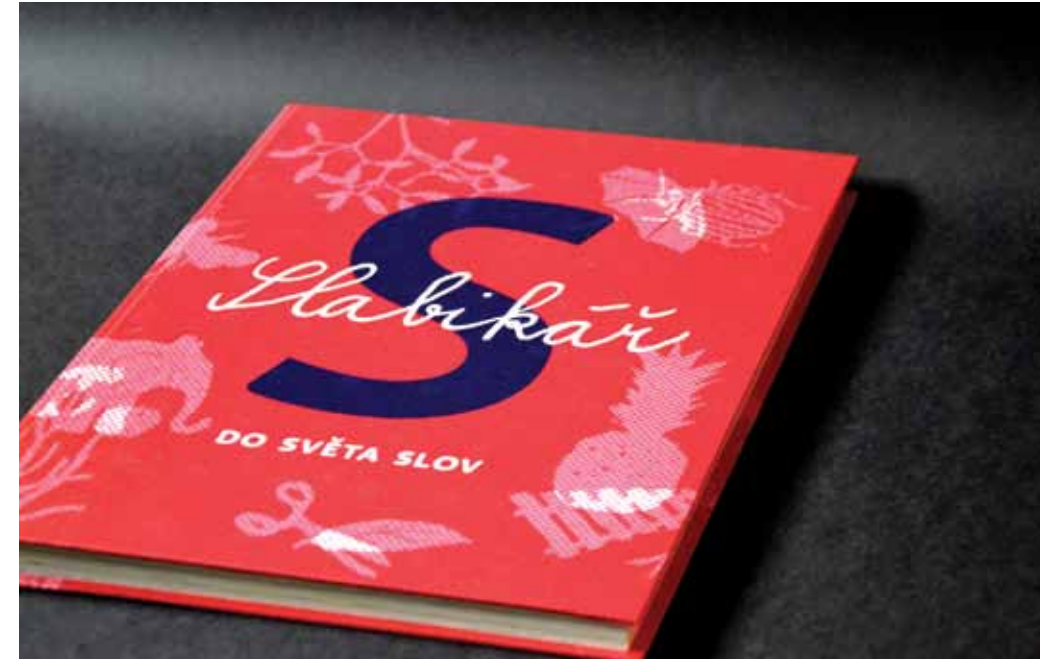
Tworzenie podręczników, dziedziną często lekceważoną, to zdaniem autorki bardzo ważne, kreatywne i wymagające zadanie dla projektantów. Jedną z podstawowych trudności bywa połączenie ilustracji z przejrzystym układem książki. W tym wypadku elementem organizującym zawartość stały się potraktowane z humorem rysunki nawiązujące do klasycznych technik linorytu i sitodruku. Książka została podzielona na rozdziały, rozpoczynające się od całostronicowej ilustracji poświęconej kolejnej literze alfabetu. Rozdziały różnią się kolorystycznie – ta sama paleta barw jest stosowana w drobnych ilustracjach i ćwiczeniach w każdej z części. Elementarz ma spokojny wygląd, nie rozprasza uwagi, a jednocześnie jest w nim miejsce na działania kreatywne, notatki czy rysunki. Powstał z myślą o uczniach, ale i dorosłych, którzy pomagają dzieciom w nauce.

The Spelling Book

SCHOOL Faculty of Design and Art, University of West Bohemia in Pilsen

SUPERVISOR Doc. František Steker

According to the author, textbook designing, often a neglected discipline, is a very important, creative, and demanding task for designers. One of the basic difficulties consists in combining the illustrations with a clear layout of the book. In this case, the content of the book is organised by means of the witty illustrations referring to the classic techniques of linocut and screen printing. The book is divided into chapters beginning with illustrations of a given letter of the alphabet, taking up the whole page. The chapters differ by colours – the same colour palette is used in small drawings and exercises within each unit. The spelling book looks calm in terms of graphics and does not distract the user's attention; at the same time, there is still room for creative activities, notes, or pictures. It is oriented towards both schoolchildren and the adults who help them in learning.



Martin Kadlec

Nowy styl wizualny i logo miasta Most

UCZELNIA Wydział Sztuki i Designu, Uniwersytet Zachodnioczeski w Pilźnie

PROMOTOR Doc. MgA. Kristýna Fišerová

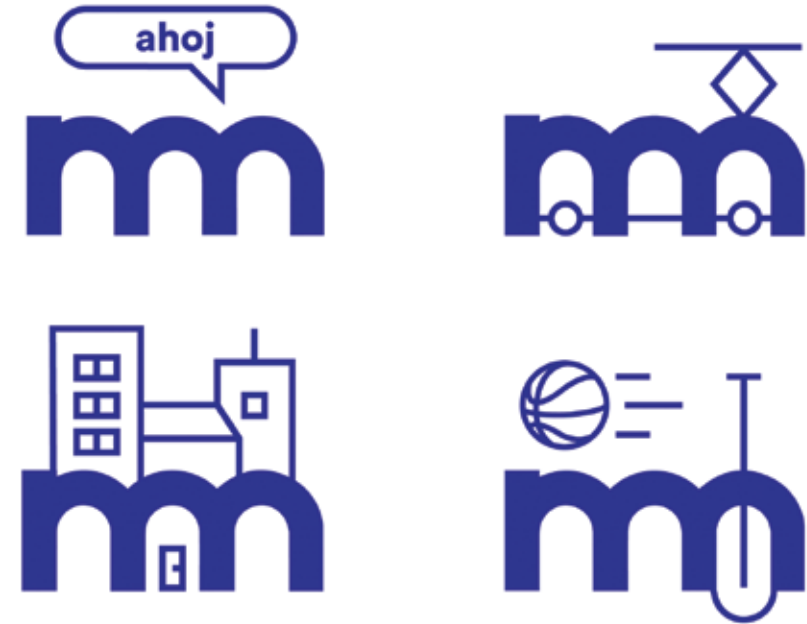
Inspiracją dla nowego logotypu czeskiego miasta stał się nieistniejący już trójskrzydły, kamienny most, będący przez długi czas jego symbolem. Pomysł opiera się na wykorzystaniu stylizowanej litery „m”, która ma trzy specyficzne łuki, nawiązujące do charakterystycznego obiektu. Autor rozwija styl wizualny miasta, tworząc charakterystyczne piktoqramy oraz ilustracje. Każda z nich bazuje na nowym logotypie i bywa uzupełniana linowymi rysunkami, często miejskiej architektury. Projekt odnosi się także do różnorodności – zarówno historyczny most, jak i samo miasto, to swoiste połączenie wielu różniących się między sobą ludzi, rozmaitych wydarzeń czy stylów architektonicznych. Nowa identyfikacja wizualna obejmuje plakaty, ulotki i pocztówki, a także wizytówki oraz druki okolicznościowe.

New visual style and logo of the city of Most

SCHOOL Faculty of Design and Art, University of West Bohemia in Pilsen

SUPERVISOR Doc. MgA. Kristýna Fišerová

The new logotype for the Czech city of Most (Czech for “bridge”) is inspired by the three-arched stone bridge which does not exist anymore but used to be its symbol for a long time. The idea is based on the stylised letter M with three characteristic arches referring to the bridge. The author has developed the visual identity of the city, creating characteristic pictograms and illustrations. They are all based on the new logotype and are sometimes completed with linear drawings, often presenting the city architecture. The project is also concerned with diversity: both the historical bridge and the city itself are a specific combination of numerous differing people, various events, and diverse architectural styles. The new visual identity comprises posters, leaflets, postcards, name cards, and occasional prints.



Nóra Kaszanyi

tacTiles

UCZELNIA Wydział Grafiki, Uniwersytet Sztuki i Designu Moholy-Nagy w Budapeszcie

PROMOTOR Balázs Vargha

Osoby w pełni korzystające z możliwości, jakie dają zmysły, mają wiele narzędzi umożliwiających naukę, poznawanie i doświadczanie świata. Autorka skupiła się na problemach osób niewidomych, a zwłaszcza dzieci uczących się liter alfabetu. Wykorzystując technologię druku 3D, stworzyła zestaw dotykowych piktogramów, z których każdy jest przypisany konkretnej literze. Zestaw zatem swobodnie może zastępować podręcznik alfabetu. Projekt daje możliwość stworzenia dłuższych opowieści piktograficznych, a więc staje się przystępnym narzędziem do nauki także dla osób starszych oraz tych, którzy stracili wzrok w późniejszych latach życia. Korzystając z możliwości druku 3D oraz dostępności projektu w Open Source, będzie go można wydrukować w dowolnym miejscu na świecie.

tacTiles

SCHOOL Faculty of Graphic Design, Moholy-Nagy University of Art and Design in Budapest

SUPERVISOR Balázs Vargha

People who can make full use of their senses have numerous tools to learn, perceive, and experience the world. The author of this project has concentrated on the blind persons' problems, especially children who learn the alphabet. Using the 3D print technology, she has developed a set of tactile pictograms, each assigned to a particular letter. This toolkit can be therefore easily used in place of an alphabet book. The project enables creating longer pictogram stories so the tool can also be effectively used by elderly people as well as those who have lost their vision later in life. Thanks to the opportunities offered by the 3D print and the availability of the project as an open source, it can be freely printed anywhere in the world.



Olga Kominek

Tour de France 1903–2007 – projekt książki

UCZELNIA Wydział Komunikacji Wizualnej, Szkoła Sztuki w Glasgow

PROMOTOR MFA Steve Rigley, Jo Petty

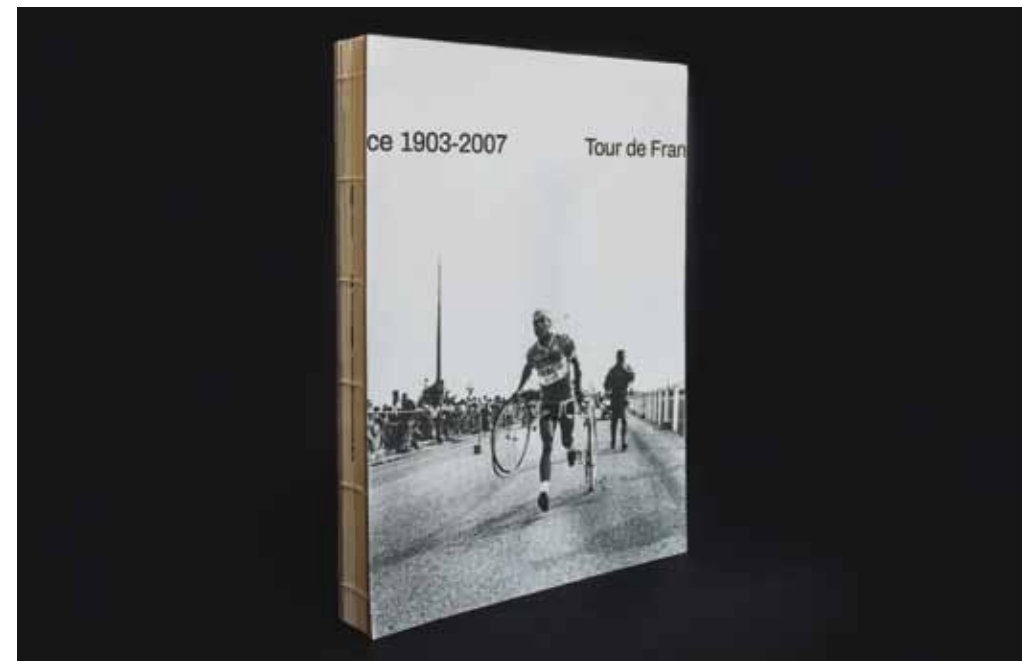
Projekt poświęcony najbardziej prestiżowemu wyścigowi kolarskiemu. Prezentuje dziełictwo słynnej rywalizacji kolarzy poprzez zdjęcia archiwalne oraz intrygujące detale. Przeglądom wyścigów, informacjom o skandalach i aferach dopingowych, towarzyszy kolumna z nazwiskami uczestników każdej kolejnej edycji. Publikacja ukazuje wyścig jako coś więcej niż tylko komercyjny, mający przynosić zyski, spektakl. Unikając jakichkolwiek nawiązań do publikacji reklamowych czy magazynów sportowych, stoi w wyraźnej opozycji do współczesnej, mocno skomercjalizowanej estetyki wyścigu. Projekt wykorzystuje czysty i uporządkowany układ typograficzny, któremu szorstkości dodaje ręczne szycie z wyeksponowanym grzbietem. Przyciąga uwagę czytelnika poprzez łączenie surowych danych z ekscytującą fotografią oraz formalne zabiegi jak wprowadzenie stron z wąskimi marginesami.

Tour de France 1903–2007 – book design

SCHOOL Faculty of Communication Design, Glasgow School of Art

SUPERVISOR MFA Steve Rigley, Jo Petty

The project is devoted to the most prestigious bicycle race. It presents the heritage of the famous cycling competition through archive photos and intriguing details. Race overviews and information about scandals and doping affairs are accompanied by a column of the contestants' names in all editions. The publication shows the Tour as something more than just a commercial spectacle organised to generate profits. Avoiding any references to advertising materials or sports magazines, it forms a clear contrast to the modern, largely commercialised aesthetics of the race. The book is neatly and clearly arranged and organised in terms of typography, with a touch of roughness provided by the handbinding with a distinct spine. It attracts the readers' attention thanks to the combination of raw data with exciting photographs and other elements of its form, such as pages with narrow margins.



Paulina Kozicka

LITERARIUM – gra do nauki czytania

UCZELNIA Wydział Grafiki, Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

PROMOTOR prof. Sławomir Witkowski

Projekt przeznaczony do nauki podstaw czytania. Tworzą go: nadrukowane na drewnie trzy ilustrowane, dwustronne plansze, cztery zestawy płytek z nadrukowanymi literami lub sylabami oraz kostka i pionki w kształcie liter. Poruszając się po planszy, uczestnicy zabawy natrafiają na ilustracje różnych stworzeń oraz związane z nimi zadania, najczęściej polegające na odnajdywaniu liter, łączeniu ich w sylaby czy krótkie wyrazy. W skład gry wchodzi także drewniane płytki, które umieszcza się w otworach na planszy, tworząc tor po którym poruszają się pionki. Zadaniem ucznia jest poprawne odczytanie jak największej liczby płytek o różnym poziomie trudności. Gra została zaprojektowana tak, by dostosowywać się do potrzeb osoby, która jej używa. Umożliwia pracę zarówno z jednym uczniem, jak i całą grupą.

LITERARIUM – a game facilitating learning to read

SCHOOL Faculty of Graphic Design, Academy of Fine Arts in Gdańsk

SUPERVISOR prof. Sławomir Witkowski

The goal of this project is to teach the rudiments of reading. It consists of three illustrated double-sided boards printed on wood, four sets of tiles with printed letters or syllables, a dice, and four tokens in the shape of letters. By moving these on the board, the players find illustrations of various creatures or tasks related to them, usually telling you to look for letters and join them in syllables or short words. The game includes also wooden tiles which are placed in the holes on the board, creating a path for the tokens. The learner's task is to read as many tiles as possible, at different difficulty levels. The game has been designed to meet the needs of the user. It offers the possibility of working both with an individual student and a group.



Szymon Marciniak

Projekt autorskiego fontu MONSTERA

UCZELNIA Wydział komunikacji i projektowania graficznego, Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

PROMOTOR prof. Krzysztof Kochnowicz

Projekt autorskiego kroju pisma nawiązuje do tropikalnej Monstery. To niezwykle popularna w czasach PRL-u w polskich domach roślina ozdobna, która na fali sentymentalnych rodzinnych opowieści powraca nie tylko do przestrzeni domowych, ale również staje się botaniczną inspiracją dla dekoratorów wnętrz oraz typografów. Autor zdecydował się na stworzenie kroju akcydensowego, ozdobnego, przeznaczonego do niedługich tekstów. Monstera cechują krótkie wydłużenia górne oraz dolne, konstrukcja oparta na pionach, obniżona wysokość wersalików oraz rytm wewnętrznych wcięć. Litery dla wzbogacenia walorów estetycznych posiadają wcięcia w formach znaków, które wynikają z pułapek farbowych, jednocześnie nadając oryginalnego charakteru. Krój uwzględnia szeroki zakres znaków diakrytycznych charakterystycznych dla alfabetu łacińskiego.

MONSTERA – author's typeface design

SCHOOL Faculty of Visual Communication and Graphic Design, University of Arts in Poznań

SUPERVISOR prof. Krzysztof Kochnowicz

The author's typeface design alludes to the tropical monstera. This ornamental plant used to be very popular in Polish homes in the times of communism; nowadays, following the nostalgia and sentiment derived from family stories from the past, it sees a comeback not only as a houseplant but also as a botanical inspiration for both interior designers and typeface designers. The author has decided to create a decorative typeface to use in short texts. The typeface is characterised by the short top and bottom lengthening, vertically-based construction, lowered height of upper case, and rhythmic internal incisions. For aesthetic reasons, the glyphs' forms contain incisions, resulting from the traps set by the printing ink and adding originality to the project. The typeface includes a wide range of diacritics typical of the Latin alphabet.

WOOD HELLO
TYPE ***

Czeionka & Monstera

Anatomy of typography

INSECTS

áăâãäåäãä

řidičský průkaz · Devät · Ladovec

«PANTOGRAF»

for other uses, see truffle

pułapka farbowa

Jak by nie było jest bardzo miło

Kaszkiet kałamarz baner

Martin Ponec

Chwyta oko: na przecięciu projektowania graficznego i nauki

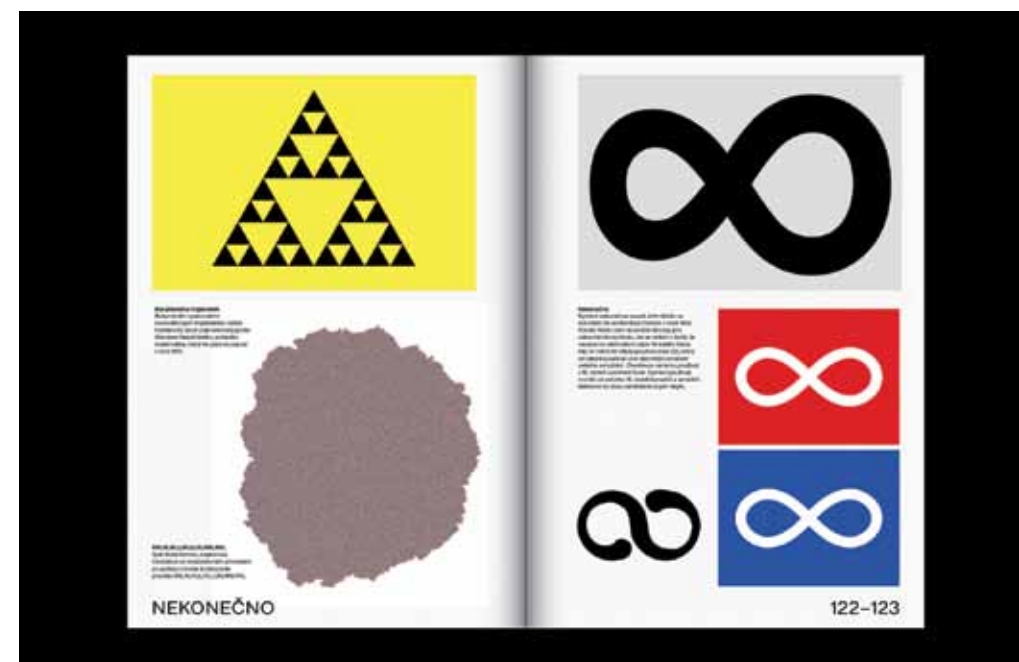
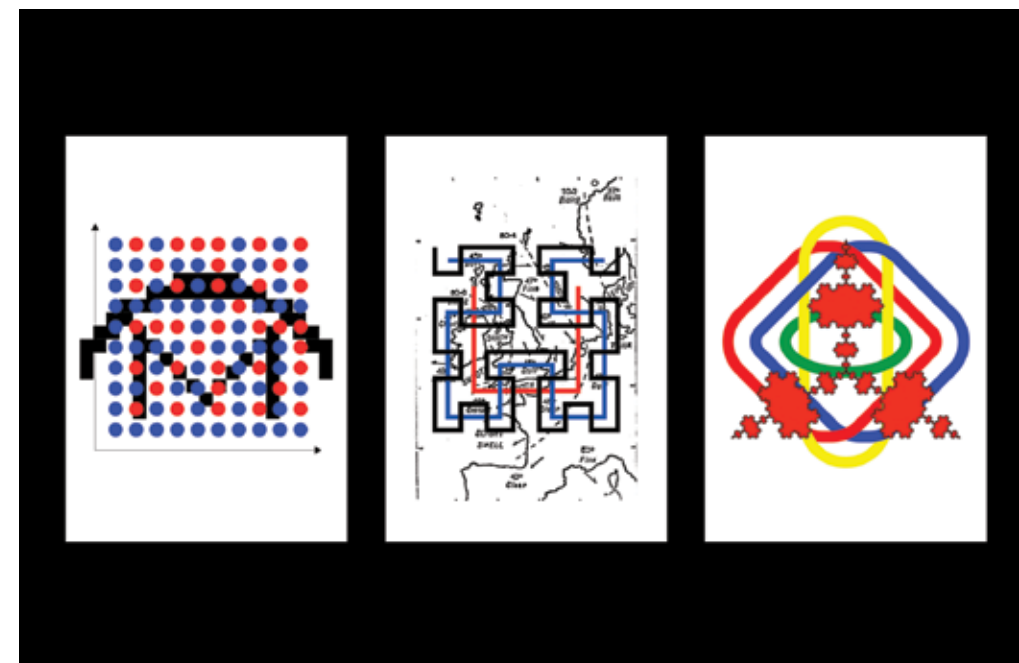
UCZELNIA Wydział Grafiki i Mediów, Akademia Sztuki, Architektury i Projektowania w Pradze
 PROMOTOR prof. Petr Babák

Projekt powstał na pograniczu nauki i grafiki, zapraszając w podróż do wizualnego świata naukowych osiągnięć. Podstawą jest publikacja poświęcona różnym zjawiskom i dziedzinom, m.in. historii, astronomii, mikroświatom czy iluzji. Autora zainteresowały przede wszystkim schematyczne przedstawienia, wykresy, proste ilustracje, fotografie, które odgrywają znaczącą rolę w procesach badawczych. Istotny jest kontekst historyczny prezentowanych elementów graficznych, a także napięcie między jasnym przekazem informacji a pustym formalizmem. I choć dyplom podkreśla znaczenie wizualnego przedstawiania danych, to zarazem podkreśla jego wpływ na sposób myślenia i postrzegania rzeczywistości. Autor namawia do czujności i krytycznego podejścia – obrazy mogą pomagać w zrozumieniu świata, ale mogą też prowadzić do błędnych interpretacji.

The Eye Is Catching: The Intersection Of Graphic Design And Science

SCHOOL Faculty of Graphic Design and New Media, Academy of Arts, Architecture and Design in Prague
 SUPERVISOR prof. Petr Babák

This project combines science and graphics, inviting the reader to set off on a journey to a visual world of scientific achievements. Its base is a publication about various phenomena in different fields, such as history, astronomy, microworlds, or illusions. The author is primarily interested in structural representations, graphs, simple illustrations, photos, which play an important role in scientific processes. The historical context of the presented images and the tension between the clear message and empty formalism are also of importance. Even though this work emphasises the meaning of a visual presentation of data, it also highlights its impact on the way of thinking and perceiving reality. The author encourages the reader to adopt a vigilant and critical approach – images may help understand the world, but they can also lead to misinterpretations.



Zsófia Pressing

POSPRZĄTAJ! Gra planszowa poświęcona selektywnemu zbieraniu odpadów

UCZELNIA Wydział Grafiki, Uniwersytet Stołeczny w Budapeszcie

PROMOTOR MA Aliz Borsa

Rosnące zaśmiecenie Ziemi to jeden z kluczowych problemów. Projekt dyplomowy to gra planszowa, która w formie zabawy uczy dzieci i młodzież metod selektywnego gromadzenia odpadów. W grze bierze udział od 2 do 4 osób, które rywalizują między sobą, by zebrać i uporzędkować odpady do swoich pojemników. W nagrodę otrzymuje się punkty w postaci różnych liści istniejących drzew, krzewów i drobnych roślin. Forma projektu nawiązuje do wspomnień planszówek grywanych przez autorkę w dzieciństwie. Reguły oraz elementy graficzne czerpią z idei koła życia (circle of life), są także inspirowane kształtem plastra miodu. Modułowość elementów nadaje grze elastyczność w tworzeniu wariantów. Gra jest wykonana z materiałów biodegradowalnych, takich jak papier, drewno i bawełna. Można łatwo ją przenosić – mieści się w torbie na sznurki.

SORT IT! A board game about selective waste collection

SCHOOL Faculty of Graphic Design, Budapest Metropolitan University

SUPERVISOR MA Aliz Borsa

The increasing littering of Earth is one of the key problems nowadays. This graduation project is a board game which functions as a playful tool to teach children and teenagers the methods of selective waste collection. Two up to four participants can play the game, competing with each other to find and sort waste into their containers. As a reward, they receive points in the form of various leaves of existing trees, shrubs, and small plants. The construction of this project alludes to the memories of board games that the author used to play as a child. The rules and graphic elements, on the other hand, draw from the idea of the circle of life; they are also inspired by the shape of honeycomb. The modular elements add flexibility to the game, as new variants can be created. The game is made of biodegradable materials, such as paper, wood, and cotton. It can be carried easily, as it fits well into a small string bag.



Maria Prochaczek

MIASTO PRZYSŁONIĘTE. Projekt kampanii i wystawy dotyczącej uchwały reklamowej w Mikołowie

UCZELNIA Wydział Projektowy, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

PROMOTOR dr hab. Jacek Mrowczyk prof. ASP

Punktem wyjścia dla projektu oraz towarzyszącej mu kampanii i wystawy plenerowej było pytanie: Ile procent świata może przestaniać reklama? Celem było opowiedzenie mieszkańcom Mikołowa w przystępny sposób o zmianach wynikających z uchwały krajobrazowej. Stąd m.in. prezentacja najważniejszych zapisów uchwały w formie infografik oraz wizualizacje pokazujące wpływ reklam na otoczenie. Projekt bazuje na uniwersalnej grafice i ograniczonej gamie kolorystycznej – kolor żółty ma za zadanie przykuwać uwagę i sygnalizować potrzebę zmian w przestrzeni publicznej. Aby zainteresować tematem jak najwięcej osób, wystawę zaprezentowano na rynku, a jej forma została zainspirowana rzutem dawnego ratusza. Dyplom powstał przy współpracy merytorycznej z urzędem miasta oraz Mikołowskim Towarzystwem Historycznym.

A COVERED CITY. Design of a campaign and exhibition about the advertising law in Mikołów

SCHOOL Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Katowice

SUPERVISOR dr hab. Jacek Mrowczyk prof. ASP

The starting point for the project and its accompanying campaign and open air exhibition was the following question: what percentage of the world can be covered by adverts? The goal of the project was to make the residents of the city of Mikołów aware of the changes resulting from the new landscape law in an accessible manner. That is why the most important provisions of the new resolution were presented as infographics and visualisations showing the impact of advertisements on the surroundings. The project is based on universal graphic design and a limited range of colours, where yellow is supposed to attract attention and signal the need for changes in public space. To make more and more people interested in the topic, the exhibition was displayed on the main square, with its shape inspired by the projection of the old city hall. This work has been created in cooperation with the city council and the Historical Association of Mikołów.



Dominika Valentovičová

THE SCRIPT HUNTER. Mapping systemów pisma z całego świata używanych w XX wieku

UCZELNIA Wydział Komunikacji Wizualnej, Akademia Sztuk Pięknych i Wzornictwa w Bratysławie

PROMOTOR Doc. Mgr. art. Pavol Bálik

Systemy pisma i ich rozwój jest nieodłącznym elementem ludzkiej historii. Wraz z ewolucją narodów, ich języków i religii, zmianom podlegało również piśmiennictwo i rządzące nim zasady. W swojej pracy autorka sięga do ok. 100 istniejących obecnie systemów, prezentując ich próbki, mapując oraz przedstawiając genealogię wraz z krótkim opisem. Praca wykorzystuje format gazety jako globalnego pamiętnika XX wieku – bez względu na ich rozwój czy liczbę czytelników. Tworzą ją dwa tytuły prasowe – The Scripts Hunter oraz True International New York Times. Projekt przypomina, że nie wszyscy posługujemy się alfabetem łacińskim, a poprzez zgłębianie zapisów różnych systemów znaków poznajemy też inne kultury – to, jak dane społeczności zapisują swój język, wiele mówi o sposobie ich myślenia.

THE SCRIPT HUNTER. Mapping of writing systems in the world used in the 20th century

SCHOOL Faculty of Visual Communication, Academy of Fine Arts and Design in Bratislava

SUPERVISOR Doc. Mgr. art. Pavol Bálik

The development of various writing systems is a crucial part of human history. Along with the evolution of nations, their languages and religions, writing and the principles which govern it have also undergone changes. In her work, the author shows samples of about 100 existing systems, mapping them and presenting their genealogy together with short descriptions. The publication takes the form of a newspaper as a global diary of the 20th century – regardless of the way the systems developed or the number of readers. It is comprised of two press titles: The Script Hunter and The True International New York Times. The projects reminds us that the Latin alphabet is not used in the whole world and that learning new writing systems is a method of learning about other cultures – the way given communities note down their language can tell us a lot about their mindset.



Julianna Zych

Projekt narzędzi wspomagających terapię zajęciową seniorów. Praca w ogrodzie społecznym

UCZELNIA Wydział Projektowy, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

PROMOTOR dr hab. Justyna Kucharczyk

Zapach maciejki czy smak truskawki potrafią uruchomić wiele wspomnień. Ten rodzaj doświadczeń zainspirował współpracę projektantki z seniorami ze Stowarzyszenia Civitas, którzy opiekują się ogrodem społecznym w Dąbrowie Górniczej. Wspólnym wyzwaniem stały się: organizacja prac w ogrodzie, budowanie poczucia odpowiedzialności za miejsce oraz nawiązywanie nowych relacji wokół idei jaką jest uprawa roślin. Stworzono narzędzia wspomagające działania w ogrodzie oraz przygotowanie warsztatów z seniorami na temat planowania i tworzenia upraw. Powstał „Fioletowy zakątek” – tematyczna uprawa poświęcona Stowarzyszeniu, wokół której możliwa będzie w przyszłości organizacja kolejnych wydarzeń. Częścią projektu jest też system oznakowania oraz identyfikacji wizualnej, promującej ideę miejskiego ogrodnictwa oraz organizier usprawniający planowanie prac.

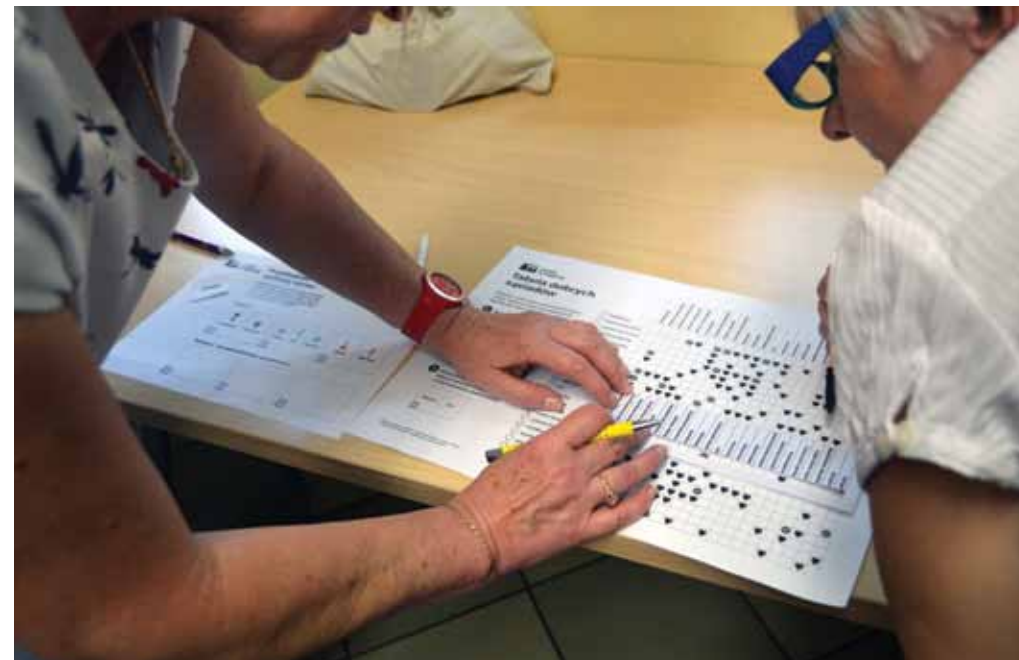
Wyróżnienie specjalne firmy Comarch S.A.
Special distinction awarded by Comarch S.A.

Design of tools supporting occupational therapy for elderly people. Working in a social garden

SCHOOL Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Katowice

SUPERVISOR dr hab. Justyna Kucharczyk

The smell of sweet pea, the taste of strawberries – they can let loose a number of memories. This kind of experience was an inspiration for the designer's cooperation with the elderly members of the Civitas Association who take care of the social garden in the city of Dąbrowa Górnicza in Poland. They took up a common challenge of organising the work in the garden, building the sense of responsibility for the place and establishing new relationships over the idea of plant growing. Tools supporting garden work were created. There were also workshops with the senior participants, focused on planning and performing gardening works. Another outcome was the „Violet Corner” – a thematic crop devoted to the association, which makes it possible to organise more events like that in the future. Last but not least, the project consisted in the creation of a marking system and visual identity promoting the idea of urban gardening as well as in developing a planner facilitating work organisation.



130

Máté Barna

TOOKIES – modułowy system toreb dla dzieci posiadających więcej niż jeden dom

UCZELNIA Wydział Projektowania Produktu,
Uniwersytet Sztuki i Projektowania Moholy-
Nagy w Budapeszcie

PROMOTOR Anna Pais

System powstał z myślą o dzieciach, które mają więcej niż jeden dom, np. z powodu rozpadu małżeństwa rodziców. Składa się z pięciu elementów, służących do organizowania i przenoszenia najczęściej używanych przedmiotów codziennego użytku. Podstawą systemu jest szkolny tornister, do którego można doczepiać cztery inne elementy – torby: na ubrania, kosmetyki i akcesoria łazienkowe, sportową oraz mały worek służący do przechowywania dziecięcych „skarbów” – ulubionych rzeczy dziecka. Po rozłączeniu, wszystkie te elementy mogą funkcjonować osobno, mogą być również używane jako małe przedmioty przypominające meble. Realizację tego projektu poprzedziły socjologiczne badania projektowe dotyczące rodzajów struktur rodzinnych i ich specjalnych potrzeb.

TOOKIES – modular bag system for kids with more than one home

SCHOOL Faculty of Product Design, Moholy-Nagy
University of Art and Design in Budapest

SUPERVISOR Anna Pais

This system has been created for children with more than one home, for example because their parents are divorced. It consists of five components which can be used to organise and carry everyday objects they use most often. The set is based on a schoolbag to which four other components can be attached: bags for clothes, cosmetics and bathroom accessories, sports equipment, and children's little treasures, things that they like and value most. When detached, all the components can be used separately, also as small pieces of furniture. The project implementation was preceded by sociological research related to the types of family structures and their special needs.



Tomáš Chludil

URBI – autonomiczny tramwaj dla Pragi w 2030 roku

UCZELNIA Wydział Projektowania Przemysłowego, Akademia Sztuki, Architektury i Projektowania w Pradze

PROMOTOR Doc. M.A. Ivan Dlabač

Liczba mieszkańców miast rośnie, a wraz z nimi liczba samochodów – by ją ograniczyć, potrzebny jest dobrze funkcjonujący transport publiczny. Autonomiczna jazda i nowe technologie dają nadzieję na skuteczne rozwiązania w niedalekiej przyszłości. Praca dyplomowa wykorzystuje fakt, że Praga ma dobrze rozwiniętą sieć linii szynowych, co umożliwi stworzenie elastycznego i dynamicznego systemu floty niewielkich autonomicznych tramwajów. Pojazdy są bezprzewodowe, zasilane z akumulatorów ładowanych w czasie postojów. Wnętrze bez motorniczego pozostawia więcej miejsca dla pasażerów. Specjalne przednie światło zwiększa widoczność tramwaju i pomaga w wizualnej komunikacji z pieszymi, a z myślą o ich bezpieczeństwie pojazd wyposażono w zewnętrzną poduszkę powietrzną. Projekt powstał we współpracy z firmą Škoda Transportation.

Wyróżnienie specjalne firmy Comarch S.A.
Special distinction awarded by Comarch S.A.

URBI – autonomous tramway for Prague in 2030

SCHOOL Faculty of Industrial Design, Academy of Arts, Architecture and Design in Prague

SUPERVISOR Doc. M.A. Ivan Dlabač

The number of people living in cities is growing along with the number of cars used – in order to reduce the latter, a well-functioning public transport system is necessary. Self-driving vehicles and other new technologies are a hope for effective solutions in the nearest future. This graduation project takes advantage of the fact that Prague has a well-developed network of tracks, which provides a possibility of creating a flexible and dynamic fleet of small autonomous tramways. The vehicles are wireless, powered by batteries which can be recharged at stops. The driverless interior leaves more space for passengers. A special front light increases the visibility of the tram and supports visual communication with the pedestrians: with their safety in mind, the tram is equipped with an external air bag. The project has been developed in cooperation with the Škoda Transportation company.



Tadeusz Ciechanowski

ROTLOCK

UCZELNIA Wydział Architektury Wnętrz
i Wzornictwa, Akademia Sztuk Pięknych we
Wrocławiu

PROMOTOR prof. Jan Kukuła

W miastach przybywa osób poruszających się na co dzień na rowerach, ale problemem bywa ich parkowanie. Projekt powstał z potrzeby rozwiązywania codziennych sytuacji, gdy rowerzysta musi pozostawić swój pojazd na czas zakupów czy spotkań. Idea skupia się wokół parkowania krótkoterminowego, trwającego od kwadransa do 3 godzin. Koncepcja opiera się na ogólnodostępnym zapięciu, montowanym na ścianie. Rozwiązanie wykorzystuje istniejącą infrastrukturę – najczęściej fasady budynków i nie wymaga specjalnych inwestycji, by powiększyć liczbę i dostępność miejsc parkingowych dla rowerów. Obiekt nie wymaga także użycia własnych zabezpieczeń, ponieważ sam w sobie jest blokadą i daje możliwość zapięcia koła oraz ramy roweru. Dodatkowo, uchylna konstrukcja zapewnia łatwe dopasowanie roweru do blokady.

Wyróżnienie specjalne firmy Comarch S.A.
Special distinction awarded by Comarch S.A.

ROTLOCK

SCHOOL Faculty of Interior Architecture and
Design, Academy of Fine Arts in Wrocław

SUPERVISOR prof. Jan Kukuła

There are more and more people who regularly move around cities on bikes, but one of the problems they face is finding a place to park. This project aims to address everyday difficulties such as the situations when a cyclist must leave his or her bicycle somewhere and go shopping or to a meeting. The idea concentrates on short-term parking: from 15 minutes up to 3 hours. The concept is based on a publicly available lock installed on a wall. The solution makes use of the existing infrastructure, usually the buildings' facades, and it does not require any special investments in order to increase the number and accessibility of parking spots for bikes. Thanks to the object, the users do not need to use their own locks, as it makes it possible to block the wheel and the frame. Additionally, the reclining construction allows easy adjustment of the bicycle to the lock.



Michaela Doležalová

SENSEWARE

UCZELNIA Pracownia Szklą, Akademia Sztuki,
Architektury i Projektowania w Pradze

PROMOTOR Prof. Rony Plesl

Projekt badający relacje pomiędzy światłem a ludzką psychiką. Niewłaściwe wykorzystanie źródeł oświetlenia, np. żarówek, prowadzi do wielu zaburzeń. Sztuczne światło potrafi działać tak, że ludzki umysł zaczyna je traktować jako naturalne przedłużenie dnia. Dzięki zamontowanym czujnikom obiekt wytwarza automatycznie światło adekwatne do konkretnej pory dnia. W trybie nocnym została wyeliminowana barwa niebieska – szkodliwa dla oczu, a także zaburzająca w organizmie naturalną produkcję melatoniny, czyli hormonu snu. W ciągu dnia i po zmierzchu obiekt emituje neutralny biały blask, nocą z kolei wytwarza ciepłe kolory. Projekt ukazuje także potencjał szkła jako materiału, dającego możliwość tworzenia oryginalnych form, ale i produkcji serii obiektów.

SENSEWARE

SCHOOL Glass Studio, Academy of Arts,
Architecture and Design in Prague

SUPERVISOR Prof. Rony Plesl

This project explores the relations between light and human psyche. The wrong choice of the light source, for example lightbulbs, leads to numerous disorders. Artificial light makes human mind believe it is a natural continuation of daylight. Thanks to the sensors placed on the object, it automatically emits light which is suitable for the given time of the day. In the night mode, the colour blue has been eliminated – it is harmful for eyes and it can disturb the production of melatonin, the hormone of sleep, in human body. During the day and dusk, the lamp emits neutral white glow, whereas at night it emits warm colours. What is more, the project shows the potential of glass as a material, which offers the opportunity to create original forms and produce series of objects.



Bence Farkas

PILAAR – laska dla aktywnych seniorów

UCZELNIA Instytut Wzornictwa, Uniwersytet Sztuki i Projektowania Moholy-Nagy w Budapeszcie

PROMOTOR DLA Balázs Püspök

Dla starzejących się społeczeństw coraz istotniejsze staje się projektowanie narzędzi, które ułatwiają codzienne funkcjonowanie. Projekt laski sprzyja bezpiecznemu przemieszczaniu się osób starszych, pomagając w ten sposób utrzymać im dobre samopoczucie fizyczne i psychiczne. Ma za zadanie zapewnić stabilność oraz pewny chwyt w czasie wstawania, wchodzenia po schodach, siadania czy wędrówek. Jest wyposażony w cztery punkty zaczepienia, które pomagają poruszać się jak najefektywniej w konkretnych warunkach. Antypoślizgowa gumowa nakładka sprawdza się w środowisku miejskim, ale w prosty sposób pozwala odsłonić metalową podstawę przydatną podczas wędrówek w terenie. Korpus laski zrobiono z jesionowego forniru, co pozwala jej wytrzymać naprężenia spowodowane użytkowaniem.

PILAAR – a cane for active ageing

SCHOOL Design Institute, Moholy-Nagy University of Art and Design in Budapest

SUPERVISOR DLA Balázs Püspök

In ageing societies, it is becoming more and more important to design tools facilitating everyday life. This cane helps elderly people to move safely and this way to enhance their physical and mental wellbeing. The object ensures stability and a firm grip while standing up, walking upstairs, sitting down, or just strolling. It is equipped with four grip points which make it possible to move effectively in various conditions. The anti-slip rubber cap works perfectly in urban environments, but it is also easy to uncover the metal base which comes of use when the user walks in more natural surroundings. The main body of the walking stick is made of ash wood veneer, thanks to which it can endure the pressure exerted in usage.



Dominika Hapka

Lokalny surowiec – bursztyn. Projekt biżuterii

UCZELNIA Wydział Sztuki, Uniwersytet
Pedagogiczny w Krakowie
PROMOTOR dr Dagmara Latała

Wyroby z bursztynu, w szczególności biżuteria, są chętnie kupowanymi przez obcokrajowców pamiątkami z Polski. Jednak wśród rodaków surowiec ten często bywa niedoceniany, jeszcze częściej uznawany za przebrzmiały i niemodny. Efektem pracy projektantki jest prezentacja właściwości bursztynu – etapów w procesie obróbki i zapachu – która może wpłynąć na podwyższenie świadomości odbiorców. Proces projektowy obejmował naukę obróbki surowca nad morzem, liczne wywiady, poszerzenie wiedzy teoretycznej. Autorka stworzyła również koncept wyrobu – kolekcję bransoletek z bursztynem o nieco odmiennej estetyce. Biżuteria powstała w nadmorskiej pracowni, a projekt obejmuje również branding produktu, szczególnie, że całemu procesowi przyświecała dewiza: „Myśl globalnie, działaj lokalnie”.

Local material – amber. Jewelry design

SCHOOL Faculty of Art, Pedagogical University in
Krakow
SUPERVISOR dr Dagmara Latała

Amber objects, especially jewellery items, are a popular souvenir among foreigners visiting Poland. However, Poles often underestimate this material, as they find it outdated and old-fashioned. In her project, the designer presents the properties of amber, such as particular stages of its processing and its smell, which may raise the awareness of the users. The project consisted in learning the ways of processing amber at the seaside, numerous interviews, and general extension of the author's knowledge. In result, the designer created a concept of a product: a collection of amber bracelets with a novel shape and look. The jewellery was created in a seaside workshop; what is more, the project also includes product branding. All in all, the whole design process followed the principle of “Think globally, act locally”.



Zsuzsanna Hodován

Regenerative design

UCZELNIA Wydział Projektowania Przemysłowego,
Uniwersytet Sztuki i Projektowania Moholy-
Nagy w Budapeszcie
PROMOTOR DLA Koós Pál

Autorka pracy postawiła sobie za zadanie rozwój lokalnej, kreatywnej wspólnoty, odszukanie jej możliwości twórczych i umieszczenie ich we współczesnym kontekście społecznym i ekonomicznym. Zasadnicze pytanie brzmiało: W jaki sposób poprzez projektowanie zmienić życie społeczności borykającej się z konsekwencjami transformacji ustrojowej? Odpowiedzi poszukała w węgierskiej wiosce Mátrakeresztes, w której od 1925 roku wytwarzano drewniane łyżki. Obiekt ten powiązała z atrakcyjnymi usługami w ośrodku narciarskim Mátraszentistván i zaprojektowała sanki, uwzględniając posiadane zasoby technologiczne, lokalny surowiec w postaci bukowego drewna, funkcjonalną prostotę ludowych tradycji oraz ergonomię. Wykorzystała także współczesny trend low tech.

Regenerative design

SCHOOL Faculty of Industrial Design, Moholy-Nagy
University of Art and Design in Budapest
SUPERVISOR DLA Koós Pál

The author of this work has set herself the task of developing a local, creative community, finding its creative opportunities, and placing them in the modern social and economic context, trying to answer the fundamental question: how to employ design to change the life a community which faces the consequences of system transformation? The designer has found a solution to that problem in a Hungarian village called Mátrakeresztes, whose inhabitants have produced wooden spoons since 1925. She has related this object to the attractions offered by the ski resort of Mátraszentistván and designed a sledge. In her project, she has taken numerous factors into consideration: the existing technological resources, the local material, namely beech wood, the functional simplicity of folk traditions, and ergonomics. She has also made use of the modern trend of low tech.



Dominika Jędrzejek

System bagażu wspomagający osoby niepełnosprawne na wózkach aktywnych

UCZELNIA Wydział Form Przemysłowych,
Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie

PROMOTOR dr hab. Marek Liskiewicz

Podróżowanie po świecie staje się coraz bardziej dostępne, także dla osób z dysfunkcjami ruchowymi. Brakuje jednak projektów funkcjonalnych bagażu dla tej grupy podróżników. Zaproponowany system składa się z mocowań i dwóch bagażu podręcznych, które dzięki uchwytom łatwo dopina się do ramy wózka. To sprawia, że zmniejsza się ciężar dźwigany przez osobę towarzyszącą. Eliminuje także dyskomfort osoby na wózku, która zwykle bywa zmuszona do trzymania bagażu na kolanach. Mocowania pozwalają na obrócenie przypiętej torby do przodu i swobodny przejazd przez wąskie przejście, a także założenie jej na plecy, gdy wózek jest składany do transportu. Torba jest jednostronnie usztywniona, po zapakowaniu nie traci swojej formy i nie zahacza o koła, a dostęp do zawartości bagażu ułatwia sztywna klapa na zamek.

Luggage system supporting disabled persons on active wheelchairs

SCHOOL Faculty of Industrial Design, Academy of Fine Arts in Kraków

SUPERVISOR dr hab. Marek Liskiewicz

Travelling around the world is becoming increasingly accessible, also for people with mobility impairments. However, there are still not enough projects of functional bags or suitcases for this group of travellers. This system consists of fastening elements and two hand luggage bags, which can be easily installed on the wheelchair's frame with their handles. Thanks to this, the accompanying person does not have to carry so much. What is more, the system reduces the discomfort experienced by the wheelchair user, who is usually forced to keep the bags on his or her lap. The fastenings enable turning the assembled bag to the front to move easily through narrow passages as well as placing it on the user's back when the wheelchair is folded for transportation. The bag is harder on one side, so it does not lose its shape after packing or get caught in the wheels. A stiff zipped flap ensures easy opening.



Katarína Jurčišínová

ANNA

UCZELNIA Wydział Projektowania Przemysłowego,
Akademia Sztuk Pięknych i Projektowania
w Bratysławie

PROMOTOR Doc. akad. soch. Ferdinand Chrenka

Wielofunkcyjne krzesło, które „rośnie” wraz z dzieckiem i może być przydatne nawet do 5 roku życia. Mebel ten może być wykorzystywany w czasie spożywania posiłków, zamieniać się w wieżę stosowaną w nauce metodą Montessori lub służyć jako fotel wraz ze stołem do rysowania czy zabawy. Autorka w swoim projekcie odnosi się do współczesnego, konsumpcjonistycznego modelu życia, w którym rodzice kupują o wiele więcej mebli i innych przedmiotów niż są potrzebne, więc część z nich nawet nie zostaje rozpakowanych. Projekt wielofunkcyjnego mebla jest bardziej przyjazny dla środowiska, pozwala mądrzej wykorzystywać zasoby i może być pomocny w nauce dziecka myślenia ekologicznego. Krzesło powstało we współpracy ze studiem projektowym Villo.

ANNA

SCHOOL Faculty of Industrial Design, Academy of
Fine Arts and Design in Bratislava

SUPERVISOR Doc. akad. soch. Ferdinand Chrenka

This multi-functional chair grows up along with the kid and can be used even with five-year-olds. The child can sit on it while eating; it can also be changed into a tower used in the Montessori method of education or serve as an armchair with a table suitable for drawing or playing. In her project, the author alludes to the modern consumerist lifestyle, with parents buying much more objects than is really necessary, so most of the furniture remains actually unpacked. The multi-functional chair is eco-friendly, helps to use the resources in a more sustainable way, and can support the development of an ecological way of thinking in the child. The chair has been created in cooperation with the Villo design studio.



Andrej Kmet'

STAIR – lite dębowe krzesło

UCZELNIA Wydział Projektowania Przemysłowego,
Uniwersytet Tomasza Bata w Zlinie

PROMOTOR Doc. MgA. ArtD. Martin Surman

Krzesło powstało z myślą o wnętrzach zarówno prywatnych, jak i publicznych. Głównym wyzwaniem projektowym było schodkowe oparcie, które tworzy integralną powierzchnię nośną od środka. W oparciu znajdują się przejścia pomiędzy kierunkami włókien drzewnych oraz ich połączenia z podłokietnikami i tylnymi nogami. Choć krzesło zostało stworzone z litego drewna dębowego, prezentuje się bardzo lekko. Elegancka, minimalistyczna konstrukcja mebla jest uzupełniona tapicerowanym siedziskiem ze sklejki. Praca dyplomowa powstała we współpracy ze słowackim producentem mebli z litego drewna dębowego, marką Javorina.

STAIR – solid oak chair

SCHOOL Faculty of Industrial Design, Tomas Bata
University in Zlín

SUPERVISOR Doc. MgA. ArtD. Martin Surman

This chair has been created for both private and public interiors. The main challenge faced by the designer was the stepped backrest, which forms an integral support surface from the inside. In the backrest, there are transitions between wood fibre directions and their connections with the armrests and back legs. Even though the chair is made of solid oak wood, it has a very lightweight look. Its elegant and minimal construction is complemented by an upholstered plywood seat. This graduation project has been developed in cooperation with the Slovak solid oak wood furniture producer Javorina.



Paulina Kwiatkowska

Tytan, krzem, powietrze

UCZELNIA Wydział Wzornictwa, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

PROMOTOR prof. Jerzy Porębski

Kolekcja obiektów, które wpływają na jakość powietrza w pomieszczeniach, w naturalny sposób oczyszczając je, regulując wilgotność oraz temperaturę. Tytan – w postaci farby – uwalnia pod wpływem światła aktywne jony, które wchodząc w reakcje z zanieczyszczeniami rozbijają je na nieszkodliwe substancje. Chłonna, bawełniana tkanina wzbogacona o panel zawierający tlenek krzemu służy do wyrównywania stężenia wilgotności pomiędzy pomieszczeniami. Na temperaturę ma wpływ specjalny, pikowany panel. Został wykonany z bawełnianej tkaniny wypełnionej pianką o dużym stopniu spienienia tak, aby w jej wnętrzu znajdowała się jak największa ilość unieruchomionego powietrza, będącego jedną z najbardziej izolacyjnych substancji. Kolekcja zwraca uwagę na jakość powietrza, a także sposób w jaki mają na to wpływ materiały, którymi się otaczamy.

Titanium, silicon, air

SCHOOL Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Warsaw

SUPERVISOR prof. Jerzy Porębski

This is a collection of objects which improve indoor air quality by purifying air in a natural way and by regulating humidity and temperature. Titanium, used as paint, releases active ions when exposed to light, which react with toxic substances, splitting them into harmless ones. The absorbent cotton fabric with a panel containing silicon oxide controls the levels of humidity, making them equal in various rooms. The temperature is modified by the special quilted panel. It is made of cotton fabric filled with thick foam: the high degree of foaming secures large amounts of immobilised air inside, which is one of the best insulating substances. This project draws attention to air quality and the way it is affected by the materials which surround us.



Mateusz Mioduszewski

ASHka – ceramika z popiołu

UCZELNIA Wydział Projektowy, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

PROMOTOR prof. Jerzy Wuttke

Projekt łączący wzornictwo z materiałoznawstwem. Autor postawił przed sobą zadanie jak najefektywniejszego wykorzystania i zagospodarowania popiołu – traktowanego zazwyczaj jako odpad – i stworzenia nowego materiału. W czasie prowadzonych badań eksperymentował z ilością wykorzystywanego popiołu a także testował różne rodzaje glin jako spoiwo, co w konsekwencji doprowadziło do powstania tworzywa, zawierającego 70 procent odpadu. Zbadał również fizyczne parametry materiału, współpracując z Wydziałem Inżynierii Materiałowej i Metalurgii Politechniki Śląskiej. W efekcie było możliwe stworzenie płytek o kształcie rombów, a powstałe tworzywo jest barwione i naturalnie kształtowane poprzez połączenia glin i popiołów. Częścią projektu jest prezentacja poszczególnych etapów pracy nad nowym materiałem.

ASHka – ash ceramics

SCHOOL Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Katowice

SUPERVISOR prof. Jerzy Wuttke

This project combines design and materials science. The author's goal was to make full use of ash, which is usually treated as waste – and create a new type of material. As he was doing his research, he experimented with the amount of the ash used and tested various kinds of clay as a binding material. As a consequence, he created a material containing 70% of waste. Moreover, the author examined the physical parameters of the material in cooperation with the Faculty of Materials Engineering and Metallurgy at the Silesian University of Technology. In result, he was able to develop diamond-shaped tiles: the newly created material was then dyed and naturally shaped by means of joining clay and ash. Another part of the project was the presentation of particular stages of work on the new material.



Magdalena Sabatowska

SOCIAL OVEN

UCZELNIA Wydział Projektowania Produktu,
Central Saint Martins College of Art and
Design, Londyn

PROMOTOR Jackie Piper

Dyplom jest społecznym eksperymentem, odbudowującym więzi sąsiedzkie. Projekt skupił się na emerytowanych mieszkankach bloków, które zostają zachęcane do wymiany domowych obiadów w zamian za sąsiedzką przysługę lub drobną zapłatę. Powstanie projektu zainspirowały m.in. wizyty, rozmowy i badania u mieszkańców blokowisk, które ujawniły zanikanie więzi w życiu sąsiedzkim, a także coraz częściej diagnozowaną depresję u osób starszych. Opakowany w kartonowe pudełko zestaw składa się z zeszytu na przepisy, tabliczki do wywieszenia menu przed drzwiami, kart przedstawiających alergeny i instrukcji obsługi. Zawiera również biodegradowalne opakowania na posiłki, naklejki służące zamknięciu pudełek i promowaniu usługi oraz terminal do kart płatniczych, ułatwiający ewentualną opłatę za posiłek. Pomysł był testowany wśród grupy emerytek z osiedla w Mysłowicach.

SOCIAL OVEN

SCHOOL Faculty of Product Design, Central Saint
Martins College of Art and Design, London

SUPERVISOR Jackie Piper

This graduation project is a social experiment aiming to rebuild bonds between neighbours. It concentrates on the retired women living in housing estates, who are encouraged to exchange homemade meals for a neighbourly favour or a small payment. The project has been inspired by numerous visits, interviews, and surveys carried out with the people living in blocks of flats: the research has demonstrated that social bonds among neighbours are gradually deteriorating and elderly people are more and more often diagnosed with depression. The subscription kit packed in a cardboard box includes a recipe notebook, a menu sign to hang on the door, allergen cards, and an instruction manual. It also contains biodegradable boxes for the food, stickers for closing the boxes as well as for promoting the service, and a contactless card terminal to enable payments for the lunch. The idea has been trialled on a group of retired women from a housing estate in Mysłowice, Poland.



Sylwia Sapała

STWORKI – projekt zabawki wspomagającej kreatywność dzieci w wieku przedszkolnym

UCZELNIA Wydział Form Przemysłowych,
Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie

PROMOTOR prof. dr hab. Piotr Bożyk

Celem tego projektu było oderwanie dzieci od elektronicznych gadżetów, przed ekranami których spędzają coraz więcej czasu, uzależniając się zarazem od takiej formy rozrywki. Alternatywą ma być kreatywna zabawa z użyciem zestawu drewnianych zabawek. Tworzą go trzy abstrakcyjne formy z otworami o różnej średnicy, 50 kołków o dopasowanych średnicach ze specjalnymi wycięciami. Zestaw zawiera także elastyczne połączenia, które mogą pomóc w spinaniu drewnianych elementów z cennymi dziecięcymi „znaleziskami” np. ze spaceru po lesie. Projekt służy rozwijaniu wyobraźni, budząc różne skojarzenia – jedni widzą w tworzących go elementach zwierzątka, inni potwory czy skomplikowane obiekty mechaniczne. Zestaw powstawał z uwzględnieniem zasad dotyczących bezpieczeństwa zabawek dla dzieci. Jest efektem współpracy z firmą Bajo.

CREATURES – design of a toy enhancing creativity in pre-school children

SCHOOL Faculty of Industrial Forms, Academy of Fine Arts in Krakow

SUPERVISOR prof. dr hab. Piotr Bożyk

The author's goal was to attract children's attention away from the electronic gadgets they spend so much time with, becoming addicted to this form of entertainment. As an alternative, she proposed creative play using a set of wooden toys, comprised of three abstract forms with holes of various sizes and 50 pegs with adequate diameters and special cuts. The set also includes flexible connecting elements used to attach the wooden components to children's precious finds brought from a park or a forest. The project is a boost for imagination and it evokes many associations: some people see animals in the shapes of the elements, others see monsters or complex machines. In the process of designing the toy, the author followed the standards of children's toy safety. The project has been created in cooperation with the Bajo company.



Bruno Szenk

TANGU – wielofunkcyjne narzędzie terapeuty pracującego z dzieckiem autystycznym

UCZELNIA Wydział Architektury Wnętrz i Wzornictwa, Akademia Sztuk Pięknych we Wrocławiu

PROMOTOR dr Krzysztof Kubasek

Czucie należy do najistotniejszych narzędzi poznawczych, jakimi posługujemy się w pierwszych latach życia. Dyplom ma za zadanie wesprzeć rozwój dzieci z określonymi deficytami. Był projektowany we współpracy z ekspertami zajmującymi się badaniem i terapią autyzmu. W efekcie powstał zestaw ośmiu wizualnie zbliżonych form, z których każda stanowi kombinację trzech zmiennych (twardość, ciężar, faktura) o dwustopniowej gradacji (mniej/bardziej). Mogą one być wykorzystywane do moderowanej przez terapeutę zabawy, przybierającej różne postaci, np. badanie, nazywanie, porównywanie, grupowanie. Doświadczając różnic pomiędzy pozornie identycznymi elementami zestawu, dziecko kształtuje kompetencje poznawcze, sensoryczne i koordynacyjne, a sposób wykonania zadań dostarcza wskazówek na temat aktualnego stopnia jego rozwoju.

TANGU – a multifunctional tool for therapists working with autistic children

SCHOOL Faculty of Interior Architecture and Design, Academy of Fine Arts in Wrocław

SUPERVISOR dr Krzysztof Kubasek

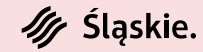
The sense of feeling is one of the essential cognitive tools people use in the first days of their lives. The goal of this project is to support the development of children with specific deficiencies. It has been designed in cooperation with experts specialising in autism diagnostics and therapy. The result of the works is a set of eight objects, similar in form, each constituting a combination of three variables (hardness, weight, texture) with two-level gradation (less/more). They can be used by therapists for organising activities for children in various ways: examining, naming, comparing, grouping. By experiencing the differences between the seemingly identical components of the kit, the children can shape their cognitive, sensory, and coordination competencies, whereas the manner in which they perform the tasks provides data on the present stage of their development.



Graduation Projects Platform 2018
www.graduationprojects.eu

mecenat
patronage

organizator
organiser



Zamek Cieszyn jest instytucją kultury współprowadzoną przez Samorząd Województwa Śląskiego.
Zamek Cieszyn is a cultural institution co-managed by the self-government of the Silesian Voivodeship.

partnerzy
partners



sponsor
sponsor

COMARCH

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

Dofinansowano ze środków Ministra
Kultury i Dziedzictwa Narodowego
Co-financed by the Ministry of Culture
and National Heritage



Dofinansowano z Międzynarodowego
Funduszu Wyszehradzkiego
Co-financed by the International
Visegrad Fund

kurator przeglądu
review curator

Stefan Mańka

wystawa
exhibition

2.03–31.03.2018
Zamek Cieszyn

6–16.06.2019
Pałac Kultury i Nauki w Warszawie
podczas European Design Festival
Palace of Culture and Science in Warsaw
during the European Design Festival

28.09–7.10.2019
Vienna Design Week

aranżacja wystawy
arrangement of the exhibition

Joanna Pastusińska i Karolina Hołdys-Nowak

projekty graficzne
graphic design

Agata Korzeńska i Paweł Krzywda, idee.pl

koordynator
coordinator

Wioletta Beczek, Małgorzata Jarema, Zamek Cieszyn

katalog
catalogue

redakcja
edited by

Marcin Mońka

tłumaczenie
translation

Martyna Szczepaniak-Woźnikowska, Translatorion

logo przeglądu
review logo

Tomek Budzyń

layout & dtp

Agata Korzeńska i Paweł Krzywda, idee.pl

druk
print

Drukarnia Archidiecezjalna, Katowice

nakład
print run

1000

© Zamek Cieszyn
Cieszyn 2019

ISBN 978-83-947478-6-2

wydawca
publisher

Zamek Cieszyn
ul. Zamkowa 3 abc
43-400 Cieszyn
www.zamekcieszyn.pl

ISBN 978-83-947478-6-2