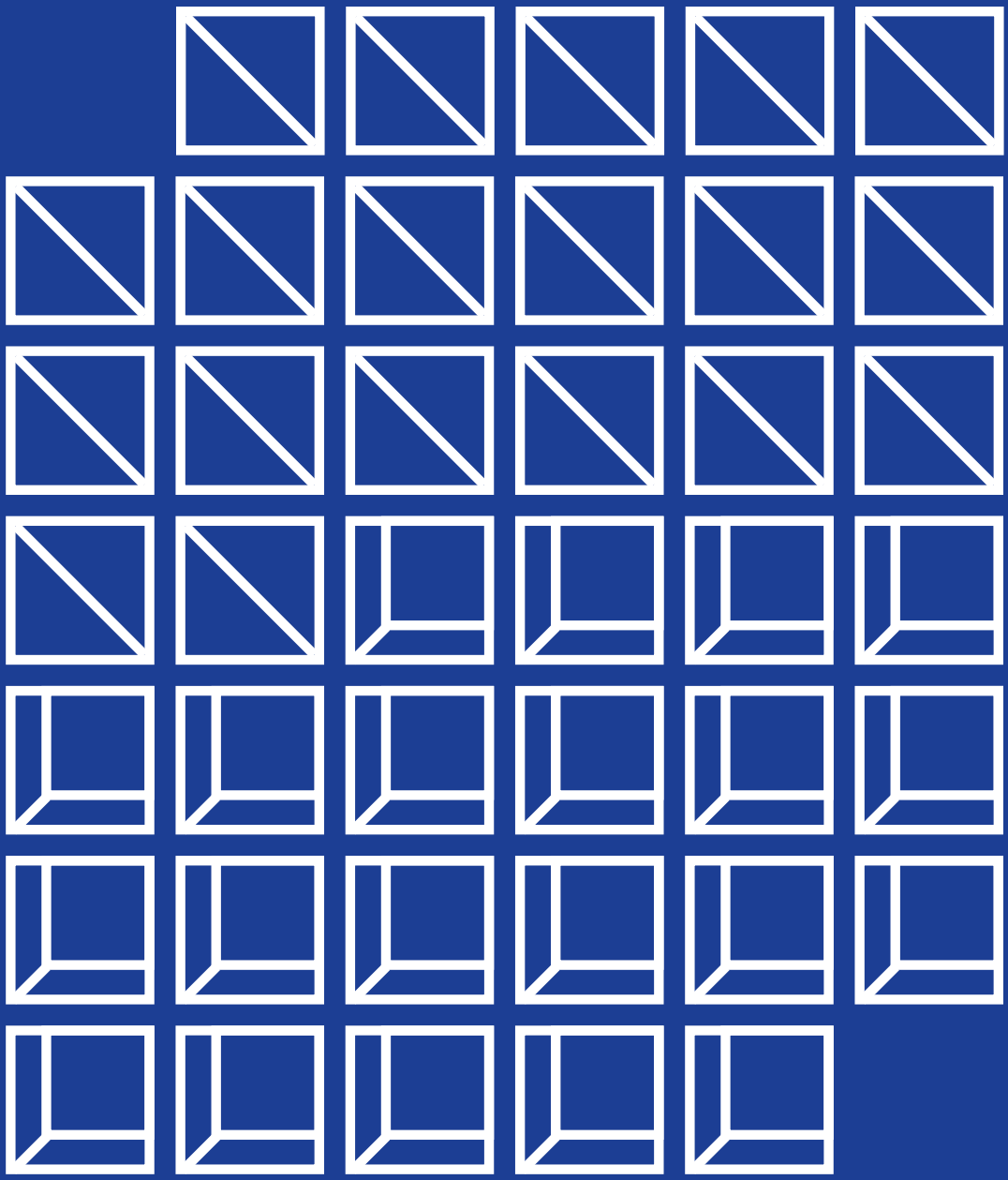
graduation projects 2017



graduation projects 2017

“G4” Central European Review of Design Graduation Projects 2017

www.graduationprojects.eu

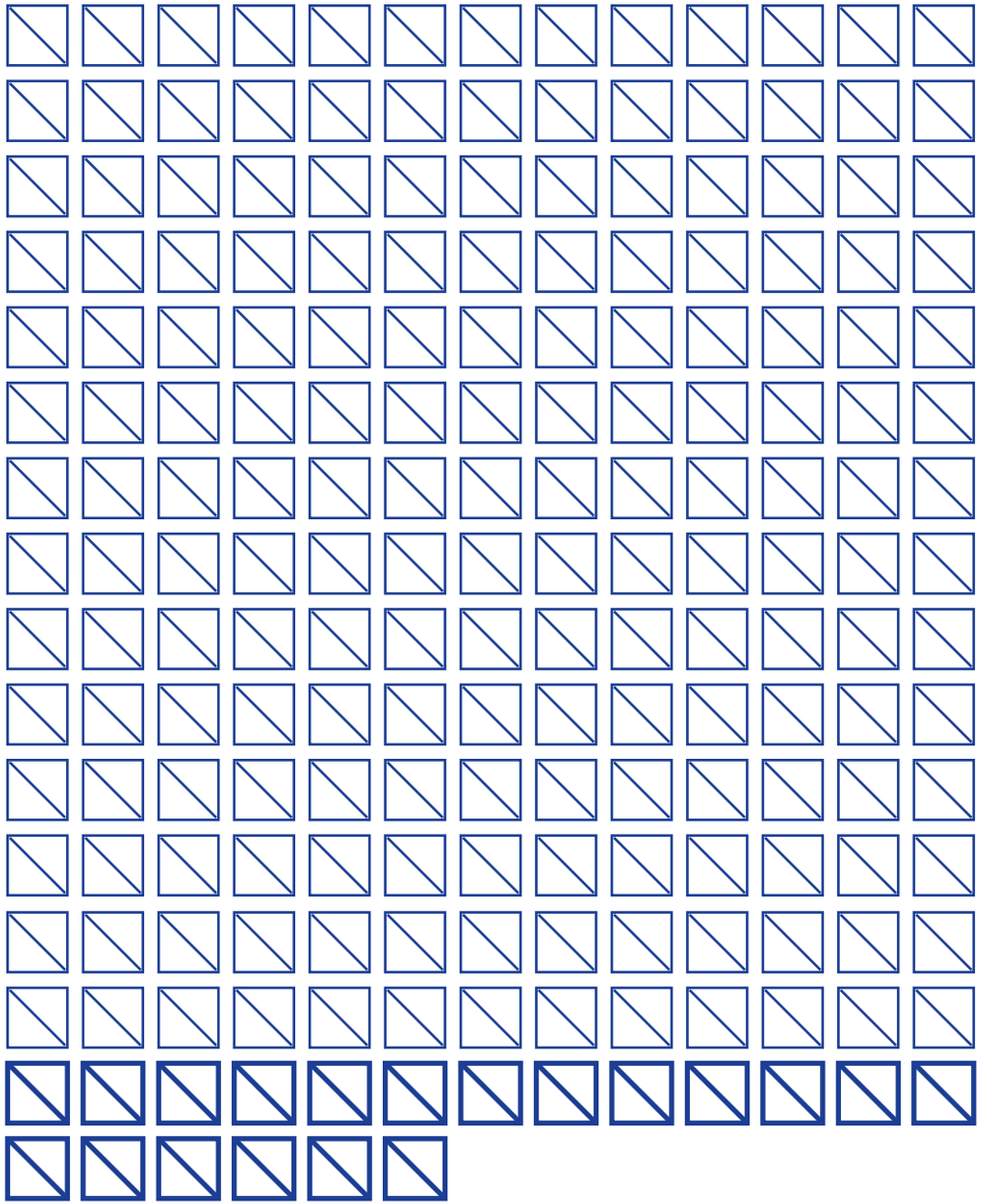
Cieszyn 2018

Spis treści
Table of Contents

Wstęp 8
Introduction 8

2d
Andrej Barčák SK 12
Małgorzata Buksińska PL 14
Andrej Čanecký SK 16
Lucia Gamanová SK 18
Dóra Hujber HU 20
Agnieszka Jucha PL 22
Anna Kaleta PL 24
Magdalena Karcz PL 26
Tamás Kósa HU 28
Kristóf Láng HU 30
Marina Lewandowska PL 32
Marta Michalska PL 34
Weronika Racz PL 36
Theresia Ruppertová CZ 38
Jakub Spurný CZ 40
Tereza Šmídová CZ 42
Lili Thury HU 44
Zuzana Uhalová SK 46
Aleksandra Zajdel PL 48

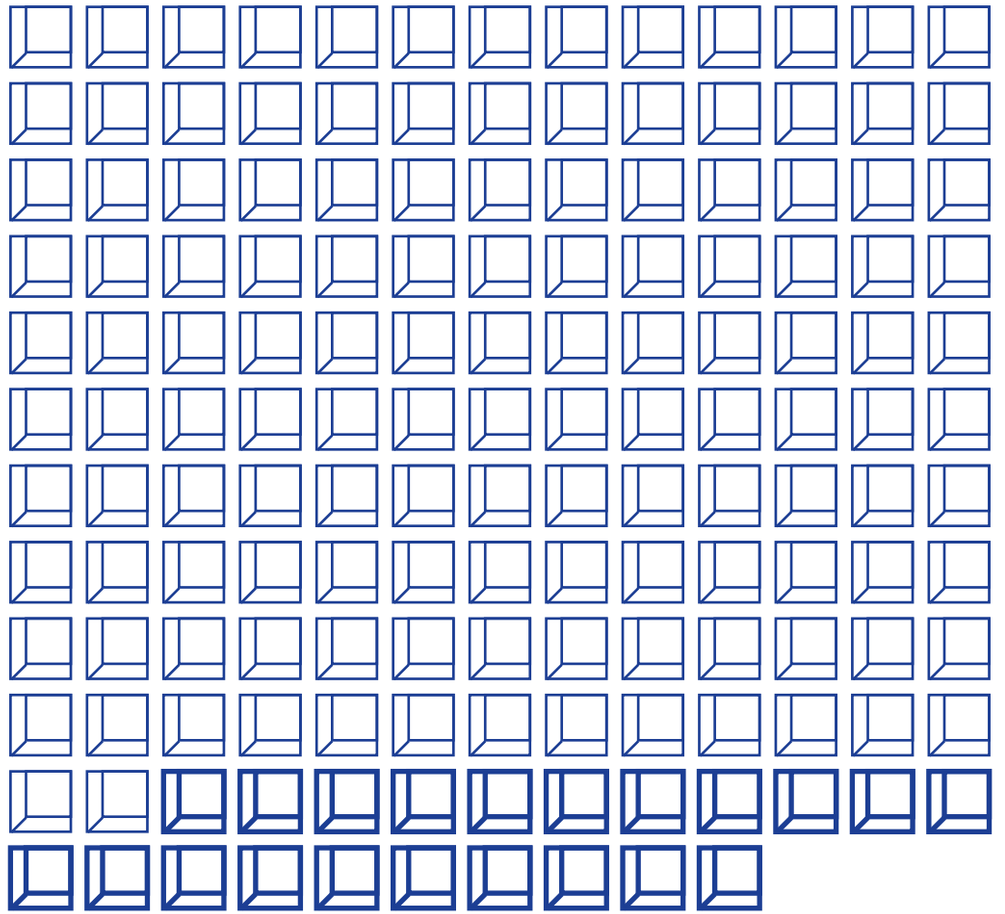
3d
Enikő Barbarics HU 52
Csaba Barna HU 54
Joanna Depczak PL 56
Ewa Dulcet PL
& Martyna Świerczyńska PL 58
Ján Forgáč SK 60
Marek Głogowski PL 62
Lucie Hájková CZ 64
Marek Kasperek PL 66
Mária Kobelová CZ 68
Klaudia Kowalczyk PL 70
Zsófi Lévai HU 72
Nela Maniewska PL 74
Paulina Morawa PL 76
Aleksandra Rutkowska PL 78
Veronika Šilhavá CZ 80
Nelli Szabó HU 82
Gabriela Szałańska PL 84
Aliz Török HU 86
Nina Woroniecka PL 88
Gabriella Veszprémi HU 90
Małgorzata Załuska PL 92



2d

201 zgłoszonych projektów
201 projects submitted

19 projektów zakwalifikowanych
19 projects qualified



3d

153 zgłoszone projekty
153 projects submitted

21 projektów zakwalifikowanych
21 projects qualified

sekcje wystawy
exhibition sections

w pracy
work

Małgorzata Buksińska PL 14
Anna Kaleta PL 24
Theresia Ruppertová CZ 38
Ján Forgáč SK 60
Marek Głogowski PL 62
Nela Maniewska PL 74
Gabriela Szałańska PL 84

witaj szkoło
back to school

Weronika Racz PL 36
Tereza Šmídová CZ 42
Enikő Barbarics HU 52
Csaba Barna HU 54

czas wolny
free time

Andrej Čanecký SK 16
Agnieszka Jucha PL 22
Tamás Kósa HU 28
Marina Lewandowska PL 32
Jakub Spurný CZ 40
Aleksandra Zajdel PL 48
Lucie Hájková CZ 64
Marek Kasperek PL 66
Aleksandra Rutkowska PL 78
Aliz Török HU 86

daje do myślenia
stop and think

Andrej Barčák SK 12
Lucia Gamanová SK 18
Magdalena Karcz PL 26
Kristóf Láng HU 30
Veronika Šilhavá CZ 80
Nelli Szabó HU 82

do kupienia
shopping list

Dóra Hujber HU 20
Marta Michalska PL 34
Joanna Depczak PL 56
Mária Kobelová CZ 68
Klaudia Kowalczyk PL 70
Zsófi Lévai HU 72
Gabriella Veszprémi HU 90

na pomoc
help needed

Lili Thury HU 44
Zuzana Uhalová SK 46
Ewa Dulcet PL
& Martyna Świerczyńska PL 58
Paulina Morawa PL 76
Nina Woroniecka PL 88
Małgorzata Załuska PL 92

Ewa Gołebiowska
dyrektor Zamku Cieszyn

Graduation Project to przegląd najciekawszych dyplomów studentów z Polski, Czech, Słowacji i Węgier studiujących kierunki projektowe, także poza granicami swoich krajów. Inicjatywa redakcji pisma 2+3D szybko rozwinęła się w ogólnopolskie wydarzenie, prezentujące najciekawsze prace w publikacji oraz na wystawie w Cieszynie. Od 2010r. przegląd zyskał środkowo europejski charakter a wystawa zaczęła wyjeżdżać za granicę. Tyle historii w tym miejscu wystarczy, choć warto dodać, że ilość zgłoszeń stale się powiększa i w 2017 roku jury oceniało 354 prace, o 52 więcej niż w roku ubiegłym. Aż 275 dyplomów nadesłano z Polski, 37 z Węgier, 28 z Czech i 14 ze Słowacji.

To co jest stałe, to liczba 40, bo corocznie tylko tyle dyplomów wybiera jury. Niełatwy i wieloetapowy to proces, w którym uczestniczyli: Marcel Benčík (1977), Filip Blažek (TYPO), Czesława Frejlich (2+3D), Hosszu Gergely (Hungarian Design Council), Simona Janišová (Slovak Design Center), Natalia Jakóbiec (Wzorro Design), Darja Jochimová (CZECHDESIGN), Agata Korzeńska (IDEE), Marcin Krater (Wzorro Design), Wojciech Kubiena (2+3D), Anna Palka (Zamek Cieszyn), Krisztina Somogyi (PLUSMINUS), Kuba Sowiński (2+3D), Lubomira Trojan (Zamek Cieszyn).

Ewa Gołebiowska
Director of the Castle Cieszyn

Graduation Projects is a review of the most interesting diploma works whose authors are Polish, Czech, Slovak, and Hungarian graduates of design studies, often defending their projects at foreign universities. The initiative of the 2+3D magazine rapidly evolved into a large-scale event, presenting the best Polish projects in the form of a publication and an exhibition in Cieszyn. In 2010, the review became international and since that time the exhibition has visited many countries. So much for history – although it is worth mentioning that the number of participants is growing with every year: in 2017, the jury evaluated 354 works, that is 52 more than in 2016. Out of these, 274 projects were from Poland, 37 from Hungary, 28 from the Czech Republic, and 14 from Slovakia.

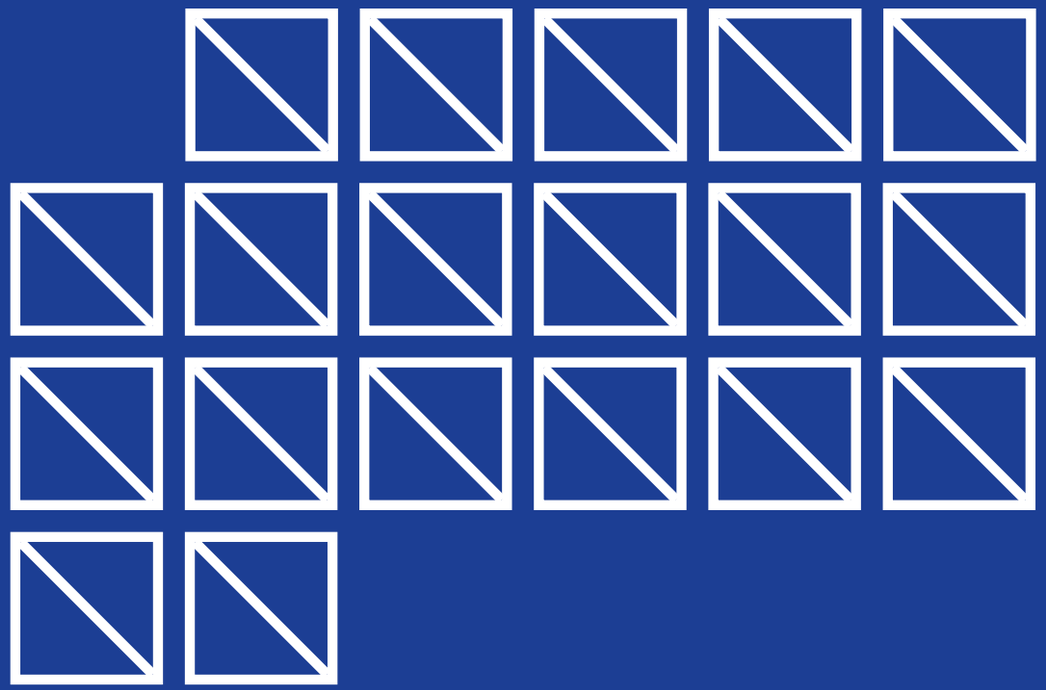
The one thing that has not changed is **40** – this is the number of the winning projects. They have been selected, in a long and complex process, by: Marcel Benčík (1977), Filip Blažek (TYPO), Czesława Frejlich (2+3D), Hosszú Gergely (Hungarian Design Council), Simona Janišová (Slovak Design Center), Natalia Jakóbiec (Wzorro Design), Darja Jochimová (CZECHDESIGN), Agata Korzeńska (IDEE), Marcin Krater (Wzorro Design), Wojciech Kubiena (2+3D), Anna Palka (Zamek Cieszyn), Krisztina Somogyi (PLUSMINUS), Kuba Sowiński (2+3D), and Lubomira Trojan (Zamek Cieszyn).

Przegląd ma dwie kategorie, grafikę użytkową (201 nadesłanych prac) i wzornictwo (153 prace), przy czym trzeba mieć świadomość, że granica pomiędzy pracami graficznymi a wzorniczymi zaciera się, a młodzi projektanci wchodzą w zupełnie nowe obszary i chętnie eksperymentują. Równie chętnie angażują się w szukanie rozwiązań problemów, które znają z własnego życia. Wspierają lokalne organizacje, promują rzemiosło i ekologiczne materiały, wynajdują nowe sposoby pomocy osobom chorym i niepełnosprawnym. Współpracują ze specjalistami a swoimi pomysłami chcą dzielić się z innymi (open source).

Graduation Projects nie tylko odzwierciedla zmiany, jakie dokonują się we współczesnym wzornictwie, jest lustrem odbijającym niełatwą rzeczywistość. To na nią reagują młodzi projektanci, wykorzystując narzędzia swojego zawodu i własną wrażliwość do szukania odpowiedzi na wyzwania świata, w którym żyją. Życzmy im powodzenia!

The review is divided into two categories: graphic design (201 submitted projects) and product design (153 submitted projects). However, the division between the two is becoming blurred, as the young designers are eager to enter completely new areas and to experiment. Their goal is to find solutions to the problems they know from their own experience. They support local organisations, promote handicraft and ecological materials, find new ways to help sick and disabled people. They cooperate with specialists and want to share their ideas with others in the open-source model.

The Graduation Projects review reflects not only the changes occurring in modern design but also the difficult circumstances of everyday life. The young designers react to these difficulties, making use of their education and skills as well as of their sensibility enabling them to face the challenges posed by the world they live in. Let's wish them the best of luck!



Andrej Barčák

andrej.barcak@gmail.com

Redizajn

Redesign

UCZELNIA Wydział Komunikacji Wizualnej, Akademia Sztuk Pięknych i Projektowania w Bratysławie
PROMOTOR doc. Mgr. art. Pavol Bálik

SCHOOL Department of Visual Communication, Academy of Fine Arts and Design in Bratislava
SUPERVISOR doc. Mgr. art. Pavol Bálik

Redesign to termin oznaczający zachowanie lub przekazanie pewnych funkcjonalnych cech oryginalnego produktu i jego adaptację do nowych warunków. Użyciu tego określenia często towarzyszy jednak pewien chaos. Terminy takie jak facelift, rebrand, refresh, restart, tuning, renewal, update, revision, reduction czy reform są stosowanie do opisu pewnych technik, lecz ich definicja nie jest jasna. Autor postanowił więc nieco ją uporządkować, i zaproponował siedem podstawowych sposobów myślenia o redesign. Są to Refresh, Revision, Restart, Retouch, Revival, Receive and Hack. Dla każdej kategorii zebrał kluczowe informacje, odszukał podobieństw między nimi oraz ustalił określone zasady. W swojej pracy koncentruje się na metodach „przeprojektowania" i procesach wykorzystywanych w cyklu zmian. Publikacja zawiera również wywiady z projektantami i bogatą historię projektowania logo. Teoretyczna część znalazła odbicie w końcowej pracy, w której autor zastosował zdefiniowany przez siebie redesign.

Redesign refers to the act of transferring some functional features of an original product and adapting them to new conditions. However, this word is often used in a confusing way. Terms such as facelift, rebrand, refresh, restart, tuning, renewal, update, revision, reduction, or reform describe certain techniques, but their definitions are unclear. The author of the project decided to make them clearer and proposed seven basic ways of thinking about redesigning. These are Refresh, Revision, Restart, Retouch, Revival, Receive, and Hack. He collected key information for each category, found similarities between them, and established definite rules. In his work, he concentrated on methods of redesigning and the processes used in the change cycle. Moreover, the publication includes interviews with designers and a detailed history of designing a logotype. The theoretical part is reflected in the final work, in which the redefined redesign was employed.

Małgorzata Buksińska

malgorzata.buksinska@gmail.com

Projektant i zleceniodawca. Poradnik współpracy

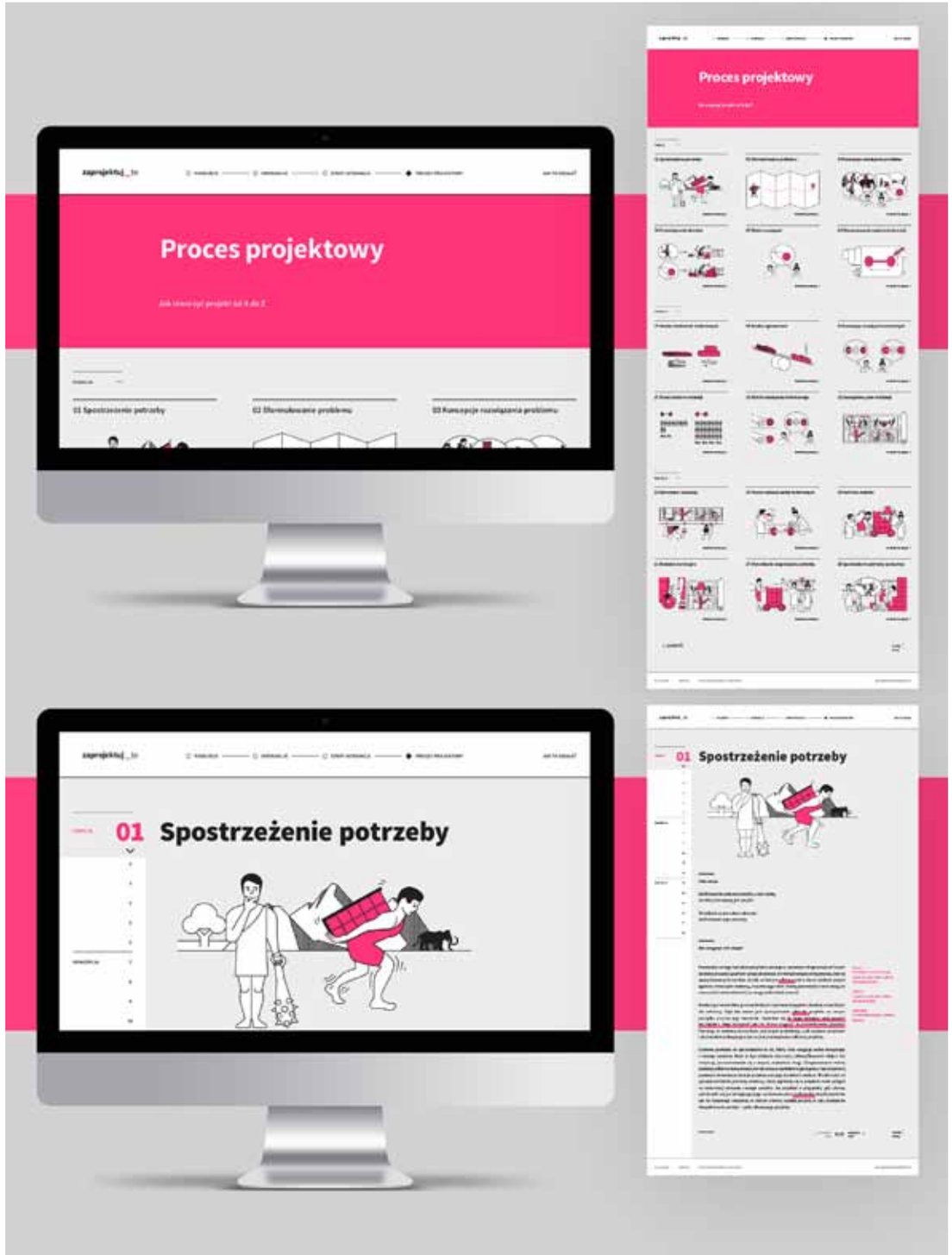
Designer and Client. Cooperation Guide

UCZELNIA Wydział Projektowy, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
PROMOTOR dr hab. Tomasz Bierkowski

SCHOOL Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Katowice
SUPERVISOR dr hab. Tomasz Bierkowski

Poradnik jest narzędziem ułatwiającym współpracę projektanta graficznego i zleceniodawcy, kierowanym głównie do początkujących projektantów. To aplikacja osadzona w stronie internetowej, umożliwiająca użytkownikowi całościowe spojrzenie na pracę nad projektem oraz na relację między projektantem a zleceniodawcą oraz projektem a odbiorcą. Uniwersalność narzędzia przejawia się w możliwości zastosowania go do różnych stadiów projektu. Sugerowana ścieżka użytkownika, zawarta w instrukcji, prowadzi odbiorcę liniowo po kolejnych częściach narzędzia. Stopień trudności i szczegółowości omawianych tematów rośnie wraz z zagłębianiem się w poszczególne części modelu, jednocześnie każda z nich jest spójną całością, umożliwiającą odbiorcy wybiórcze korzystanie z modelu. Poradnik wskazuje możliwe rozwiązania, perspektywy, ale nie daje gotowych rozwiązań.

This guide facilitates the cooperation between graphic designers and their clients. It is a web-based application enabling users to adopt a global perspective of the project and the relationship between the designer and the client as well as the one between the project and its addressee. The tool can be universally used at many stages of the project. Following the instructions, the user is guided in a lineal way through all the components of the app. The levels of difficulty and detail of the subjects covered in the guide get higher as the user analyses the subsequent elements – and at the same time, each element is a coherent whole so the model can be used in parts. The guide suggests possible ideas – it does not provide readymade solutions.



Andrej Čanecký

andrej.canecky@gmail.com

Książka autorska

Author's book

UCZELNIA Wydział Komunikacji Wizualnej, Akademia Sztuk Pięknych i Projektowania w Bratysławie
PROMOTOR prof. Stanislav Stankoci

SCHOOL Department of Visual Communication, Academy of Fine Arts and Design in Bratislava
SUPERVISOR prof. Stanislav Stankoci

Historia w formie książki pod nazwą *3/11* jest połączeniem klasycznej książki tekstowej, ilustrowanej publikacji oraz komiksu z ekspresyjną typografią. Specyficzne sposoby pracy z formą są wybierane według treści, emocji i znaczenia tekstu. W tej publikacji tekst stara się być jak najkrótszy poprzez wybór określonej wizualnej narracji. Ilustracje oraz formy komiksowe posłużyły jako ekwiwalent opisów, scen akcji i określających emocje poprzez użycie rozwiązań typograficznych. W ten sposób pomogły pozbyć się opisów nastrojów, intensywności głosu czy wypowiedzi dialogu. Typografię w tej książce tworzą kroje pisma Good oraz Evil, które powstały dla tej publikacji i są zarazem częścią pracy dyplomowej z komunikacji wizualnej w Vysokej Škole Výtvarných Umení w Bratysławie.

The story in the form of a book titled *3/11* is a combination of a traditional book with text, an illustrated book, and a comic book with expressive typography. The special ways of working with form are selected according to the content, emotion, and meaning of the text. In this publication, the textual layer is as short as possible thanks to the choice of a definite visual narrative. Illustrations and comic book elements are equivalents of descriptions, action scenes, and emotional fragments expressed by typographic techniques. This way, the descriptions of moods, voice levels, or intensity of dialogues were excluded from the book. Two typefaces – Good and Evil – were created for the book and form a part of this graduation project in the field of visual communication in the Academy of Fine Arts and Design in Bratislava.

Lucia Gamanová

lucia.gamanova@gmail.com

Gradient Diary

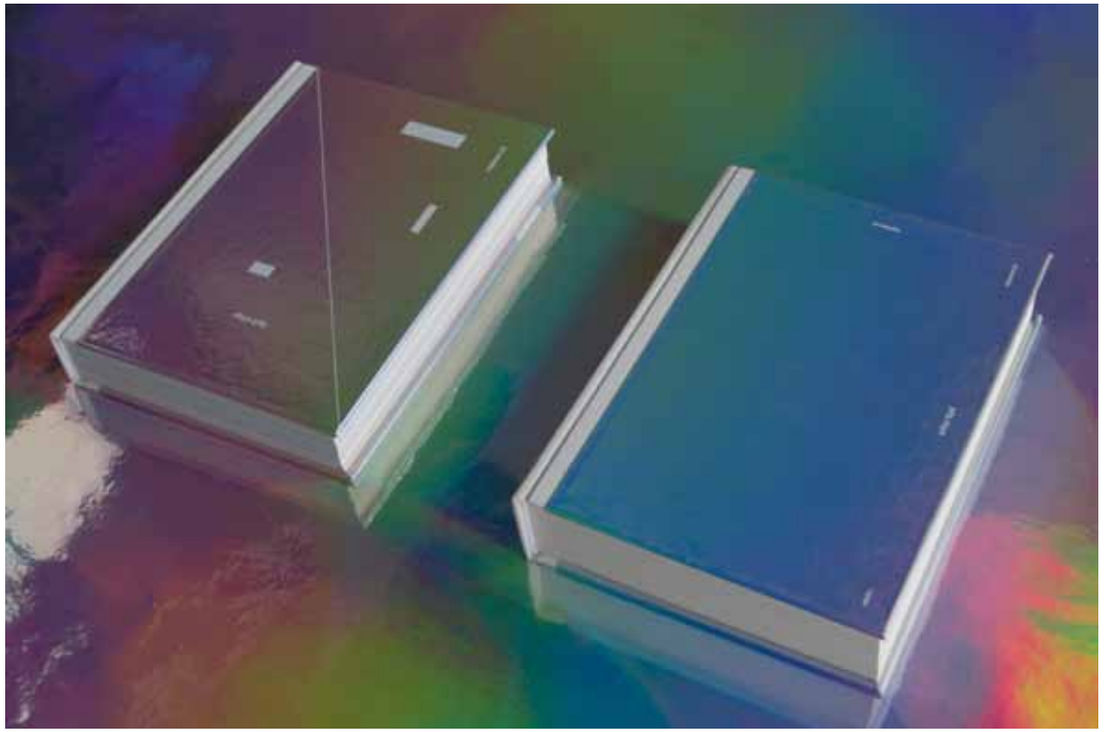
Gradient Diary

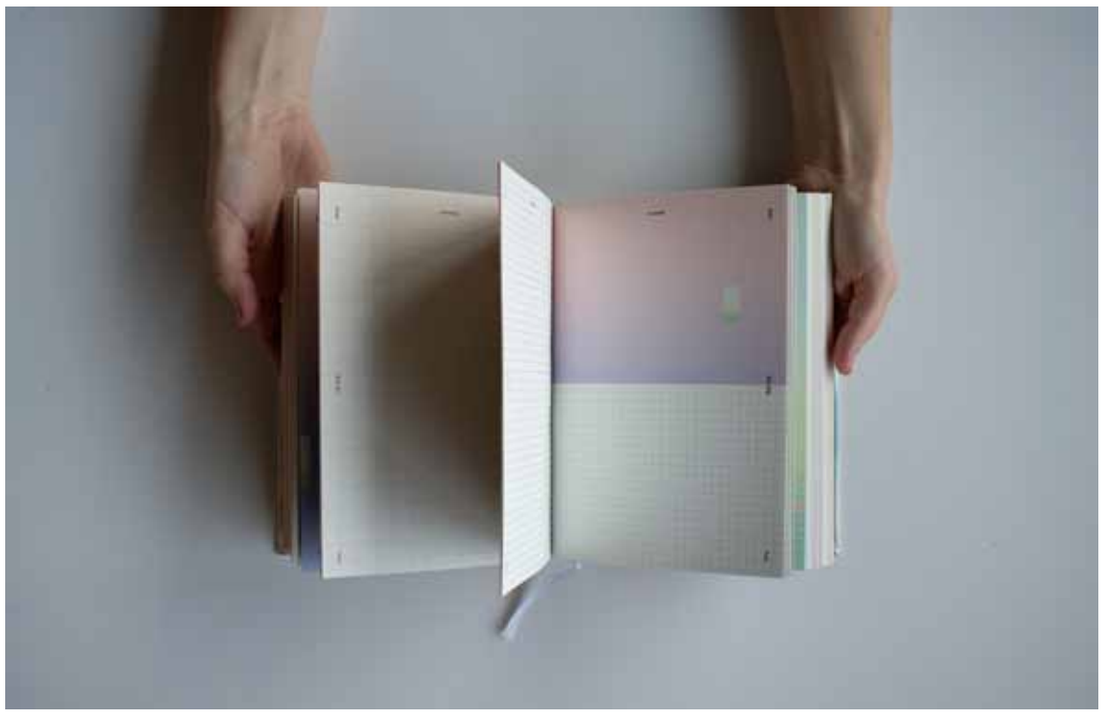
UCZELNIA Wydział Komunikacji Wizualnej, Akademia Sztuk Pięknych i Projektowania w Bratysławie
PROMOTOR doc. Marcel Benčík

SCHOOL Department of Visual Communication, Academy of Fine Arts and Design in Bratislava
SUPERVISOR doc. Marcel Benčík

Projekt jest efektem analizy osobistego pamiętnika i plannera jako medium, które z jednej strony musi spełniać szereg warunków czysto użytkowych, z drugiej ma być atrakcyjny wizualnie oraz odzwierciedlać osobowość właściciela. Autorka postanowiła na nowo zdefiniować standardy pamiętnika jako przestrzeni łączącej to, co prywatne, z tym co wspólne, czyli dostępne w postaci niezapisanego jeszcze egzemplarza. Projekt ma jednak formę otwartą. Oryginalny pamiętnik jest stopniowo zapełniany informacjami, a każda kolejna strona wchodzi w interakcje z użytkownikiem. Autorka bada relacje pomiędzy wewnętrznym a zewnętrznym i na tych biegunach umieszcza dwie formy pamiętnika – w jednej jesteśmy swoim odbiciem w lustrze, a druga staje się jego redukcją. Dwa rozwiązania rozciągają się poza granice samego dziennika, są czytelne wizualnie, mimo że mają różne parametry. Dziennik staje się przestrzenią, w którą wchodzimy i tworzymy własne treści. Zmienne jest pole pisania, bo każdy arkusz ma swoją indywidualną specyfikę.

The project is the result of the analysis of the concept of a personal diary and planner as a medium which on the one hand must meet a series of typically functional conditions and on the other – be visually attractive and reflect the personality of its owner. The author decided to redefine the standard idea of a diary as a space combining the private and the public, i.e. available in the form of a blank copy. The project is of an open nature. The original diary is gradually filled with details and each following page interacts with the user. The author studies the relationship between the internal and the external and this is where she places the two opposite forms of the diary: in one of them, you become your mirror reflection, and in the other – its reduction. The two solutions extend beyond the borders of a diary as such, they are visually legible despite having different parameters. The diary is a room you enter to create your own message. The area of writing is changeable, as each page has its own individual character.





Dóra Hujber

hujberdo@gmail.com

Ligma

Ligma

UCZELNIA Wydział Projektowania Graficznego, Uniwersytet Zachodnich Węgier w Sopronie
PROMOTOR Katyi Ádám

SCHOOL Graphic Design Department, University of West Hungary in Sopron
SUPERVISOR Katyi Ádám

Ligma jest fontem przeznaczonym do tworzenia tytulariów, przede wszystkim pisanych wielkim stopniem pisma. Inspiracją stały się neonowe znaki z zeszłego stulecia, które zawierają mnóstwo twórczych detali, rozwiązań typograficznych i połączeń. Te cechy neonów przewijają się również w przygotowanym kroju pisma. System znaków zawiera znaki alternatywne, dzięki czemu użytkownik może tworzyć różnorodne, kolorowe i niepowtarzalne napisy, tytuły czy zestawienia liter. System zawiera także znaki interpunkcyjne i przestankowe.

Ligma is a font designed to create headlines and titles, especially those large in size. The project was inspired by neon signs from the 20th century, full of creative and intriguing details, typographic devices, and combinations. All these features are reflected in the typeface created by the author. The system contains alternative signs, it can be used to make diverse, colourful, and unique headlines, titles, or other sets of letters. Punctuation marks are included in the type too.

Agnieszka Jucha

agjucha@gmail.com

Strony rodzinne – identyfikacja wizualna Filharmonii Podkarpackiej im. Artura Malawskiego w Rzeszowie

Visual identity for Artur Malawski Philharmonic Hall in Rzeszów

UCZELNIA Wydział Form Przemysłowych, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie
PROMOTOR dr Barbara Widłak

SCHOOL Faculty of Industrial Design, Academy of Fine Arts in Kraków
SUPERVISOR dr Barbara Widłak

Autorka projektu uspójniła wszystkie elementy promocyjne poprzez zastosowanie ograniczonych środków graficznych i wprowadzenie tożsamych layoutów w publikacjach, plakatach, biletach i karnetach, co uporządkowało system, który w przyszłości można rozbudowywać o kolejne elementy. Kształt logo – litera F– nie tylko nawiązuje do charakteru budynku i znajdujących się na nim mozaik, ale również do herbu Rzeszowa. Geometryczny znak stał się bazą, na której zostały zbudowane wszystkie elementy graficzne. Zaprojektowane piktogramy instrumentów oraz pozostałe znaki muzyczne są elementem, który łączy różne materiały promocyjne dotyczące tego samego wydarzenia. Nowa identyfikacja ma unikatowy charakter, jest pozbawiona sztampowości, łącząc klasyczny krój pisma z nowoczesnym nawiązuje do tradycji, ale we współczesnej odsłonie. Podobnie potrafi połączyć słuchaczy w różnym wieku i z różnych pokoleń, dostosowując się do ich oczekiwań wizualnych.

The author harmonised all promotional materials using simplified graphic elements and identical layouts in publications, posters, tickets, and vouchers. This way, the uniform and well-organised system can be extended by additional components. The shape of the logotype – the letter F – refers not only to the function of the building and the mosaics which can be seen inside it but also to the emblem of the city of Rzeszów. All graphic elements are based on this geometric sign. The pictograms of instruments and other musical signs are the common element of all promotional materials concerning one event. The new visual identity is really unique and original; combining classic and contemporary typeface, it refers to tradition in a modern fashion. What is more, the design constitutes a link between music lovers of various ages and generations, as it can adapt to various visual expectations.

Anna Kaleta

aniakaletaa@gmail.com

O komunikacji wizualnej w architekturze

About visual communication in architecture

UCZELNIA Wydział Projektowy, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
PROMOTOR dr hab. Tomasz Bierkowski

SCHOOL Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Katowice
SUPERVISOR dr hab. Tomasz Bierkowski

Publikacja poświęcona podstawowym zagadnieniom związanym z projektowaniem komunikacji wizualnej w architekturze, zarówno rodzajom komunikatów, jak i roli projektanta w zespole. Jej ideą jest chęć zwiększenia efektywności współpracy pomiędzy architektami a projektantami. Książkę podzielono na 4 rozdziały, które traktują o historii pisma w architekturze, wyjaśniają czym jest komunikacja wizualna, prezentują jakie funkcje komunikacja wizualna pełni w różnych kontekstach (np. lotnisko, biurowiec czy miasto) oraz dokumentują przedsięwzięcia realizowane w interdyscyplinarnych zespołach. Zawiera także przykładowe dobre praktyki oraz nowatorskie, całościowe projekty. Książka jest skierowana przede wszystkim do architektów udowadniając, że z połączenia wysiłków architektów i projektantów 2d płyną duże korzyści.

The publications covers basic subjects related to designing visual identity in architecture: both to the possible types of communication and to the role of designers. Its goal is to improve the effectiveness of collaboration among architects and designers. The four chapters forming the book show the history of written elements in architecture as well as explain what visual communication is and what functions it has in various environments (e.g. an airport, an office building, or a city). The book also documents several projects realised by interdisciplinary teams. It presents good practices and other innovative comprehensive projects. The target readers of the book are mainly architects, as it proves that their cooperation with 2D designers can be really fruitful.

Magdalena Karcz

magieny.mk@gmail.com
https://vimeo.com/magdakarcz

Polska Typografia Awangardowa. **Projekt publikacji wraz z zestawem popularyzatorskim**

Polish Avant-Garde Typography. **Publication design with educational materials**

UCZELNIA Wydział Grafiki i Malarstwa, Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi
PROMOTOR dr hab. Sławomir Kosmynka

SCHOOL Faculty of Graphics and Painting, Academy of Fine Arts in Łódź
SUPERVISOR dr hab. Sławomir Kosmynka

Inspiracją dla książki stało się 100-lecie Awangardy w Polsce. Jej autorka pragnie upowszechnić wiedzę o dziedzictwie polskiej typografii i projektowaniu druku. Autorka korzysta z narzędzi dostępnych już dla twórców sprzed stulecia, takich jak np. fotomontaż czy krój pisma z epoki – Paneuropa w zdigitalizowanej formie. Wybrane elementy, w tym strony rozdziałowe, okładka oraz zestaw pocztówek powstały w technice druku typograficznego. Autorka ograniczyła się do 2 kolorów: czarnego i magenty użytej jako „nowa czerwień" – kolor sygnałowy współczesności. Projektantka kieruje także uwagę odbiorcy na konkretne aspekty prac – literę, kompozycję, układ. Awangardowe jest myślenie w kategorii postępu i czasów, w których się tworzy, stąd część dyplomu dotyczy digitalizacji 100 znaków typograficznych (liter oraz cyfr alfabetu) z wybranych dzieł i udostępnienia ich na stronie www.100typo.pl. Częścią pracy jest także zestaw kart do gry edukacyjnej typu memory game.

Fotografia: Aleksander Drożdżewski

The book was inspired by the 100th anniversary of the Polish Avant-Garde movement. The author's goal was to promote and recall the legacy of Polish typography and print design. She made use of techniques and tools used by artists 100 years ago, e.g. photomontages or the digitalised version of the old Paneuropa typeface. Some elements, including chapter pages, the book cover, and a set of postcards, were composed by manual typesetting . The author reduced the use of colours to black and magenta, the latter being "the new red", the signal colour of the present times. She wanted to highlight such aspects of presented works as typography, composition, and layout. To demonstrate the avant-garde and progressive attitude in the context of modernity, she digitalised 100 typographic elements (letters and digits) from selected works, which can be accessed and downloaded at www.100typo.pl. As part of her project, the author also designed a set of educational cards forming a memory game.

Photo: Aleksander Drożdżewski

Tamás Kósa

tamas.kosa.grafika@gmail.com
https://vimeo.com/240543338

Uziq Sans

Uziq Sans

UCZELNIA Wydział Grafiki, Uniwersytet Sztuki i Projektowania Moholy-Nagya w Budapeszcie
PROMOTOR Balla Dóra, DLA

SCHOOL Graphic Design Department, Moholy-Nagy University of Art and Design, Budapest
SUPERVISOR Balla Dóra, DLA

Centralnym elementem systemu stał się animowany krój pisma. Ruch wynika w nim ze zmiany szerokości elementów konstrukcyjnych znaków, poddanych podobnym wpływom, jakie mogą wywierać określone częstotliwości dźwięku. Cechy obu odmian fontu – zarówno w postaci kinetycznej, jak i statycznej – zostały zaprezentowane na przykładzie fikcyjnej konferencji muzycznej pod nazwą „Uziq Musical Conference", odbywającej się w budynku Kodály Központ w Pécs. Autor pracy stworzył identyfikację wydarzenia, wykorzystując rodzinę pisma Uziq Sans zarówno w mediach analogowych, jak i cyfrowych, a także na fasadzie budynku. Dopracowanych w wersji kompletnej do użycia zostało osiem odmian różniących się szerokością kreski.

The main element of the system is the animated typeface. Its movement results from a change in the weight of the letterforms that are affected by the strength of specified frequency ranges in sound. The features of both the kinetic and static versions of the font were presented through an example of a fictional musical conference, named "Uziq", taking place in the building of Kodály Központ in Pécs. The author created the identity of the event using the Uziq Sans type family in offline and online media, including the building's façade. There are eight complete and ready to use versions of the type, differing in weight.

Kristóf Láng

lang.kristof@gmail.com
https://www.babelfont.com/

Babel

Babel

UCZELNIA Wydział Grafiki, Uniwersytet Sztuki i Projektowania Moholy-Nagya w Budapeszcie
PROMOTOR Associate Prof. Vargha Balázs

SCHOOL Graphic Design Department, Moholy-Nagy University of Art and Design, Budapest
SUPERVISOR Associate Prof. Vargha Balázs

Praca opiera się na serii wydrukowanych drukarką 3D obiektów oraz eksperymentalnych fontach. Bazą jest 26 liter alfabetu łacińskiego, które nie zmieniły się właściwie od 2000 lat. Ich wizualne odwzorowanie oddaje 9 głównych obiektów. Stworzony na tej podstawie zestaw glifów pozwolił poszerzyć eksperymentalny krój pisma o 178 dodatkowych znaków, pochodzących ze zmieniających się punktów widzenia przestrzennych obiektów. W ten sposób powstały alternatywne znaki literowe. Celem projektu jest pokazanie konieczności użycia znaków graficznych, ale i podkreślenie względności współczesnych form literowych. A jego nieprzypadkowo wybrana nazwa – Babel – w symboliczny sposób nawiązuje do procesu: wizualnego demontażu i rekonstrukcji, spontanicznego formowania znaków bez ich językowego osadzenia, a także architektonicznego wygląd liter-konstrukcji, kojarzących się z klockami komunikacji. Krój pisma i modele 3D są dostępne za darmo do użytku osobistego oraz komercyjnego.

Babel is a series of 3D-printed objects and an experimental typeface. It is based on the 26 letters of the Latin alphabet, which have remained practically unchanged for 2000 years. They are visually represented by the nine main objects. A set of glyphs modelled on that extended the typeface by 178 additional symbols, which present the changing perspectives of the spatial object. This way, alternative characters were created. The goal of the project is to demonstrate the need for using graphic signs and to emphasise the relativity of modern letterforms. The very name of the project – Babel – refers to the process of visual dismantling and reconstruction, the spontaneous formation of visual signals that remain uninterpretable without lingual embedding, and the architectural look of the letter-constructions which are like building blocks of communication. The typeface and 3D models are available for free personal and commercial use.

Marina Lewandowska

lewmarina@gmail.com
https://www.behance.net/gallery/57721359/Centre-of-Polish-Sculpture

Identyfikacja wizualna Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku

Visual identity for the Centre of Polish Sculpture in Orońsko

UCZELNIA Wydział Grafiki i Sztuki Mediów, Akademia Sztuk Pięknych we Wrocławiu
PROMOTOR adiunkt Łukasz Paluch

SCHOOL Faculty of Graphic Arts and Media Art, Academy of Fine Arts in Wrocław
SUPERVISOR adiunkt Łukasz Paluch

Inspiracją stała się sztuka abstrakcyjna, zarówno w rzeźbie, jak i projektowaniu graficznym oraz sztukach plastycznych. Zagadnienia związane ze sztuką abstrakcyjną autorka opisała w pracy teoretycznej „Różne formy abstrakcji w sztuce i projektowaniu graficznym na podstawie wybranych prac XX wieku". Oprawa graficzna pracy współgra ze stylem opracowań w ramach identyfikacji. Identyfikacja opiera się na potrzebie określenia wyraźnej tożsamości i pozostawienia swobody dla materiałów graficznych, powstających na okoliczność wystaw i wydarzeń. Jej podstawą jest neutralny znak, składający się z linii wyznaczających 3 główne kierunki: horyzontalny, wertykalny i diagonalny, a symbolizujący przestrzeń różnorodnej działalności Centrum. W skład projektu wchodzą: papier firmowy, wizytówka, teczka, koperty, identyfikatory, księga znaku, broszura z mapą, folder opisujący Centrum, zakładki do książki oraz pocztówki.

The project was inspired by abstract expressions in sculpture, graphic design, and plastic arts. The issues related to abstract art are discussed in the author's theoretical work "Various forms of the abstract in art and graphic design on the example of selected 20th-century works". The graphic layout of the work corresponds to the created visual elements, based on the need for defining clear identity and leaving more freedom for graphic materials designed for exhibitions and other events. The main element is a neutral sign built of lines pointing at three main directions: horizontal, vertical, and diagonal; they symbolise the diversity of the institution's activities. The project consists of letterhead paper, cards, files, envelopes, badges, the brand book, a brochure with a map, a booklet presenting the Centre, bookmarks, and postcards.

Marta Michalska

michalskammarta@gmail.com

Chleb nasz powszedni.
projekt koncepcyjny identyfikacji wizualnej i opakowań dla młyna zbożowego

Our daily bread.
concept design of visual identity and packages for a flour mill

UCZELNIA Katedra Wzornictwa Przemysłowego, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie
PROMOTOR dr Barbara Widłak

SCHOOL Faculty of Industrial Design, Academy of Fine Arts in Kraków
SUPERVISOR dr Barbara Widłak

Projekt identyfikacji młyna zbożowego w Przesławicach, którego historia liczy ponad 700 lat. W logotypie wykorzystano motyw gryfa, obecnego na herbie Jaksy Gryfity, który zapoczątkował rozwój młynarstwa na Ziemi Miechowskiej. Względy ekonomiczne wymusiły konieczność stworzenia łatwo modyfikowalnego systemu opakowań. Mąka pakowana jest w papierowe torby typu doypack z doklejanymi etykietami. Informacje na opakowaniu mają formę czytelnej tabeli a każdej z mąk przypisano kod kolorystyczny. Na potrzeby etykiet powstał system piktogramów identyfikujących rodzaje mąki według zbóż. Całość tworzy naturalny wizerunek, co koresponduje z ideą marki. Powstały także projekty materiałów promocyjnych – ulotki, katalog i przepisy, które utrzymano w konsekwentnej tabelarycznej formie i spójnej kolorystyce. Szeryfowy krój pisma w połączeniu z konstruowanym na bazie kół znakiem nadaje identyfikacji nowoczesny charakter.

This is a concept design of visual identity for the 700-year-old flour mill in Przesławice. The logotype refers to the motif of griffin, present in the coat of arms of Jaxa Gryfita, a medieval magnate who initiated the development of milling industry in the region of Miechów in Poland. Due to economic reasons, an easily modifiable system of packaging was developed. The flour is packed in paper bags (Doypack type) with additional labels. The information on the packets is presented in easy-to-read charts; every type of flour has its own colour code. A system of pictograms was created as well, identifying the type of flour according to the grain used. The whole image has a very natural character, which corresponds to the idea of the brand. The author designed promotional materials too – leaflets, catalogues, and recipes, all in a consistent chart form and coherent colours. The combination of the serif typeface with the logotype based on circular shapes makes the design modern and unusual.

Weronika Racz

festonnia@gmail.com

Type Class

Type Class

UCZELNIA Wydział Sztuki Nowych Mediów, Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych w Warszawie
PROMOTOR dr Agnieszka Ziemiszewska

SCHOOL New Media Arts Faculty, Polish-Japanese Academy of Information Technology in Warsaw
SUPERVISOR dr Agnieszka Ziemiszewska

Typograficzna gra edukacyjna, której podstawowym założeniem jest chęć przedstawienia klasyfikacji krojów pism. Poprzez poznanie historii krojów gra staje się pomocna w zrozumieniu współczesnej typografii. Pozwala również przyjrzeć się innemu, ważnemu w pracy projektanta zagadnieniu, jakim jest porządkowanie informacji i tworzenie zwartych, logicznych systemów. Podstawą merytoryczną pracy są dwie publikacje „The Evolution of Type" oraz „Let's Talk Type" Tony'ego Seddona. Modelem gry, zaadaptowanym do Type Class, stały się Scrabble, ze względu na swoją powszechność i znajomość zasad. Każdy gracz otrzymuje szansę odkrywania tajemnic z dziedziny typografii. Type Class jest projektem złożonym, składa się z wielu elementów: pudełko, worek na karty, karty (100 sztuk), notesy, zasady gry (niezbędnik w poszerzaniu wiedzy dotyczącej krojów pism i ich zasad), pocztówki i podstawki.

This is an educational typography game whose primary goal is to present the classification of typefaces. Through teaching the history of typefaces, the game helps understand modern typography. It also draws attention to another important aspect of designers' work, that is the ordering of information and creating cohesive logical systems. The work was inspired by two books by Tony Seddon: The Evolution of Type and Let's Talk Type. The model of Scrabble was employed in the project, as it is a commonly known game. Type Class provides each player with a chance to discover typography secrets. It is a complex project consisting of various elements: a box, a card bag, 100 cards, notebooks, a manual (necessary to learn more about typefaces and their rules), postcards, and stands.

Theresia Ruppertová

t.ruppertova@seznam.cz

Projekt graficzny w przestrzeni publicznej – redizajn znaków bezpieczeństwa

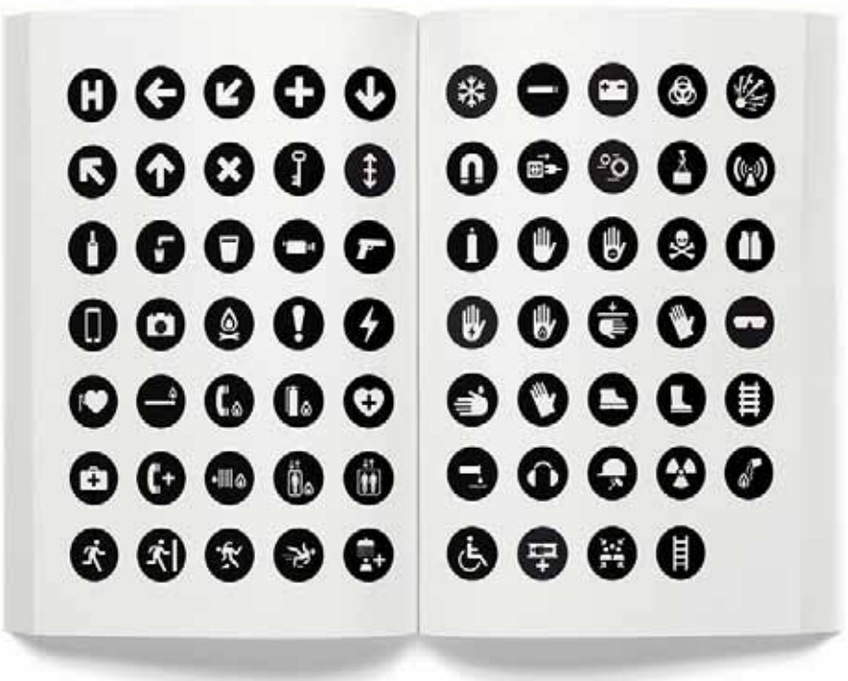
Graphic design in public space – safety signs redesign

UCZELNIA Instytut Sztuki i Projektowania, Uniwersytet Zachodnioczeski w Pilźnie
PROMOTOR doc. MgA. Kristýna Fišerová

SCHOOL Institute of Art and Design, University of West Bohemia in Pilsen
SUPERVISOR doc. MgA. Kristýna Fišerová

Projekt jest odpowiedzią na brak modyfikacji oraz unifikacji znaków bezpieczeństwa obecnych w przestrzeni publicznej. W Republice Czeskiej, z której pochodzi autorka projektu, wszystkie emblematy bezpieczeństwa muszą być zgodne z przepisami prawnymi i technicznymi, jednak samo modyfikowanie symboli nie jest określone przez żadne reguły. Stąd też wielokrotnie mamy do czynienia z chaosem informacyjnym. Autorka w swojej pracy postanowiła ujednolicić znaki bezpieczeństwa, wykorzystując narzędzie jakim jest siatka. Niektóre piktogramy zostały tylko nieznacznie przerysowane, w przypadku innych został zmieniony cały ich kształt. W sumie w książce znalazło się 70 podstawowych piktogramów, które możemy oglądać przed i po modyfikacji. Jak deklaruje autorka – ujednolicenie znaków mogłoby przyczynić się do lepszej orientacji w otaczającej nas przestrzeni.

The project answers the problem of the lack of modification and unification when it comes to safety signs in public space. In the Czech Republic – the author's country of origin – all safety signs must follow legal and technical regulations, but modifying the symbols is not restricted by any rules. This frequently causes information chaos. In her work, the author decided to standardise safety signs using a grid. Some pictograms were only slightly redesigned; in other cases, the whole shape changed. The book contains 70 basic pictograms, before and after redesigning. According to the author, the standardisation of signs can improve everyone's sense of direction in public space.



Jakub Spurný

spurnej@email.cz

Virus

Virus

UCZELNIA Wydział Grafiki Artystycznej, Akademia Sztuk Pięknych, Architektury i Projektowania w Pradze
PROMOTOR doc. ak. mal. Karel Haloun

SCHOOL Department of Graphic Arts, Academy of Arts, Architecture and Design in Prague
SUPERVISOR doc. ak. mal. Karel Haloun

Gra książkowa sci-fi, inspirowana licznymi teoriami symulacyjnymi, w której to czytelnik odgrywa główną rolę w opowiadanej historii. Użytkownik trafia do opowieści, nie otrzymując żadnych informacji na temat tego, co się wydarzyło ani tego, co się wydarzy, nie zna zasad, nie ma także zdefiniowanej tożsamości. Trafia do całkowicie pustej przestrzeni. Gamebook ma formę złożonego arkusza, zawierającego listę wszystkich sytuacji i możliwości, a tym samym zapewniającego pełny przegląd symulacji. Przesuwając się od łącza do łącza, czytelnik nieświadomie przechodzi przez liniowy labirynt, który może przenikać się i krzyżować z mapą na przezroczystym arkuszu, tworząc kolejne sytuacje. Futurystyczny charakter gamebooka wspiera monolityczny krój pisma BC Sklonar o ściśle nowoczesnym charakterze i dopracowanych szczegółach. Gra ma wersję cyfrową dostępną za pośrednictwem kodu QR na opakowaniu, który jest niewidoczny dla graczy, a autorowi daje możliwość monitorowania ich ruchów tak, jak obserwuje się myszy w laboratorium.

This is a sci-fi gamebook inspired by various simulation theories, where the reader plays the main part in the story. The reader enters the story, receiving no information about what has happened or what is about to happen, there are no defined rules or identity. It is just an empty space. The gamebook is formed as a folded sheet listing all the situations and possibilities and thus providing a complete overview of the simulation. By moving from link to link, the reader unknowingly walks through a linear maze that overlaps and crosses with the map on transparent paper, creating more and more new situations. The futuristic nature of the gamebook is supported by the monospaced typeface BC Sklonar with a strictly modern character and refined details. The digital version of the game is available through a QR code on the cover, which, to the players' unawareness, enables the author to track their movements as if observing mice in a laboratory.

Tereza Šmídová

tsmidova@icloud.com

Babeta

Babeta

UCZELNIA **Wydział Grafiki Artystycznej, Akademia Sztuk Pięknych, Architektury i Projektowania w Pradze**
PROMOTOR **doc. ak. mal. Karel Haloun**

SCHOOL Department of Graphic Arts, Academy of Arts, Architecture and Design in Prague
SUPERVISOR doc. ak. mal. Karel Haloun

Jednoelementowy krój pisma Babeta jest charakterystyczny głównie ze względu na różnorodność wersalików, które dają początek czterem jego odmianom. Odmianę podstawową cechują proste kształty nawiązujące do pisma szkolnego. Kolejna ma bardziej skomplikowaną konstrukcję, wychodzi poza linię bazową, przez co wydaje się dynamiczniejsza. Odmiana „pisana patykiem" została stworzona dla wielkich liter, a czwarta o najszerszym polu znaku, powstała z charakterystycznymi zawijasami. Minuskuły zostały zaprojektowane tak, aby mogły być łączone z wersalikami ze wszystkich czterech odmian. Jego uniwersalność wiąże się też z faktem, że został wyposażony w znaki diakrytyczne charakterystyczne dla alfabetu łacińskiego i jest uzupełniony zestawem znaków specjalnych, m.in. walut, strzałek, ligatur oraz alternatywy, które są konstruktywną odpowiedzią na grzech pierworodny „pisanek" w postaci niejasnych połączeń i zakończeń znaków.

The monoline typeface called Babeta is characterised by the diversity of upper cases, being the basis of its four variants. The basic version has simple forms alluding to school handwriting. The second one is more complicated, its structure goes beyond the baseline, which makes it look more dynamic. The third variety was created for capital letters. Finally, the fourth one has the widest character space and characteristic swashes. Lower-case letters can be easily joined with all four sorts of upper-case letters. To be even more universal, the typeface has Latin alphabet diacritics and a set of special signs: currencies, arrows, ligatures, and alternatives: they are a constructive response to the original sin of many script typefaces, namely the unclear ends and links of characters.

Lili Thury

lili.thury@gmail.com
http://avarosperemen-blog.tumblr.com/

Była kiedyś Dzsumbuj – badanie pamięci miejskiej

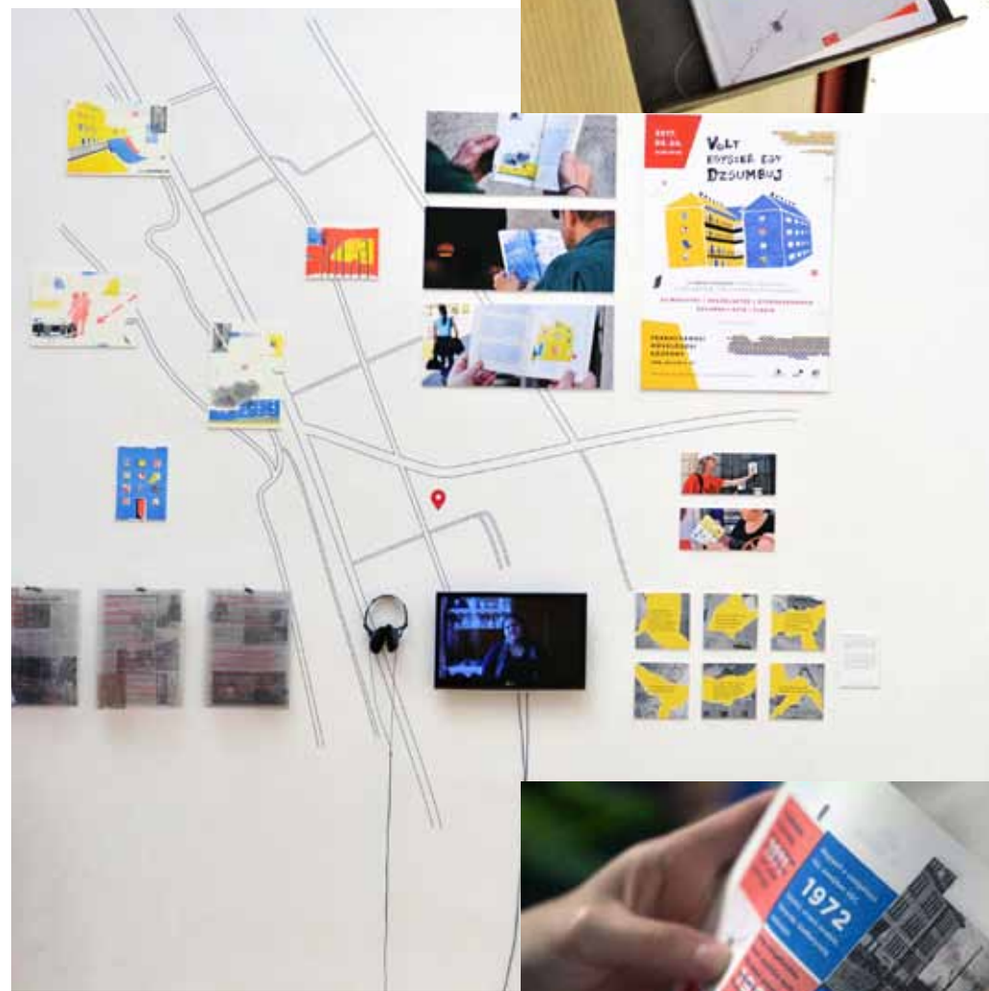
Once upon a time there was Dzsumbuj

UCZELNIA Wydział Grafiki, Węgierski Uniwersytet Sztuk Pięknych w Budapeszcie
PROMOTOR Felsmann Tamás, DLA

SCHOOL Graphic Design Department, The Hungarian University of Fine Arts, Budapest
SUPERVISOR Felsmann Tamás, DLA

Projekt badawczy poświęcony pamięci miejskiej. Dotyczy Dzsumbuj – dzielnicy Budapesztu, graniczącej z ulicami Gubacsi i Illatos – która na przestrzeni lat uległa gentryfikacji i stała się „niewidzialna" dla innych mieszkańców węgierskiej stolicy. Jej izolacja, zarówno w sensie społecznym, jak i fizycznym sprawiła, że niewiele osób pamięta jej historię oraz rytm życia, który wyznaczali jej mieszkańcy. Przez lata mieściły się tutaj blokowiska, jednak w 2014 roku gmina podjęła decyzję o ich likwidacji. Dziś dawni mieszkańcy Dzsumbuj mieszkają w innych częściach Budapesztu. Projekt analizuje informacje historyczne i indywidualne doświadczenia z Dzsumbuj poprzez gromadzenie wywiadów, a także dokumentacji filmowej i fotograficznej. Praca składa się z kilku części: plakatu z wykorzystaniem fragmentów wywiadów i artykułów archiwalnych, wywiadów książkowych i wideo z byłymi mieszkańcami. Z kolei książka zawiera najczęściej pojawiające się w rozmowach z mieszkańcami tematy wzbogacone wieloma cytatami.

This is a research project studying urban memory. It is focused on Dzsumbuj – a district of Budapest, bordered by the streets of Gubacsi and Illatos. Over the years, the area underwent the process of gentrification and became "invisible" for other residents of the capital of Hungary. Owing to its isolation, both in the social and physical sense, there are but a few people left who remember its history and the rhythm of life of the people in the past. In 2014, the local authorities decided to demolish the blocks of flats which had been there for years. Nowadays, the old inhabitants of Dzsumbuj live in other parts of Budapest. In the project, the author analysed the historical facts and individual experiences by means of collecting interviews and video and photo documentation from the district. The project consists of a poster containing fragments of conversations and archive articles and book and video interviews with the former residents. There is also a book presenting the issues that were most frequent in the discussions with the people from Dzsumbuj and quotations illustrating the subjects.



Zuzana Uhalová

zuzana.uhalova@gmail.com
http://bakalarka2017.xyz

Eksperymentalny dokument na temat sposobów leczenia chorób przewlekłych

An experimental documentary on the methods of curing chronic diseases

UCZELNIA Wydział Komunikacji Wizualnej, Akademia Sztuk Pięknych i Projektowania w Bratysławie
PROMOTOR doc. mgr. art. Pavol Bálik

SCHOOL Department of Visual Communication, Academy of Fine Arts and Design in Bratislava
SUPERVISOR doc. mgr. art. Pavol Bálik

Przykład, gdzie projektowanie stało się formą terapii. Autorka skupia się na poszukiwaniu alternatywnych sposobów leczenia chorób przewlekłych, w których zawodzi tradycyjna medycyna. Ze względu na to, że sama cierpi na taką chorobę, postanowiła poeksperymentować: odwiedziła wielu terapeutów, wypróbowała kilka diet, korzystała z pomocy uzdrawiających talizmanów. Jej projekt jest autentycznym dokumentem, który zarazem wykorzystuje eksperymentalne elementy projektowania publikacji książkowych. Rozwiązania graficzne zmuszają czytelnika do manipulowania książką w precyzyjnie określony sposób, który z jednej strony ogranicza, ale z drugiej strony symuluje uczucie, jakiego doznają ludzie żyjący z przewlekłymi chorobami. Zatem nie tylko treść, ale także sama książka jako obiekt stają się metaforą, odzwierciedlającą tematykę podjętą przez autorkę. W projekcie wykorzystano również autorski font pod nazwą Voajér, charakteryzujący się niespójnym kontrastem.

In this example, designing is a form of therapy. The author concentrates on searching for alternative methods of treatment of chronic diseases, in which traditional medicine fails to help. Since she suffers from a chronic condition herself, she decided to run an experiment: she visited numerous therapists, tried several diets, used healing talismans. Her project is an authentic documentary employing experimental elements of book design. The graphic solutions used by her force the reader to handle the book in a strictly defined manner, which is a source of limitations and at the same time simulates the feelings of people with chronic diseases. Both the content of the book and the book itself are a metaphor of the subject chosen by the author. The Voajér font created by the author was also used in the project; its main characteristic feature is the incoherent contrast.

Aleksandra Zajdel

ale.zajdel@gmail.com
https://www.behance.net/gallery/57076229/Visual-Identity-75th-Krakow-Nativity-Scenes-Contest

Identyfikacja wizualna 75. konkursu szopek krakowskich

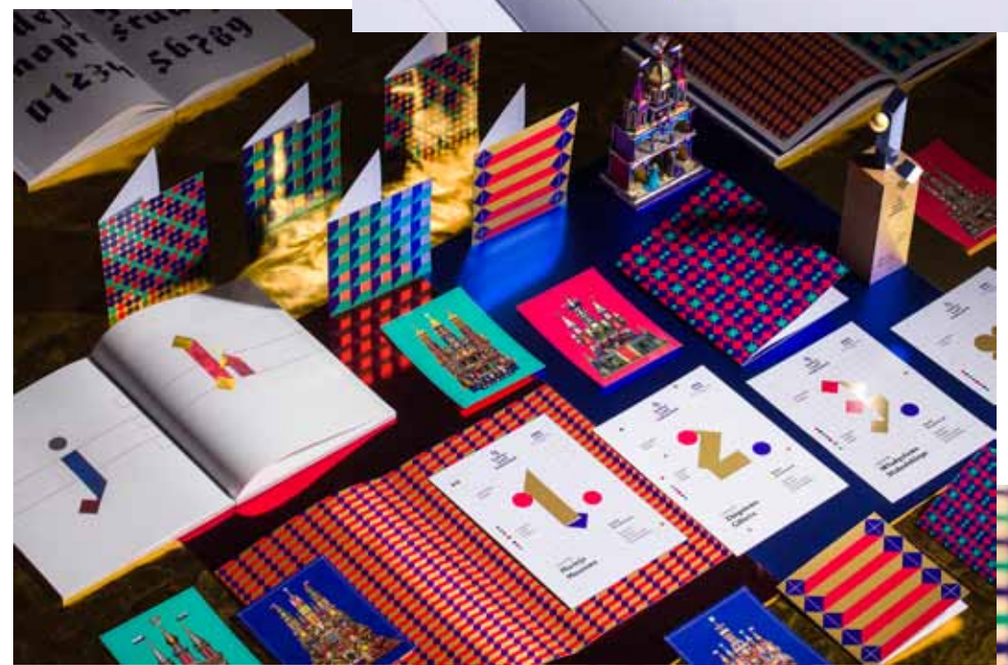
Visual identity for the 75th Kraków Nativity Scenes Contest

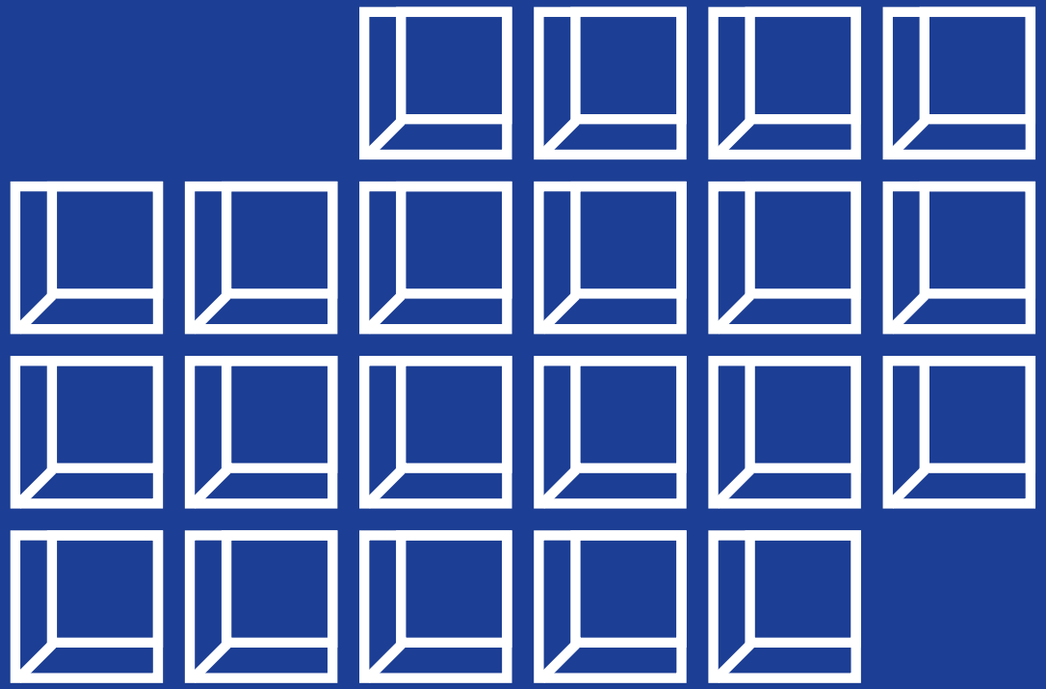
UCZELNIA Katedra Wzornictwa Przemysłowego, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie
PROMOTOR prof. Władysław Pluta

SCHOOL Faculty of Industrial Design, Academy of Fine Arts in Kraków
SUPERVISOR prof. Władysław Pluta

Od ośmiu dekad w Krakowie jest organizowany wyjątkowy konkurs. To unikatowe wydarzenie nawiązuje do wywodzącej się jeszcze z XIX wieku tradycji budowania słynnych niemal na całym świecie szopek. Autorka projektu stworzyła spójny system identyfikacji wizualnej konkursu. Tworząc go, oparła się na zasadach regulaminowych konkursu – symetrii, dekoracyjności, nawiązaniu do architektury i kultury Krakowa, świątecznej kolorystyce i stylistyce. Podstawą systemu stało się wyklejenie typografii z kolorowych papierów i taśm, które następnie zdigitalizowano. Taki charakter pracy zainspirowały wizyty w warsztatach szopkarzy. Typografia nawiązuje do kaligrafii gotyckiej i w swobodny sposób ją przetwarza, podobnie jak historyczna architektura Krakowa bywa przetwarzana w szopkach. Litery budują siatkę, na której oparte są wszystkie elementy projektu: logo, plakaty, nagrody dla zwycięzców konkursu i pozostałe elementy promocji.

This unique contest has been organised in Kraków for 80 years. It refers to the world-famous tradition of building nativity scenes, dating back to the 19th century. The author of the project designed a consistent system of visual identification for the contest, building her ideas on the rules of the competition: symmetry, decorativeness, allusions to the architecture and culture of Kraków, Christmas colours and styles. The system was based on coloured paper and tape typography which was then digitalised. The author of the project was inspired by visits in the workshops of the crib scenes' creators. The typography refers to Gothic script and transforms it in an effortless manner just like the historical architecture of Krakow is processed in the manger scenes. The letters form a grid, which is a part of all other components: the logotype, posters, prizes for winners, and other promotional materials.





Enikő Barbarics

barbarics.eniko@gmail.com
http://downloaddesign.hu/blog/work/taligalo-allo-asztal-tanulo-kocsi/

Download Design Kid

Download Design Kid

UCZELNIA Instytut Wzornictwa, Uniwersytet Sztuki i Projektowania Moholy-Nagya w Budapeszcie
PROMOTOR István Juhász

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

Rozpoczęcie nauki szkolnej przynosi wielkie zmiany w życiu każdego dziecka oraz jego rodziców. To właśnie oni przez lata pomagają swoim pociechom w odrabianiu prac domowych czy innych zajęciach twórczych. Nauka najczęściej odbywa się na siedząco. Projekt biurka jest alternatywą dla wszystkich statycznych rozwiązań i pozwala dziecku na odrabianie lekcji w pozycji stojącej. Konstrukcja ergonomicznego mebla opiera się na możliwości regulowania wysokości, dostosowując ją do wieku dziecka. Ukośne ustawienie pulpitu pozwala z kolei na przyjmowanie różnych pozycji. Biurko jest wyposażone w szuflady oraz kółka, dzięki którym łatwo można je przesunąć. Mebel dzięki swojej formie może u dziecka budzić skojarzenia z zabawką. Realizacja jest częścią Download Design, zakładającego możliwość bezpłatnego korzystania z rysunków i projektów mebli, które można pobierać ze strony internetowej. Download Design skoncentrowany jest na potrzebach dzieci w wieku od 6 do 12 lat.

Going to school for the first time is a great change in the lives of kids and their parents. They are going to spend years doing homework or other creative projects together. This usually happens in a sitting position. The design of this desk is an alternative to all static solutions and enables the child to work in a standing position. This ergonomic piece of furniture can be adjusted to the age of the kid, as its height can be regulated thanks to its construction. The oblique position of the desktop allows for a variety of postures. It has drawers and wheels and so you can easily drag it anywhere you want. Thanks to its form, the child can treat the desk as a toy. The project is a part of Download Design: the idea behind it is to provide an opportunity to use free furniture drawings and designs which can be accessed and downloaded at their website. Download Design responds to the needs of children aged six to twelve.

Csaba Barna

m.barnacsaba@gmail.com
http://downloaddesign.hu/blog/work/meti-tarolo-butor/

Meti

Meti

UCZELNIA Instytut Wzornictwa, Uniwersytet Sztuki i Projektowania Moholy-Nagya w Budapeszcie
PROMOTOR István Juhász

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

Ruch „open design" stał się nową formą dzielenia wiedzą, o silnym społecznym charakterze. W tym duchu powstał Meti, czyli prosty i niedrogi system przechowywania oparty na aktywności dzieci, ich zachowaniu i działaniu wyobraźni. Dzieci rozpoczynają naukę szkolną w wieku, gdy przechodzą największy i najbardziej widoczny rozwój. Autor zwrócił uwagę na ich dużą otwartość, interakcje i działania społeczne. Z drugiej strony, to czas, gdy dzieci są bardzo aktywne ruchowo. Inną sugestią projektową dla powstania Meti okazała się praca dziecięcej wyobraźni. Dlatego system ma figuratywny wygląd – meble mają kończyny i twarze, ale tylko po to, aby dzieci mogły odkrywać ich charakter. Meti pozwala nie tylko na konstruowanie własnych mebli, przypominających np. roboty albo zwierzęta, ale także umożliwia dziecku budowanie relacji z przedmiotami, w tym przypadku – z meblami.

The "open design" movement is a new form of sharing knowledge with a strong social focus. Meti follows its ideas – it is a simple and inexpensive storage system based on children's activities, behaviour and imagination. Children start school at the age when they undergo the greatest and most spectacular development. This is also the time when they are most physically active. The author of the project concentrated on kids' social openness, interactions, and activities. Children's imaginativeness was another important source of inspiration. That is why the furniture set has a figurative look with legs, arms, and faces, which let children discover their inner nature on their own. Meti enables kids to construct their own furniture pieces, resembling robots or animals, as well as to build a relationship with objects.

Joanna Depczak

joanna.depczak@gmail.com

Projekt kolekcji obuwia męskiego dla firmy Conhpol

Men's footwear design for Cohnpol

UCZELNIA Katedra Wzornictwa Przemysłowego, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie
PROMOTOR dr Bożena Groborz

SCHOOL Faculty of Industrial Design, Academy of Fine Arts in Kraków
SUPERVISOR dr Bożena Groborz

Kolekcja zrealizowana we współpracy z firmą obuwniczą Conhpol Henryk Konopka. Powstało 5 modeli, nawiązujących do najbardziej charakterystycznych rodzajów obuwia męskiego, jak: sztyblety, półbuty wsuwane, derby oraz oxfordy. Wzory cechuje spójność stylistyczna i minimalistyczna forma, a także ograniczona kolorystyka z przewagą czerni i niewielkimi wstawkami bieli. To rodzaj hołdu złożonego klasyce, a zarazem przykład reinterpretacji butów miejskich. Modele wykonano ze skóry naturalnej, natomiast podeszwy klinowe powstały z tworzywa EVA – lekkiego, elastycznego i trwałego. Warte podkreślenia jest nie tylko użycie wysokiej jakości materiałów, ale również nawiązanie współpracy z zakładem rzemieślniczym i umiejętne wykorzystanie technik produkcji obuwia. W efekcie powstał profesjonalny projekt ponadczasowego obuwia, potwierdzający możliwości drzemiące we współpracy z firmą producencką.

The collection was created in cooperation with the Polish footwear company Conhpol Henryk Konopka. Five models were designed, based on the most characteristic shapes of men's shoes: Chelsea boots, loafers, Derby shoes, and Oxford shoes. The designs are uniform in style and minimalist in form. The colours are reduced to black with little white additions. It is a certain homage to the classic and, at the same time, an example of how a form of an urban shoe can be reinterpreted. The shoes were made of natural leather, while the wedge soles were made of EVA – lightweight, flexible, and durable material. The shoe collection is unique not only due to the fact that the materials used are of great quality but also because it is a result of an effective cooperation with a craft factory using existing techniques of shoes production. Thanks to this, a professional collection of classic shoes was created emphasising the opportunities that lie in cooperating with manufacturers.

Ewa Dulcet
Martyna Świerczyńska

itemprojekt@gmail.com
www.item-projekt.com

MIKO. Biżuteria fizjoterapeutyczna

MIKO. Physiotherapy jewellery

UCZELNIA Domestic Design, School of Form, Poznań
PROMOTOR mgr Paweł Grobelny

SCHOOL Domestic Design, School of Form, Poznań
SUPERVISOR mgr Paweł Grobelny

MIKO + składa się z siedmiu elementów biżuteryjnych, które obok funkcji estetycznych pełnią również rolę fizjoterapeutyczną. Tym samym rodzina MIKO + przenosi obiekty z przestrzeni medycznej do tzw. lifestylowej. Kolekcja powstawała we współpracy ze specjalistą fizjoterapeutą. Jej rola terapeutyczna polega na ochronie nadgarstka – najbardziej narażonego na urazy ludzkiego stawu nadwyrężanego podczas pracy przy komputerze. Biżuteria odpowiada na potrzeby najbardziej powszechnych schorzeń nadgarstka, leczy i zapobiega. Zamiast ortez, które część osób wstydzi się stosować, użytkownik może korzystać z obiektów, które m.in. rozmasowują zbyt napięte struktury mięśniowe dłoni czy też zmuszają do zmian pozycji nadgarstka, doprowadzając do naprzemiennej pracy mięśni. Jeden z elementów zapewnia również usztywnienie tej części ręki, co jest wymagane w rekonwalescencji po przebytych urazach. Obiekty zostały wykonane z mosiądzu złoconego na różowo oraz kompozytu mineralno-akrylowego.

MIKO+ is a set of seven jewellery pieces which, apart from being beautiful, have an additional physiotherapeutic function. This way, the collection transfers the objects from the medical to the lifestyle domain. MIKO+ family was designed in cooperation with an expert physiotherapist. The objects' medical role is to protect the wrist – the most vulnerable human joint which is often strained during computer work. The jewellery responds to the problems of the most common wrist injuries as well as prevents them. Instead of wearing an orthosis, which many people are ashamed to do, these objects can be used to massage the strained hand muscles or change the position of the wrist, forcing the muscles to work in turns. One of the elements immobilises this part of the body, which is necessary when the patient is recovering after an injury. The jewellery pieces were made of gilded pink brass and mineral acrylic composite.

Ján Forgáč

info@crafts.sk

Krzesło *HAY*

HAY Chair

UCZELNIA Instytut Wzornictwa, Słowacki Uniwersytet Techniczny w Bratysławie
PROMOTOR Mgr. art Michala Lipková, ArtD

SCHOOL Institute of Design, Slovak University of Technology in Bratislava
SUPERVISOR Mgr. art Michala Lipková, ArtD

Krzesło HAY powstało z inspiracji pagórkowatym krajobrazem Słowacji. Siedzisko zostało w 100% wykonane z biodegradowalnego i nadającego się do recyklingu materiału. Zastosowano w nim wysuszone siano i słomę, zmieszane z klejem celulozowym. Mieszaninę kształtowano w formie pod wysokim ciśnieniem. Podstawa krzesła została wykonana z giętego drutu stalowego, z siedziskiem jest połączona bez żadnych dodatkowych części. Mebel, ze względu na ergonomię, jest przeznaczony jedynie do krótkotrwałego wykorzystania, trwającego nie dłużej niż 20 minut. Jego konstrukcja zmusza użytkownika do przyjęcia poprawnej pozycji w czasie siedzenia. Niewielka waga krzesła oraz możliwość układania jeden na drugim sprawia, że może znaleźć zastosowanie w przestrzeniach publicznych np. centrach kulturalnych i handlowych czy poczekalniach. Krzesło HAY jest przykładem na wspólną narrację formy i materiału.

The HAY Chair was inspired by the hilly landscape of Slovakia. The seat was made of 100% biodegradable and recyclable material: dried hay and straw mixed with cellulose adhesive. The mixture was formed in a mould under high pressure). The base structure of the chair was made with bent steel rods; it is fixed to the seat without any other additional parts. Due to the reasons of ergonomics, the chair is suitable for short-term use only, no longer than 20 minutes. Its construction forces you to sit in a healthy position. As the chairs are lightweight and it is easy to put one on another, they can be used in public spaces such as cultural and commercial centres or waiting rooms. HAY shows that form and material can tell a common story.

Marek Głogowski

marek@glogowskiworks.pl
https://www.facebook.com/reishidesign/

Zastosowanie kompozytu grzybowego w projektowaniu

Using funghi composite in design

UCZELNIA Wydział Wzornictwa, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
PROMOTOR dr Robert Pludra

SCHOOL Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Warsaw
SUPERVISOR dr Robert Pludra

Projekt prezentuje możliwości współpracy człowieka i natury, wpisując się w ogólnoświatowy trend poszukiwania nowych materiałów. Rozwija nową metodę produkcji obiektów użytkowych, gdzie kluczowym elementem procesu okazuje się hodowanie przedmiotu. Opiera się na wykorzystaniu właściwości dynamicznego materiału naturalnego – grzybni oraz wdrażaniu idei biowytwórczości. Grzybnia tworzy gęstą sieć mikroskopijnych korzeni o silnych właściwościach spajających, co może posłużyć jako lepiszcze w kompozycie bazującym na odpadach rolniczych i przemysłowych. Tego rodzaju materiał można użyć do wyrobu mebli, sprzętu elektrycznego, oświetlenia czy opakowań. Umieszczony w formie dostosowanej do danej technologii, wzrasta i tworzy funkcjonalny obiekt. Trwają rozmowy z firmą zainteresowaną przetwarzaniem odpadów biologicznych w funkcjonalne opakowania, spojone siłą grzybni. Być może w niedalekiej przyszłości powstanie pierwsza bio-fabryka w Polsce.

The project presents the possibilities of co-operation between human beings and nature and it is a part of the global trend of searching for new materials. It develops a new method of producing functional objects – the key stage of the process is “growing” the object. The project is based on the use of a dynamic natural resource – fungus – and implementing the idea of biomanufacturing. The mycelium creates a dense structure of tiny roots with strong adhesive properties, which makes it a great binder in composites based on agricultural and industrial waste. This type of material can be used to produce furniture, electric appliances, lighting, or packaging. When its form is adjusted to a given technology, it grows and creates a functional object. Negotiations with a company interested in processing biological refuse into functional containers are in progress. It is quite probable that the first bio-factory in Poland might open in the nearest future.

Lucie Hájková

hajkovalucka@centrum.cz
https://www.behance.net/gallery/38534731/Vertical-gramophone-INGENIO

Ingenio

Ingenio

UCZELNIA Wydział Architektury, Wzornictwa Przemysłowego, Czeski Uniwersytet Techniczny w Pradze
PROMOTOR Mg.A. Filip Streit

SCHOOL Faculty of Architecture and Industrial Design, Czech Technical University in Prague
SUPERVISOR Mg.A. Filip Streit

Ingenio to gramofon utrzymany w porządku wertykalnym. Jego autorka zapragnęła na nowo zinterpretować klasyczne gramofony i potraktować je nie tylko jako przedmioty funkcjonalne, ale także dekoracyjne. Wykorzystała więc tradycyjną technologię, stosowaną przy produkcji urządzeń służących do odtwarzania płyt analogowych, ustawiła je jednak w pionie. Korpus gramofonu został wykonany z giętej sklejki, która tym samym stała się materiałem konstrukcyjnym. W skład zestawu wchodzą również głośniki, które zapewniają stabilność urządzeniu. Zestaw jest kompaktowy, wykonany z wielką starannością, zapewnia więc wizualną przyjemność w czasie słuchania muzyki.

Ingenio is a vertical gramophone. Its author wanted to reinterpret the form of a traditional gramophone and treat it not only as a functional object but also as a decoration. She made use of the traditional technology employed during the production of vinyl record players, but she placed it in the vertical position. The main body of the machine is made of flexible plywood, which became a construction material this way. The set also includes speakers to guarantee the stability of the device. The gramophone is small and beautifully made, so that you can derive both musical and visual pleasure from listening to it.

Marek Kasperek

m.kasperek@madeka.pl
http://madeka.pl/bolid

Projekt poszycia bolidu formuły student dla Silesia Aumomotive

Design of a Formula Student racing car for Silesia Aumomotive

UCZELNIA Wydział Projektowy, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
PROMOTOR dr hab. Agata Chmielarz

SCHOOL Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Katowice
SUPERVISOR dr hab. Agata Chmielarz

Jedną z form rywalizacji pomiędzy politechnikami z całego świata są zawody Formuła Student, polegające na budowaniu bolidów wyścigowych. W tych zmaganiach uczestniczy również koło naukowe Silesia Automotive z Politechniki Śląskiej w Gliwicach. Projekt studenta wzornictwa zakładał przygotowanie poszycia dla pojazdu, który dzięki temu zyskał atrakcyjniejszą i unikatową wizualnie formę. Poszycie ważącego ok. 230 kg o mocy 110 koni mechanicznych bolidu powstało z włókna węglowego metodą infuzji, co dało niską masę i dużą wytrzymałość. Dodatkowym elementem pracy okazała się nowa identyfikacja wizualna zespołu. Jak deklarują uczestnicy zawodów, dobrze prezentujący się pojazd pozwala na pozyskanie nowych sponsorów, a tym samym środków na doskonalenie projektu. Z kolei lepsze rozwiązania mają wpływ na miejsca zajmowane w zawodach. Bolid miał swój debiut na zawodach w Melbourne, w Australii, w grudniu 2016 roku.

Fotografie: Tomasz Markiewicz

Technical universities from all over the world compete in the Student Formula contest which consists in building racing cars. The Silesia Automotive student association from the Silesian University of Technology in Gliwice is one of the competitors. The author of the project, a design student, created the bodywork for a single-seat car, providing it with a unique and visually attractive form. The 110 hp car weighs 230 kg; its body was made of carbon fibre using the method of infusion, which guaranteed the low weight and high durability. The visual identity of the team was another part of the project. According to the participants of the competition, a good-looking car helps acquire new sponsors, and that means gaining financial support for improving the project. Consequently, better solutions increase the chance of winning the competition. The car made its debut at the competition in Melbourne, Australia, in December 2016.

Photo: Tomasz Markiewicz

Mária Kobelová

mariakobelova@yahoo.com
http://mariakobelova.com/

Jestem.

I am.

UCZELNIA Wydział Projektowania i Sztuki im. Ladislava Sutnara, Zachodnioczeski Uniwestyt w Pilźnie
PROMOTOR doc. MgA. Gabriel Vach

SCHOOL Ladislav Sutnar Faculty of Design and Art, University of West Bohemia in Pilsen
SUPERVISOR doc. MgA. Gabriel Vach

„Mam właściwy kształt. Naprawdę tu jestem. To przyjemność patrzeć na mnie" – opisuje stworzoną przez siebie kolekcję autorka. „Jestem" to zestaw lekkich i delikatnych obiektów z porcelany oraz drewna. To zarazem autorska refleksja nad sensem przekazu oraz estetycznym wpływem produktów na umysł odbiorcy. Wszystkie elementy bazują na podstawowym, organicznym kształcie, choć formalnie mocno różnią się od siebie. Kolekcję tworzy kilka obiektów – wazon, talerze, filiżanka i małe pojemniki w trzech wersjach kolorystycznych. Drewno pojawia się w formie tac, które zostały pomyślane nie tylko jako dekoracja, ale i element ożywiający kolekcję. Połączenie porcelanowych i drewnianych kształtów zachęca do twórczej zabawy i odkrywania kolejnych zestawień. „Jestem" ma formę otwartą, stąd w miarę upływu czasu można dodawać nieskończoną liczbę elementów. Gdy serwis nie pełni swojej funkcji użytkowej, może stać się obiektem artystycznym.

"I am in good shape. I am really here. I am pleasant to look at" – this is how the author describes her collection. "I am" is a set of light and delicate porcelain and wooden objects. They reflect the author's thoughts about the sense of products' aesthetic influence on the user's mind. All components are based on an original, organic shape, although they differ significantly as far as form is concerned. The collection is comprised of several items: a vase, plates, a cup, and small containers in three colour versions. Wood was used to create trays which are more than just a decoration: this is a vibrant element of the whole set. The combination of porcelain and wooden shapes creatively encourages playing and discovering new ideas for them. "I am" has an open form, so, in fact, an indefinite number of elements can be added to it as the time goes. When the set is not in use, it becomes an object of art.

Klaudia Kowalczyk

klaudiakangur@gmail.com

Plecionkarstwo od-nowa

Basketry re-newed

UCZELNIA Wydział Wzornictwa Przemysłowego, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie
PROMOTOR dr Anna Szwaja

SCHOOL Faculty of Industrial Design, Academy of Fine Arts in Kraków
SUPERVISOR dr Anna Szwaja

Projekt sięga do jednego z najstarszych rzemiosł – plecionkarstwa. Autorka pragnie przyczynić się do jego ocalenia jako dziedzictwa kulturowego a także wzbogacenia go o nowe możliwości technologiczne. Poza aspektem czysto emocjonalnym i społecznym – jak radość z wyplatania – zwraca uwagą także na walor ekonomiczny i ekologiczny, czyli lokalność używanych surowców oraz samowystarczalność. W swoim projekcie skupiła się na wyplataniu z rogożyny (czyli pałce wodnej) i zaprojektowała nowe formy do wyplatania w warsztacie plecionkarza. Do ich przygotowania wykorzystała współczesne technologie. Zaproponowane rozwiązanie opiera się na wyciętych laserowo w sklejce modułach, które dają możliwość konfiguracji kilku form o różnych wielkościach i wyplecenia wielu zróżnicowanych modeli toreb. Autorka ponadto rozpisała w postaci infografiki zoptymalizowany plan warsztatów plecionkarskich, wykorzystujących także zaprojektowane przeze nią formy plecionkarskie.

The project draws inspiration from one of the oldest crafts – basket making. The author's goal is to help save it as a part of Polish cultural heritage and to enrich it with new technological opportunities. Apart from the sheer emotional and social aspect – like the very joy of weaving – she emphasises the economical and ecological value: only local materials are used and so the process of creating the object is self-sufficient. In her project, the author focused on weaving from bulrush (otherwise called "cattail") and designed new moulds for weaving in a basket maker's workshop. She employed modern technologies to make them: her solution is based on laser-cut plywood modules, which allow creating several forms of various sizes and therefore, weaving many versatile models of bags. What is more, the author prepared an infographic presenting an optimised schedule of basketry workshops using the moulds of her design.

Zsófi Lévai

ysofi.levai@gmail.com
https://m.youtube.com/watch?feature=youtu.be&v=O9j91wHrt8A

Interknitting

UCZELNIA Katedra Tkaniny i Wzornictwa, Uniwersytet Sztuki i Projektowania Moholy-Nagya w Budapeszcie
PROMOTOR Hedvig Harmati, DLA

Projekt włączający się w dyskusję na temat przyszłości komunikacji międzyludzkiej. Jego autorka skupia się na interakcji człowieka i komputera, w której odzież działa jako elastyczny interfejs wokół ludzkiego ciała. INTERKNITTING tłumaczy podstawowe interakcje międzyludzkie w czasie spotkania czy rozmowy, gdy próbujemy odczytywać język ciała drugiej osoby. Kolekcja składa się z 5 elementów garderoby, reagujących na różne bodźce. Jeden jest wrażliwy na dźwięk, inne na ruch oraz dotyk, wreszcie dwie części odzieży mogą się zsynchronizować jeśli osoby w nie ubrane są do siebie zwrócone. Czujniki wmontowane w garderobę są zaprogramowane tak, by uczyć się zachowania użytkownika oraz by rozumieć jego interakcję ze światem. Status interakcji można obserwować na zintegrowanym systemie diod LED na odzieży.

Interknitting

SCHOOL Faculty of Textile and Design, Moholy-Nagy University of Art and Design, Budapest
SUPERVISOR Hedvig Harmati, DLA

The project joins the discussion about the future of interpersonal communication. Its author concentrated on the interaction between people and computers: clothes are like a flexible interface around the human body. INTERKNITTING explains basic interhuman interactions during a meeting or a conversation, when one person is trying to read the other person's body language. The collection is built of five pieces of clothing reacting to different stimuli. One is sensible to sound, another to movement or touch; finally, two of them can synchronise if the people wearing them face each other. The sensors fixed in the outfits are programmed to learn the habits of their users and to understand their relationships with the world. The interaction status can be followed on the integrated system of LEDs on the clothes.

Nela Maniewska

n-e-l-a@o2.pl

Stoły „W"

"W" Tables

UCZELNIA Wydział Wzornictwa, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
PROMOTOR Tomek Rygalik

SCHOOL Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Warsaw
SUPERVISOR Tomek Rygalik

Projekt stołów powstał z myślą o Fundacji Zmiana, która na warszawskim Bazarze Różyckiego prowadzi Czytelnię. W tym miejscu można spotkać przyjaciół i znajomych, wymienić się książkami czy porozmawiać – słowem przestrzeń ma mocno społeczny charakter. Stoły o charakterystycznej konstrukcji w kształcie litery W są lekkie, proste w transporcie i rozkładaniu. Wykonano je z drewna bukowego, sklejki olchowej oraz pasów kaletniczych połączonych przy użyciu zszywek tapicerskich, dzięki czemu można łatwo złożyć je do mniejszych form. Meble są wykorzystywane w czasie warsztatów, pikników czy spotkań, zwłaszcza poza siedzibą Fundacji. Stoły odwiedziły już wiele domów kultury, Festiwal Otwarta Ząbkowska czy Muzeum POLIN. Częścią projektu dyplomowego stał się cykl spotkań „Literacka Kuchnia Polowa", podczas których uczestnicy wspólnie gotują i spożywają dania zaczerpnięte z literatury pięknej.

The tables were created for Fundacja Zmiana, a foundation that organises reading events at a local market in Warsaw. It is a space with a strong social character – people meet with friends there to exchange books or simply talk. The characteristic W-shaped tables are light and easy to transport and handle. They are made of beech wood, alder plywood, and leather strips fixed together with upholstery staples, which makes it simple to fold them into smaller forms. The tables are used during workshops, picnics, or other meetings, especially if they are not organised in the foundation's office. They have already visited many cultural centres as well as festivals (Festiwal Otwarta Ząbkowska) and museums (POLIN Museum). Another part of this graduation project is a series of events called "Literary Field Kitchen" (Pol. *Literacka Kuchnia Polowa*): the participants cook together and eat dishes derived from works of literature.

Paulina Morawa

paulinamorawa@gmail.com

Projekt koncepcyjny urządzeń wspomagających osobę niewidomą

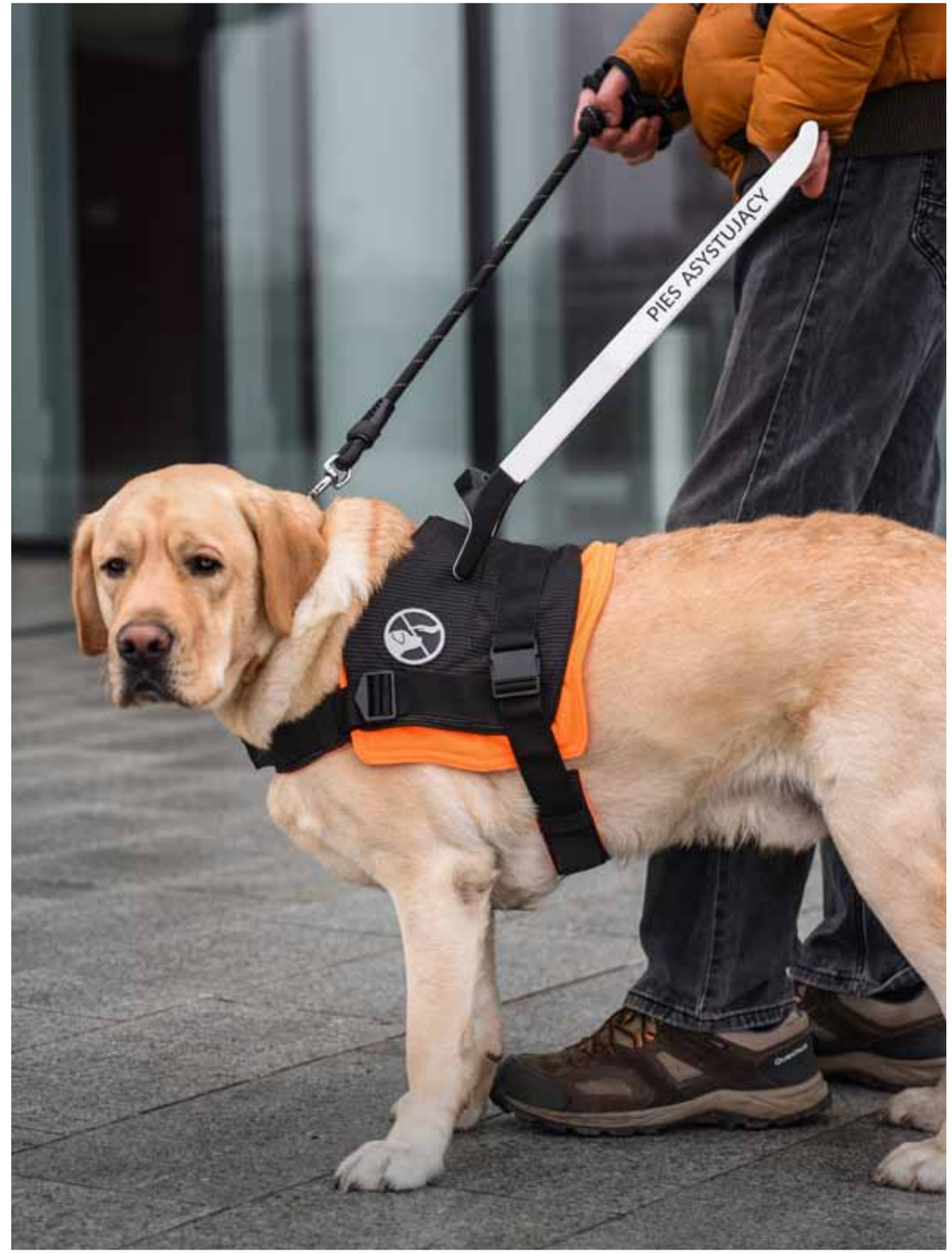
Concept design of devices supporting the visually impaired

UCZELNIA Wydział Form Przemysłowych, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie
PROMOTOR dr hab. Marek Liskiewicz

SCHOOL Faculty of Industrial Design, Academy of Fine Arts in Kraków
SUPERVISOR dr hab. Marek Liskiewicz

Autorka projektu zwróciła uwagę na małą funkcjonalność uprzęży, tzw. szorków, w jakie są ubierane psy przewodnicy osób niewidomych. Zaproponowała nowe rozwiązania i zaprosiła do współpracy na każdym etapie projektowym ludzi z dysfunkcjami wzroku. Szorki stały się lżejsze i wygodniejsze w użytkowaniu. Jednak najważniejsza ze zmian dotyczy wzmocnienia informacji przekazywanych z przednich łap psa na uchwyt, który trzyma osoba niewidoma, a dzięki interpretowaniu ruchów zwierzęcia, może płynnie omijać przeszkody. Szorki wyposażone są w elementy z tworzywa ulokowane w części tekstylnej, które pozycjonują ją na grzbiecie oraz dają możliwość zbierania informacji z obu łopatek. Zwiększa to sztywność konstrukcji a tym samym efektywność, dając możliwość sprawniejszej wędrówki w przestrzeni. Szorki posiadają ponadto dwa wymienne uchwyty, pojedynczy jest dostosowany do przestrzeni miejskiej, zaś podwójny znajduje zastosowanie na terenach bardziej wymagających.

The author of the project noticed that harnesses for guide dogs assisting blind persons are not sufficiently functional. She invented new solutions to this problem, cooperating with visually-impaired people at every stage of the project. The harness became lighter and more comfortable in use. Even more importantly, the information transferred from the dog's front paws to the handle was enhanced thanks to it, so that the guided person can smoothly omit all obstacles by reading the animal's movements correctly. The harness is equipped with plastic elements placed in the textile part, which fix it better to the dog's back and gather information from both shoulders. The construction is then more solid, which improves its effectiveness and helps the person walk without any trouble. There are also two replaceable handles: the single one can be used in cities, while the double handle is perfect for more demanding areas.



Aleksandra Rutkowska

aleksandra.k.rutkowska@gmail.com
https://aleksandrarutkowska.wordpress.com/portfolio/1080/

Doświadczanie rzeki Wisły – projekt wiślanej jednostki turystycznej

Experiencing the Vistula river – design of a tourist boat

UCZELNIA Wydział Form Przemysłowych, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie
PROMOTOR dr hab. Andrzej Śmiałek

SCHOOL Faculty of Industrial Design, Academy of Fine Arts in Kraków
SUPERVISOR dr hab. Andrzej Śmiałek

Projekt powstał w Roku Rzeki Wisły 2017 i wpisuje się w program utworzenia ogólnopolskiej małej turystycznej żeglugi wiślanej. Jego autorka dostrzegła, że wśród wielu jednostek śródlądowych, trudno jest znaleźć łódź odpowiadającą na wymagania Wisły. W trakcie pracy przeanalizowała walory krajoznawcze rzeki i jej historię, a założenia projektowe zweryfikowała podczas 660 kilometrowego spływu od Krakowa do Torunia flisackimi statkami. Estetyczna i w pełni funkcjonalna łódź została zatem adaptowana do długości spływu. W konstrukcji płaskodennego katamaranu z laminatu znajduje się przestrzeń na ekwipunek załogi. W zależności od warunków żeglownych może być sterowana elektrycznie pędnikami strugowodnymi, wiosłami lub na żaglu rejowym. Zadaszenie z elastycznymi panelami solarnymi chroni przed złą pogodą. Na dłuższe spływy łódź może być doposażona w kambuz oraz rozkładany namiot, a opuszczane koła pozwalają wyciągnąć ją na brzeg. Projekt może sprostać oczekiwaniom nowych odkrywców Wisły.

The project was created in 2017, which was the Vistula River Year, and it fits in the programme of the development of inshore tourist sailing on the river. The author of the project was aware of the difficulties in finding a boat that would meet the requirements of the Vistula within the wide range of vessels for inland sailing. While working on the new boat, she analysed the river's scenic value and history and verified her assumptions during a rafting trip from Kraków to Toruń, 660 kilometres long. The attractive and functional design of the flat-bottom laminate catamaran was adapted to the length of the raft. The boat offers space for the crew's equipment too. Depending on navigation conditions, the boat may be controlled electrically by means of water jet propellers, oars, or square sails. The roof made from flexible solar panels is a protection against bad weather. For longer rafting trips the boat may be additionally equipped with a camboose and a tent, while wheels make it possible to draw it to the shore. The boat was designed to meet the expectations of new explorers of the Vistula River.

Veronika Šilhavá

silhava.veronika@gmail.com
http://silhavaveronika.wixsite.com/portfolio/tabula-rasa

Tabula rasa

Tabula rasa

UCZELNIA Wydział Projektowania i Sztuki im. Ladislava Sutnara, Zachodnioczeski Uniwersytet w Pilźnie
PROMOTOR doc. MgA. Gabriel Vach

SCHOOL Ladislav Sutnar Faculty of Design and Art, University of West Bohemia in Pilsen
SUPERVISOR doc. MgA. Gabriel Vach

Współczesna i ponadczasowa kolekcja naczyń, które stają się nośnikami wspomnień. Gdy używamy przedmiotów, pozostawiamy na nich niewidzialne odciski naszego życia. Projekt przechowuje więc wiadomości z przeszłości. Zestaw składa się z 5 elementów o różnym rozmiarze. Każde naczynie ma kilka warstw, które wraz z użytkowaniem ulegają ścieraniu. Użytkownik nie widzi jednak, jakie kolejne warstwy są ukryte w strukturze naczynia. Zwykle ścieranie traktujemy jako zniszczenie przedmiotu, w tym przypadku jednak staje się jego atutem. Pierwszą warstwą jest szarość, a więc synonim nudy, a pod nią, z czasem, pojawią się warstwy o różnych kolorach. Ostatnią warstwą jest złoto jako symbol, czegoś co jest cenne i rzadkie. Podobnie bywa z głębokimi wspomnieniami i odłamkami czyjegoś życia. Projekt przeobraża się również w zbiór konkretnych historii o porcelanowych przedmiotach. Praca o dużych możliwościach komercjalizacyjnych.

This is a modern and yet timeless collection of kitchenware objects that can function as carriers of memories. When you use an object, you leave an invisible trace of your life on it. This project is meant to store messages from the past. The collections consists of five elements of various sizes. Each cup has several layers which wear away in use. However, the user cannot see clearly what next layers hidden inside look like. Usually, wearing off of cups and plates is treated as a damage to a thing, but in this case the process is an asset. The first layer is grey – a symbol of boredom. Then, with time, other layers of various colours are going to appear. The final layer is golden, as a sign of something valuable and rare. The same happens to deep-hidden memories and fragments of one's life. The project can be also transformed into a collection of particular stories about porcelain objects. The work is very marketable.

Nelli Szabó

szabonelli1989@gmail.com
http://diploma.mome.hu/2017/ma/szabo-nelli

Trickster

Trickster

UCZELNIA Instytut Wzornictwa, Uniwersytet Sztuki i Projektowania Moholy-Nagya w Budapeszcie
PROMOTOR András Mohácsi, DLA

SCHOOL Design Institute, Moholy-Nagy University of Art and Design in Budapest
SUPERVISOR András Mohácsi, DLA

Projekt badający relacje pomiędzy ludźmi a przedmiotami, poszukujący zarazem nowych zastosowań dla obiektów. Użytkownik odkrywa funkcje przedmiotu na podstawie jego kształtu. W antropologii kulturowej „trickster" oznacza postać przekraczającą normy. W mitologii zaś jej rolą jest łamanie zasad i dbanie o powtarzanie się cyklu tworzenia i niszczenia. Bywa zatem łotrzykiem, oszustem i kłamcą, będąc zarazem postrzeganym jako pozytywny bohater opowieści. Pojęcie „trickster" może również oznaczać sytuacje graniczne – bycia pomiędzy dwoma gatunkami, czy obiektami funkcjonującymi jako rodzaj hybryd. Kolekcja składa się z sześciu podstawowych kształtów: trzech porcelanowych oraz trzech szklanych pojemników w różnych kolorach. Jest zbudowana wokół symbolicznej postaci łotrzyka oraz przestrzeni granicznych. Użyte do jej produkcji materiały, takie jak skóra oraz włosie, budzą skojarzenia ze zwierzętami i innymi stworzeniami. Ich osobowość można dostrzec w ruchu. Gdy usunie się ich „szczotkowe nogi", mogą obracać się wokół własnej osi, nie przewracając się.

The project studies the relationship between people and objects, seeking new applications for the latter. The user is able to discover the thing's properties by means of its shape. In cultural anthropology, the trickster is a creature transgressing norms. In mythology, the trickster breaks the rules, making sure the cycle of creating and destroying is never stopped. The trickster is a rogue, a fraud, a liar, and still is perceived as a positive character in the story. The concept can also refer to border cases, being between two species, functioning as hybrids. The collection consists of six basic shapes: three porcelain and three glass containers in various colours. It is built around the symbolic character of the trickster and border areas. The materials used, such as leather and bristle, conjure up associations with animals and other creatures. Their personality can be perceived in their movement too. If you remove their brush "legs", they can rotate around their own axis without falling over.

Gabriela Szałańska

gabrielaszalanska@gmail.com

***Półpancerze Praktyczne* – seria obiektów poruszających problematykę pracy przy komputerze**

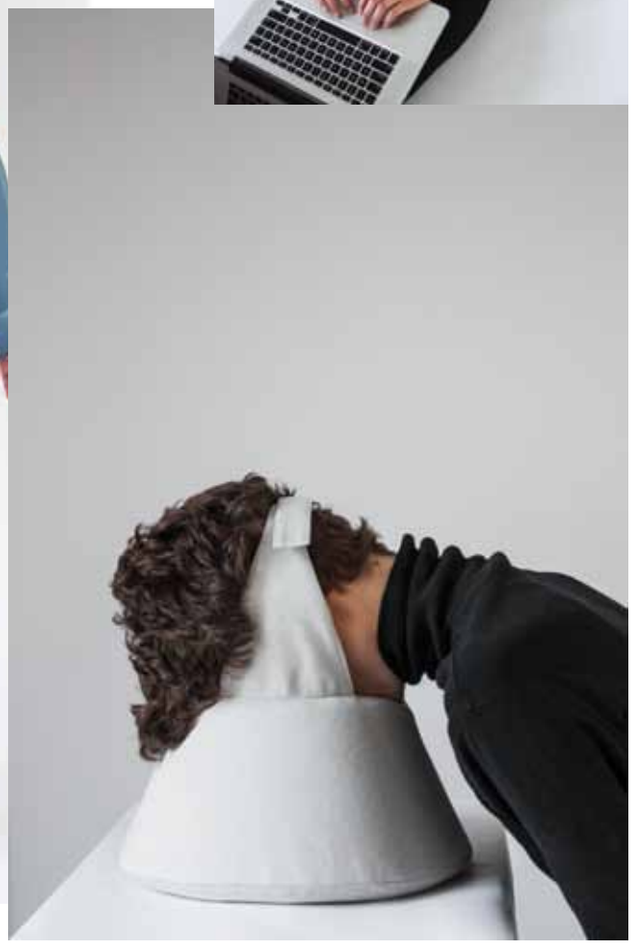
***Półpancerze Praktyczne* – a series of objects addressing the problem of working at a computer**

UCZELNIA Wydział Wzornictwa, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
PROMOTOR mgr Paweł Jasiewicz

SCHOOL Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Warsaw
SUPERVISOR mgr Paweł Jasiewicz

Projekt mierzący się z obciążeniami narządów ruchowych podczas zdalnej, domowej pracy przy komputerze. Jego autorka stworzyła kostium, który zwraca uwagę na wszystkie najbardziej obciążone w pozycji siedzącej punkty ciała. W formie znaku podkreśla płaszczyzny styku oraz wypełnia przestrzenie między ciałem a meblem, prowadząc do karykaturalnej deformacji. Rozwinięciem idei kostiumu jest seria nakładek, z których każda jest poświęcona konkretnym czynnościom zaobserwowanym u osób pracujących w środowisku domowym. Ten „półpraktyczny" projekt jest żartobliwą a nawet przekorną, lecz racjonalną odpowiedzią na poszczególne zachowania obserwowanych osób. Ponadto skłania do zastanowienia się nad zależnością czasu pracy i wypoczynku, granicą między wygodą, zdrowiem a poprawnością pozycji czy zachowań ludzkich, a nawet pytaniem o to, jak ewoluuje nasze ciało. Nazwa serii została zaczerpnięta z satyrycznego opowiadania „Półpancerze Praktyczne" Sławomira Mrożka.

The project addresses the problem of overloading our bodies while working from home at a computer. The author created a costume that draws attention to the body parts that are most vulnerable in a sitting position. The areas of the body where it touches the furniture are specially marked and the costumed is intentionally deformed in these fragments. The costume can be expanded by a set of add-ons related to particular activities performed by people working from home. "The Practical Semi-Armour" is a witty and grotesque and yet rational reaction to how home office workers usually behave. It encourages reflection on the relationship of worktime and relax, on the border between comfort, health, and the body position and human behaviour, on the evolution of human body. The name of the costume refers to a satirical story by the Polish writer Sławomir Mrożek.



Aliz Török

studiohidegszoba@gmail.com

Gra *Yqu*

Yqu Game

UCZELNIA Instytut Wzornictwa, Uniwersytet Sztuki i Projektowania Moholy-Nagya w Budapeszcie
PROMOTOR Anna Pais

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

Gra planszowa badająca samowiedzę uczestników rozgrywki. Autorka oparła ją na zasadach Q-sort, czyli technice psychometrycznej polegającej na sortowaniu stwierdzeń pod względem pasowania do jakiegoś kryterium na kilkupunktowym kontinuum. Celem gry jest wzmocnienie autorefleksji u graczy, a także pomoc w zrozumieniu prawdziwych informacji, jakie otrzymujemy od współuczestników. Gracze udzielają sobie nawzajem opinii na temat różnych sytuacji, cech czy zachowań, zarazem mogą budować swój własny system opierając się na zasadach skojarzeń i przy użyciu prostych totemów (część składowa gry). Gracze opowiadają wybraną przez siebie postać, inni uczestnicy ją odzwierciedlają i odpowiadają, czy ta cecha pasuje do autora opowieści. Jedna runda kończy się w chwili, gdy wszyscy gracze powiedzieli wybraną postać, a pozostali ją odzwierciedlili. Zwraca uwagę wykorzystanie tradycyjnych materiałów w nowej formie, w efekcie czego otrzymujemy elementy o mocno haptycznym charakterze.

This board game examines the self-knowledge of its players. The author based it on the Q-sort methodology, which is a psychometric technique sorting statements according to their relevance to some criteria on a several-point continuum. The aim of the game is to enhance self-reflection in players and to understand the real information we receive from other players. They give each other's opinions about various situations, features, or behaviours, and they are able to build their own system based on associations and using simple totems (which form part of the game). One player tells a story of a character chosen by him or her, and the other players try to reflect it and decide whether a given characteristic fits the storyteller. One round is over when all players have had their go of talking about a character and the other ones reflected it. A distinctive feature of this project is the use of traditional materials in a new form: the result is of a very haptic nature.

Nina Woroniecka

nina.w@onet.eu

Memo – zestaw do codziennej terapii dla osób z chorobą Alzheimera i ich opiekunów

UCZELNIA Wydział Wzornictwa, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
PROMOTOR dr hab. Grzegorz Niwiński

Memo jest zestawem pomocnym w terapii sensorycznej osób chorych na Alzheimera. W skład zestawu wchodzą głośnik, dyfuzor zapachów, instrumenty, aplikacja mobilna oraz półka. Instrumenty (tarka i trzy grzechotki) oraz głośnik – bardzo intuicyjny w obsłudze, z ograniczoną ilością przycisków – są wykorzystywane w terapii muzyką. Dyfuzor zapachów rozpyla olejki eteryczne, a zapach o danej funkcji, np. pobudzający apetyt albo uspokajający jest uwalniany o określonej porze. Aplikacja mobilna zawiera zestaw ćwiczeń pamięciowych, umożliwia też dodanie zdjęć, które przywołują wspomnienia. Dzięki aplikacji opiekun ustala godziny pobudki, snu oraz posiłków, co jest zsynchronizowane z działaniem dyfuzora i głośnika, emitujących zapachy i muzykę adekwatne do pory dnia i zaplanowanych czynności. Półka pozwala na bezprzewodowe ładowanie urządzeń. Projekt nie jest obarczony medycznym wyglądem tworzących kolekcję przedmiotów, lecz stawia na współczesną estetykę.

Memo – an everyday therapy kit for people with Alzheimer's and their carers

SCHOOL Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Warsaw
SUPERVISOR dr hab. Grzegorz Niwiński

Memo is a great tool in the sensory therapy for people suffering from Alzheimer's disease. The kit consists of a loudspeaker, a scent diffuser, instruments, a mobile application, and a shelf. The instruments (a grater and three rattles) and the speaker – very intuitive, with only a couple of buttons – are used in music therapy. The scent diffuser sprays essential oils, releasing a particular fragrance with a special function (e.g. stimulating the appetite or relaxing) at a proper time. The mobile app contains a set of memory exercises; it can be also used to view photos which bring back memories. The person's caregiver can set the times of waking up, going to bed, having meals; they are synchronised with the diffuser and the speaker, emitting smells and music at the appropriate time of the day adjusted to a given activity. The shelf is used to recharge the devices wirelessly. The project's components will not put you off with medical design – they look nice and modern.

Gabriella Veszprémi

gabriellaveszpremi@gmail.com
https://arthungry.com/hu/veszpremi.gabriella/5245/layers

Zrównoważone obuwie

Sustainable Footwear

UCZELNIA Katedra Tkaniny i Wzornictwa, Uniwersytet Sztuki i Projektowania Moholy-Nagya w Budapeszcie
PROMOTOR Bráda Judit

SCHOOL Faculty of Textil and Design, Moholy-Nagy University of Art and Design, Budapest
SUPERVISOR Bráda Judit

Projekt przybliża design do świata mody, zacierając granice pomiędzy sztuką a mądrym, nowym rzemiosłem. Wyjściowym założeniem była potrzeba użycia skórzanych skrawków o wciąż doskonałej jakości. Autorka, zachowując technologie i materiały stosowane w tradycyjnej produkcji obuwia, postanowiła poeksperymentować z metodami konstrukcji. Kolekcja butów pokazuje możliwości i kierunki nowego procesu kształtowania, utrzymanego w duchu zrównoważonego rozwoju. Każdy but w tej kolekcji jest tworzony przy użyciu innej metody bazowej, aby pokazać różnorodność technik. Projektantka pracowała również nad stworzeniem odpowiedniego surowca. Korzystała więc z różnych materiałów, testując ich wytrzymałość i przydatność jako komponentów poszczególnych części obuwia. Zależało jej na wypracowaniu oryginalnego stylu i techniki wytwarzania butów, możliwej do wdrożenia przy użyciu maszyn dostępnych w fabryce obuwia.

The project brings the designer closer to the world of fashion, blurring the borders between art and new wise craft. The basic assumption was the need for using perfect-quality residual leather. Retaining the technologies and materials used in traditional shoe manufacturing, the author of the project experimented with new construction methods. The shoe collection demonstrates the possibilities and directions of this new shaping process in the spirit of sustainable development. Each shoe in the collection is made by using a different base method to demonstrate the great variety of techniques. The designer also worked on the creation of suitable materials: she made use of various ones, testing their durability and usefulness as components of particular parts of shoes. She wanted to develop an original style and technique of shoemaking which could be implemented by using machines in footwear factories.

Małgorzata Załuska

malgorzatazaluska@cybis.asp.waw.pl

Simpla. Zindywidualizowane, zewnętrzne protezy piersi generowane z wykorzystaniem technologii skanowania oraz drukowania przestrzennego

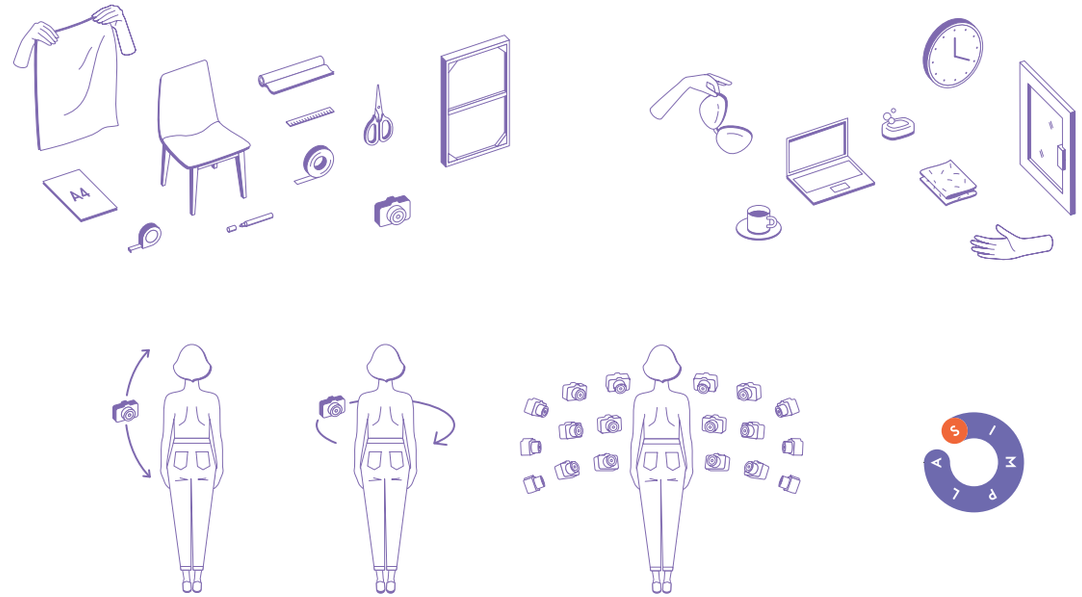
UCZELNIA Wydział Wzornictwa, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
PROMOTOR dr Daniel Zieliński

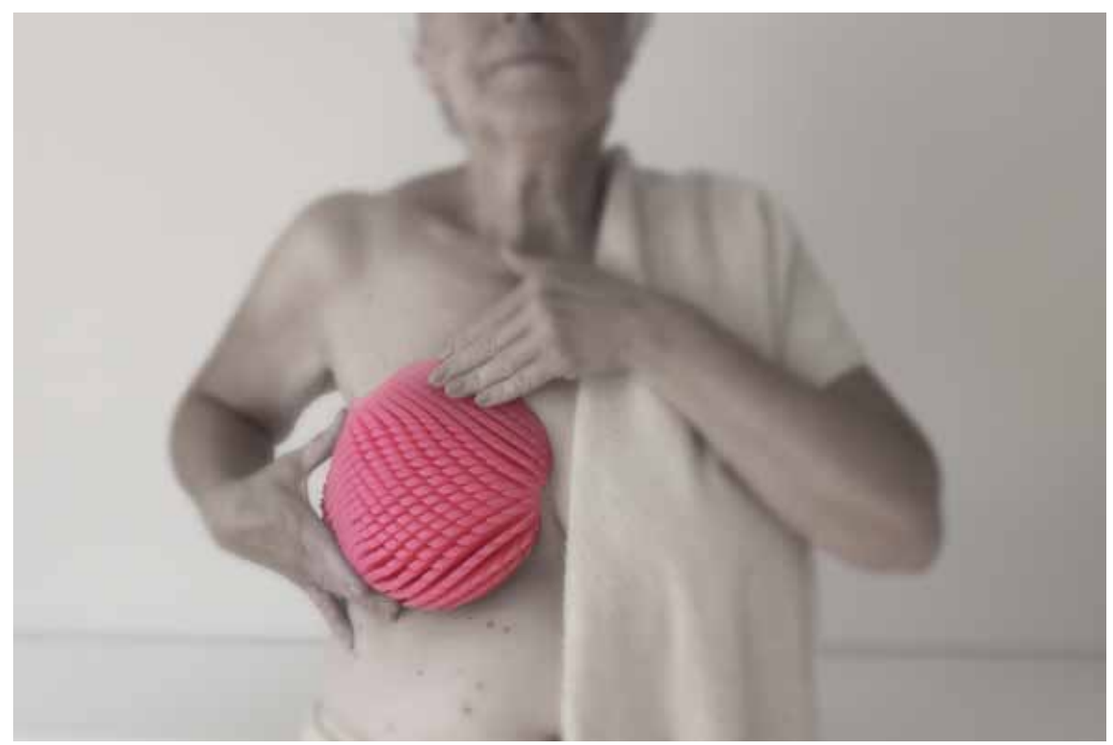
Simpla to narzędzie dla kobiet po mastektomii jednostronnej, które umożliwia tworzenie zewnętrznych protez piersi. Proces rozpoczyna się od wykonania przez użytkowniczkę serii zdjęć jej popiersia. Fotografować można w warunkach domowych, z pomocą nawet najprostszego sprzętu fotograficznego. W samodzielnym przeprowadzeniu procesu pomaga ilustrowana instrukcja. Po wgraniu zdjęć do aplikacji jest generowany skan 3D ciała użytkowniczki. Następnie powstaje bazowy model protezy, który stanowi lustrzane odbicie zdrowej piersi. Użytkowniczka określa właściwości protezy: rodzaj, strukturę oraz kolor. W efekcie otrzymuje z drukarni 3D paczkę z gotowym produktem. W tym projekcie proteza naśladuje ludzkie ciało swoim zachowaniem fizycznym, lecz nie wyglądem. Projekt ma charakter konceptualny.

Simpla. Customised external breast prosthesis generated using 3D scanning and printing

SCHOOL Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Warsaw
SUPERVISOR dr Daniel Zieliński

Simpla is a tool for women who have undergone a single mastectomy. The device helps create external breast prostheses. The creation starts at home: the user takes photos of her chest – no advanced cameras are necessary. There is an illustrated manual guiding the user throughout the process. When the photos are uploaded to the special app, a 3D scan of the user's body is generated. This is a base for the prosthesis model, a mirror reflection of the healthy breast. Then the user defines the properties of the prosthesis: its type, structure, and colour. Finally, she receives a parcel with the ready product from a 3D print shop. In the project, the prosthesis imitates human body not through its looks but by its physical behaviour. The project is in the conceptual phase.





“G4” Central European Review of Design Graduation Projects 2017
www.graduationprojects.eu

organizator przeglądu review organizer

zamek cieszyn

2+3D

partnerzy projektu project partners

CZECH DESIGN

HUNGARIAN DESIGN COUNCIL

SLOVENSKÉ CENTRUM DIZAJNU LOGO

Hungarian Intellectual Property Office

TYPO

1977

plusminus VISUAL INTELLIGENCE

Ministry of Culture and National Heritage of the Republic of Poland.

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

kurator przeglądu review curator
Wojtek Kubiena

wystawa exhibition
27.01–11.03.2018, Zamek Cieszyn

aranżacja wystawy exhibition curator
Wzorro Design s.c.

projekty graficzne graphic design
Agata Korzeńska i Paweł Krzywda, idee.pl

organizator wystawy exhibition organizer
Zamek Cieszyn (Anna Palka, Wioletta Beczek)

katalog catalogue
redakcja edited by
Marcin Mońka

tłumaczenie translation
Martyna Szczepaniak

korekta proofreading
Beata Mońka

logo przeglądu review logo
Tomek Budzyń

layout & dtp
Agata Korzeńska i Paweł Krzywda, idee.pl

druk print
Centrum Usług Drukarskich Henryk Miler, Ruda Śląska

nakład print run
700

© Zamek Cieszyn
Cieszyn 2018

ISBN 978-83-947478-3-1

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