dyplomy asp: architektura i wzornictwo 2016 katalog powystawowy

Dyplomy ASP: Architektura i Wzornictwo 2016

To create a memorable design you need to start with a thought that's worth remembering. — THOMAS MANSS

W swobodnym tłumaczeniu Thomas Manss przekonuje, że „Stworzenie niezapomnianego projektu rozpoczyna się od myśli wartej zapamiętania."

Dyplomy to wielkie święto uczelni podsumowujące kilkuletnią naukę i często roczną pracę promotorów ze studentami. Takie sytuacje prowokują do refleksji nad kierunkiem, w którym zmierza edukacja projektantów. Czym powinien zajmować się design? W jakim punkcie się znajdujemy – i jaki obraliśmy cel?

Istnieje wiele definicji designu i dobrego projektu. Może on występować w różnych konfiguracjach, kłaść nacisk na wybrane aspekty, jak choćby technologia, stylistyka czy ekonomia. Za projektem zawsze stoi myśl, a za myślą człowiek. Projektowanie można traktować jako detektor otaczających przemian. Za jego sprawą poznajemy siebie, swoje potrzeby, możemy uczyć się i stawać bardziej świadomymi świata i nas samych. Dzięki chęci poznania eksperymentujemy, odkrywamy nowe zjawiska, ulepszamy technologię. Bywa, że wizja projektanta staje się inspiracją lub zaczynem do zupełnie nowych przestrzeni wiedzy.

Projektowanie jest traktowane przekrojowo i w różnej skali. Bogactwo „propozycji dyplomowych" jest ogromne, od grafki, przez statki, ceramikę, mebel, wnętrza, tkankę miasta, itp. Dlatego też wybór 20 prac spośród tak licznych projektów nie należy do łatwych zadań. Niniejszy katalog prezentuje prace zakwalifikowane do wystawy podczas festiwalu Gdynia Design Days 2016.

Na barkach Jury konkursu ciążyło nie lada wyzwanie i ogromna odpowiedzialność. Decyzję podjętą przez Kapitułę należy traktować również jako głos w dyskusji, czym zajmuje się design oraz nad kierunkiem jego rozwoju. Tym samym wybór Jury staje się manifestacją poglądu na temat istoty projektowania i reprezentuje nadmorski ośrodek opiniotwórczy.

W skład Jury wchodzą przedstawiciele władz Wydziału Architektury i Wzornictwa ASP w Gdańsku, Centrum Designu Gdynia oraz projektant niezależny.

Wystawa „Dyplomy Architektura i Wzornictwo" towarzyszy Gdynia Design Days już po raz czwarty! Tegoroczna edycja wzbudziła rekordowe zainteresowanie wśród młodych projektantów.

Wystawa 1-10.07.2016
PPNT Gdynia, budynek III

Kurator wystawy: dr Marta Flisykowska

Architecture and Design Diplomas 2016, Academy of Fine Arts in Gdańsk

To create a memorable design you need to start with a thought that's worth remembering. — THOMAS MANSS

In a free translation, Thomas Manss persuades that „Creation of an unforgettable design starts with a thought worth remembering."

Diplomas is a great university holiday, summing up a few years of study and often a year-long work of supervisors with students. Such situations provoke reflection on the direction that designers' education is now taking. What should design be about? Where exactly are we – and what goal have we set?

There are many definitions of the art of design and a good design. It can occur in various configurations, place emphasis on selected aspects, such as, among others, technology, stylistics or economy. There is always a thought behind a design, and a man behind the thought. Design can be treated as a detector of surrounding changes. Through it, we get to know ourselves, our needs, we can learn and become more aware of the world and ourselves. Thanks to the wish to know, we experiment, discover new phenomena, improve technology. Sometimes designer's vision becomes an inspiration for, or the nucleus of, totally new areas of knowledge.

Design is treated comprehensively and on different scales. The richness of „diploma proposals" ranges from graphical art through ships, ceramics, furniture, interiors up to urban tissue, etc. Hence selecting 20 works out of so numerous designs is not an easy task. This catalogue presents works qualified for exhibition during Gdynia Design Days Festival 2016.

The competition Jury was burdened with an impressive challenge and a great responsibility. The decision taken by the Jury members should also be treated as a voice in the discussion on what design is occupied with, and on the direction of its development. Accordingly, selection of the Jury has become a manifestation of a view on the essence of design, and represents the seaside opinion-making centre.

Jury members include representatives of the authorities of Faculty of Architecture and Design of the Academy of Fine Arts in Gdańsk, the Design Centre Gdynia and an independent designer.

The „Architecture and Design Diplomas" exhibition has accompanied Gdynia Design Days for the fourth time already! This year's issue has raised record interest among young designers.

Exhibition 1-10.07.2016
PPNT Gdynia, building III

Curator of the exhibition: dr Marta Flisykowska

WYDZIAŁ ARCHITEKTURY I WZORNICTWA

Kierunki Studiów na Wydziale (studia I i II stopnia)

Architektura Przestrzeni Kulturowych
(Projektowanie w Krajobrazie Kulturowym)

Pracownie

Architektura Przestrzeni Wielokulturowych i Symbolicznych
dr hab. arch. Iwona Dzierżko-Bukal

Architektura Struktur Krajobrazowych
prof. Andrzej Pniewski
dr Rafał Setlak

Architektura Wnętrz

Pracownie

Projektowanie Architektury Wnętrz 1
dr hab. Beata Szymańska
mgr inż. arch. Paweł Czarzasty

Projektowanie Architektury Wnętrz 2
prof. Remigiusz Grochal
dr Anna Wejkowska-Lipska

Projektowanie Architektury Wnętrz 3
dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
mgr Daria Bolewicka

Projektowanie Mebla
prof. Halina Kościukiewicz
mgr inż. arch. Filip Ludka

Projektowanie Scenografii
dr Katarzyna Zawistowska
dr Grażyna Kilarska

Projektowanie Wnętrz Miejskich
dr hab. Jacek Dominiczak
dr Katarzyna Krakowiak

Wzornictwo

Pracownie

Design Eksperymentalny
prof. Sławomir Fijałkowski
dr Marta Flisykowska

Komunikacja Wizualna
prof. ASP, dr hab. Jacek Miler
dr Maciej Dojlitko

Projektowanie Ergonomiczne
dr hab. Marek Średniawa
dr Tomasz Kwiatkowski

Projektowanie Mebla Seryjnego
dr hab. Marek Jóźwicki
dr Anna Wachowicz

Projektowanie Produktu
prof. Marek Adamczewski
dr hab. Bogumiła Jóźwicka

Projektowanie Produktu
dr hab. Jarosław Szymański
mgr Jacek Ryń

Projektowanie Statków Wodnych
dr Paweł Gełesz
mgr Krzysztof Bochra

Wiktoria Mrozek

NAGRODA GŁÓWNA W KATEGORII ARCHITEKTURA

ARCHITECTURE – GRAND PRIX

Grunt to... Tożsamość, ruch, przestrzeń i architektura

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz
Promotor | dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
dyplom magisterski

Projekt rozpoczął się od zdefiniowania problemów społeczeństwa w dzisiejszym świecie oraz znalezienia ich przyczyn. W dużym mieście człowiek często staje się anonimowy, jego ruch jest ograniczony przez codzienne czynności i otoczenie oraz oderwanie od naturalnego środowiska.

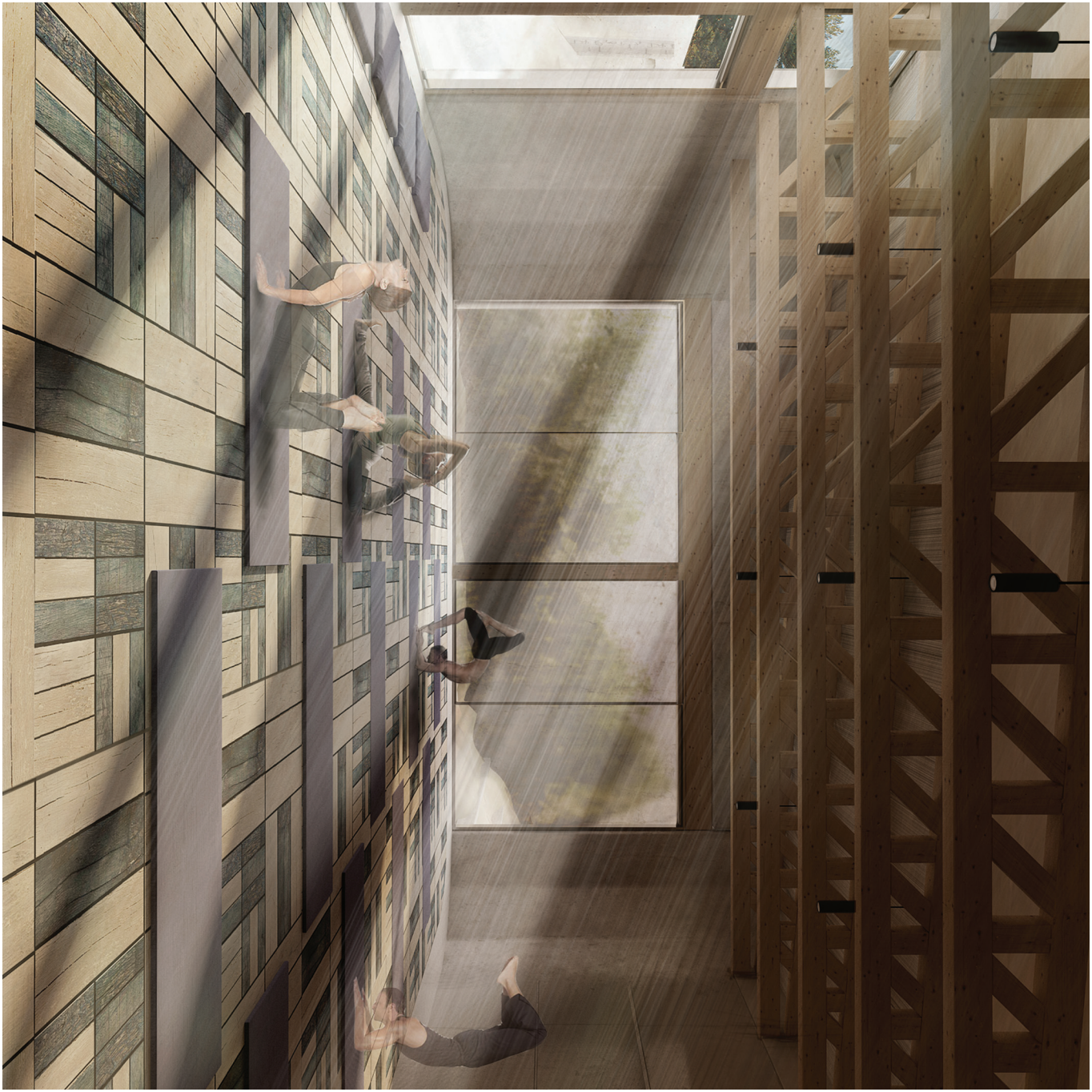
To doprowadziło mnie do próby zrozumienia obecnego wymiaru tożsamości człowieka, otaczającej go przestrzeni i sposobu, w jaki się porusza. Starałam się stworzyć miejsce, które odpowie na wcześniej wymienione trzy czynniki. To zdefiniowało lokalizację tworzonej architektury, jej charakter i zawarte w niej funkcje. Grunt od nowa – miejsce świadomej pracy z ciałem – zlokalizowany jest w Helu. Założenie składa się z trzech budynków, które pomagają użytkownikom w odnalezieniu symbolicznego gruntu pod nogami. Architektura, którą proponuję dla tej lokalizacji pomaga w zrealizowaniu założeń miasta oraz zwraca uwagę na inną formę turystyki nadmorskiej.

The key is... Identity, movement, space and architecture

Interior Design Laboratory III
Supervisor | Assoc. Prof. Tadeusz Pietrzkiewicz
MA degree

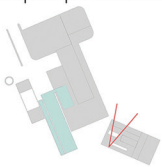
The project began with defining the problems of community in today's world and finding their causes. A person living in a big city often becomes anonymous, his/her movements are limited by daily activities, the surroundings and separation from the natural environment.

This has led me to an attempt to understand the current dimension of man's identity, the space surrounding him and the manner in which he moves. I tried to create a place that answers the three factors mentioned earlier. This defined the location of the architecture being created, its character and functions contained in it. "Root from scratch – Place of conscious work with the body" is located in Hel. The project consists of three buildings, which help users find the symbolic ground under their feet. The architecture proposed by me for this location helps implement the city's assumptions and brings attention to a different form of seaside tourism.

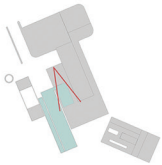


Lokalizacja wizualizacji:

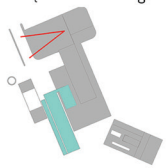
1. Wspólna przestrzeń wokół stołu.



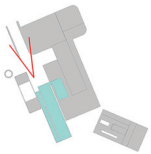
2. Basen odnowy ciała.



3. Wnętrze świadomego ruchu.



4. Ścieżka prowadząca na leśną polanę.



Uzasadnienie jury

Projekt jest odpowiedzią na potrzebę wyciszenia i koncentracji oraz pracy z własnym ciałem. Dobór materiałów, takich jak drewno i kamień, wzmacnia poczucie życia zgodnie z naturą. Zaproponowana architektura, wewnątrz jak i na zewnątrz, pomaga użytkownikom odnaleźć symboliczny grunt pod nogami. Praca w dużym stopniu wyróżnia się spójnym klimatem i charakterem miejsca, a także dokładnym opracowaniem funkcjonalno-przestrzennym.

Paulina Kisiel | kierownik festiwalu Gdynia Design Days

Jury Justification

The design responds to the need for calming down, concentration and work with one's own body. The choice of materials like wood and stone reinforces the feeling of living in concord with nature. The proposed architecture, both inside and outside, helps the users find the symbolic firm ground underfoot. The work to a large degree distinguishes itself by the coherent ambience and character of the site, as well as by the precise functional and spatial elaboration.

Paulina Kisiel | Manager of Gdynia Design Days Festival

Wiktoria Mrozek

Absolwentka studiów licencjackich Architektury Wnętrz na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu oraz studiów magisterskich na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.

http://wiktoriamrozek.portfoliobox.io/portfolio

Graduate of BA studies in Interior Design at the University of Arts in Poznan and MA studies at the Academy of Fine Arts in Gdańsk.

http://wiktoriamrozek.portfoliobox.io/portfolio

Michał Biliński

NAGRODA GŁÓWNA W KATEGORII WZORNICTWO

DESIGN – GRAND PRIX

Estetyczne i wizerunkowe aspekty współczesnej protetyki

Pracownia Designu Eksperymentalnego
Promotor | prof. Sławomir Fijałkowski
dyplom magisterski

Protetyka jutra nie będzie już tylko przedstawiana jako rozwiązanie oraz szansa na normalne życie dla ludzi zmagających się z niepełnosprawnością. Stanie się sposobem na wyrażanie własnych myśli i emocji, a dzięki dopracowanemu aspektowi wizualnemu zacznie być postrzegana jako dziedzina sztuki.

Projekt składa się z trzech koncepcji obudów na protezę podudzia, stworzonych z myślą o elementarnych sytuacjach w życiu każdego człowieka, w tym także osoby niepełnosprawnej, wymagających odpowiedniego stroju i dodatków. Obudowy składają się ze sztywnych paneli oraz elastycznych butów. Wszystkie elementy powstały przy użyciu technologii druku 3D. Chwile codzienności, sportu i rekreacji, a także chwile wyjątkowe determinują nasz wygląd.

Odpowiedni ubiór jest czynnikiem korzystnie wpływającym na komfort i pewność siebie. Sytuacja ta nie jest odmienna u osób noszących protezę (w tym przypadku podudzia), które dzięki uzupełnieniu sztucznej kończyny odpowiednią obudową mogą odnaleźć się w danej sytuacji, lepiej akceptować siebie, a także być korzystniej postrzeganym przez otoczenie.

Esthetic and image-oriented aspects of contemporary prosthetics

Experimental Design Laboratory
Supervisor | Prof. Sławomir Fijałkowski
MA degree

Prosthetics of tomorrow will no longer be presented just as a solution and a chance for normal life for people struggling with disability. It will become a way for expressing one's own thoughts and emotions, and thanks to the refined visual aspect will start being perceived as a branch of art.

The design consists of three concepts of casings for shin prosthesis, dedicated to elementary situations in the life of each person (including a disabled one) that require appropriate clothing and accessories. The casings consist of stiff panels and flexible boots. All elements have been manufactured using the 3D printing technology. The times of everyday activities, sport and recreation, as well as exceptional moments, determine our look.

Appropriate clothing is a factor with beneficial influence on our comfort and self-confidence. Things are not different for persons wearing a prosthesis (in this case, of a shin), who, thanks to complementing the artificial limb with an appropriate casing, can adapt better to a given situation, feel higher acceptance for themselves, and be perceived more advantageously by the surrounding people.

Uzasadnienie jury

Wartość projektu Michała Bilińskiego polega na świadomym rozdzieleniu estetyki rzeczy z jej skonstruowaniem, a etyki naszego postępowania z przemilczeniem faktu zaistniałej czyjejś ułomności. Michał Biliński sięga głęboko w obszar rozumienia znaczenia stylistyki. Stawia tezę, że proteza medyczna nie nie ma być jedynie technicznym sposobem na zniwelowanie dystansu od świata pełnosprawnych. Przekonujemy się, że dzięki dodaniu nowej powłoki może ona podlegać nie tylko stylistyce, ale również modom i trendom, prowokując szerszy obszar znaczenia i oddziaływania.

dr hab Tadeusz Pietrzkiewicz | prodziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa ASP Gdansk

Jury justification

The value of Michał Biliński's design consists in deliberate separation between esthetics of an object and its construction, as well as between the ethics of our conduct and skipping the fact of somebody's occurred disability. Michał Biliński reaches deeply into the area of understanding the meaning of stylistics. He poses the thesis that medical prosthesis is not to be just a technical means for abolishing the distance from the world of fully fit people. We can see that, thanks to adding a new covering, prosthesis can be subject not only to stylistics, but also to various fashions and trends, which provokes a broader area of its importance and influence.

Assoc. Prof. Tadeusz Pietrzkiewicz | Deputy Dean, Faculty of Architecture and Design, Academy of Fine Arts in Gdańsk

Michał Biliński

2015 - Absolwent Wydziału Architektury na Politechnice Gdańskiej (tytuł magistra)

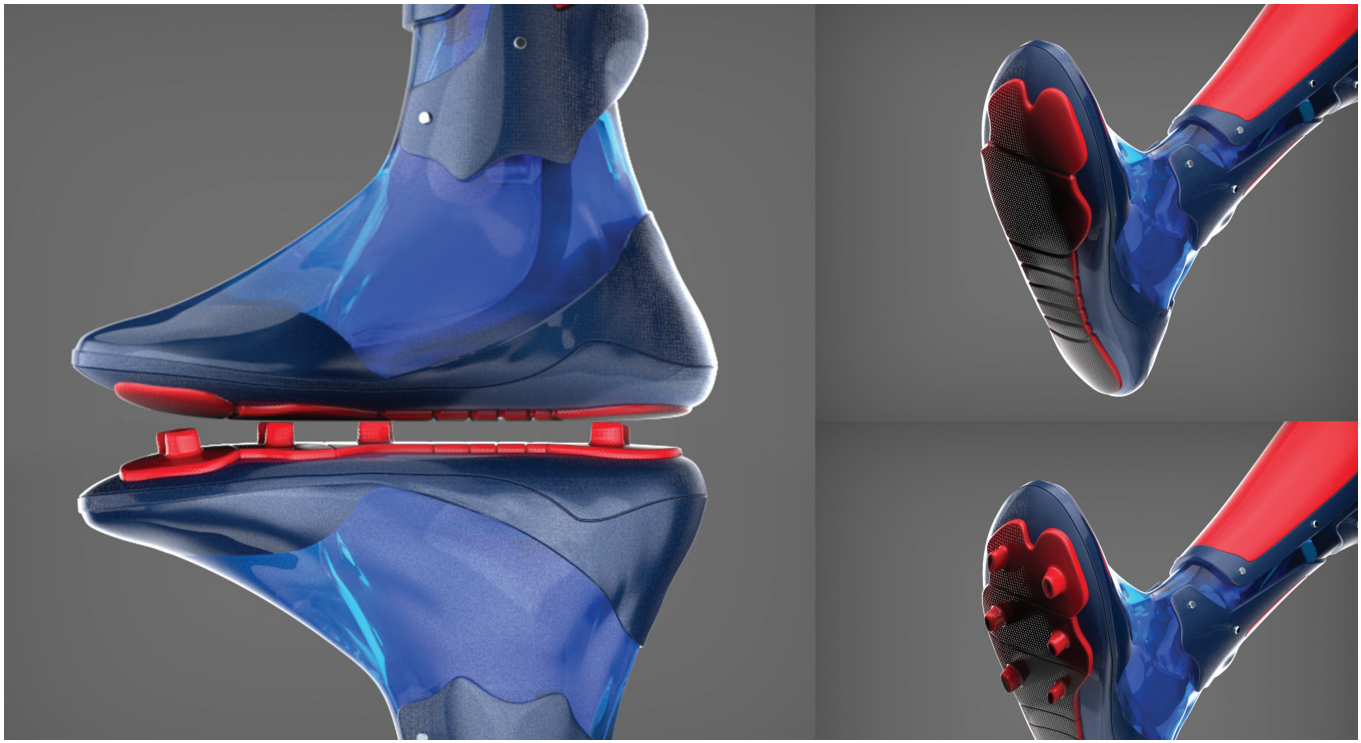
2016 - Absolwent Wydziału Architektury i Wzornictwa na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku (tytuł magistra)

https://www.behance.net/michalbilinski

2015 - Graduate of Faculty of Architecture, Gdańsk University of Technology (MSc degree)

2016 - Graduate of Faculty of Architecture and Design , Academy of Fine Arts in Gdańsk (MA degree)

https://www.behance.net/michalbilinski



Katarzyna Bzduch

WYRÓŻNIENIE W KATEGORII ARCHITEKTURA

Koncepcja nowego schroniska dla zwierząt bezdomnych w Sopocie. Przykład podejścia holistycznego do projektowania tego typu obiektu

II Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz
Promotor | prof. Remigiusz Grochal
dyplom magisterski

Jest to nie tylko koncepcja architektoniczna schroniska dla bezdomnych zwierząt w Sopocie, ale przede wszystkim próba zwrócenia uwagi, jak ważne jest prawidłowe funkcjonowanie takiej placówki i umiejętne zaspokojenie potrzeb trzech zainteresowanych nią grup: zwierząt, pracowników i społeczności lokalnej. Schronisko powstaje raz na kilkadziesiąt lat i przez cały ten okres musi zaspokajać potrzeby jego użytkowników. Dlatego tak ważne jest prawidłowe zaprojektowanie takiego obiektu pod względem funkcjonalno-użytkowym, jak i wykorzystywanych przy budowie materiałów. Równie istotne jest przygotowanie programu prawidłowej pracy schroniska, zmiany mentalności jego pracowników.

W założeniach przyjęto, że ma ono nie tylko spełniać funkcję zastępczego domu dla zwierząt, ale być także miejscem spotkań lokalnej społeczności, w którym, poza możliwością adopcji, będą prowadzone warsztaty edukacyjne, oferowane porady weterynaryjne oraz pomoc behawiorystów. Poprzez takie działania chciałabym przyczynić się do zmiany podejścia do pojęcia schroniska, podniesienia poziomu świadomości adopcyjnej, a co za tym idzie, zmiany jego wizerunku.

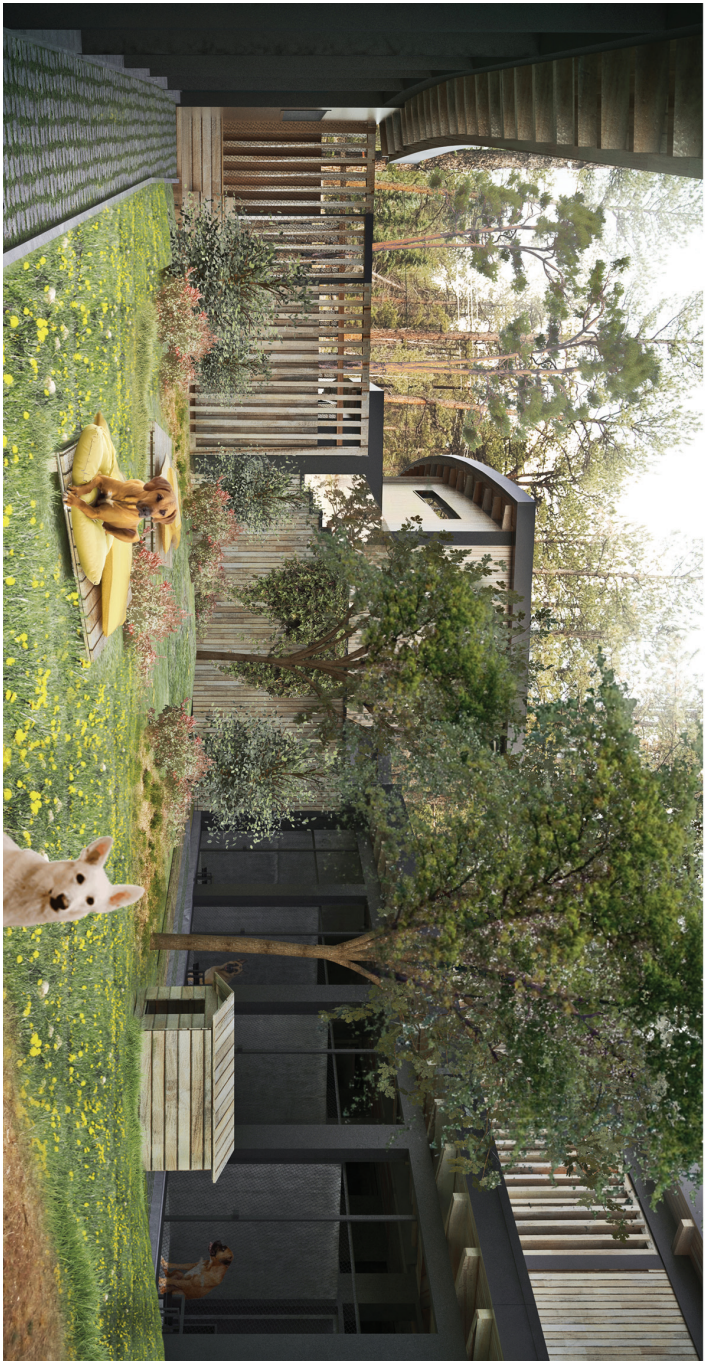
ARCHITECTURE – HONOURABLE MENTION

Concept of a new homeless animal shelter in Sopot. An example of holistic approach to designing this type of building

Interior Design Laboratory II
Supervisor | prof. Remigiusz Grochal
MA degree

It is not only an architectural concept for a homeless animal shelter in Sopot, but, first and foremost, an attempt to draw attention to the importance of the proper functioning of such an institution and of skilful meeting of the needs of the three groups of its stakeholders: the animals, the employees and the local community. A shelter is established once in a few dozen years, and has to satisfy the needs of its users through that whole period. This is why it is so important to properly design such a building in terms of functional and utilitarian aspects, as well as the materials used for its construction. It is equally important to prepare a programme for the proper operation of the shelter, for changing the mentality of its employees.

The adopted assumptions are that the place will function not only as a foster home for animals, but also as a meeting place for the local community, where, besides offering the possibility to adopt animals, educational workshops are organised and veterinary advice or behaviourist help is provided. Through such actions, I want to contribute to changing the approach to the concept of a shelter, improving the level of adoption awareness, and as a result, change its image.



ELEWACJA POŁUDNIOWO- ZACHODNIA

ELEWACJA POŁUDNIOWA

ELEWACJA PÓŁNOCNO- WCHODNIA

Uzasadnienie jury

Projekt dobrze wpisuje się w otaczający krajobraz zarówno pod względem formy jak i zaproponowanych materiałów. Projektantka podjęła się trudnego, ciekawego tematu, który został opracowany w sposób bardzo profesjonalny. Jedynym zastrzeżeniem może być fakt, że zaproponowana architektura wydaje się zbyt ekskluzywna dla funkcji. Doprecyzowania wymagałyby dodatkowe funkcje, tak aby uzasadnić projekt pod względem ekonomicznym.

Igor Wiktorowicz | Witamina D

Jury justification

The design blends well into the surrounding landscape from the viewpoint of both the form and the proposed materials. The designer took up a difficult and interesting topic, which has been elaborated in a very professional way. The only reservation may be the fact that the proposed architecture seems to be too opulent for its function. Additional functions should be specified more precisely in order to justify the design from the economic viewpoint.

Igor Wiktorowicz | Witamina D

Katarzyna Bzduch

Tegoroczna absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku na kierunku Architektura Wnętrz. Sopocianka z krwi i kości, która tylko raz zdradziła to miasto dla Barcelony, gdzie przez rok studiowała na Universitat Inter-nacional de Catalunya. Jednak to właśnie w Sopocie pragnie żyć i poprzez swoje projekty wpływać na otaczającą przestrzeń oraz znajdującą się w niej architekturę, a co za tym idzie, polepszać standard życia lokalnej społeczności. Poza architekturą jej pasją są podróże. Zwiedziła już pięć kontynentów, poznając inne kultury i szukając inspiracji do projektowania.

This year's graduate in Interior Design at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. A Sopot-dweller through and through, who has betrayed this city just once for Barcelona, where she studied at the Universitat Internacional de Catalunya for a year. However, it is Sopot she wants to live in, and to influence the surrounding space and architecture located there through her designs, and, as a result, improve the standard of life for the local community. Besides architecture, her passion is travelling. She has already visited five continents, getting to know other cultures and seeking inspirations for her designs.

Justyna Jaguszewska

WYRÓŻNIENIE W KATEGORII WZORNICTWO

DESIGN – HONOURABLE MENTION

Gra planszowa, również dla niewidomych

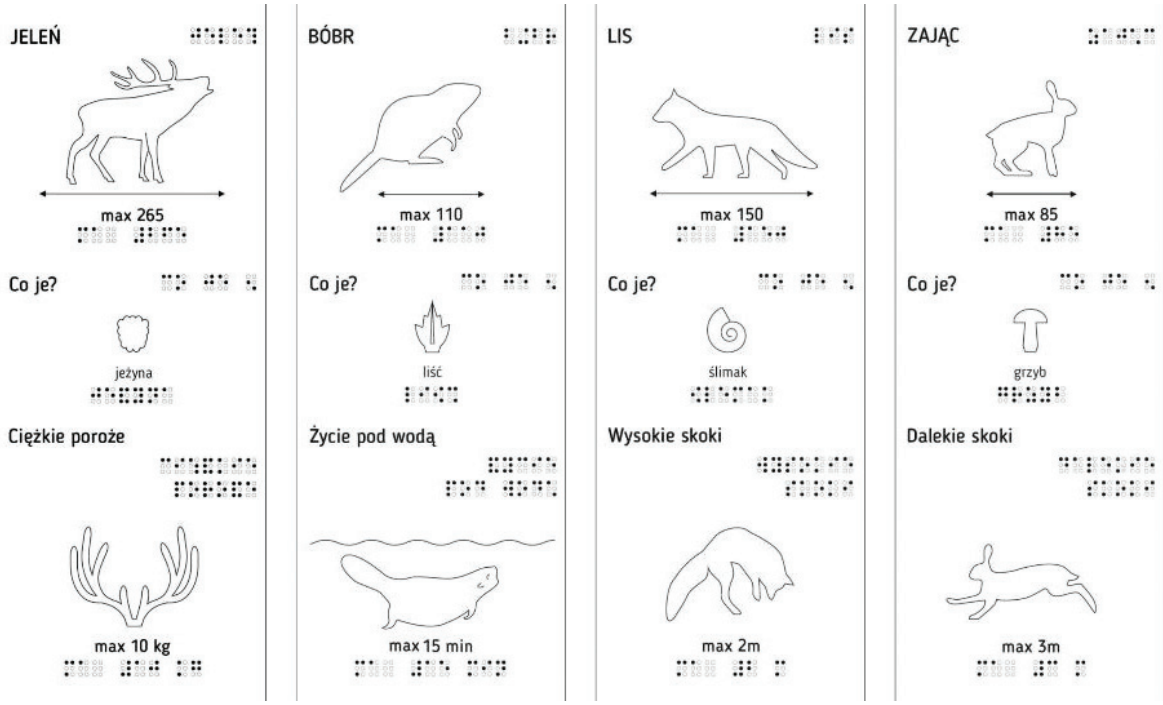
Pracownia Produktu Seryjnego
Promotor | prof. Marek Adamczewski
dyplom licencjacki

W ubogim świecie gier dostosowanych do potrzeb osób niewidomych znajdujemy tylko takie, które są pobawione barwnych opowieści, charakteryzujących popularne gry. Z tego powodu celem projektu było stworzenie gry planszowej, która jest równie atrakcyjna dla wszystkich jej użytkowników, w tym osób niewidomych. W efekcie powstał projekt gry planszowej, której zasady oparto na grze „Grzybobranie w zaczarowanym lesie". Oprócz planszy i toru powstały pionki, figurki zwierząt, bierki. Realistyczne figurki zwierząt, docelowo z naniesioną fakturą, bezpośrednio odpowiadają pionkom. Gdy wybierzemy zająca na swojego bohatera, naszym pionkiem stają się uszy, które możemy łatwo odnaleźć na figurce i są jego charakterystyczną cechą. Wartości wizualne zostały odwzorowane poprzez faktury i kształty, co ułatwia grę szczególnie osobom niewidomym i urozmaica ją. Dodatkowo gra jest zaopatrzona w plansze informacyjne, które stanowią podpowiedź oraz źródło dodatkowych informacji dotyczących zwierząt leśnych. Ze względu na potrzebę zaprojektowania zupełnie nowej instrukcji, powstały przykładowe karty pokazujące, jak powinna być tworzona. Projekt może być traktowany jako przykład do tworzenia podobnych gier, które integrują oraz uczą, również dla dzieci.

Board game, also for blind people

Serial Product Laboratory
Supervisor | Prof. Marek Adamczewski
BA degree

In the meagre world of games adjusted to the needs of blind people, we can only find ones lacking colourful tales that characterise popular games. This is why the goal of the project was to create a board game that would be equally attractive for all its users, including blind persons. This resulted in a board game design whose rules are based on the game "Mushroom picking in an enchanted forest". Aside of the board and track, game pieces, animal figurines and jackstraws were created. Realistic animal figures, intended to have texture applied to them, directly correspond to the pieces. When we select a hare as our hero, our piece is set to be ears, which we can easily find on the figurine and which are its characteristic feature. Visual values were reproduced through textures and shapes, which particularly helps blind persons to play the game and diversifies it. Furthermore, the game is equipped in information boards, which provide hints and additional information about forest animals. Due to the need to design a completely new manual, example sheets presenting how it should be created have been prepared. The project can be treated as a model example for creating similar games for children which both integrate and educate them.



Uzasadnienie jury

Projekt autorstwa pani Justyny Jaguszewskiej stanowić może wzorcowy przykład projektowania uniwersalnego (inclusive design). Łączy on konieczność dostosowania funkcji produktu do oczekiwań osób niewidomych i gwarantuje jakość użytkową oraz atrakcyjną i komunikatywną formę także dla pozostałych użytkowników.
Edukacyjny i rodzinny charakter gry planszowej "Grzybobranie w zaczarowanym lesie" z pewnością może być dobrą przeciwwagą dla większości współczesnych gier komputerowych i jednocześnie niemal gotowym do wdrożenia rozwiązaniem, które – miejmy nadzieję – spotka się z zainteresowaniem producentów. Gratulacje dla autorki!

prof. Sławomir Fijałkowski | dziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa ASP Gdansk

Jury justification

The design by Ms Justyna Jaguszewska can be seen as a model example of inclusive design, which combines – in this case – the necessity to adjust the product's function to the expectations of blind people, and at the same time guarantees good utilitarian quality, as well as attractive and communicative form also for other users.
The educational and family-oriented character of the board game titled "Mushroom picking in enchanted forest" can surely be a good alternative to most contemporary computer games. At the same time, the game is a solution almost ready for implementation, which – as we hope – will raise producers' interests. Our congratulations to the author!

Prof. Sławomir Fijałkowski | Dean, Faculty of Architecture and Design, Academy of Fine Arts in Gdańsk

Justyna Jaguszewska

Absolwentka studiów pierwszego stopnia na kierunku Wzornictwo, w gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych. Dodatkowo zajmuje się malarstwem. Uczestniczka wielu warsztatów, m.in. „Warsztaty Design Thinking” czy „Shopability”. Jest także członkiem studenckiego koła naukowego Desk Design Kolektyw, z którym zrealizowała wystawę „Między budynkami” oraz instalację „Morze do Torunia” na festiwalu „Wizje” w Toruniu w 2015 roku.

www.behance.net/ justyna_jaguszewska

Graduate of BA studies in Design at the Gdańsk Academy of Fine Arts. Also occupied with painting. Participant of numerous workshops, among others, “Design Thinking Workshop” and “Shopability”. She is also a member of the scientific student circle named Desk Design Collective, together with which she organised the “Between Buildings” exhibition and the “Sea to Toruń” installation at the “Visions” festival in Toruń in 2015.

www.behance.net/ justyna_jaguszewska

Nicholas Kościński

WYRÓŻNIENIE W KATEGORII WZORNICTWO

DESIGN – HONOURABLE MENTION

Projekt stylistyczny i prototyp zegarka w technologii szybkiego prototypowania DMLS (Direct Metal Laser Sintering)

Pracownia Designu Eksperymentalnego
Promotor | prof. Sławomir Fijałkowski
dyplom magisterski

Projekt to koperta zegarka wykonanego technologią DMLS, czyli laserowego spiekania proszków metali.

Zegarek ten wyróżnia się nie tylko technologią produkcji, ale i nieoczywistą funkcją, której nie spotkamy w żadnym innym zegarku. Pozwala on na wsunięcie mankietu koszuli pod jego tarczę tak, aby móc go eksponować nawet w długim rękawie, a także sprawdzać godzinę bez konieczności jego podwijania. Podniesienie tarczy nad rękę ma także dodatkową właściwość wentylacyjną dla nadgarstka. Jest to przekorna koncepcja, która proponuje zupełnie nowy sposób noszenia biżuterii, jaką jest zegarek.

Sama stylistyka dyskretnie nawiązuje do lotnictwa przez szereg zabiegów projektowych, np. rzut górny nawiązuje do zegarów z kokpitów samolotów, a układ tarczy – do słynnego zegarka B-Uhr, używanego przez pilotów podczas II wojny światowej.

Stylistic design and prototype of a watch in the DMLS (Direct Metal Laser Sintering) fast prototyping technology

Experimental Design Laboratory
Supervisor | Prof. Sławomir Fijałkowski
MA degree

The project is a watch case made using the DMLS technology, that is, direct metal laser sintering.

The watch is distinguished not only by the manufacturing method, but also by a non-obvious function which we will not find in any other watch – it allows for sliding the shirt cuff under its face in order to showcase it even when wearing long sleeves, and also check the time without the need to pull them up. Raising the watch face above the arm also has an additional ventilation-related property for the wrist. It is a wayward concept that proposes a completely new way of wearing jewellery, which a watch is.

The stylistics alone discreetly refers to aviation through a range of design techniques – e.g., the top view alludes to clocks from airplane cockpits, while the layout of the face evokes the famous B-Uhr watch, used by pilots during World War II.

Uzasadnienie jury

Wydawałoby się, że w temacie męskich zegarków wszystko już zostało wymyślone. A jednak projektantowi udało się znaleźć nową formę, nowy sposób noszenia, nowy styl. Wyróżnienie przyznajemy zatem za innowację – nie tylko w formie, ale również w zastosowanej technologii. Doceniamy również profesjonalny sposób prezentacji projektu. Brawo!

Małgorzata Knobloch | Witamina D

Jury justification

Seemingly, one cannot come up with anything new on the subject of watches for men. And yet the designer has managed to find a new form, a new way of wearing them, a new style. Hence we grant a distinction for innovation – not only in the form, but also in the technology applied. We also appreciate the professional way of presenting the design. Bravo!

Małgorzata Knobloch | Witamina D

Nicholas Kościński

Absolwent studiów licencjackich z zakresu wzornictwa na Bydgoskim UTP oraz absolwent studiów magisterskich na tym samym kierunku na gdańskiej ASP. Specjalizuje się w komputerowych technikach projektowania dla druku 3D oraz modelowaniu 3D dla potrzeb branży gier. W czasie studiów pracował jako grafik 3D w Vivid Games.
Obecnie pracuje w firmie FADO, gdzie projektuje produkty drukowane w 3D techniką laserowego spiekania proszków metali.

www.behance.net/NicholasKoscinski

Graduate of BA studies in design at the Bydgoszcz University of Technology and Life Sciences and of MA studies in the same specialty at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. Specialises in computer design techniques for 3D printing and in 3D modelling for the gaming industry. During his studies, worked as a 3D graphic designer at Vivid Games.
Currently employed at FADO, where he designs products printed in 3D using the direct metal laser sintering technique.

www.behance.net/NicholasKoscinski

Monika Niklas

WYRÓŻNIENIE W KATEGORII WZORNICTWO

DESIGN – HONOURABLE MENTION

Karafka osobista – sensualne naczynie do picia wina domowej roboty

Pracownia Designu Eksperymentalnego
Promotor | prof. Sławomir Fijałkowski
dyplom licencjacki

Projekt miał na celu stworzenie osobistego naczynia dla użytkownika, który w sposób szczególny chce celebrować picie wina domowej produkcji. Sensualność karafki polega na tym, że podczas korzystania z niej bodźce odbierają wszystkie zmysły. Szkło, z którego jest zrobiona oddziałuje na zmysł dotyku, przezierność materiału – na wzrok.

Węch pobudzany jest przy rozłożystym kielichu, w którym możemy wyczuć aromat trunku. Specyficzny kształt naczynia i zasada podciśnienia w zamkniętym zbiorniku powodują przedostawanie się powietrza przez szyjkę do środka karafki, co skutkuje wydawaniem dźwięku podczas picia. Podłużny kształt naczynia ma zachęcać do chwycenia go oburącz i skupienia się wyłącznie na celebracji picia wina.

Personal carafe – a sensual vessel for drinking homemade wine

Experimental Design Laboratory
Supervisor | Prof. Sławomir Fijałkowski
BA degree

The project was intended to create a personal vessel for a user who wants to celebrate drinking homemade wine in a special way. The sensuality of the carafe relies upon working on all the senses during its use. The glass it is made of affects the sense of touch, the material's transparency – the sense of sight.

The sense of smell is stimulated at the wide cup, in which we can sense the beverage aroma. The special shape of the vessel and the rule of vacuum in a closed container makes air enter inside the carafe via the neck, which results in emitting sound when drinking. The elongated shape of the vessel is supposed to encourage the user to hold it in both hands, and to focus exclusively on celebrating drinking wine.

Uzasadnienie jury

Karafka, oprócz bardzo estetycznej formy, posiada świetnie rozpracowany system napowietrzania, co ma szczególne znaczenie przy spożywaniu czerwonego wina. Projekt oddziałuje na wszystkie zmysły i w bardzo ciekawy sposób wpływa na osobiste doznania związane z piciem wina. Wpisuje się on w trend ruchu slow food, zachęcając użytkownika do spożywania trunku powoli i z namaszczeniem.

Ewa Janczukowicz-Cichosz | Wicedyrektor Pomorskiego Parku Naukowo-Technologicznego

Jury justification

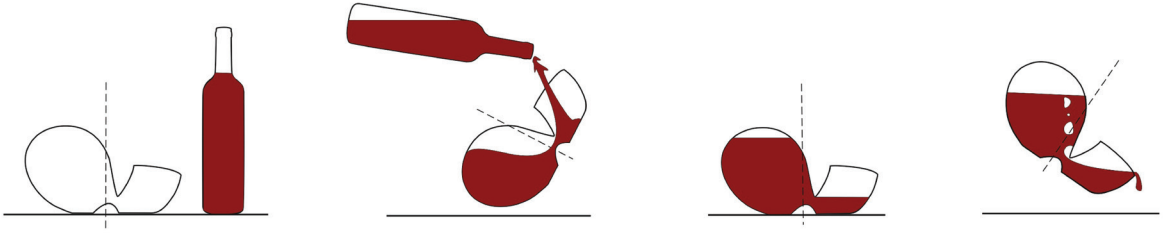
The decanter, besides a highly esthetic form, has an excellently planned air intake system, which is of special importance in case of consuming red wine. The design works on all senses and influences in a very interesting way personal sensations connected with drinking wine. The design supports the slow food trend by encouraging the user to drink the beverage slowly and solemnly.

Ewa Janczukowicz-Cichosz | Deputy Director, Pomeranian Science and Technology Park

Monika Niklas

Urodzona 13 listopada 1990 roku w Gdańsku. Absolwentka gdańskiej ASP na kierunku Wzornictwo. Czynnie działa w ruchu rekonstrukcji historycznej. Swoją przyszłość wiąże właśnie z tym hobby, które trwa już ponad 12 lat. Obecnie szyje kostiumy historyczne i intensywnie myśli o założeniu własnej firmy. Wciąż uczy się nowych rzeczy i dąży do perfekcji w wykonywaniu tego, co ją pasjonuje. Radosna i roztrzepana gaduła, która stara się doskonalić siebie.

Born on 13 November 1990 in Gdańsk, a graduate in Design at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. Actively participating in the historical reconstruction movement. Links her future to this hobby, which has lasted for over 12 years by now. Currently sewing historical costumes and thinking intensively about establishing her own company. She is still learning new things and strives to achieve perfection in doing what is her passion. A cheerful and scatter-brained chatterbox who tries to perfect herself.



Katarzyna Arnold

praca zakwalifikowana do wystawy

work qualified to the exhibition

W poszukiwaniu ruchu... Opracowanie koncepcji siedzisk przeznaczonych do aktywnego wypoczynku i zabawy

Pracownia Projektowania Mebla
Promotor | prof. Halina Kościukiewicz
dyplom magisterski

Projekt składa się z dwóch modeli: Model wypoczynkowy – rozBujaj się i model aktywizujący – rozRuszaj się. Pretekstem do zaprojektowania obiektów była chęć zwrócenia uwagi na problemy, które dotykają współczesnych ludzi – niewystarczająca ilość ruchu i siedzący tryb życia. Meble są przeznaczone do stref relaksu w miejscach pracy, jak również do tzw. „aktywnych salonów" w domach. Model RozRuszaj się służy do wykonywania ćwiczeń siłowych, a także medytacji. Wykonując ćwiczenia na ruchomej platformie musimy balansować ciałem w celu złapania równowagi.

In search of movement... Development of a concept of seats intended for active relaxation and fun

Furniture Design Laboratory
Supervisor | Prof. Halina Kościukiewicz
MA degree

The project consists of two models: the relaxation model – get Rockin', and the activating model – get Movin'. The excuse for designing these objects was the desire to direct attention to the problems encountered by modern people – not enough movement and a sedentary life style. The designed furniture is dedicated to relaxation zones at workplaces, as well as the so-called "active day-rooms" at home. The GetMovin' model is intended both for physical exercise and meditation. While exercising on the moving platform, we need to balance with our body in order to maintain balance.

domus

Michalina Brokos

praca zakwalifikowana do wystawy

Stylistyczna i funkcjonalna reinterpretacja tradycyjnych form piekarniczych

Pracownia Designu Eksperymentalnego
Promotor | prof. Sławomir Fijałkowski
dyplom licencjacki

Projekt wpisuje się w szeroki nurt zwany food designem. Przedmiotem pracy dyplomowej jest podwójny opiekacz do wypieku jadalnych ekspozytorów na drobne przystawki. Prototyp wykonano w technice frezowania w aluminium i dodano uchwyt z drewna. Opiekacz jest przeznaczony do kuchenek gazowych i elektrycznych. Wykorzystuje tradycyjny patent działania podobnych form, jednak zarówno technologia wykonania, jak i użyte materiały oraz stylistyka, zostały zaprojektowane z uwzględnieniem nowoczesnych sposobów wytwarzania i z przeznaczeniem dla współczesnego odbiorcy. Forma mini-miseczek przygotowywanych w opiekaczu sugeruje odbiorcy wygodne chwytanie. Wypieki mają pojemność odpowiadającą serwowanemu finger food. Zaprojektowany przedmiot nie jest zasilany prądem. Wykorzystuje analogowy sposób użytkowania, wymaga poświęcenia mu uwagi. Produkt ma być pretekstem do wspólnego spędzania czasu i doceniania drobnych przyjemności. Powrót do tradycji oraz rytuałów może być do tego świetnym pretekstem.

work qualified to the exhibition

Stylistic and functional reinterpretation of traditional baking forms

Experimental Design Laboratory
Supervisor | Prof. Sławomir Fijałkowski
BA degree

The project falls within the broad trend known as food design. The subject matter of the diploma thesis is a double toaster for baking edible expositors for small appetisers. The prototype was made using the aluminium milling technique, with an added wooden handle. The toaster is intended for gas and electrical stoves. It uses a traditional patent for operation of similar forms, but both the manufacturing technology and the materials used and stylistics have been designed taking into account modern manufacturing methods and are intended for a modern recipient. The form of mini-bowls prepared in the toaster suggests easy grabbing to the recipient. The baked bowls have capacity suitable for the served finger food. The object designed by me is not powered by electricity. It employs an analogue manner of use, requires devoting attention to it. The product is supposed to be an excuse to spend time together and appreciate small pleasures of life. Return to traditions and rituals can be a great excuse to do just that.

Katarzyna Giedroyć

praca zakwalifikowana do wystawy

work qualified to the exhibition

System do samodzielnego transportowania kajaka górskiego

Pracownia Wzornictwo 3
Promotor | dr Paweł Gełesz
dyplom licencjacki

Projekt zapewnia sportowcowi możliwość transportowania kajaka górskiego w bezpiecznych oraz wygodnych warunkach. Przeznaczony jest do dwóch sposobów przenoszenia sprzętu, w zależności od terenu, po którym porusza się kajakarz. Pierwszym są tereny płaskie oraz wzniesienia, gdzie kajak jest trwale przyczepiony do pleców osoby niosącej. W tych warunkach oba ramiona użytkownika pozostają wolne, a noszenie może trwać wiele minut. Drugi sposób dedykowany jest krótkotrwałym przejściom, podczas których kajakarz nie jest w stanie przejść z kajakiem umieszczonym na plecach. Cechą szczególną uprzęży jest dostosowanie jej do szerokiego spektrum kajaków górskich. Montaż wykorzystuje standardowe części kajaka – kokpit oraz dziobowy i rufowy uchwyt. Zastosowana kolorystyka ma z jednej strony ułatwić użytkowanie, gdyż poszczególne kolory oznaczają części składowe uprzęży. Z drugiej strony nadają one całości spójny, sportowy charakter wizualny. Uprząż waży 1,3 kg i w czasie spływu mieści się w kokpicie kajaka.

Independent transport system for a whitewater kayak

Design 3 Laboratory
Supervisor | dr Paweł Gełesz
BA degree

This project provides a sportsman with the ability to transport a whitewater kayak in safe and comfortable conditions. It is intended for two methods of transporting the equipment, depending on the terrain the kayaker is moving on. The first is meant for flat terrain and hills, where the kayak is permanently fixed to the back of the carrier. In such conditions, both user's arms remain free and carrying can last many minutes. The other method is dedicated for short sections where the kayaker is unable to pass through while carrying the kayak on their back. A special feature of the harness is that it can work with a broad range of whitewater kayaks. Its mounting uses standard kayak parts – the cockpit and the bow and stern handles. The colours used are intended to, on the one hand, facilitate usage, since the individual colours indicate components of the harness. On the other hand, they give the whole a cohesive and sporting visual character. The harness weighs 1.3 kg and fits in the cockpit of the kayak during the rally.

KAYAKS

Emilia Gizowska

praca zakwalifikowana do wystawy

Mebel do pierwszego mieszkania

Pracownia Mebla Seryjnego
Promotor |dr Anna Wachowicz
dyplom licencjacki

Załóżmy, że młoda para kupuje swoje pierwsze, własne lokum. Często z powodu skromnego budżetu, przestrzeń do zagospodarowania jest znikoma. Projekt odpowiada na zapotrzebowanie na kompaktowe meble, by z łatwością móc zaadaptować się w nowej przestrzeni. W odpowiedzi został stworzony zespół trzech regałów do przechowywania. To jedna z podstawowych potrzeb dla nowo wprowadzonych, a zarazem najmniej narzucająca się swą formą. Dzięki rozbiciu mebla, możliwa jest swobodna manipulacja powierzchnią w zależności od potrzeby lub chęci. Powstaje wtedy obiekt zwiększający lub zmniejszający swoją objętość. Sprowadzenie mebla do najprostszej postaci – poziomów i pionów linii szczebli, przenikających się nawzajem – prowokuje do komponowania ich według własnego uznania. Redukcja ta pozwala na zachowanie czystości formy, jak i ograniczenie złożoności produkcji. Zastąpienie pełnych ścian ażurowymi zmniejszyło potrzebną do wykonania ilość materiału, czyniąc go tańszym. Wykorzystanie odpadków drewnianych generuje kolejne oszczędności oraz jest działaniem proekologicznym. Dodatkowo poruszam aspekt sfery niematerialnej. Mebel występuje w tym przypadku jako artefakt na granicy dziedzin. Przedmioty nie mają tylko służyć, ale też wprowadzać aurę zen, poruszając zmysły niczym rzeźba.

work qualified to the exhibition

Furniture for the first apartment

Serial Furniture Laboratory
Supervisor |dr Anna Wachowicz
BA degree

Assume a young couple is buying their first own flat. Often, due to a strict budget, the available space is small. This project responds to the need for compact furniture facilitating adaptation to the new space. A set of three storage shelves has been created as an answer. It is one of the basic necessities of newly moved-in people and, at the same time, the least imposing in its form. Thanks to splitting the furniture, it allows for free manipulation of the floor area depending on the needs or desires. An object increasing or decreasing its volume is then created. Reducing furniture to the simplest form – horizontals and verticals of rung lines, passing through one another – provokes composing them at your own discretion. This reduction allows for maintaining the purity of form, as well as for limiting the manufacturing complexity. Replacing full walls with open-work ones has reduced the amount of material needed to manufacture the furniture, making it cheaper. The use of wood waste generates further savings and is a pro-ecological activity. Furthermore, I touch upon the aspect of the nonmaterial sphere. The furniture constitutes in this case an artefact on the border of domains. Items are supposed to not only serve, but also to introduce a zen aura, moving the senses like a sculpture.

Sandra Hoeppner / Hanna Litwinowicz

praca zakwalifikowana do wystawy

Stół do towarzystwa. Kompleksowy zestaw stołu i akcesoriów stołowych o funkcji integracyjnej

Pracownia Designu Eksperymentalnego,
Pracownia Mebla Seryjnego
Promotorzy | prof. Sławomir Fijałkowski,
prof. Marek Jóźwicki
dyplom magisterski

Stół do towarzystwa - projekt ten ma być przedmiotem integracji, odpowiedzią na pęd świata. Zależało nam na zaprojektowaniu spójnej całości, relacji między stołem, nami a ceramiką. Jest to nowoczesna wersja stołu, łączącego w sobie dawne polskie tradycje i poszanowanie do spotkań z kultury azjatyckiej.

Stół jest w kształcie sześciokąta równobocznego z podziałem na trzy strefy. Naczynia zaprojektowane zostały tak, by nigdy “nie odwracały się do nas plecami”. Jednak swoją formą nie wymuszają na nas dopasowywania ich w konkretne miejsce. Kształt miseczek “wychodzi” w stronę użytkownika i ułatwia nakładanie potraw. Zastawa i jej ustawienie sprawiają, że naczynia piętrzą się ku górze, a ich forma rozszerza się na użytkownika, zapraszając go do stołu. Nasz stół ma ułatwiać organizację każdego rodzaju spotkań.

work qualified to the exhibition

A table for company. Comprehensive set of a table and table accessories with an integration-oriented function

Experimental Design Laboratory,
Serial Furniture Laboratory
Supervisors | prof. Sławomir Fijałkowski,
prof. Marek Jóźwicki
MA degree

Company table – the design is intended to be the subject matter of integration, an answer to the rush of the world. We wanted to design a cohesive whole, the relation between the table, us and pottery. It is a modern version of a table, fusing in itself old Polish traditions and respect for meetings known from the Asian culture.

The table is shaped like an equilateral hexagon divided into three zones. The crockery is designed to “never turn its back on us”. However, its form does not force us to fit it into a specific place. The shape of bowls “comes” towards the user and facilitates filling them with food. The tableware and its layout make the crockery stack upwards, and its form expands onto the user, inviting him/her to the table. Our table is supposed to facilitate organising any kind of meetings.

Marta Kozakiewicz

praca zakwalifikowana do wystawy

work qualified to the exhibition

Centrum Dominikańskie w Gdańsku

Pracownia Architektury Przestrzeni Wielokulturowych i Symbolicznych
Promotor | dr hab. Iwona Dzierżko-Bukal
dyplom magisterski

Centrum Dominikańskie w Gdańsku to koncepcja stworzenia ogrodu zamkniętego – miejsca osobistej refleksji, w przestrzeni Głównego Miasta w Gdańsku. To próba wprowadzenia w tkankę miejską sacrum – przestrzeni niekomercyjnej i dostępnej dla każdego. Ogród został wpisany w niezagospodarowany kwartał sąsiadujący z Bazyliką św. Mikołaja i obecnie należący do Dominikanów. Celem zakonu jest stworzenie tam społecznego centrum z ogólnodostępną mediateką. Układ zaprojektowanego obiektu inspirowany jest wirydarzem – ogrodem znajdującym się wewnątrz klasztoru, który był przeznaczony do medytacji zakonników. To seria następujących po sobie wnętrz ogrodowych otoczonych budynkiem mediateki, których celem jest stworzenie nastroju wyciszenia i refleksji.
Całe założenie otacza ażurowy mur ceglany, oddzielający przestrzeń ogrodu od ulicy. Warstwowy układ obiektu pozwala na stopniowe wnikanie w ogród i odcięcie się od zgiełku miasta.

Dominican Centre in Gdańsk

Multicultural and Symbolic Space Architecture Laboratory
Supervisor| dr hab. Iwona Dzierżko-Bukal
MA degree

The Dominican Centre in Gdańsk is a concept for creating a closed garden – a place for personal reflection – within the space of the Main Town in Gdańsk. It is an attempt to introduce sacrum – non-commercial space available for everyone – into the urban tissue. The garden has been inserted in the undeveloped quarter adjacent to the St. Nicolas' Church and currently owned by the Dominicans. The goal of the order is to create there a community centre with a media library open for general use. The layout of the designed building is inspired by the cloister – a garden located within the monastery, which was intended for monks to meditate in. It is a series of consecutive garden interiors surrounded by the media library building, whose goal is to create an atmosphere of calmness and reflection.
The entire complex is surrounded by an open-work brick wall, separating the garden space from the street. The layered layout of the building allows for a gradual entry into the garden and cutting yourself off from the turmoil of the city.

Patrycja Kruk

praca zakwalifikowana do wystawy

work qualified to the exhibition

Popularyzacja architektury statków wodnych. Edukacyjna zabawka konstrukcyjna

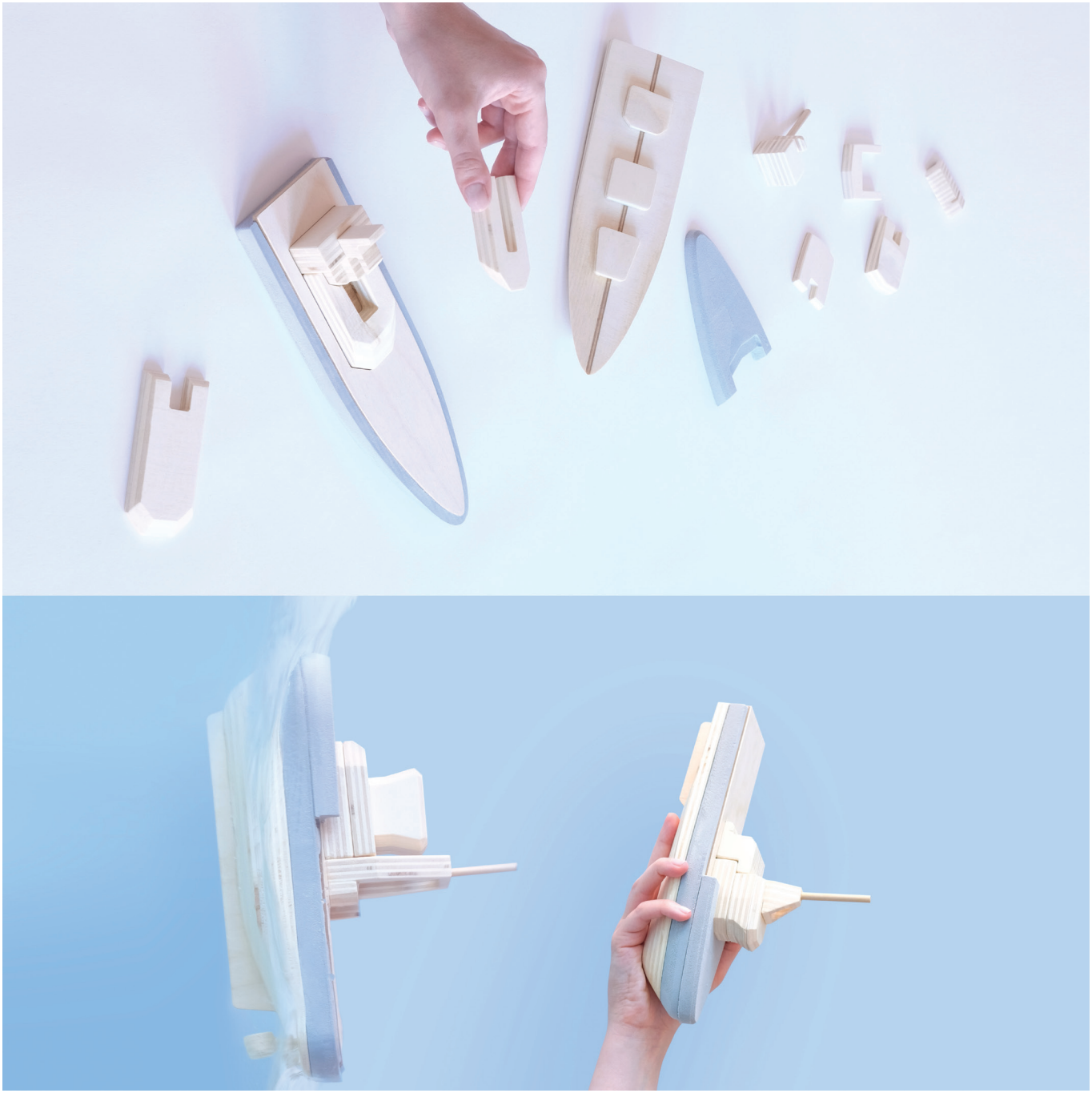
Pracownia Projektowania Architektury Statków Wodnych
Promotor | dr Paweł Gełesz
dyplom magisterski

Projekt prezentowanych zabawek powstał w celu zwrócenia uwagi na statki pracujące, takie jak szybkie łodzie patrolowe czy różne rodzaje holowników. Obiekty przybliżają podstawowe zagadnienia związane z kształtowaniem architektury statków, które są charakterystyczne dla krajobrazu Trójmiasta. Zaprojektowane zabawki są przeznaczone zarówno do zabawy w wodzie, jak również do użytku na sucho, na dywanie. Ważną wartością obiektów jest ich pływalność, dzięki której dziecko może zaobserwować zależności między wartościami istotnymi dla rysu bryły architektonicznej statku, a charakterystyką zachowania się obiektu w środowisku wodnym. Każda zabawka składa się z klocków budujących nadbudówkę, pokładu oraz kadłuba, dzielonego na dwie części. Elementy wykonane są z jachtowej sklejki topolowej. Wyjątkiem jest nadwodna część kadłuba, której miękka struktura powstała z pianki EVA.

Popularisation of ship architecture. An educational construction toy

Ship Architecture Design Laboratory
Supervisor | dr Paweł Gełesz
MA degree

The design of the presented toys has been created in order to direct attention to working ships, such as fast patrol boats or various types of tugboats. The items bring closer the fundamental issues related to shaping the architecture of ships which are characteristic for the Tricity landscape. The designed toys are meant both for playing in water and for dry use, on a carpet. An important value of the objects is their buoyancy, which allows the children to observe the relations between the values essential for the architectural form of the ship and the characteristics of the item's behaviour in a water environment. Each of the toys consists of bricks forming the superstructure, deck and hull, divided into two parts. The components are made of poplar yacht plywood. The exception is the above-water section of the hull, the soft structure of which is made of EVA foam.



Aleksandra Luberda

praca zakwalifikowana do wystawy

work qualified to the exhibition

Architektura ciała, ciało architektury

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz
Promotor | dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
dyplom magisterski

Projekt jest wieloznaczną podróżą po architekturze ciała człowieka i cielesności architektury. Stanowi analizę znaczenia pojęcia śmierci dla człowieka, jak i promieniowania jej na architekturę. Jego główną ideą jest zachęcenie odbiorcy do podjęcia próby postrzegania architektury jako ciała, które się zmienia, ewoluuje, rozkwita i obumiera, stając się odbiciem danej jednostki, ponadto wchodząc we wspólną interakcję z jego ciałem.

Opracowanie tak naprawdę nie stanowi projektu, jest bardziej formą poszukiwania więzi między architekturą, czyli dziełem człowieka, a nim samym. Przedstawione fotografie są zbiorem doświadczeń, obserwacji i prób przeniesienia ich na język projektowy. Milknące budynki. Skurcz i rozkurcz formy, obumieranie ciała, które równa się obumieraniu architektury.

Architecture of the body, body of the architecture

Interior Design Laboratory III
Supervisor | Assoc. Prof. Tadeusz Pietrzkiewicz
MA degree

The project is a polysemous trip through the architecture of the human body and the bodiliness of architecture. It is an analysis of the meaning of the concept of death for man, as well as its influence on architecture. Its primary idea is to encourage the recipient to try and see architecture as a body that changes, evolves, blooms and withers, becoming a reflection of the given individual, also entering into co-interaction with the individual's body.

The study is not really a design per se; it is rather a form of seeking the bond between architecture, that is, a man's creation, and then man himself. The photographs presented are a collection of experiences, observations and attempts to translate them to the language of design. Buildings falling silent. Contraction and relaxation of form, withering of the body, which equals withering of the architecture.

Katarzyna Hanna Przybył

praca zakwalifikowana do wystawy

Siedzisko w miejscu publicznym. Odpoczynek w lesie

Pracownia Projektowania Mebla
Promotor | prof. Halina Kościukiewicz
dyplom licencjacki

Projekt grupy siedzisk przeznaczonych do miejsca publicznego - lasu nad jeziorem. Do podjęcia tematu sprowokował mnie brak elementów pomagających przy ćwiczeniach w parkach, jak również niedobór siedzisk umożliwiających odpoczynek pod różną postacią. Zaproponowałam grupę obiektów zróżnicowanych pod względem funkcji: grupa siedzisk towarzyskich do spożywania posiłków, siedzisko z elementem do ćwiczeń sportowych, siedzisko do odpoczynku. Na wystawie prezentowana jest ławka z grupy przeznaczonej do spożywania posiłków, której przekrój posiada wygięcie u dołu. W tym miejscu możliwe jest zastosowanie większej ilości faszyny, co równa się większej ilości przestrzeni między gałązkami, które pozwalają na lepsze dopasowanie się siedziska do użytkownika. Projekt zakłada użycie profili stalowych, nadających stabilności oraz faszyny z odpadów ze szkółki leśnej. Siedziska pozwalają na łatwe uzupełnianie lub całkowitą wymianę drewna, w zależności od zużycia lub sezonu.

work qualified to the exhibition

Seat in a public place. Relaxing in the woods

Furniture Design Laboratory
Supervisor |prof. Halina Kościukiewicz
BA degree

Design for a group of seats intended for a public area – lakeside forest. I was provoked to pick up this subject by the lack of elements supporting exercise in parks, as well as the deficit of seats allowing for relaxation in various forms. I have proposed a group of objects diversified with respect to their function: group of social seats for eating meals, a seat with a physical exercise component, a seat for relaxation. The exhibition shows a bench from the group intended for eating meals, having a cross-section with a crook at the bottom. This place allows for using a larger amount of fascine, which equals a larger amount of space between branches; this in turn allows the seat to fit the user better. The design assumes the use of steel profiles providing stability, and fascine made of waste from a tree nursery. The seats allow for easily supplementation of wood or its total replacement, depending on the wear or the season.

Julia Rajs

praca zakwalifikowana do wystawy

work qualified to the exhibition

Projektowanie smaku. Kolekcja synestetycznych lodów

Pracownia Designu Eksperymentalnego
Promotor | prof. Sławomir Fijałkowski
dyplom licencjacki

Design w ostatnich latach skupia się głównie na projektowaniu przedmiotów, które zazwyczaj stawiają na funkcjonalność i przede wszystkim angażują u odbiorcy zmysły wzroku oraz dotyku. Dlaczego ograniczać się tylko do dwóch zmysłów podczas projektowania? Pomysł na projekt dyplomowy rozwijał się w nawiązaniu do rozważań na temat smaku i postrzegania go za pomocą różnych receptorów. W efekcie powstała kolekcja lodów dotycząca czterech smaków (słodki, umami, pikantny, kwaśny), która, wykorzystując zjawisko synestezji, pobudza węch, wzrok i słuch, wyrażając związane z nimi skojarzenia. Dzięki temu słodycze, odbierane przede wszystkim receptorami smakowymi, zostały poszerzone o wrażenia dźwiękowe, haptyczne, aromatyczne i wzrokowe. Dzięki swojemu charakterowi praca ukazuje, że wzornictwo to nie tylko rozwiązywanie problemów funkcji i formy, ale także podejmowanie dialogu z użytkownikiem na poziomie sensorycznym.

Designing taste. Synaesthetic ice cream collection

Experimental Design Laboratory
Supervisor | Prof. Sławomir Fijałkowski
BA degree

In recent years, design has focused primarily on designing objects that usually focus on functionality and, first and foremost, engage the recipient's senses of sight and touch. But why should we limit ourselves to just two senses when designing? The idea for the diploma project developed in connection with deliberations on taste and its perception with different receptors. As a result, a collection of ice cream related to the four tastes (sweet, umami, spicy and sour) was created, which, by employing the phenomena of synaesthesia, stimulates smell, sight and hearing, expressing associations related to them. This is how sweets, perceived first and foremost with taste receptors, have been expanded to sound, haptic, aromatic and visual experiences. The work, thanks to its character, shows that design means not only solving problems related to function and form, but also establishing dialogue with the user at the sensory level.

Zuzanna Stefanowicz

praca zakwalifikowana do wystawy

work qualified to the exhibition

Klub dzienny / klub nocny. Barbarzyńca w ogrodzie gestu i słowa. Projekt wnętrza Absinthe Cafe w budynku Teatru Wybrzeże w Gdańsku

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor | dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

dyplom licencjacki

Opracowywana przestrzeń lokalu Absinthe Cafe znajduje się w budynku Teatru Wybrzeże w Gdańsku. Głównym założeniem projektu było stworzenie miejsca połączonego z foyer, ponieważ obecnie lokal jest oddzielony od teatru. Celem było także stworzenie przestrzeni inspirowanej nazwą lokalu, czyli absyntem. Elementem dominującym we wnętrzu jest instalacja z perforowanej blachy, posiadająca ażur bezpośrednio odnoszący się do łyżek, używanych do sporządzania trunków z absyntu. Przez podświetlenie instalacja tworzy we wnętrzu niezwykły świetlny spektakl. Głównymi materiałami kształtującymi przestrzeń lokalu są surowy beton oraz marmur. Prostota materiałów ma bezpośredni związek z surowcem zastosowanym na elewacji budynku teatru oraz w jego wnętrzu. Strategia projektowa opierała się na stworzeniu miejsca niezwykłego, z odrobiną magii kojarzoną z absyntem, będącego jednocześnie kontynuacją teatru i starannie wypracowaną scenografią.

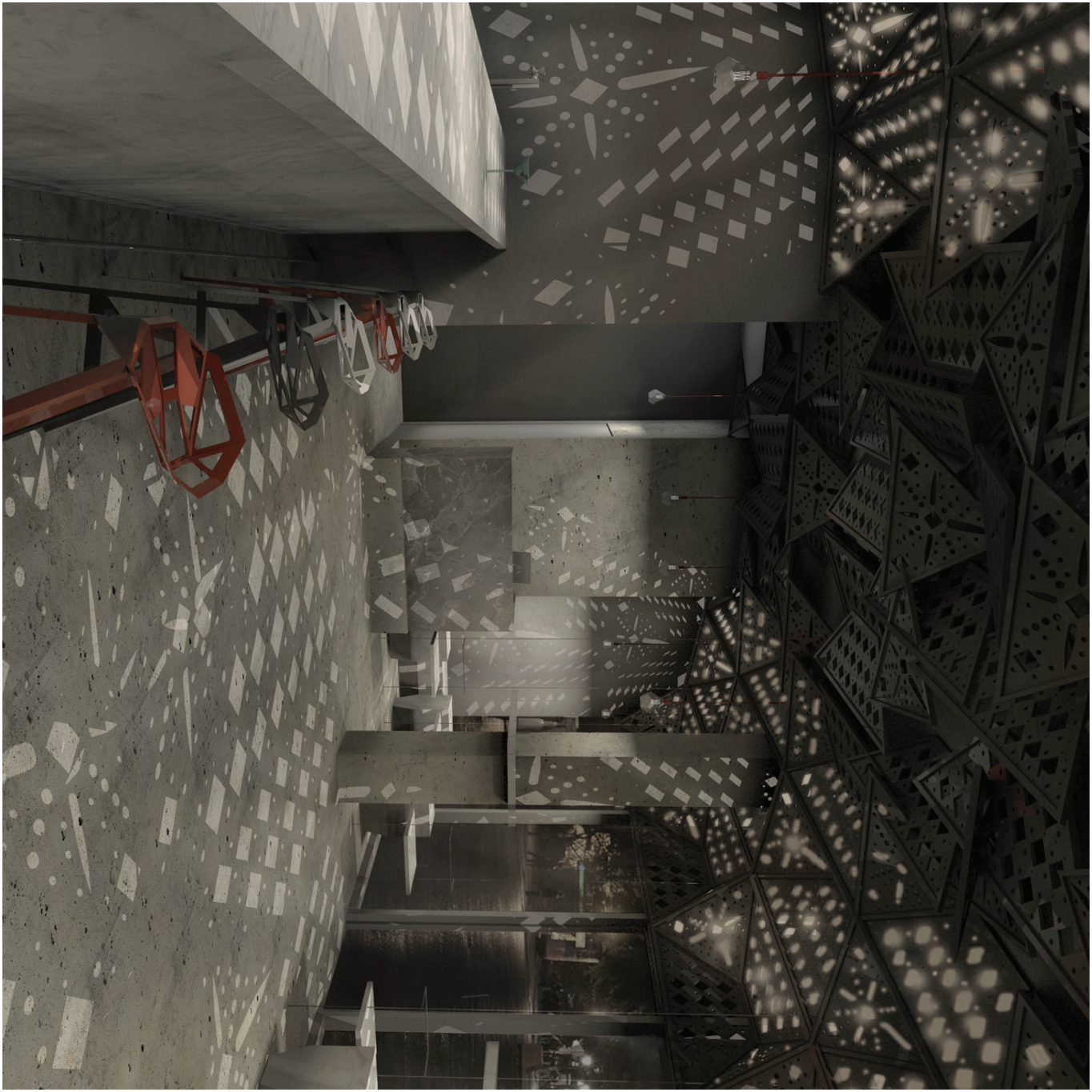
Day club / night club. Barbarian in a garden of gestures and words. Interior design for the Absinthe Cafe in the Wybrzeże Theatre building in Gdańsk

Interior Design Laboratory III

Supervisor | Assoc. Prof. Tadeusz Pietrzkiewicz

BA degree

The designed space of Absinthe Cafe is located in the Wybrzeże Theatre building in Gdańsk. The primary assumption of the project was to create a place connected with the foyer, since the premises are currently separated from the theatre. The goal was also to create space inspired by the name of the premises, that is, absinthe. The dominating component of the interior is a perforated metal sheet installation, with openwork directly referring to spoons used to prepare absinthe drinks. Thanks to backlighting, the installation creates an extraordinary interior light spectacle. The primary materials shaping the space of the premises are raw concrete and marble. The simplicity of those materials is directly related to the raw material used on the façade of the theatre building and in its interior. The design strategy consisted in creating an extraordinary place with a pinch of magic associated with absinthe, which is, at the same time, a continuation of the theatre and a carefully designed scenography.



Weronika Widelska

praca zakwalifikowana do wystawy

Miejsce integracji i wypoczynku zespołu strażaków. Komenda Miejskiej Państwowej Staży Pożarnej w Sopocie

I Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz
Promotor | dr hab. Beata Szymańska
dyplom licencjacki

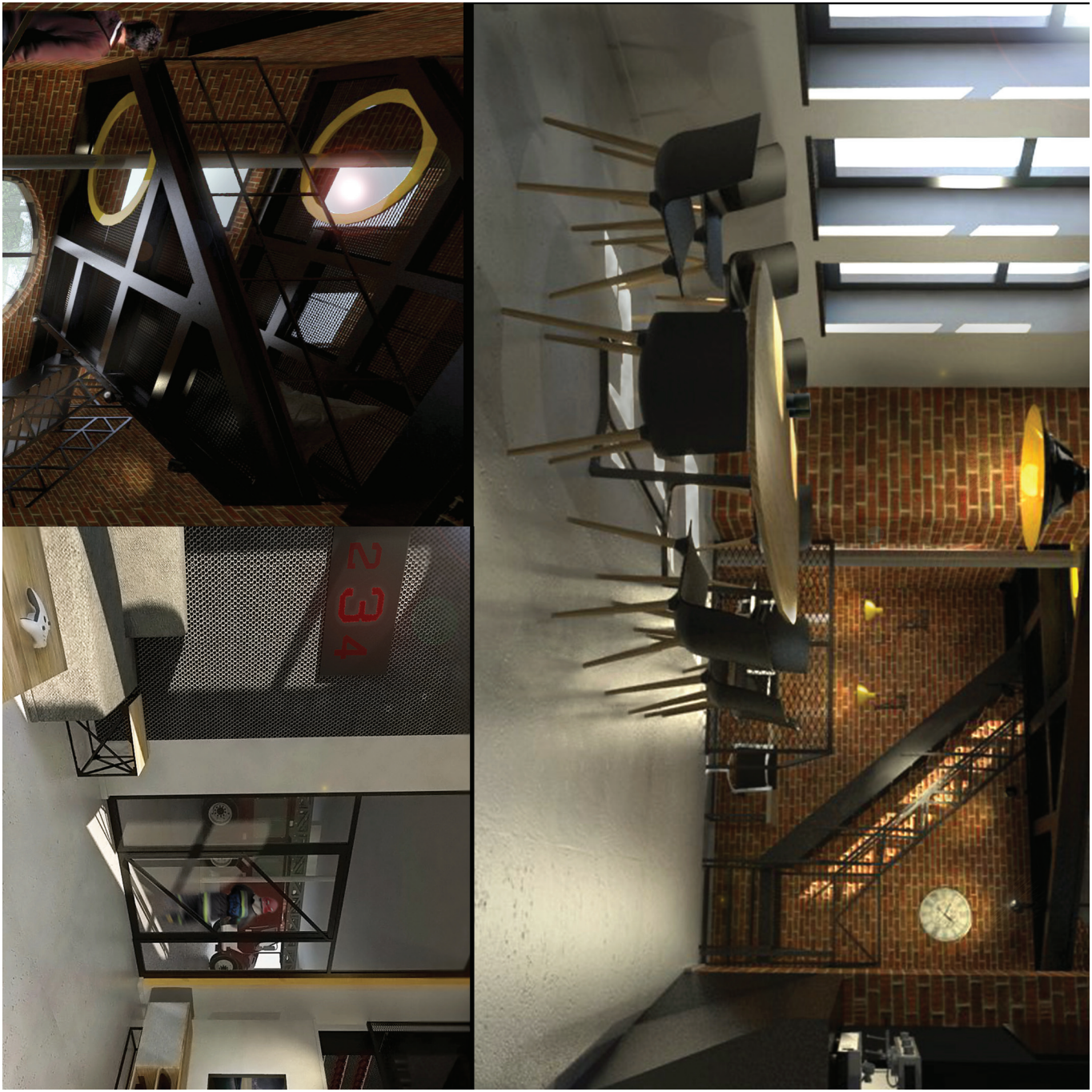
Projekt obejmuje rewitalizację i rewaloryzację obiektu Komendy Miejskiej Państwowej Straży Pożarnej w Sopocie. Współpraca ze strażakami zaczęła się od unowocześnienia sali konferencyjnej. Następnym zadaniem było poprawienie funkcjonalności oraz estetyki starej części budynku. Rozwiązanie problemów projektowych kierowane było specyficznym zawodem strażaka, stresem, jaki praca ta wywołuje oraz zagrożeniom, jakie ze sobą niesie. Służba zmusza do przebywania ze sobą danej grupy ludzi na określonej przestrzeni, co prowadzi do różnych zachowań. Wnętrza muszą zapewnić strefy relaksu, integracji, a także pracy i wyciszenia, będąc ze sobą dobrze skomunikowane i zapewniając jak najszybszą drogę do garażu w razie wezwania na akcję. Oprócz aspektów funkcjonalnych, ważne są również te estetyczne. Kolejnym krokiem było wydobycie pierwotnego charakteru budynku, a następnie połączenie go z nowoczesnością, mającą na celu kontrast wydobywający wartościowe elementy. Atutem stała się wieża oddająca dawny klimat wnętrza.

work qualified to the exhibition

Integration and relaxation place for a fire fighter team. State Fire Service Headquarters in Sopot

Interior Design Laboratory I
Supervisor | dr hab. Beata Szymańska
BA degree

The project encompasses revitalisation and revalorisation of the Sopot Headquarters building of the State Fire Service. Cooperation with firemen began with modernising the conference room. The next objective was to improve the functionality and aesthetics of the old section of the building. Solving design-related problems has been guided by the peculiar job of a fireman, the stress this job generates and the dangers it entails. The service forces a given group of people to stay in a specific space, which leads to various kinds of behaviours. Interiors have to provide zones for relaxation, integration, as well as work and calming down, while ensuring good communication between them and providing the fastest possible route to the garage in case of an emergency call. Besides the functional aspects, the aesthetic aspects are equally important. Another step was to draw out the original character of the building, and then merge it with modernity, which was intended to create a contrast drawing out the valuable elements. The tower reflecting the old atmosphere of the interior became an asset.


234

Ewa Wiszniewska

praca zakwalifikowana do wystawy

Klub dzienny / klub nocny. Barbarzyńca w ogrodzie gestu i słowa. Projekt wnętrza Absinthe Cafe w budynku Teatru Wybrzeże w Gdańsku

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz
Promotor | dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
dyplom licencjacki

Celem projektu była adaptacja wnętrza Absinthe Cafe znajdującego się w budynku Teatru Wybrzeże w Gdańsku. Moim założeniem było stworzenie przestrzeni, która odtworzy nastrój miejskiej, imprezowej nocy w Gdańsku, odbywającej się głównie na ciemnych podwórkach pod gołym niebem.

Głównym elementem budującym atmosferę wnętrza jest instalacja świetlna inspirowana nocnym firmamentem. Dzięki zastosowanej technologii szkła o zmiennej przezierności, instalacja w ciągu imprezy zmienia swój charakter, odtwarzając w czarnym monochromatycznym wnętrzu przemianę nocy i dnia. Konstrukcja siedzisk i podział przestrzeni nawiązują do układu ulic w mieście i podwórek miejskich. Wykreowana przestrzeń łączy się z tkanką miasta, zachęcając gości, by klub był tylko jednym z przystanków w trakcie nocnej/dziennej zabawy.

work qualified to the exhibition

Day club / night club. Barbarian in a garden of gestures and words. Interior design for the Absinthe Cafe in the Wybrzeże Theatre building in Gdańsk

Interior Design Laboratory III
Supervisor | Assoc. Prof. Tadeusz Pietrzkiewicz
BA degree

The objective of the project was to adapt the interior of Absinthe Cafe located in the Wybrzeże Theatre building in Gdańsk. My assumption was to create space that will reproduce the atmosphere of an urban party night in Gdańsk, happening primarily in dark, open-air backyards.

The primary component building the atmosphere of the interior is a lighting system inspired by the nocturnal firmament. Thanks to employing the technology of glass with variable transparency, the system changes its character during the party, reproducing the changing of night and day in the black, monochromatic interior. The seat design and the division of space refer to the layout of city streets and to urban backyards. The space created connects to the fabric of the city, encouraging guests to make the club only one of the stops during a night/day time party.

Monika Zdunowska

praca zakwalifikowana do wystawy

work qualified to the exhibition

Projekt slow life – eko wnętrze w mieście

II Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz
Promotor | prof. Remigiusz Grochal
dyplom licencjacki

Przestrzenią zadaną stało się wnętrze lokalu usługowego, usytuowanego na ulicy Nowy Świat w Warszawie. “Projekt slow life - eko wnętrze w mieście” postanowiłam posunąć o krok dalej. Zdecydowałam zaprojektować centrum edukacyjno-warsztatowe o nazwie „Jak rośnie sałata?”Moja koncepcja koncentruje się na dwóch warstwach: edukacyjnej i ideowej. Projekt ten ma na celu przybliżenie ludziom technologii hydro- i akwaponiki. Chcę podpowiedzieć społeczeństwu, jak dokonywać słusznych wyborów. Zaprojektowane przeze mnie miejsce ma być wizytówką proekologicznego myślenia o jedzeniu i życiu. Moją intencją jest, aby to miejsce skupiało rzesze ludzi; m.in. rodzin, które po poznaniu zalet prezentowanej technologii jednego obiegu, postanowiłyby odtworzyć ten sposób hodowli jedzenia w swoich domach. Pragnęłabym, aby moja idea zachęciła ludzi do innego spojrzenia na kwestię życia. By to miejsce inspirowało i było powodem do odnajdowania w życiu pasji i miłości do otaczającego nas świata.

The slow life project – eco interior in the city

Interior Design Laboratory II
Supervisor | prof. Remigiusz Grochal
BA degree

The preset space was the interior of a commercial premise situated at Nowy Świat Street in Warsaw. I decided to move “The slow life project – eco interior in the city” a step further, and to design an education and workshop centre named “How does lettuce grow?” My concept concentrates on two layers: educational and ideological one. This project is intended to familiarise people with the hydroponic and aquaponic technology. I want to advise the society how to make the right choices. The place designed by me is supposed to be a showpiece for pro-ecologic thinking about food and life. My intention is for this location to gather masses of people; including, among others, families, who, after getting to know the advantages of the single circulation technology being presented, would want to reproduce this method of raising food at their homes. I would like my idea to encourage people to look at life differently, and this place - to inspire and be the reason for finding passion and love for the surrounding world in our lives.

Pozostałe zgłoszenia // Other applications

Agnieszka Brucka

BLOKI TRANSFORMACJA/ regeneracja.
Zespół bloków mieszkalnych śródmieście

Aleksandra Czajka

Pas blanche – projekt kawiarni artystycznej w dzielnicy Montparnasse w Paryżu

Maciej Gerszewski

Wodna wielofunkcyjna przestrzeń publiczna – Nowy statek dla Śródmieścia Gdańska

Maria Głowińska

Barbarzyńca w ogrodzie gestu i słowa.
Projekt wnętrza Absinthe Cafe
w budynku Teatru Wybrzeże w Gdańsku

Jarosław Hamryszczak

Proste dostosowanie struktury użytkowej dla osób z dysfunkcjami

Agata Janiszewska

Pomocnik ogrodnika amatora

Aleksandra Kalinowska

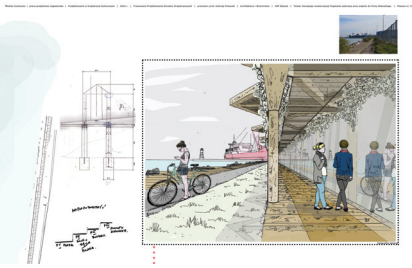
GEEK OUT – koncepcyjny projekt okularów męskich

Barbara Kalwig

Barbarzyńca w ogrodzie gestu i słowa. Projekt wnętrza Absinthe Cafe w budynku Teatru Wybrzeże w Gdańsku

Ewa Kątowska

System komunikacyjno-ratunkowy dla żeglarzy



Monika Konieczna

Koncepcja rewaloryzacji fragmentu pasa pobrzeża przy wejściu do do gdańskiego portu

Maja Kozłowska

Elektryczna łódka spacerowa. Alternatywa dla kajaka i roweru wodnego dedykowana na śródlądowe akweny Gdańska

Martyna Kuźniewska

Nośny minimalizm. Autorska interpretacja zjawiska Slow Fashion

Aleksandra Liszewska

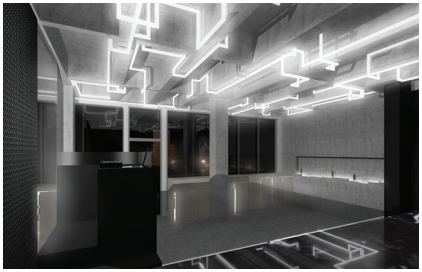
Domek dla lalek? Zabawka rozwijająca umysł i wyobraźnię dziecka

Urszula Marszałek

Obserwatorium sztormowe – obiekt turystyczny na wyspie Vagar (archipelag Wysp Owczych) w harmonii z krajobrazem naturalnym

Elżbieta Maruszczak

Kolekcja galanterii cumowniczej i elementów wyposażenia kei jachtowej

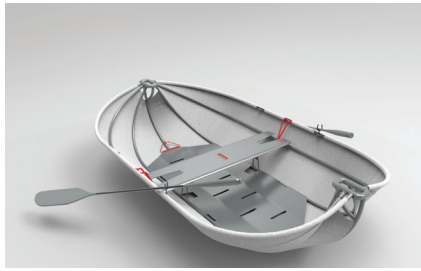


Marianna Matuszewska

Barbarzyńca w ogrodzie gestu i słowa. Projekt wnętrza Absinthe Cafe w budynku Teatru Wybrzeże w Gdańsku

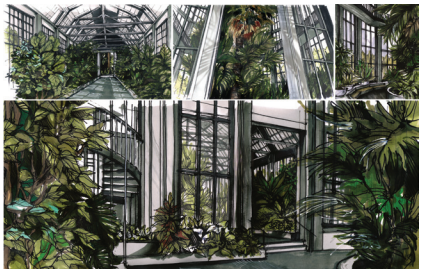
Aleksandra Milewska

Kawabella. Projekt koncepcyjny wnętrza kawiarni z czytelnią czasopism w duchu filozofii slow life



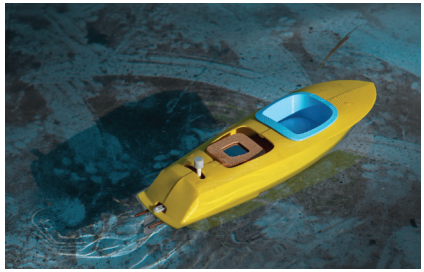
Magdalena Nowak

Jednoosobowa składana łódka wiosłowa inspirowana projektami Edwarda Lyona Berthona



Agnieszka Partyka

Daktylarnia Oliwska. Projekt rozbudowy Palmiarni w Parku Oliwskim w Gdańsku



Katarzyna Piętowska

Zabawka wykorzystująca zjawiska fizyczne

Jadwiga Popiel

Kawa w plenerze. Identyfikacja wizualna kawiarni mobilnej

Paulina Puciłowska

Wodny habitat studencki na Opływie Motławy

Joanna Radziuk

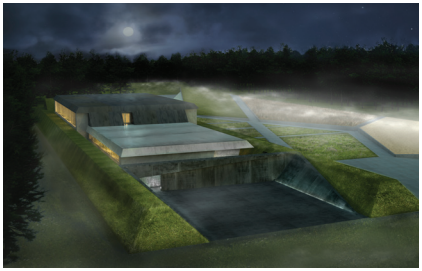
Śniadanie Kontynentalne

Martyna Rajewska

Przepływ. Kamienna Grodza na Starym Przedmieściu w Gdańsku

Klaudia Ratyńska

Park Społeczny w Jarze Wilanowskim w Gdańsku



Zofia Agata Sieńko

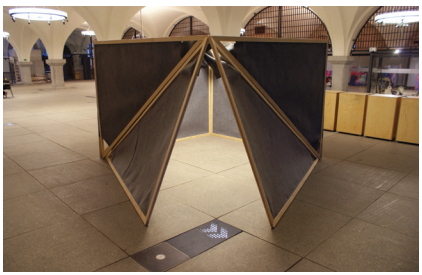
Kolonia Artystów na Mierzei Helskiej. Koncepcja całorocznego centrum pracy twórczej

Agata Skiba

Bezmiejsce – Obserwatorium natury

Izabella Ściubeł

Schronisko turystyczne. Obiekt na Wyspie Vagar, położonej na archipelagu Wysp Owczych



Krystian Janusz Świacki

Patent na spanie. Wnętrze sprzyjające leczeniu osobychorującej na bezsenność

Zuzanna Zaruska

Schronienie dla kota

Justyna Zimnicka

POMIĘDZY – mebel wielofunkcyjny”

Jury

Ewa Janczukowicz-Cichosz | Wicedyrektor Pomorskiego Parku Naukowo-Technologicznego

Paulina Kisiel | kierownik festiwalu Gdynia Design Days

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz | prodziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa ASP Gdańsk

prof. Sławomir Fijałkowski | dziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa ASP Gdańsk

Igor Wiktorowicz, Małgorzata Knobloch | Witamina D

Ewa Janczukowicz-Cichosz | Deputy Director, Pomeranian Science and Technology Park

Paulina Kisiel | Manager of Gdynia Design Days Festival

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz | | Deputy Dean, Faculty of Architecture and Design, Academy of Fine Arts in Gdańsk

prof. Sławomir Fijałkowski | Dean, Faculty of Architecture and Design, Academy of Fine Arts in Gdańsk

Igor Wiktorowicz, Małgorzata Knobloch | Witamina D

Kurator | dr Marta Flisykowska, Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

Sekretarz | Ewa Chudecka, Centrum Designu Gdynia

Redakcja | Ewa Piórko

Curator| dr Marta Flisykowska, Academy of Fine Arts in Gdańsk

Secretary | Ewa Chudecka, Gdynia Design Centre

Edition | Ewa Piórko

Wystawa zorganizowana przez
Pomorski Park Naukowo - Technologiczny Gdynia
- Centrum Designu Gdynia

The exhibition was organised by
the Pomeranian Science and Technology Park Gdynia
- Gdynia Design Center

Wydawca

Wydział Architektury i Wzornictwa
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku
Targ Węglowy 6, 80-836 Gdańsk
tel: 58 301 28 01

projekt graficzny i skład | dr Marta Flisykowska

wydanie pierwsze

Gdańsk | 2016

www.gdyniadesigndays.eu
aiw.asp.gda.pl

ISBN 978-83-65366-12-2

ARCHITEKTURA i WZORNICTWO

AW

GDYNIA Miejsce Miasto | 90 lat

PPNT Gdynia
Pomorski Park Naukowo-Technologiczny

centrum designu gdynia

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

AW