

MAGAZYN STUDENTÓW
KREATYWNYCH WSTI
NR 6

ART
BOARD

DRODZY CZYTELNICY

Oddajemy w Wasze ręce kolejny numer magazynu studentów kreatywnych kierunku Grafika na WSTI w Katowicach. Z każdym kolejnym numerem magazyn jest udoskonalany przez Zespół Redakcyjny, abyśmy mogli zaprezentować Wam najlepsze prace i pochwalić się osiągnięciami naszych studentów oraz wykładowców. W tym roku tytuł doktora habilitowanego otrzymał, cieszący się dużą popularnością w gronie studentów, Michał Kacperczyk. Bardzo cieszymy się z sukcesu Mateusza Latochy, który otrzymał główną nagrodę GRAND PRIX w II Przeglądzie Sztuki „Powiązania” w Tychach oraz z otrzymanych wyróżnień w konkursie V G.PART Gliwickim Przeglądzie Artystycznym, które zdobyli: Marek Kular, Paulina Wojciechowska oraz Dawid Dmytrek.

W tym numerze warto zwrócić uwagę na kuratorski tekst „Korzenie wszechrzeczy” Agaty Stronciwilk, historyka sztuki,

sporządzony na potrzeby wystawy „Żywioły” zrealizowanej przez Koło Naukowe Sztuk Audiowizualnych w Galerii „Absurdalna” w Katowicach oraz na dwa artykuły napisane przez Martynę Grzybek: „Agencja marketingowa vs Projektant” oraz „Ciemna Strona UX: Stranger Things”. Oprócz tego w numerze znajduje się wiele prac z różnych dziedzin sztuki i projektowania nadesłanych przez studentów i wybranych przez wykładowców. Niestety jeden magazyn nie jest w stanie pomieścić wszystkich znakomitych prac naszych studentów. Nie martwcie się, zgromadzony materiał ma szansę pojawić się w następnym numerze.

Już teraz gorąco zachęcamy do współpracy z naszym zespołem przy kolejnym numerze ArtBoardu. Jest to niepowtarzalna okazja, aby nabyć doświadczenie w pracy redakcyjnej na wszystkich etapach produkcji magazynu.

Zespół Redakcyjny



W ŚRODKU:

4

Njusy

8

Sylwetka wykładowcy:
dr hab. Michał Kacperczyk

10

Sylwetka wykładowcy:
Kacperczyk – Misjonarz Litery

14

Korzenie wszechrzeczy

16

Kænsin IV'

20

Sylwetka absolwenta
Anna Sładek

24

Sylwetka absolwenta
Wioletta Wojciechowska

26

Sylwetka absolwenta
Magdalena Dziedzic

28

Agencja marketingowa
vs Projektant

31

Ciemna Strona UX:
Stranger Things

32

PRACE STUDENCKIE

42

Z dalekich krajów – Erasmus+

43

Goście z Erasmusa

44

Koła naukowe

Magazyn tworzą:

GRUPA ARTBOARD w składzie:

dr Marian Słowicki, dr Natalia Romaniuk,
Martyna Grzybek, Anna Borowy,
Martyna Matuszczyk

SKŁAD I ŁAMANIE:

KLARstudio.pl

PRACA NA OKŁADCE:

Natalia Kosiorska

WYDAWCA:

Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych w Katowicach
www.wsti.pl

DRUK:

Tolek – Drukarnia im. K. Miarki w Mikołowie
www.tolek.com.pl

KONTAKT Z NAMI:

artboard.wsti@gmail.com

Serdecznie dziękujemy za pomoc całej kadrze dydaktycznej kierunku Grafika w WSTI oraz studentom za nadesłane prace i zgody na ich publikację. Dziękujemy także władzom uczelni za zaufanie i sfinansowanie produkcji oraz redakcji za korektę i pomoc w wydaniu magazynu.

CYFROWIZACJE

14 czerwca 2017, Galeria „Absurdalna” w Katowicach, 24 czerwca 2017, Centrum Kultury Andromeda, Pub „Wielokran” Tychy, 11 maja 2018, Galeria Marmurowa (II p), Pałac młodzieży w Katowicach

To cykl wystaw odbywających się od 2016 roku, w zaprzyjaźnionych galeriach oraz przestrzeniach wystawieni- niczych, prezentujący prace studentów z kierunku Grafika z Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych w Katowicach, z pracowni Grafiki Cyfrowej, prowadzonej przez dr Natalię Romaniuk.

Tytuł CYFROWIZACJE, pochodzi od cyfrowych improwizacji graficznych, eksperymentu, poszukiwań własnego niepowtarzalnego śladu, a tym samym własnej kreacji artystycznej. Intensywna praca, baczne obserwowanie zjawisk otaczającej rzeczywistości, ogromna potrzeba tworzenia i wyrażania siebie poprzez obraz, eksperymentowanie z materią graficzną, a do tego wspaniała zabawa, to tylko kilka cech przyświecających działaniom studentów z katowickiej uczelni WSTI. Prace powstały, jako potrzeba wyrażenia nagromadzonych obserwacji na temat otaczającej rzeczywistości, życia jednostki, społeczeństwa oraz występujących w nich zjawisk.

Znajdziemy realizacje przyjemne dla oka, ale również niejednokrotnie szokujące, dowcipne, ironizujące, czy przewrotne w swojej wypowiedzi. Ci zdolni, młodzi ludzie, nieustannie odkrywający drogi swojego artystycznego rozwoju, wypracowali indywidualne środki kreacji artystycznej, stąd różnorodność podjętych tematów oraz technik ich realizacji.

Studenci w swoich pracach poruszyli następujące zagadnienia: Ilumina-

cja, Odrealnione ciało, Zmiana perspektywy widzenia, Habitat, Inny (Obcy), Reality Show, Granica, Znaki miejsc lub nawiązali do inspirujących ich cytatów i na tej podstawie starali się wyłonić światy będące obrazem ich wewnętrznego rozumienia rzeczywistości. Te nietypowe realizacje przykuwają głębią koloru, różnorodnością form, grą skojarzeń lub niejednokrotnie angażują widza, wciągając go w swój świat przedstawień, zmuszając do zmiany perspektywy widzenia, poprzez założenie okularów 3d i wejście w świat odrealnionego obrazowania.

Ambicja, upór, dążenie do realizacji wyznaczonych celów, szukanie najlepszych rozwiązań graficznych, zaowocowało wystawą, którą uczelnia ma zaszczyt państwu zaprezentować w maju oraz czerwcu. Już teraz mamy zaszczyt zaprosić na wernisaż „Cyfrowiacje4”, który odbędzie się 11 maja 2018, Galeria Marmurowa (IIp), Pałac młodzieży w Katowicach. Daty kolejnych wystaw zostaną opublikowane na fanpage’u WSTI.

Gaming Party

WSTI, Aula Audiowizualna, 23 września 2017

Odbyła się kolejna, trzecia już edycja WSTI Gaming Party organizowana przez studentów Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych. Wydarzenie to cieszy się coraz większą popularnością. Ilość uczestników była zaskakująca. Rozgrywane zostawały turnieje, min.: League of Legends, FIFA 17, Counter Strike Global Offensive oraz turniej gier planszowych. Nie zabrakło również konkursu „cosplay”. Gratulujemy wszystkim zwycięzcom!

Fundacja Arrow Instytut Przywództwa

WSTI, 28 września 2017

Instytut Przywództwa podjął współpracę z naszą uczelnią, w celu zrealizowania filmu z udziałem jednej z naszych studentek – Martyny Grzybek, która zaprezentowała swoje zdolności rysunkowe przed kamerą. Sporządziła serię portretów: Jerzego Buzka, Szymona Hołowni, Pawła Motyla i Wojciecha Mroczyńskiego. Martyna została nakręcona w sali RiM w trakcie swojej pracy. Film był zwiastunek polskiej edycji konferencji dla liderów The Global Leadership Summit – www.gls.org.pl

Piątek Trzynastego

wystawa prac studentów WSTI z pracowni mgr Justyny Rybak 13 październik 2017, Galeria „TO MY” (3,4 piętro, wieża B)

W pamiętny piątek odbyła się inauguracja uczelnianej Galerii „TO MY” oraz pierwszy wernisaż prac studentów z pracowni mgr Justyny Rybak, na którym zostały zaprezentowane najlepsze prace powstałe w ostatnim roku, prowadzonych przez nią przedmiotów. „Zaprezentowałam przegląd prac z pracowni rysunku użytkowego. Prace są najróżniejsze, przesiąknięte profesjonalnym podejściem do tematów i wielkimi chęciami, widać w nich dużo serca, mądrego humoru oraz pasji” – opowiada o wystawie Pani mgr Justyna Rybak.

TYP0(4)

wystawa prac studentów kierunku Grafika WSTI w Katowicach z pracowni Typografii prowadzonej przez dr hab. Michała Kacperczyka Galeria „TO MY” (3,4 piętro, wieża B) listopad 2017

Nadrzędnym celem studiów w prowadzonej przeze mnie pracowni jest przybliżenie studentom zagadnień związanych z typograficznym rozwiązywaniem problemów projektowych w zakresie szeroko pojętej komunikacji wizualnej.

Ćwiczenia, które realizują studenci dotykają problematyki związanej m.in. z klasyfikacją krojów pism, typograficzną interpretacją komunikatu wizualnego, klasyką i nowoczesnością w projektowaniu graficznym, typografią funkcjonalną, architekturą znaku literniczego, mikro i makrotypografią, abstrakcją i konkretem w projektowaniu typograficznym, typografią publikacji wielostronicowych, czytelnością składu, pismem w przestrzeni publicznej, typografią 2D, 3D, po typografii kinetyczną – na potrzeby dynamicznych mediów.

Na wystawie prezentowane są prace semestralne studentów pierwszego i drugiego roku studiów kierunku Grafika ze szczególnym uwzględnieniem ćwiczeń takich jak: plakat typograficzny i typograficzna interpretacja twórczości wybranego artysty.

Duocolor

AULA WSTI , 27 października 2017

W październiku odbyło się szkolenie „KOLOR/DRUK” zrealizowane przez zespół Duocolor Reklama. W 2016 roku Koordynator Kierunku Grafiki – dr Natalia Romaniuk – nawiązała współpracę z Aleksandrem Tlatlikiem, właścicielem drukarni, dzięki temu nasi studenci mieli okazję ponownie wziąć udział w cyklu wykładów. Aleksander Tlatlik wygłosił wykład na temat: Techniki druku w praktyce, a Michał Kampa z Metafora Studio, opowiedział o „Zarządzaniu kolorem”. Widniejące w harmonogramie tematy zostały tak dobrane, aby poszerzyły nabytą wiedzę oraz były rzeczowe i praktyczne. Począwszy od zarządzania kolorem, czy profilami kolorystycznymi, zahaczając o techniki druku, a kończąc na ich zastosowaniu w praktyce. Na koniec wykładu przeprowadzono konkurs z nagrodami rzeczowymi.



Grafik w branży gier

Piotra Budzisa z The Farm 51
17 grudzień 2017, 21 styczeń 2018

Cyklicznie na uczelni zapraszani są specjaliści z branży, którzy odpowiadają na potrzeby studentów, uzupełniając ich wiedzę z zakresu praktycznego jej zastosowania, dzieląc się swoim doświadczeniem oraz zdradzają tajniki związane ze specyfiką zawodu. Piotr Budzisz z „The Farm 51”, pojawił się na uczelni z następującymi zagadnieniami, z czego zostały już zrealizowane dwa wykłady:

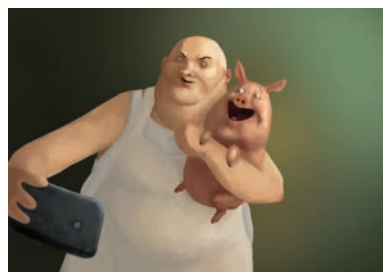
1. Grafik w branży gier. Czyli gdzie mogą pracować i co muszą zrobić by to zrobić?
2. Wirtualna rzeczywistość, jako część narracji trans-medialnej
3. Niezwykłe historie w niezwykłym formacie – o story telling'u w grach
4. Nie tylko gry – technologie wykorzystywane w grach zastosowane gdzie indziej

„Istnieje realna dysproporcja pomiędzy wyobrażeniem rynku pracy studentów, a realnym zapotrzebowaniem rynku. Młodzi ludzie wyobrażają sobie branżę gier jako nie zdobytą krainę płynącą mlekiem i miodem, a pracodawcy cały czas poszukują utalentowanych specjalistów. Moje wykłady mają na celu wskazanie kierunku w którym łączą się zapotrzebowania tych dwóch grup. Jak znaleźć realne satysfakcjonujące stanowisko? Jak aktualnie wygląda rynek VR? Jakie są ograniczenia opowiadania historii w grach komputerowych? Gdzie mogę użyć mojej pasji i umiejętności poza strefą rozrywki elektronicznej? To tylko niektóre pytania na które odpowiadam, aby połączyć potrzeby rynku z ogromnym potencjałem nowego pokolenia twórców.”

Kalendarz 2018 dla Cechu Rzemiosł w Katowicach

grudzień 2017

W ramach podjętej współpracy z Cechem Rzemiosł w Katowicach, powstał kolejny kalendarz z pracami studentów pierwszego roku z pracowni dr Natalii Romaniuk oraz dr Agnieszki Piotrowskiej-Jaworek. Studenci mogli zaprezentować swoje umiejętności nabyte podczas pierwszego semestru studiów. Prace do kalendarza zostały wybrane przez panią mgr Justynę Rybak. Projekt kalendarza wykonał mgr Marcin Kaspelek. Humorystyczne podejście do tematu ilustracji zawodów rzemieślniczych, dowcipne skojarzenia, intelektualne spostrzeżenia studentów, zaowocowały znakomitym wydawnictwem z którego Cech Rzemiosł był niezwykle zadowolony. W kalendarzu zostały zamieszczone prace następujących studentów, przedstawiające zawody rzemieślnicze: Angela Krawczyk, Aleksandra Jóźwik, Martyna Grzybek, Zuzanna Pająk, Juliusz Krzemieński, Kamil Jaźwiński, Magdalena Płonka, Paweł Zwierzyński, Weronika Blecha, Joanna Murawska.



TO MY 2

„Galeria Pusta” Katowice Miasto Ogrodów – Instytucja Kultury im. Krystyny Bochenek, 6 lutego 2018

Ta cykliczna wystawa prezentuje prace studentów kierunku Grafika z Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych w Katowicach. W sposób szczególnie zostały dobrane i wyselekcjonowane prace z pracowni: plakatu, grafiki edytorskiej oraz multimedialnych. Do szczególnych cech przyświecających studentom WSTI należą m.in.: kreatywność, pasja, zaangażowanie, rozwój oraz nietuzinkowy sposób myślenia i działania. Prace są wynikiem potrzeby, jako komentarza do otaczającej rzeczywistości oraz występujących w niej problemów społecznych. Można natrafić na realizacje niejednokrotnie szokujące, angażujące, czy wręcz wstrząsające oraz takie o zabarwieniu ironizującym, dowcipnym, czy wreszcie przewrotnym w swojej wypowiedzi.

Niewątpliwie Ci zdolni, młodzi ludzie, odkrywający drogi swojego artystycznego rozwoju, wypracowali indywidualne środki artystycznej wypowiedzi, stąd różnorodność prezentowanych prac oraz technik ich realizacji. Niezwykłe zaangażowanie, ambicja, upór, dążenie do realizacji wyznaczonych celów, szukanie najlepszych rozwiązań graficznych, zaowocowało wystawą, która ma charakter przekrojowy.

Realizacje plakatów oraz publikacji wydawniczych powstały głównie w pracowni mgr Justyny Rybak oraz dr hab. Janusza Pacudy, natomiast nad realizacjami multimedialnymi czuwali dr hab. Bogdan Król, mgr Michał Rodziński oraz dr Łukasz Ziółkowski.

Planszówki

Galeria „Absurdalna”, Katowice, 15 lutego 2018,

Jak się okazuje media społecznościowe, sprawnie służą do komunikacji na naszej uczelni. Grupa WSTI na Facebooku, działa niezwykle sprawnie. Temat zorganizowania spotkania przy planszówkach, który zaproponowała studentom Pani Koordynator Kierunku Grafika dr Natalia Romaniuk, został szybko podchwycony przez studentów. Spotkanie przy grach planszowych mające na celu zintegrowanie środowiska studenckiego, zostało zorganizowane w zaprzyjaźnionej Galerii Absurdalna w Katowicach, gdzie właścicielka Aleksandra Korzus od razu ucieszyła się na wznowienie tej inicjatywy, która została zapoczątkowana w ubiegłym roku akademickim. Studenci przybyli licznie ze swoimi ulubionymi grami planszowymi, dzielili się doświadczeniem oraz nabywali nową wiedzę związaną z grywalnością i mechaniką gier. Plakat, do tego wydarzenia, zaprojektował Mateusz Maleński.



„Żywioty”

wystawa Koła Sztuk Audiowizualnych w Galerii „Absurdalna” w Katowicach, 23 marca 2018 roku

W Galerii Absurdalna w Katowicach odbył się wernisaż Koła Sztuk Audiowizualnych działającego przy Wyższej Szkole Technologii Informatycznych w Katowicach. W wystawie zatytułowanej „Żywioty” udział wzięli: Dariusz Krawętkowski, Ewa Barna, Dominika Dudek, Aleksandra Grabowska, Marcin Wziętek, Karolina Staś, Zuzanna Grzegorzek, Patrycja Tucznio, Karolina Mazur, Natalia Brańka, Anita Otręba oraz Paweł Zwierzyński.

Wystawa składa się z prac wykonanych w różnych technikach oraz formatach, zobaczymy zarówno malarstwo, rysunek, fotografię, grafikę, a także instalację przestrzenną. Pomimo tego ekspozycja tworzy spójną całość, prezentując różne podejścia do tematu. Tekst kuratorski napisała historyczka sztuki Agata Stronciwilk, która również była obecna podczas otwarcia. Aleksandra Korzus, właścicielka Galerii o godzinie 18:20 przywitała zebranych licznych gości, by następnie oddać głos artystom. Po oficjalnym wstępie wprowadzającym w tytułowy temat żywiotów oraz podziękowaniach, każdy z uczestników wystawy przybliżył widzom założenia teoretyczne oraz technikę swojej realizacji. Po otwarciu Galeria Absurdalna przygotowała dla wszystkich poczęstunek by następnie zaprosić na koncert dwóch członkiń koła: Karoliny Mazur, grającej na saksofonie oraz Dominiki Dudek, skrzypaczki. Dołączyli do nich członkowie zespołu Kamastruna. W krótkim repertuarze dziewczyn znalazły się takie pozycje jak, Elvis

Presley „Can't help falling in love”, Coma „Sto tysięcy jednakowych miast”, Chris Issac „Wicked Game” oraz „Oddziaływanie” autorstwa Dominiki Dudek.

Frekwencja oraz atmosfera dopisywała przez cały wieczór. Między zaproszonymi gośćmi i autorami prac nawiązała się ciekawa dyskusja krążąca wokół tematu sztuki. Wystawę można oglądać w godzinach otwarcia Galerii do 22 kwietnia 2018 roku.

IŚA – Integracja Środowiska Artystycznego

8 marzec 2018

Cykl spotkań studentów ASP, AM, WRiTV, AST oraz od tego roku WSTI.

Przygoda rozpoczęła się 18.06.2013, wtedy to miała miejsce pierwsza IŚA, czyli impreza dla studentów śląskich uczelni artystycznych: Akademii Sztuk Pięknych, Akademii Muzycznej oraz Wydział Radia i Telewizji Uniwersytetu Śląskiego. Zainspirowani dużym zainteresowaniem studenci postanowili kontynuować integrację śląskich artystów, powiększając swoje grono o studentów Akademii Sztuk Teatralnych i Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych. W tym roku spotkanie miało miejsce 8 marca w Klubie „Museum” przy Placu Jana III Sobieskiego 2 w Bytomiu. Zostało ono współorganizowane przez Koło Działań Artystycznych WSTI.

WSTI – Wielka Studencka Tematyczna Impreza

19 kwietnia 2018

Wielka Studencka Tematyczna Impreza „Grażyny i Janusze” była zorganizowana przez Koło Integracji Działań Artystycznych w klubie Bavitto. Była to pierwsza tego typu impreza WSTI. Głównym celem była integracja i dobra zabawa studentów. Frekwencja była bardzo duża jak na imprezę organizowaną w czwartek. Dla studentów jednak środek tygodnia to nie przeszkoda, żeby się wyluzować, co nas bardzo cieszy. Najlepiej przebranych Januszy i Grażyny organizatorzy wyróżnili nagrodami na barze. To dopiero początek imprez WSTI, integruj się z nami i do zobaczenia na kolejnej takiej zabawie!



SYLWETKA WYKŁADOWCY*

dr hab. Michał Kacperczyk

Grafik–projektant, wykładowca akademicki, miłośnik typografii.

Urodzony w 1982 roku w Łodzi. Absolwent Państwowego Liceum Sztuk Plastycznych im. Tadeusza Makowskiego w Łodzi. Studia na Wydziale Artystycznym w Wyższej Szkole Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi (obecnie Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi) na Kierunku Grafika w latach 2002–2007. Dyplomy z wyróżnieniem w Pracowni Grafiki Wydawniczej prof. Krzysztofa Tyczkowskiego (2005 r.) i Pracowni Komunikacji Wizualnej prof. Stanisława Łabęckiego (2007 r.). W 2018 roku uzyskał stopień doktora habilitowanego sztuk plastycznych na Wydziale Grafiki i Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi.

Od 2013 roku prowadzi Pracownię Typografii w Katedrze Grafiki Projektowej na Wydziale Sztuk Wizualnych Akademii Sztuki w Szczecinie, według autorskiego programu kształcenia. W latach 2012–2015 pełnił funkcję Prodziekana kierunku Grafika na Wydziale Artystycznym AHE w Łodzi, gdzie od 2007 roku prowadzi Pracownię Typografii. Od 2016 roku pracuje na Wydziale Informatyki Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych w Katowicach.

W latach 2009–2012 pełnił funkcję dyrektora kreatywnego agencji reklamowej Pheno, gdzie wraz z zespołem wdrożył m.in. nowe logo i system identyfikacji Miasta Łodzi. W latach 2006–2008 pracował jako projektant w międzynarodowej agencji interaktywnej Euro R.S.C.G Digital One (obecnie Deloitte Digital PL).

Specjalizuje się w projektowaniu typograficznym, komunikacji wizualnej, grafice wydawniczej, identyfikacji graficznej i grafice reklamowej. Jego domeną jest plakat typograficzny i oprawa graficzna wystaw sztuki (plakaty, zaproszenia, katalogi wystaw, etc.). Współpracuje z instytucjami kultury, ośrodkami akademickimi i agencjami reklamowymi. Projektował m.in. dla takich instytucji jak:

Museum of Modern Art Hünfeld, Inselgalerie Berlin, Association Le Point Neuf Paris, POSK Gallery London, Muzeum Kinematografii w Łodzi, Filharmonia Łódzka, Miejska Galeria Sztuki w Łodzi, Biuro Wystaw Artystycznych w Sieradzu, Galeria Związku Polskich Artystów Plastyków KIERAT w Szczecinie, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Uniwersytet Łódzki, Politechnika Łódzka, Patio Centrum Sztuki, Urząd Miasta Łodzi (...) i wielu korporacji, które są liderami w swoich branżach [jak np. British American Tobacco, Masterfoods (Pedigree, Whiskas), Kompania Piwo-



warska, Atlas, Broker FM, Orange, PZU, Telekomunikacja Polska, PZPN, Rossmann, UEFA (...).

Uczestnik ponad 70 ogólnopolskich i międzynarodowych wystaw w kraju i za granicą (m.in. w Japonii, USA, Meksyku, Brazylii, Finlandii, Francji, Grecji, Niemczech, Rosji, Gruzji, Słowacji i Polsce). Autor wielu wystaw indywidualnych [ważniejsze wystawy indywidualne: Alfabeton, Konkrét, Formy Typogeometryczne, Plakat, Kontra, TypoDeSign, Grafiki plakaty, Plakaty z lat 2004–2015, KonTeksty, Litory i Słowa (...)], uczestnik wielu branżowych publikacji (m.in.: Art Directors Club Annual Awards 86, The Best of Visual Communication Around the Globe, Szwajcaria 2007 i Creativity Annual Awards 37, HarperCollins, USA 2008). Laureat nagród i wyróżnień w zakresie sztuki plakatu i projektowania graficznego (m.in. w Japonii i USA). W 2008 roku nagrodzony złotą statuetką międzynarodowo przeglądu kreatywności Creativity Annual Awards w Kentucky, USA. Prace w zbiorach galerii i muzeów w Ameryce Północnej, Ameryce Południowej, Azji i Europie [m.in. Art Directors Club, New York, USA; Takasaki Art Center w Japonii, Creativity Colleccion w Kentucky, USA; Kolekcji Trama Visual A.C. w Meksyku, Lahti Art Museum w Finlandii, Musée de la Publicité w Paryżu / Musée du Louvre (French National Collection), Muzeum Plakatu w Wilanowie / Oddział Muzeum Narodowego w Warszawie, Galerii Plakatu w Krakowie / Dydo Poster Collection, Muzeum Śląskiego w Katowicach (...) oraz w prywatnych kolekcjach w kraju i za granicą].

Twórczość w zakresie szeroko pojętego projektowania graficznego, typografii, plakatu i „typo-art’u”.

Artysta mieszka w Łodzi; pracuje na uczelniach w Szczecinie, Łodzi i Katowicach.

Gerhard
Jürgen
Blum-
Kwiatkowski

Museum of Modern Art Hünfeld



MICHAŁ
KARPCZYK

formy typogeometryczne
październik - listopad '10
patio centrum sztuki,
galeria biblioteka,
kald., ul. Sterlinga 26,
finissage 26.11.2010, g.17

FORMY
TYPO
GEO
METRY
CZNE



Komunikat – wystawa plakatu typograficzno-geometrycznego

Bogusław Balicki
Jakub Balicki
Roman Cieśliewicz
Łukasz Chmielewski
Shigeo Fukuda
Hubert Hilscher
Jakub Sypień HAKOBO

Sławomir Hasiński
Tomasz Jędrzejko
Michał Karczewski
Piotr Karczewski
Sławomir Kosmynka
Marcin Kostociński
Stanisław Łabęcki

Mariusz Łukawski
Józef Mroczek
Tadeusz Piechura
Władysław Płota
Ewa Stanisławska-Balicka
Jerzy Treliński
Krzysztof Tycłowski

Wernisaż wystawy: 17 maja 2014
godz. 18.00, Galeria Patio2
Akademia Humanistyczno-
Ekonomiczna w Łodzi,
ul. Sterlinga 26
Wystawa czynna do 31.05.2014



[SYLWETKA WYKŁADOWCY]

Kacperczyk – Misjonarz Litery

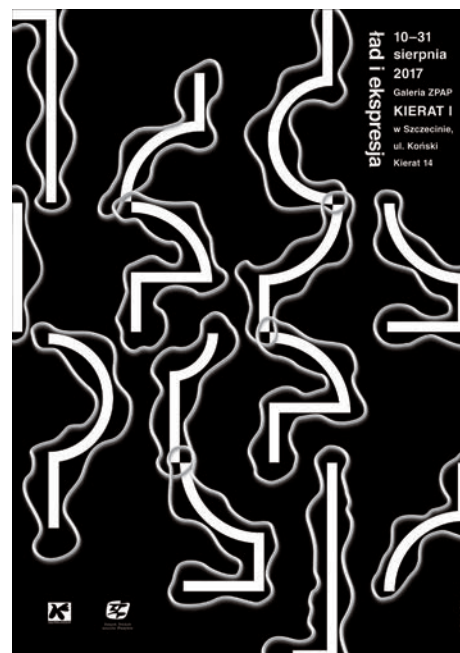
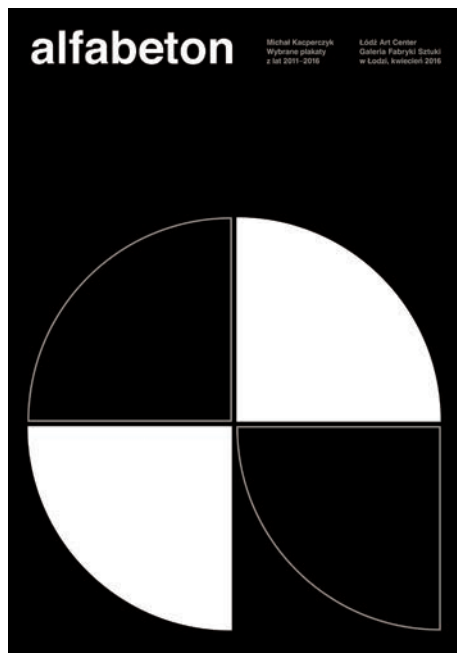
Tekst: Prof. dr hab. Lex Drewiński

Zawsze miałem słabość do Łodzi. Może dlatego, że pochodzę ze Szczecina? A Szczecin, chociaż nie leży bezpośrednio nad morzem, to pociąg do Łodzi ma. Dzięki pracy w Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu miałem z tym miastem krótki, ale intensywny kontakt. Jeździłem do Wytwórni Filmów Fabularnych w Łodzi na zgranie dźwięku lub po odbiór kopii filmowych moich autorskich filmów. Był to czas kiedy jeszcze marzyłem o zamustrowaniu na pokład Żółtej Łodzi podwodnej, którego następstwem byłoby związanie mojego przyszłego życia zawodowego z HollyŁódź. Ponieważ „pociągi” jadące z Zachodu do Łodzi były „pod specjalnym nadzorem”, moje życie zawodowe potoczyło się inaczej. Niemniej pociąg do Łodzi pozostał. Może to paradoksalne, ale odnoszę wrażenie, że zabór rosyjski trwał w Łodzi trochę dłużej niż w innych miejscach Polski. Pisząc „zabór rosyjski” mam na myśli sztukę konstruktywistyczną, której kolebką była Rosja. Po zaborze rosyjskim nastał w Łodzi „zabór pruski” lub „niemiecki”, jak kto woli. Pisząc „zabór niemiecki” mam na myśli sztukę typografii, w której bardzo ważną rolę odegrały Niemcy. Tak więc doszliśmy do Typo-konstrukcji tak bardzo wszechobecnej w łódzkiej szkole projektowania. Zmęczony zmanierowanym i drepczącym w kółko tzw. plakatem malarskim, z ulgą zwracam moje oczy w kierunku plakatu łódzkiego, który podobnie jak rosyjski plakat konstruktywistyczny i niemiecki plakat bauhausowski jest najmniej obciążony stereotypem, a tym samym narażony na upływ czasu.

Podczas kiedy inni wysiadają na stacji Łódź Kaliska ja jadę do stacji... Łódź Konstruktywistyczna, gdzie na peronie bez trudu można rozpoznać sylwetkę zawiadowcy stacji w postaci byłego asystenta Kazimierza Malewicza, Władysława Strzeмиńskiego i innych typo-konstruktorów: Bogusława Balickiego, Stanisława Łabęckiego, Jerzego Trelińskiego, Krzysztofa Tyczkowskiego, Sławomira Iwańskiego, Tadeusza Piechurę... To właśnie z Tadeuszem miałem okazję bliżej się poznać na przełomie XX i XXI wieku. Tadeusz Piechura był jednym z najbardziej zdolnych przedstawicieli nie tylko polskiego, ale światowego współczesnego plakatu konstruktywistycznego. Niestety przedwczesna śmierć Tadeusza odebrała miastu jeden z jego największych talentów. Na całe szczęście natura posiada zdolność samoregeneracji i być może dlatego pojawiła się w Łodzi sylwetka młodego projektanta Michała Kacperczyka.



Prace Michała Kacperczyka zwróciły moją uwagę po raz pierwszy już w roku 2006, czemu dałem wyraz w moim artykule-relacji „Nie wszystko złoto...” (2+3D, #22, 1/2007) odnośnie 9. Międzynarodowego Biennale Plakatu w Meksyku, gdzie miałem przyjemność pełnić obowiązki jednego z jurorów. Pośród 8 autorów z ich 22 wyselekcjonowanymi do wystawy plakatami reprezentującymi Polskę, aż 4 były zaprojektowane przez Michała Kacperczyka. Należy zaznaczyć, że ich autor miał wówczas nie więcej niż 24 lata. Patrząc na te prace dzisiaj z perspektywy 10 lat należy przyznać, że nie tylko nie straciły one nic na wartości, a wręcz zyskały, co odnosi się zwłaszcza do prezentowanego w Meksyku tryptyku pt.: „WagnerMandziukWagner”. Tutaj ukłon w stronę preselekcyjnego jury, które tym razem potrafiło stanąć na wysokości zadania. Na tryptyk „WMW” składają się trzy plakaty, w których na każdym z nich autor wkomponował po jednej wielkiej czarnej literze: „W”, „M”, „W”, które połączone ze sobą utworzyły formę zygzaka. Czarne inicjały na pomarańczowym tle pochodzące od pierwszych liter nazwisk anonowanych twórców rozpychają się między sobą niczym konkurujący ze sobą artyści. Praca ta została wielokrotnie nagrodzona m.in. w USA.



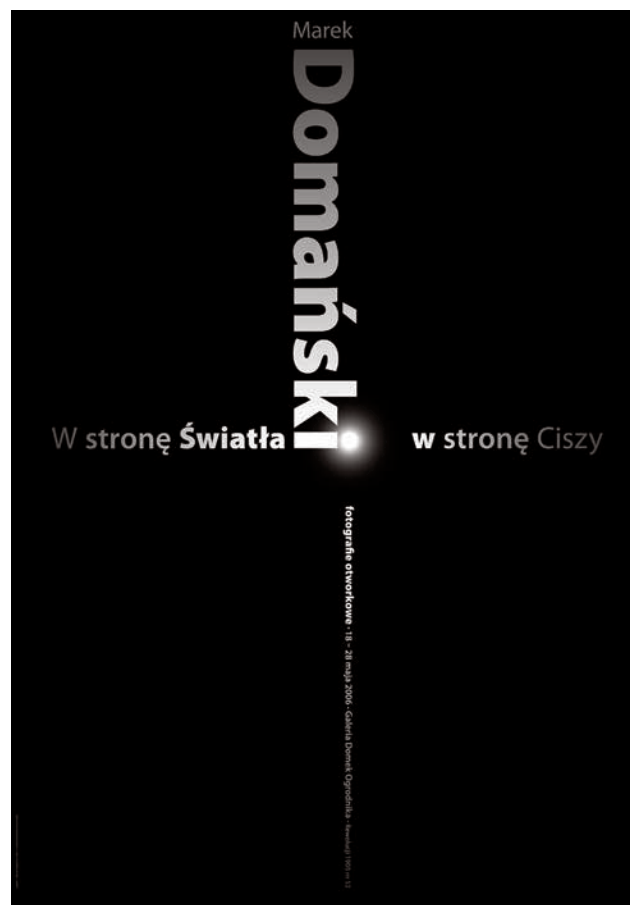
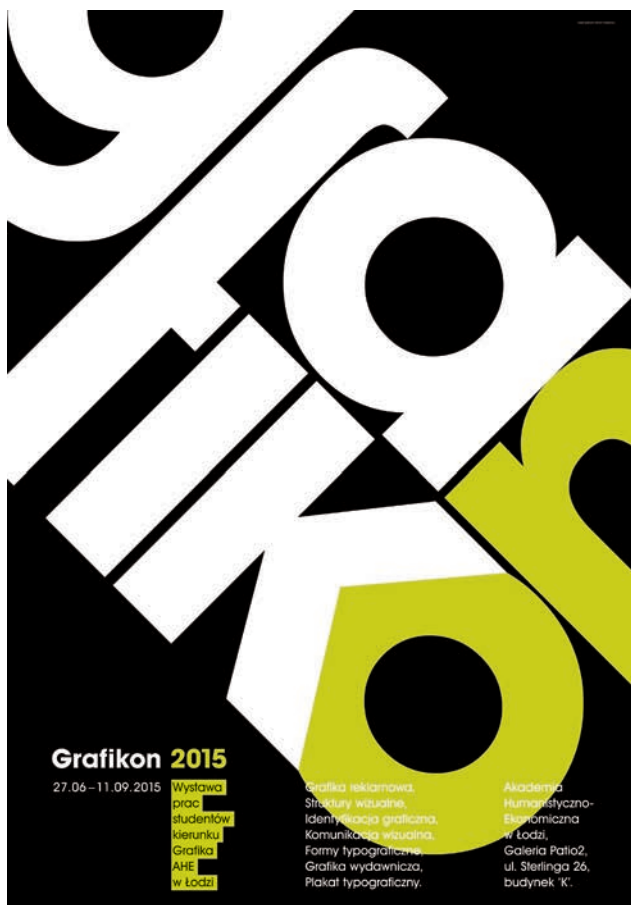
Ciekawym jest, że po 6 latach od momentu wydania tryptyku zaczął on niejako żyć swoim drugim życiem. W 2012 roku Muzeum Narodowe w Warszawie zaprezentowało „swoją nową” logotyp „MNW” (Muzeum Narodowe w Warszawie) do złudzenia przypominający wspomniany zygzak dr. hab. Michała Kacperczyka. Pomimo, że tryptyk łódzkiego twórcy został zaprojektowany 6 lat wcześniej, to doszło do paranoicznej sytuacji, ponieważ poniektórzy mogą niestudownie przypuszczać, że to dr. hab. Kacperczyk zapatrzył się w logo Muzeum Narodowego w Warszawie, a nie na odwrót! Podczas kiedy tryptyk dra hab. Michała Kacperczyka po zakończeniu kampanii reklamowej zniknął w naturalny sposób z pola widzenia spełniając swoją rolę i trafił do szuflady autora lub kolekcjonera, to zaprojektowane 6 lat później logo jednego z najważniejszych muzeów w Polsce może nadal odcinać od niego kupony. Autor świadomy wartości swojego dzieła powraca do niego ponownie w 2013 roku z okazji kolejnej wystawy artystów, tym razem uszczuplonych o jedno „W” (Marek Wagner). Z pierwotnego składu artystów pozostają dwie litery „WM” (Jolanta Wagner i Aurelia Mandziuk). Pierwotna idea zostaje zmultiplikowana do „nieskończonego” fryzu. Autor wprowadza do pracy nową kolorystykę i drobne zmiany w układzie typograficznym. Podjęcie się powyższego zlecenia pozwoliło twórcy na uzasadniony powrót do korzeni, a przede wszystkim na rozwinięcie swojego pierwotnego pomysłu w oparciu o dystans i nabyte doświadczenie. Wydarzenie to stało się również okazją do przypomnienia i zmanifestowania autorstwa tego wyjątkowego dzieła, zwłaszcza w kontekście ukazania się logo Muzeum Narodowego w Warszawie.

Pomimo, że litera wywodzi się od mniej lub bardziej przedstawiającego znaku, to jest ona w istocie formą na wskroś abstrakcyjną, której odczytanie uwarunkowane jest zdolnością abstrakcyjnego myślenia i znajomością alfabetu. Podobnie jak znaki drogowe, które pomimo swojej pozornej ilustracyjności stają się dla wielu z nas naprawdę czytelne, zrozumiałe, a nawet logiczne dopiero po ukończeniu kursu prawa jazdy i nauczaniu się ich na pamięć, podobnie jak liter alfabetu. Każdorazowo jadąc autostradą i mijając szereg znaków drogowych możemy poczuć się jak na wernisażu Kazimierza Malewicza. Nie dziwiłbym się, gdyby jeden z mija-



nych znaków okazał się być autorstwa Michała Kacperczyka. Na przykład jego znak z plakatu pt. „Alfabeton”.

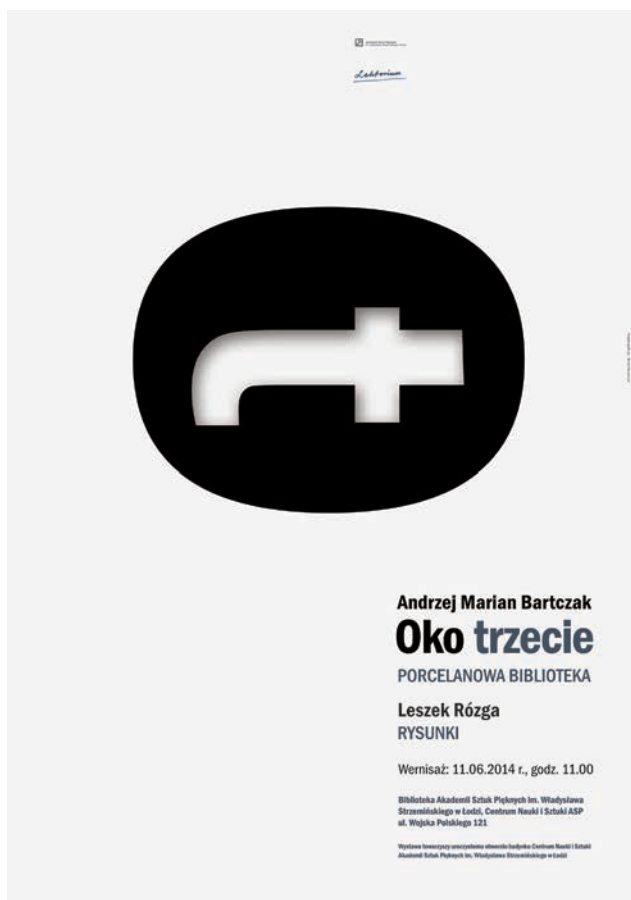
Projektant niczym badacz poddaje formy typogeometryczne daleko idącej analizie i eksperymentowi publikując wyniki swoich badań w formie logotonów, alfabetonów, plakatów i wszystkiego tego co posługuje się literą. Proces ten odbywa się przy zachowaniu narzuconej przez autora samemu sobie żelaznej dyscypliny polegającej na redukcji formy i ekonomii użycia koloru oraz nie przekraczania progu 2D, by nie potoczyć się w otchłań tak bardzo modnej i nie do końca przemyślanej artystycznie komputerowej pstrokaczny rodem z 3D. Bezgranicznie oddany geometrii litery



tworzy własną nazwę Typogeometria. Bez wątplenia jest w tym również duża zasługa solidnego wykształcenia jakie Michał Kacperczyk miał szansę odebrać u plejady łódzkich projektantów-konstruktywistów, jak u częściowo już wspomnianych: Stanisława Łabęckiego, Bogusława Balickiego, Krzysztofa Tyczkowskiego, Jerzego Trelińskiego i Tadeusza Piechury, których duch emanuje niekiedy z prac młodego artysty. Sam, jako wykładowca kilku uczelni artystycznych, przekazuje z powodzeniem ich naukę młodym adeptom projektowania graficznego. Jego talent objawiający się przede wszystkim projektowaniem plakatów typograficznych oraz tworzeniem aranżacji wystaw, stanowi doskonałą fuzję przy realizacji, zwłaszcza autorskich ekspozycji. Będąc ich twórcą sam wie najlepiej jak je zaprezentować odbiorcy i jak poradzić sobie z niedostatkami przestrzeni wystawienniczej tak, żeby dzieło na tym nie ucierpiało. Przykładem takiej ekspozycji była wystawa indywidualna dra hab. Kacperczyka „Plakaty z lat 2004–2015” w „nie lubianej” Galerii Rektorskiej w Akademii Sztuki w Szczecinie w 2015 roku. Nie lubianej, ponieważ to, co w każdej galerii najistotniejsze, czyli przestrzeń wystawiennicza, stanowi jej największą słabość. Mogłaby się ona równie dobrze nazywać „Po(d) schoda(mi)ch”. Aranżacja nowoczesnych prac w murach neobarokowej klatki schodowej Pałacu pod Globusem dowiodła, że dla projektanta tej miary co dr hab. Michał Kacperczyk nie ma rzeczy niemożliwych.

Oprócz opisanego powyżej tryptyku „WMW” ewaluujące w „nieskończony” fryz „WM”, należałoby wymienić także inne interesujące prace, jak np. „Neogeo – nowe media, nowa forma” (2015) składającą się z sześciu czarnych kół wypełniających płaszczyznę plakatu, które przy minimalnej ingerencji autora zamieniają się w sześć liter tworzą-

cych tytuł wystawy. „Uwaga! Szukam kwiatuszka...” (2010) to ciekawie zakomponowany i złożony typograficznie osobisty komunikat łączący geometrię serca z geometrią litery. „5 milionów osób niepełnosprawnych potrzebuje twojej pomocy” (2005) to pomarańczowa cyfra „5” na czarnym tle uzupełniona jedynie o kropkę, zamienia się w dramatycznie oddziałujący piktogram przedstawiający sylwetkę osoby niepełnosprawnej przykutej do inwalidzkiego wózka. „Komunikat – wystawa plakatu typograficzno-geometrycznego” (2014) – plakat bazujący na alfabecie Władysława Strzemińskiego z 1932 roku i Mondrian-esque składa hołd dwóm wielkim twórcom sztuki współczesnej, podobnie jak „Typo – wystawa prac studentów z pracowni i warsztatów Typografii prowadzonych przez dr. hab. M. Kacperczyka” (2014), czy „Gerhard Jürgen Blum-Kwiatkowski” (2010), „czarny inicjał na białym tle”. Uważam, że ze względu na wyjątkowość prac dra hab. Michała Kacperczyka oraz fakt, że w ich percepcji czynnik ekspozycyjny odgrywa tak samo znaczącą rolę jak ich wymowa, należy rozpatrywać je również w tym kontekście. Znajdując się w przestrzeni galerii prezentującej jedną z licznych indywidualnych wystaw dra hab. Michała Kacperczyka, od razu zdajemy sobie sprawę, że nie mamy do czynienia z wyłącznie pojedynczymi pracami – tak jak np. w przypadku doskonałych plakatów typograficznych prof. Władysława Pluty – tylko ze zbiorem prac stanowiącym rodzaj instalacji, które w przypadku beznamiętnego rozwieszenia lub zamknięcia w klatce drukowanego katalogu, nie mogą w pełni rozpostrzeć swoich imponujących skrzydeł. Jak ważnym w ich percepcji jest aspekt inscenizacyjny może świadczyć fragment wywiadu z dr. hab. Michałem Kacperczykiem udzielonego dla sieradzkiej TV podczas wystawy pt. „Kontra” w Biurze Wystaw Artystycznych w Sieradzu w 2015 roku. Autor nieprzypad-



kowo umieszcza się w ażurowym kwadracie utworzonym z czterech zmultiplikowanych plakatów pt. „myspace.ldz” przywodzących na myśl literę „X”, rzymską dziesiątkę, a może raczej formę krzyża, na którego tle autor, okolony suprematyczną ażurową aureolą, głosi ewangelię litery. Poprzez niezastłonięte ramionami krzyża miejsca, dostrzegamy fragmenty dalszych eksponowanych prac autora, odnosząc wrażenie, że oglądamy je w czarno-białym suprematycznym kalejdoskopie. W innej przestrzeni wystawienniczej wspomniany równoramienny krzyż zamienia się w kwadrat, prostokąt lub występuje w trzech różnych formach jednocześnie. Wszystko w zależności od kontekstu idei i miejsca. Na przestrzeni lat nie do „przeoczenia” staje się ewaluacja formatu prac dra hab. Michała Kacperczyka z B1 do B0. W moim przekonaniu prace dr. hab. Kacperczyka, pomimo że sam autor kwalifikuje je do grafiki projektowej, są bardzo bliskie grafice artystycznej, w której obsadzenie litery w głównej roli nie tylko niczego jej nie ujmuje, a wręcz przeciwnie; nadaje oryginalności i wnosi świeży (nie mylić ze Świerzym) powiew, podobnie jak czyniły to kiedyś chociażby „liternicze” prace Jaspersa Johnsa.

Michał Kacperczyk, oddając się projektowaniu umiłowanego przez siebie plakatu typograficznego, ma do dyspozycji paletę złożoną jedynie z 32 liter, bo taka jest liczba liter występujących w alfabecie polskim. W odróżnieniu od palety malarza, mogącej składać się z milionów odcieni różnych kolorów, jest to liczba niewielka, ale właśnie ten niewielki arsenał środków wyrazu jaki pozostaje dr. hab. Michałowi Kacperczykowi do dyspozycji, zdaje się go najbardziej stymulować do pracy twórczej. Stanowi swojego rodzaju wyzwanie, któremu mogą sprostać najbardziej utalentowani artyści. Słuchając jego wypowiedzi na temat tego, co robi i oglądając jego prace typograficzne można odnieść prze-

konanie, że ma on spirytualne podejście do typografii. Mam wrażenie, że litera znaczy dla niego to samo co dla innych krucyfiks, a może i więcej. Projektowanie typografii i niesienie w świat jej nauki jest dla niego spełnieniem duchowej misji. Przewaga czerni występująca w jego pracach i w garderobie, narzucony samemu sobie rygor objawiający się ascetycznością w podejściu do geometrii litery, jednoczesna praca w kilku uczelniach z wiernymi głoszonej przez niego nauce typografii studentami, przemierzenie 150000 km w szerzeniu jego misji, sprawiają, że możemy go postrzegać jako „misjonarza litery”. Dr hab. Michał Kacperczyk to prawdziwy typ(o)-fascynat, który – niewykluczone – byłby gotów ponieść za wybraną przez siebie wiarę w literę, ofiarę – nie boję się tego słowa... życia, co w dzisiejszych zagrożonych terrorem czasach nie wydaje się takie niemożliwe. Jeżeli tak się kiedyś stanie, to będziemy mieli pierwszego świętego Michała Liternika. Amen.

Prof. dr hab. Lex Drewiński



Korzenie wszechrzeczy

Tekst: Agata Stronciwillk (historyk sztuki) – tekst kuratorski do wystawy "Żywioty"

Empedokles pisał o czterech rodzajach ciał istniejących w przyrodzie, które różniły się od siebie stanami skupienia – ognistym, płynnym, stałym i gazowym. Zanim upowszechnił się termin „żywiotów”, nazywał je „korzeniami wszechrzeczy”. U podstaw refleksji o żywiotach znajdowały się pytania o przemianę i stałość, trwanie i zanikanie. Obserwując ciągłą przemianę rzeczy, poszukiwano zasady, która nimi kieruje. W przekonaniu starożytnych żywioty postrzegane były jako przeciwstawne siły, których ścieranie się jest fundamentalne dla istnienia świata i zachodzących w nim przemian. W samym podejściu człowieka wobec żywiotów tkwi pewna podwójność – podziw i lęk, których natężenie zależne jest od stopnia, w jakim potrafi okiełznać otaczającą go przyrodę. Jak zauważała Krystyna Wilkoszewska, od wieków sposobem na oswojenie żywiotów, było również włączenie ich w obszar obrazu, poezji czy mitologii. Dopiero w takiej perspektywie możliwy stawał się ich zdystansowany ogląd. Prezentowane na wystawie prace uwidaczniają wspomniany, ambiwalentny stosunek wobec żywiotów – z jednej strony podkreślając ich destrukcyjny charakter, z drugiej zaś życiodajną siłę. Tak jest przykładowo w pracach Dominiki Dudek, Karoliny Staś, Dariusza Krawętkowskiego. Refleksja o żywiotach jest nieodłącznie związana z myślą o człowieku, który według pewnych teorii, postrzegany jest jako mikrokosmos. Cztery obecne w przyrodzie żywioty, według tych, nie tylko starożytnych, teorii filozoficznych i medycznych, znajdują się również w człowieku. W znanych obrazach Giuseppe Arcimbolda obiekty i zwierzęta kojarzące się z poszczególnymi żywiotami układały się w zarysy ludzkich twarzy. Słynna teoria humoralna sięgająca korzeniami pism Hipokratesa i Galena określała cztery soki obecne w ciele ludzkim, które odpowiadały kolejnym żywiotom – krew/powietrze, żółć/ogień, czarna żółć/ziemia, flegma/woda. Tylko równowaga pomiędzy nimi zapewniała zdrowie. Określały one również temperament człowieka.

W ikonologii Cesarego Ripy cztery żywioty występują jako alegoryczne postacie kobiet z wyróżnionymi atrybutami. Personifikacji ognia towarzyszą zwierzęta z nim łączone – salamandra i feniks. Powietrze to niewiasta z rozwianym włosiem, obok której pojawiają się ptaki, paw lub kameleon. Może ona również trzymać w dłoni tęczę. Woda siedzi na skale otoczonej morzem, towarzyszą jej ryby i potwory morskie. Alegoria ziemi, ubrana jest w ciemnobrunatne szaty i otoczona zwierzętami lądowymi. W prezentowanych na wystawie pracach,

żywioty również zostają połączone z figurą kobiety. Zestawiana jest ona przykładowo z ogniem, który symbolicznie zawiera w sobie różne znaczenia – ciepła, bezpieczeństwa lub też siły destrukcyjnej (Patrycja Tucznio, Aleksandra Grabowska, Anita Otręba). W przypadku fotografii Karoliny Mazur kobietom towarzyszą zaś instrumenty muzyczne – dźwięk to wszak nic innego jak fale rozchodzące się w powietrzu. W fotografiach Marcina Wziątka kobieta zostaje natomiast powiązana z żywiotem wody, która podobnie jak ogień zawiera w sobie przeciwstawne znaczenia – narodzin, życia, odrodzenia, ale również chaosu.

Starożytna refleksja nad żywiotami związana była z przekonaniem o istniejącej w świecie harmonii. Widoczne jest to w schemacie Arystotelesa, który ukazywał żywioty i odpowiadające im właściwości (zimno, suchość, ciepło, wilgoć) w formie dwóch nakładających się kwadratów. Podobną formę przyjmuje praca Ewy Barny, w której centralnym punktem kompozycji są przenikające się kwadraty – w ich wnętrzach zamknięte zostają poszczególne żywioty. Grafika przybiera dodatkowo formę mandali, która w rozumieniu buddyzmu jest połączeniem koła i kwadratu oraz wyraża istniejącą we wszechświecie harmonię. Oniryczny fotomontaż Natalii Brańki ukazuje świat zatopiony we mgłę. Z gładkiej tafli wody wynurzają się dłonie, jakby próbując wyrwać się z topieli. Całość przesycona jest tajemniczą atmosferą, niczym ze snu. Wydaje się to korespondować ze szczególnym znaczeniem wody w psychoanalizie. Zigmunt Freud porównywał nieświadomość do strumienia rzeki, a Carl Gustav Jung zwraca uwagę, że to właśnie woda jest najbardziej odpowiednim symbolem do wyrażenia nieświadomego. Fotomontaż Brańki wydaje się łączyć zainteresowanie wyobraźnią i marzeniem sennym z symbolicznymi znaczeniami żywiotu wody. Prezentowane na wystawie prace podejmują wątek połączenia człowieka z żywiotami. Dotyczy to dwóch wspomnianych obszarów – z jednej strony otaczają go one z zewnątrz, z drugiej odnajduje je w sobie. Obie perspektywy okazują się istotnymi obszarami, poprzez które twórcy od wieków konceptualizowali swoją sytuację egzystencjalną oraz miejsce w świecie. U podstaw refleksji o żywiotach znajdowały się pytania o przemianę i stałość, trwanie i zanikanie. Obserwując ciągłą przemianę rzeczy, poszukiwano zasady, która nimi kieruje. W przekonaniu starożytnych żywioty postrzegane były jako przeciwstawne siły, których ścieranie się jest fundamentalne dla istnienia świata i zachodzących w nim przemian. W samym podejściu człowieka



wobec żywiołów tkwi pewna podwójność – podziw i lęk, których natężenie zależne jest od stopnia, w jakim potrafi okiełznać otaczającą go przyrodę. Jak zauważała Krystyna Wilkoszewska, od wieków sposobem na oswojenie żywiołów, było również włączenie ich w obszar obrazu, poezji czy mitologii. Dopiero w takiej perspektywie możliwy stawał się ich zdystansowany ogląd. Prezentowane na wystawie prace uwiadcniają wspomniany, ambiwalentny stosunek wobec żywiołów – z jednej strony podkreślając ich destrukcyjny charakter, z drugiej zaś życiodajną siłę. Tak jest przykładowo w pracach Dominiki Dudek, Karoliny Staś, Dariusza Krawętkowskiego. Refleksja o żywiołach jest nieodłącznie związana z myślą o człowieku, który według pewnych teorii, postrzegany jest jako mikrokosmos. Cztery obecne w przyrodzie żywioły, według tych, nie tylko starożytnych, teorii filozoficznych i medycznych, znajdują się również w człowieku. W znanych obrazach Giuseppe Arcimbolda obiekty i zwierzęta kojarzące się z poszczególnymi żywiołami układały się w zarysy ludzkich twarzy. Słynna teoria humoralna sięgająca korzeniami pism Hipokratesa i Galena określała cztery soki obecne w ciele ludzkim, które odpowiadały kolejnym żywiołom – krew/powietrze, żółć/ogień, czarna żółć/ziemia, flegma/woda. Tylko równowaga pomiędzy nimi zapewniała zdrowie. Określały one również temperament człowieka.

W ikonologii Cesarego Ripy cztery żywioły występują jako alegoryczne postacie kobiet z wyróżnionymi atrybutami. Personifikacji ognia towarzyszą zwierzęta z nim łączone – salamandra i feniks. Powietrze to niewiasta z rozwianym włosom, obok której pojawiają się ptaki, paw lub kameleon. Może ona również trzymać w dłoni tęczę. Woda siedzi na skale otoczonej morzem, towarzyszą jej ryby i potwory morskie. Alegoria ziemi, ubrana jest w ciemnobrunatne szaty i otoczona zwierzętami lądowymi. W prezentowanych na wystawie pracach, żywioły również zostają połączone z figurą kobiety. Zestawiana jest ona przykładowo z ogniem, który symbolicznie zawiera w sobie różne znaczenia – ciepła, bezpieczeństwa lub też siły destrukcyjnej (Patrycja Tucznio, Aleksandra Gra-

bowska, Anita Otręba). W przypadku fotografii Karoliny Mazur kobietom towarzyszą zaś instrumenty muzyczne – dźwięk to wszak nic innego jak fale rozchodzące się w powietrzu. W fotografiach Marcina Wziątka kobieta zostaje natomiast powiązana z żywiołem wody, która podobnie jak ogień zawiera w sobie przeciwstawne znaczenia – narodzin, życia, odrodzenia, ale również chaosu.

Starożytna refleksja nad żywiołami związana była z przekonaniem o istniejącej w świecie harmonii. Widoczne jest to w schemacie Arystotelesa, który ukazywał żywioły i odpowiadające im właściwości (zimno, suchość, ciepło, wilgoć) w formie dwóch nakładających się kwadratów. Podobną formę przyjmuje praca Ewy Barny, w której centralnym punktem kompozycji są przenikające się kwadraty – w ich wnętrzach zamknięte zostają poszczególne żywioły. Grafika przybiera dodatkowo formę mandali, która w rozumieniu buddyzmu jest połączeniem koła i kwadratu oraz wyraża istniejącą we wszechświecie harmonię.

Oniryczny fotomontaż Natalii Brańki ukazuje świat zatopiony we mgle. Z gładkiej tafli wody wynurzają się dłonie, jakby próbując wyrwać się z topieli. Całość przesycona jest tajemniczą atmosferą, niczym ze snu. Wydaje się to korespondować ze szczególnym znaczeniem wody w psychoanalizie. Zygmuntem Freudem porównywano nieświadomość do strumienia rzeki, a Carl Gustav Jung zwracał uwagę, że to właśnie woda jest najbardziej odpowiednim symbolem do wyrażenia nieświadomego. Fotomontaż Brańki wydaje się łączyć zainteresowanie wyobraźnią i marzeniem sennym z symbolicznymi znaczeniami żywiołu wody.

Prezentowane na wystawie prace podejmują wątek połączenia człowieka z żywiołami. Dotyczy to dwóch wspomnianych obszarów – z jednej strony otaczają go one z zewnątrz, z drugiej odnajduje je w sobie. Obie perspektywy okazują się istotnymi obszarami, poprzez które twórcy od wieków konceptualizowali swoją sytuację egzystencjalną oraz miejsce w świecie.

Kænschin IV

Pytania: Michał Łazowski
Odpowiedzi: Piotr Bednarczuk

Pod dziwną nazwą „Kænschin IV” kryje się Piotr Bednarczuk, artysta samouk oraz niezależny projektant. Swoją przygodę z projektowaniem graficznym rozpoczął rok przed rozpoczęciem studiów na WSTI. Jego twórczość jest związana i inspirowana mroczną stroną natury, związana głównie ze zwierzętami, alchemią, mitologią, czarami oraz bluźnierstwami, jednocześnie mając niepokojący wydźwięk. Jego skomplikowane rysunki są pełne enigmatycznych szczegółów, budzących fascynację.

Skąd pseudonim „Kænschin IV”?
To tajemnica.

Kim lub czym się inspirujesz do swoich prac?
Laura Makabersku z Krakowa, jej fotografie oraz listy zawsze będą dla mnie największym bodźcem, a ona sama wzorem do naśladowania. Większość mojej inspiracji pochodzi od innych artystów, największym wpływ miał Dan Mumford oraz Ivan Belikov, to od nich podchwyciłem technikę oraz styl, które wspólnie mieszam, lecz z czasem odbiegam od tego i podważam ich, tworząc coś własnego.

Jakich technik używasz do swoich prac?
Staram się używać tylko jednego rodzaju narzędzia, aby uzyskać prostotę i dynamikę. Głównie skupiam się na technice zwanej *digital ink*, której cechą jest prostota, która jest związana z czystymi liniami. Często ludzie starają się to porównać do linorytu, jednak co wyróżnia moje prace, to ilość detali, z daleka ta czystość zanika, lecz z bliska możemy zobaczyć idealnie proste pociągnięcie pędzla. Jeśli chodzi o kolor, to często ograniczam się do palety, stworzonej z pięciu kolorów, żeby nadać moim pracą charakter sitodruku.

Czy pracujesz również poza komputerem?
Zdarza się, jeśli potrzebuję coś wydrukować, sfotografować. Powoli odbiegam od technik tradycyjnych, więc coraz więcej czasu spędzam przed komputerem.

Ile czasu Ci zajmuje wykonanie jednej pracy?
To zależy od jej złożoności: od dnia do miesiąca zazwyczaj, zależy od powierzchni oraz ilości detali. Czasem przeznaczam kilka dodatkowych dni na sfotografowanie wydrukowanej pracy.



Czy masz jakiś system w trakcie wykonywania pracy? Na przykład pracujesz tylko w nocy, słuchasz konkretnego gatunku muzycznego, pracujesz na stojąco?

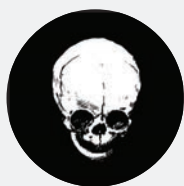
Póki co, pracuję w domu, im wcześniej tym lepiej. Cicha muzyka jest podstawą – pozwala mi zachować odpowiednią atmosferę dla każdego dzieła oraz zwiększa moją koncentrację. Często wyłapuję zdania z tekstów piosenek, które mnie inspirują. Czasami też Kocham ciszę.

Czy pracujesz aktualnie nad jakimś projektem?
Szczepnie... Moim największym projektem jest rozwijanie się, ale im bardziej rośniemy, tym coraz mniejszy postęp zauważamy – staram się nie zastygnąć. Jeszcze nie jestem pewien czy będę tworzył cały czas, możliwe że w pewnym momencie zacznę robić coś zupełnie innego. Obecnie pracuję nad trzema okładkami albumów muzycznych, pudełkami na płyty winylowe i plakatami dla małego zespołu. Lubię świat muzyki, ale chcę pracować tylko z osobami, które pozwolą mi iść do przodu z moją sztuką i również są pasjonatami tego co robią.

Ostatnie pytanie. Czy posiadasz jakieś strony na których można Cię obserwować?

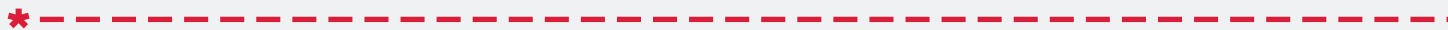
Największą uwagę poświęcam Facebook'owi – @Kaenschin. Stamtąd można wyśledzić inne miejsca, na których zamieszczam swoją twórczość.





Anna Sładek

E-mail: annazofiasladek@gmail.com



Tematem pracy licencjackiej jest projekt serii wydawniczej pod tytułem „Bajki z całego świata” w której skład wchodzi zbiory bajek z różnych krajów. Każdy tom zawiera ilustrowane historie zaczerpnięte z kultury danego kraju. Motywacją do stworzenia tej pracy jest sprostanie wyzwaniu, jakim jest zaprojektowanie i zilustrowanie publikacji skierowanej do dzieci w sposób atrakcyjny dla odbiorcy i spełniający jego potrzeby. Celem tej pracy jest przybliżenie odbiorcy kultur potencjalnie mu nieznanymi. Seria jest zaprojektowana na przykładzie trzech krajów: USA, Kamerunu i Chin.

Docelowym odbiorcą serii wydawniczej jest dziecko w młodszym wieku szkolnym, od 7 do 12 roku życia, które już potrafi, lub uczy się samodzielnie czytać. Dziecko w tym wieku jest też w stanie myśleć analitycznie, odczytywać i reagować na emocje i dowolnie kierować uwagę na wybrane zadania. Potrzeby takiego czytelnika skupiają się na ciekawej treści, odpowiedniej typografii i intrygującej ilustracji. Poziom tekstu powinien odzwierciedlać umiejętności odbiorcy w zakresie czytania ze zrozumieniem skomplikowanych bloków tekstu. Ilustracje powinny być ciekawe i pozwolić na samodzielną interpretację. Typografia powinna być starannie dobrana w sposób, który ułatwi czytanie osobie, która nie posiada

jeszcze umiejętności biegłego czytania. Również format publikacji powinien być przystosowany do czytania zarówno przez jedną, jak i dwie osoby jednocześnie.

Ważnym elementem tego, jak wyglądają ilustracje są inspiracje zaczerpnięte ze sztuki ludowej danej kultury. W zależności od tego, jak wyglądają przedstawienia postaci w folklorze, tak zmieniają się rysunki ilustracji, co nadaje im jedyny w swoim rodzaju charakter. Również przedstawienia zwierząt są istotne w tym, jak są one pokazywane na ilustracjach. Ważne też są stroje ludowe, które nie tylko informują o tym, jak postaci mogły wyglądać, ale i o poczuciu estetyki tamtejszych kultur.

Ogólna koncepcja graficzna opiera się na rysunku cienkopisem, utrzymanym w komiksowym stylu, wypełnionymi płaskimi plamami kolorów, które są przetarte różnymi teksturami zależnymi od materiału. Elementy krajobrazu są potraktowane abstrakcyjnie, jako uproszczone kształty budujące atmosferę ilustracji. Kolory opierają się na dobranych wcześniej ograniczonych paletach barw, które swoje źródło również znajdują w tekstyliach i sztuce ludowej danego kraju. W zakres pracy wchodzi stworzenie języka graficznego dla serii, ilustracje poszczególnych przykładów, projekt layoutu i typografii



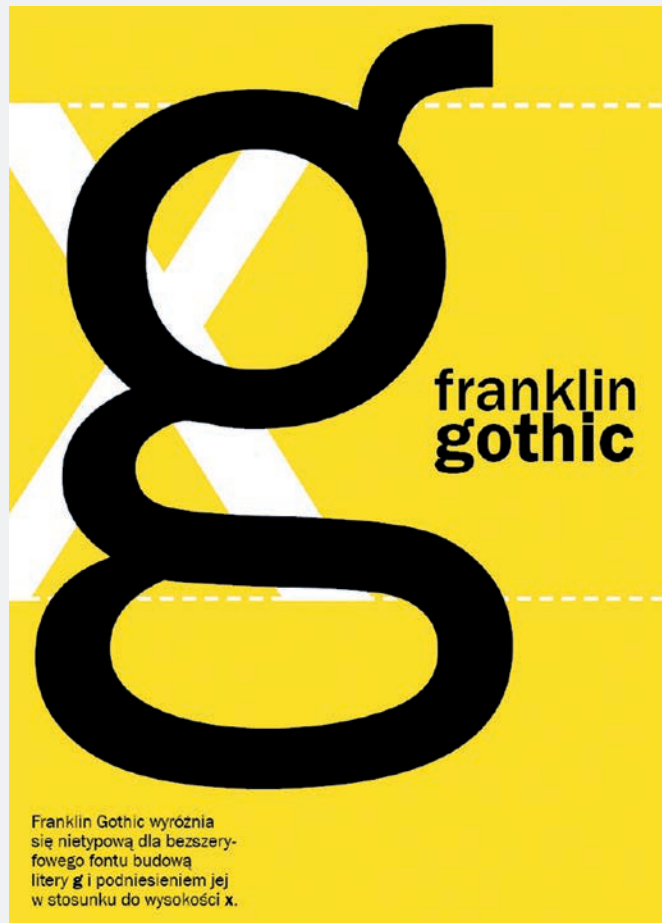
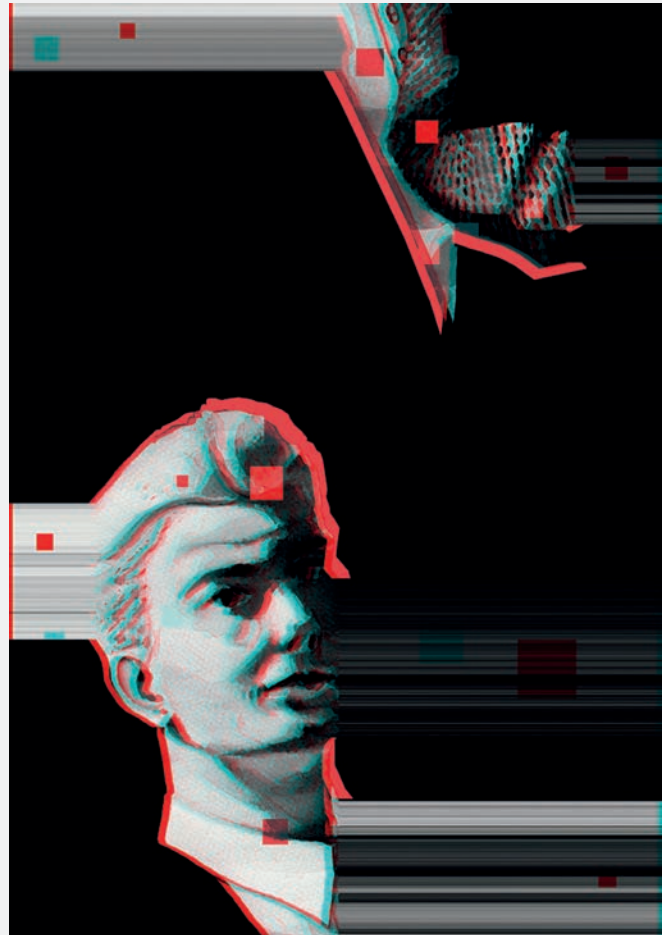
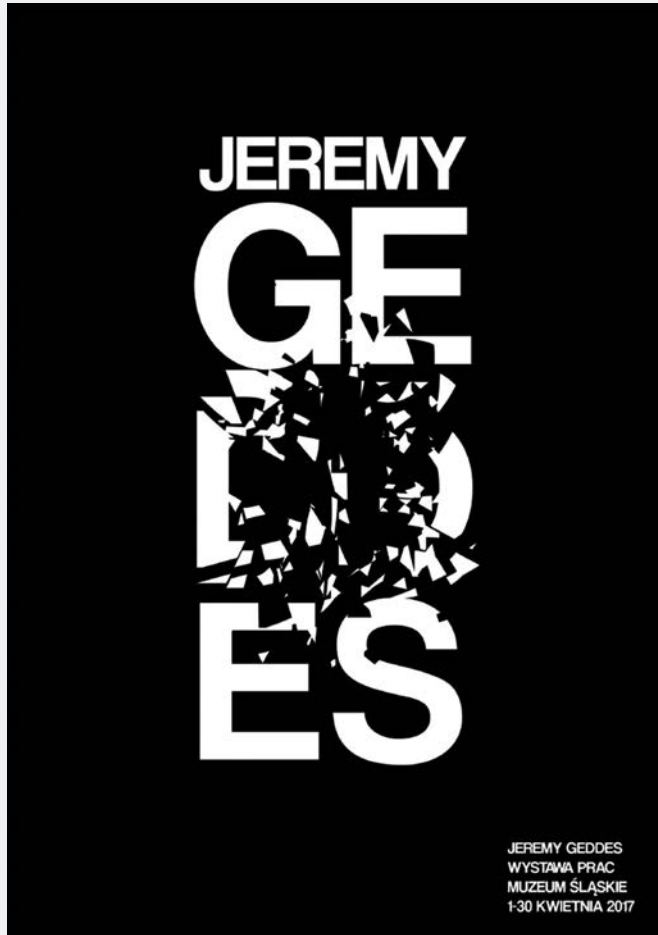
→ **Jakie jest Twoje ulubione narzędzie?**
Akwarela.

→ **Twoja wymarzona praca?**
Ilustrator książek dla dzieci albo twórca gier planszowych.

na przykładzie książki o USA, projekt okładek, wyklejek i kart tytułowych bajek, oraz wykonanie makiety jednego z tomów. Poza wykorzystaniem w tekście antyki szeryfowej Alegreya powstał też alfabet ręcznie rysowanych liter, które pojawiają się na kartach tytułowych i w nazwach krajów, które są częścią tytułów oraz pojawiają się na wyklejkach.

Największym wyzwaniem w projektowaniu publikacji tego typu jest znalezienie wspólnego języka graficznego dla całości serii z jednoczesnym zróżnicowaniem go tak, aby przedstawił estetykę i kształty typowe dla odmiennych kultur. Uważam, że udało mi się sprostać temu wyzwaniu i przedstawić tą pracą mój poziom umiejętności w zakresie tworzenia ilustracji i projektowania publikacji.





→ Co Cię inspiruje, a co zniechęca?
 Inspirują mnie przedmioty z historią,
 a zniechęca nijakość.

→ Kim chciałbyś być i czym chciałbyś się zajmować,
 gdybyś nie był tym, kim jesteś?
 Gdybym nie była grafikiem prawdopodobnie zajęłabym
 się historią mody albo cukiernictwem.





Wioletta Wojciechowska

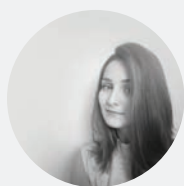
E-mail: wiolaw@interia.pl



Projekt książki pt. „Wodnik z Jędrychówki”, skierowany jest do dzieci w wieku szkolnym od 7 roku życia, które potrafią czytać samodzielnie oraz są zainteresowane śląskimi opowiadaniem o legendarnych stworach. Książka powstała na podstawie legendy pochodzącej z miejscowości Wieszowa. Na jej podstawie powstała historia o tytułowym Wodniku. W bajce występują również inne postacie takie jak; Wess – prawdopodobny i historyczny założyciel Wieszowy, Rybak wraz z Żoną oraz wspomniany już Wodnik, który na Śląsku znany jest jako utopiec. Tytułowa Jędrychówka to dawna osada znajdująca się na terenie dzisiejszej Wieszowy. Książka zawiera 18 pełnych i kolorowych ilustracji. Powstały one za pomocą wielu technik plastycznych m.in. akwareli czy lino-rytu oraz z wykorzystaniem wielu własnoręcznie wykonanych faktur. Książka została wydrukowana na papierze ekologicznym o lekko kremowym kolorze, który ma za zadanie dopełnienie całości ilustracji. Krój pisma użyty w tym projekcie to Roboto Slab, który swoim charakterem pasuje do zawartych w książce ilustracji. W publikacji możemy dostrzec również krótkie słowa stworzone krojem wykonanym ręcznie ze wspomnianych już wcześniej faktur. W pracy został zawarty również projekt wyklejki, która zawiera roślinny pattern na jasnozielonym tle oraz projekt okładki, która zawiera popiersia wszystkich bohaterów występujących w bajce







Magdalena Dziedzic

E-mail: mdziedzic4@gmail.com

Portfolio: behance.net/dziedzicmagdalena

Edukacyjna gra planszowa „Otakluj się w wiedzę” jest nowatorskim projektem, którego głównym założeniem jest umożliwienie łatwiejszej nauki i efektywniejszego zapamiętywania materiału teoretycznego niezbędnego przy zdobyciu patentu żeglarza jachtowego. Ma za zadanie wzbogacenie programu szkoleń żeglarskich oraz zachęcenie do ugruntowania zdobytej wiedzy.

Temat podjęłam ze względu na deficyt materiałów szkoleniowych innych niż podręczniki, tablice czy testy. Młodzież chcąc żeglować musi przyswoić sporą dawkę wiedzy teoretycznej, która często podawana jest wyłącznie przy pomocy podręczników. Takie rozwiązanie nie aktywizuje uczestnika szkolenia, a co za tym idzie, trudniej jest mu przyswoić materiał. Natomiast uczuciowe zaangażowanie się słuchacza stwarza korzystne podłoże przyswajania wiedzy i lepsze warunki percepcyjne. Wybór zaprojektowania gry planszowej stał się wręcz oczywisty. Młodzi ludzie bardzo chętnie sięgają do gier, aby spędzić czas w swoim towarzystwie i ze sobą rywalizować.

Przy kreowaniu środka artystycznego duży wpływ wywarła na mnie syntetyczna linearna forma zwana fineline. Jednak główną inspiracją były mapy morskie, róże deklinacyjne, granice szlaków wodnych czy tory podejściowe.

Gra składa się z kart pytań podzielonych według specjalnie stworzonego systemu piktogramowego działów merytorycznych i umożliwiającego stopniowanie powtarzanego mate-

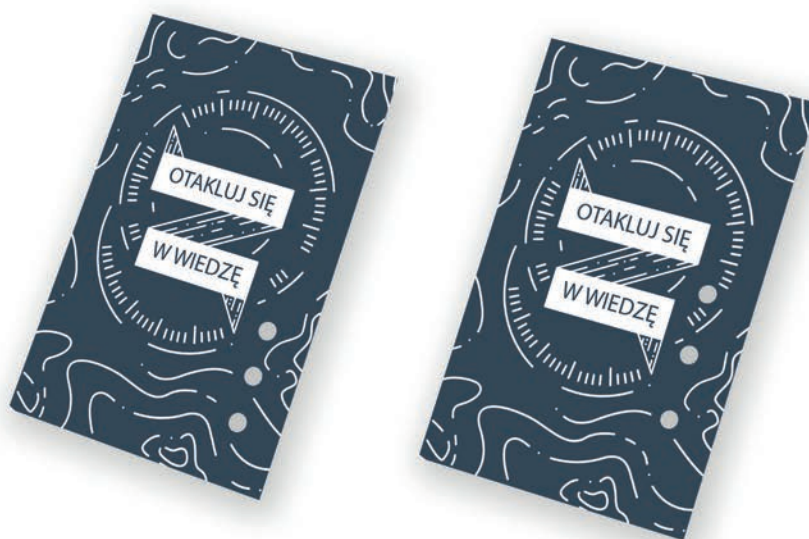
riału, kart odpowiedzi specjalnie dostosowanych do kart pytań, kart specjalnych, pionków, planszy punktacji oraz za kart tworzących za każdym razem inną planszę.

Na kartach planszy, zwanych kartami krainy, odnajdziemy znaki nawigacyjne, zjawiska i wiele innych rzeczy spotykane na morzach. Karty krainy za każdym razem układa się w różny sposób, co nie pozwala na nudę. Jednak można układać je wyłącznie tak, aby zgadzały się z zasadami jakimi rządzą się znaki. Zasady gry początkowo mogą wydawać się trudne, jednak już parę minut rozwiewa tę myśl. Każdy gracz odpowiednio układa karty krainy i może zdobyć za nie punkty odpowiadając na pytanie. Prawidłowe odpowiedzi pozwalają mu przesuwać swój pionek po planszy punktacji oraz budować jak największą krainę.

Warto także wspomnieć o specjalnie zastosowanym mechanizmie sprawdzania odpowiedzi, który nie pozwala graczowi na szybkie podejrzenie, która odpowiedź w przyszłym pytaniu będzie prawidłowa.

„Otakluj się w wiedzę” posiada kompaktowy format i jest na tyle odporna na wilgoć, że bez problemu można w nią grać w dowolnym miejscu. Może być wykorzystywana przez ośrodki szkoleniowe, jak i przez instruktorów żeglarstwa przy szkoleniach poza ośrodkami.

Projekt już teraz cieszy się zainteresowaniem zarówno młodych szkolących się osób, jak i dorosłych, którzy chcą odświeżyć swoją wiedzę.



→ **Jakie jest Twoje ulubione narzędzie?**

Jako ulubione wskazałabym Illustrator, przy czym nie wyobrażam sobie pracy tylko na tym. Obowiązkowo trzeba dołączyć Photoshop i InDesign.

→ **Twoja wymarzona praca?**

W studio projektowym z dobrą ekipą.



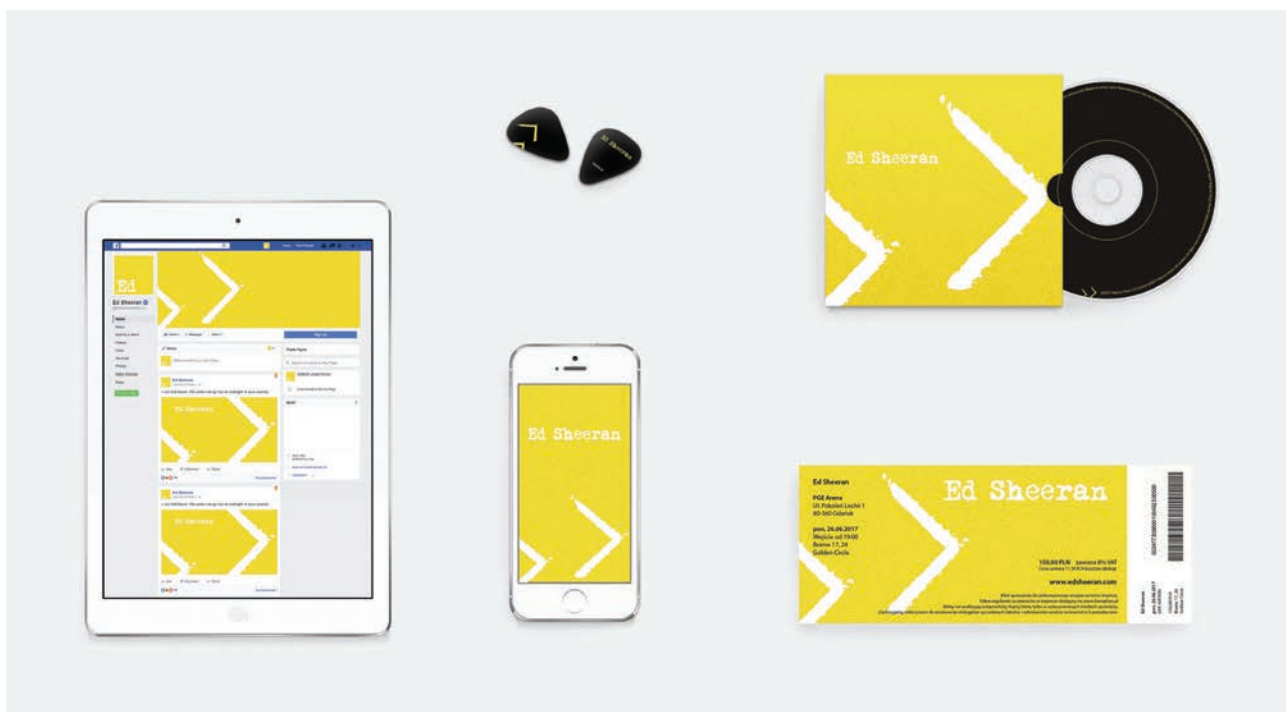
→ **Co Cię inspiruje, a co zniechęca?**

Może zabrzmi to banalnie, ale otaczający mnie ludzie, ich kreatywność i podróże. Natomiast zniechęca mnie odkładanie "na później".

→ **Kim chciałbyś być i czym chciałbyś się zajmować, gdybyś nie był tym, kim jesteś?**

Przy takich pytaniach zawsze trudno się określić. Może podróżować i niczym się nie przejmować? Jednak równie dobrze mogłabym odpowiedzieć – elfką lub wiedźminką. Więc nie wiem co wybrać ;)





Agencja marketingowa vs Projektant

Czyli co musisz wiedzieć by zacząć pracę z agencją marketingową

Autorzy: Martyna Grzybek (4ADG), graphic designer, UX/UI,

Jakub Zachnik: Strateg w agencji Punkt Krytyczny, Co-Founder Startups.Garden, twórca Agile Writing

Wielkimi krokami zbliża się czas sesji, a po nim cztery miesiące czasu wolnego, który można owocnie wykorzystać, rozpoczynając swoje pierwsze kroki w branży designu. Omawiając kilka kluczowych zagadnień chcemy przybliżyć Wam specyfikę pracy projektanta z agencją marketingową i zwrócić uwagę na rzeczy, które mogą stać się Waszą przewagą w budowaniu przyszłej kariery. Zależało nam by przedstawić różne perspektywy takiej współpracy, obalić kilka mitów i podpowiedzieć kilka rozwiązań w trudnych sytuacjach. Przedstawiamy dwie perspektywy, stratega w agencji marketingowej oraz projektantki pracującej jako freelancerka.

Czy student może pracować współpracować z agencją?

Martyna: Jak najbardziej. Bycie freelancerem albo pracę na pół etatu da się pogodzić ze studiami dziennymi dzięki dobrej organizacji czasu i systematycznej pracy. Ważne jest, by mieć świadomość swoich słabości, rzeczy, w których chce się być lepszym i aktywnie poszukiwać nowej wiedzy i umiejętności. Niemniej, kreatywny student, który potrafi posługiwać się Photoshopem i Illustratorem powinien sobie spokojnie poradzić na stażu czy pozycji juniora. Sama zaczęłam pracę w startupie jako praktykantka, następnie junior graphic designer. Później jako freelancer współpracowałam z projektantem nad alternatywą Illustratora działającą w chmurze, gdzie pojawiło się dużo więcej elementów UX/UI. Po jego zakończeniu kolejne projekty głównie dotyczyły właśnie UX/UI – współpracowałam z firmą Pro Solution, High School of New Media, We Add Wings (NGO) i stale wykonuje zlecenia dla agencji Punkt Krytyczny. Największym dotychczasowym wyzwaniem był roczny projekt dla klienta korporacyjnego z Niemiec. Kuba: Zdecydowanie tak. Dzisiaj rola studenta mocno się już zmieniła i wręcz należy robić rzeczy poza uczelnią. To jest również czas, kiedy można nawiązać wiele kontaktów, próbować nowych rzeczy i szukać tego, co nas faktycznie pasjonuje. W przypadku kiedy już się coś potrafi i ma się względną

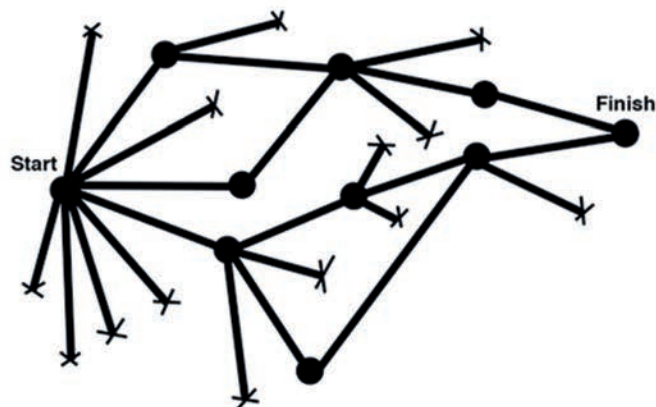
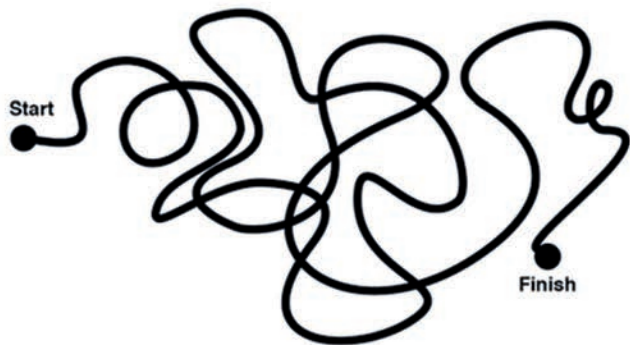
pewność swoich umiejętności warto wykonywać zlecenia jako freelancer – natomiast jeśli czujesz, że masz pewne braki albo chcesz nauczyć się konkretnych rzeczy, po prostu szukaj stażu. Zarówno w agencji jak i mojej poprzedniej pracy w startupie Realdeal przewinęło się całe mnóstwo studentów i pokażna ich część robi dzisiaj super rzeczy.

Czy nawet młody designer może się wyróżnić?

K: Jest kilka rzeczy, które designerom i grafikom umyka całkowicie – mianowicie produkt i biznes. Bardzo często otrzymujemy rzeczy, które są bardzo ładne, ale nijak się mają do tego, czego oczekujemy, co mogło by zadziałać i sprzedać produkt klienta. Czerwonym światłem jest dla mnie zawsze moment, kiedy mówię grafikowi, że potrzebuję coś pod markę X, a on nawet nie pyta o to, czym się zajmuje, jaki ma cel, do czego projekt zostanie użyty. Bez tej wiedzy po prostu nie można zrobić dobrej grafiki użytkowej, która ma spełnić swój cel. Jeśli więc młody designer może się czymś wyróżnić to właśnie znajomością kontekstu swojej pracy oraz jej celu.

M: Oczywiście, ale zazwyczaj wiąże się to nie tylko ze świetnymi pracami w portfolio, ale też dobrze rozwiniętymi umiejętnościami interpersonalnymi. Praca projektanta jednak polega również na współpracy z ludźmi, umiejętności skutecznego prezentowania własnych projektów i empatii. Nic nie zastąpi wymienitego warsztatu, ale ludzie chętniej będą z Tobą pracować jeśli będziesz ich słuchać oraz dobierać najlepsze rozwiązania do wyznaczonych celów. Bardzo ważne są również terminowość, konsekwentność i kreatywne podejście do projektu, jakkolwiek by on był. Te cechy na rynku pracy są dzisiaj niezastąpione i często bardziej nawet cenione niż warsztat, którego można się nauczyć. Dodatkowo, małym trikiem funkcjonującym w branży jest zasada "underpromise – overdeliver". Polega na deklarowaniu się do wykonania mniejszej ilości pracy lub w dłuższym czasie, a dostarczaniu efektów szybciej i/lub lepiej. Wszystko to może być oczywiście wkal-

Junior designers VS Senior designers



<https://twitter.com/cattatow/status/633629077790978049>

kulowane w Wasze koszty i wcześniej zaplanowane. Pozytywnie zaskoczony klient to zadowolony klient. A to przekłada się na przyszłe zamówienia i ogólną atmosferę współpracy.

Jak podejść do procesu tworzenia?

K: Dobra agencja zawsze zaczyna od briefu i strategii, którą albo opracuje samemu albo otrzyma od firmy i na niej zaczyna budować resztę projektu. I właśnie o to powinien najpierw zapytać designer. Brand book, materiały, zdjęcia – to wszystko jest wtórne wobec nadrzędnych celów organizacji i jej sposobu działania. Dla nas (agencji w ogóle) zawsze istotne jest by stworzyć coś, co spełnia cele biznesowe, a jednocześnie buduje pożądany wizerunek i jest po prostu fajne. Od designerów wymagamy tego samego. Nie uciekałbym również od stałej komunikacji z innymi osobami w projekcie. Często strateg, copywriter czy analityk może bardzo pomóc, wystarczy zapytać lub skonsultować jakąś trudność. Niestety zadawanie pytań w systemie edukacji postrzegane jest negatywnie i trzeba się tego w pracy nauczyć – dzisiaj umiejętność zadawania pytań w pracy jest jednym z fundamentalnych narzędzi jakimi dysponujemy. Szczególnie w przypadku designera.

M: Ze strony projektanta, pracę zazwyczaj dobrze zacząć od poznania firmy, założeń marketingowych i zebrania wszystkich dostępnych materiałów od klienta (logo, brandbook, kolorystyka, kroje pisma, itd). Trzeba się dowiedzieć, czy mamy względną dowolność w kreacji, czy musimy trzymać się ściśle wyznaczonych już ram komunikacji. Należy poznać standardy projektowania pod digital (sprawdzić rozmiary grafik, pracować w RGB, być świadomym kontekstu danej grafiki – czy będzie to cover na FB, gdzie pewne elementy są zasłonięte tekstem, czy baner reklamowy, etc.) lub druk (dostosować projekt do wytycznych drukarni, umiejętność współpracy z drukarnią, pracować w CMYK). Utrzymanie dobrej komunikacji z klientem czy agencją są bardzo istotne, bo pozwalają

na wyznaczenie kierunku naszej pracy. Obejmują ona rozmowę o pomysłach, przedstawianie projektów, zbieranie feedbacku i umiejętność argumentowania wykorzystanych środków. Następne kroki są nam znane z projektów na studiach: pozбиeranie benchmarków, wstępne szkice na papierze, burza mózgów, wybieranie najlepszych rozwiązań z agencją i dopracowywanie projektów.

Metody pracy – narzucanie swoich czy przyjmowanie metod agencji?

K: Wszystko zależy od projektu, jego złożoności i klienta. Na pewno należy szanować proces, w którym bierze się udział, bo proces to praca innych ludzi. Ale jeśli jest się designerem i od razu wiemy, że coś powinno być zrobione inaczej to należy o tym mówić. Wszystko też zależy od tego, czy chcemy być grafikami, którzy robią w odpowiednim czasie grafiki na zlecenie czy designerem, który pracuje z agencją by stworzyć coś naprawdę na wysokim poziomie. Czasami warto powalczyć o swoje, ale robić to w taki sposób by agencję edukować i przekonać do swojej metody pracy.

M: Nie zachęcam do narzucania – nawiązywanie dialogu i umiejętności dyskusji nad najlepszymi metodami pracy. Na pewno warto orientować się jak procesy projektowe powinny wyglądać. Niekiedy będziemy musieli podporządkować się do istniejących rozwiązań, a czasami będziemy mogli forsować swoje pomysły. Trzeba znać proces na tyle, by być w stanie zdefiniować odpowiednie etapy w harmonogramie i dogadać się z agencją, jak widziecie współpracę: częstotliwość update'ów, formę otrzymywania feedbacku, ilość poprawek na etap, sposób akceptacji, i tak dalej.

A co z poprawkami?

K: Poprawki pojawiają się wszędzie i coraz bardziej dąży się do tego, by poprawki stały się immanentnym elementem procesu tworzenia – między innymi wpisane jest to we wszyst-



Wioletta Wojciechowska

kie metody zwinne oraz lean. Agencja zawsze ma możliwość dokonania poprawek, ale nie ma na nie wiele czasu. Na pewno istotne jest by grafik ustalił od razu ilość poprawek i nie bał się mówić o płatnych poprawkach. Dla agencji zawsze korzystniej jest znać koszty zanim zaczniesz z kimś pracować by wliczyć je w ogólną wycenę. Poza tym poprawki są bardzo istotne w kontekście umiejętności zbierania feedbacku i jego konstruktywne przetwarzanie.

M: Na pewno nie należy się ich bać. Tak jak wspomniał Kuba, to istotny element procesu projektowego i trzeba być tego świadomym. Klienci są o tym informowani. W zależności od skomplikowania projektu trzeba się przygotować na większą lub mniejszą ilość poprawek "w cenie" (które mogą być wliczone w Waszą wycenę) i ustalenie stawki za dodatkowe zmiany. Trzeba szanować swoją pracę i czas, ale są sytuacje, w których w dłuższej perspektywie, lepiej wykonać niedużą poprawkę pro bono lub za symboliczną opłatą, zwłaszcza, jeśli współpracujemy długoterminowo z danym klientem. Sprawia to, że budujemy zaufanie i przy kolejnym dużym projekcie zwróci się do nas, a nie będzie szukał nowego podwykonawcy. Starajcie się podchodzić strategicznie do niektórych sytuacji.

Rzeczy, których należy się wystrzegać.

K: Na pewno ważne jest by pracować na czas lub w przypadku przesunięć czasowych odpowiednio wcześniej dać znać. Osobiście nie znoszę kiedy grafik po otrzymaniu zlecenia na przykład na bannery reklamowe (swoją drogą najprawdopodobniej Wasze pierwsze zlecenia jeśli chodzi o agencje) lub grafik do mediów społecznościowych, designer pyta jakie są rozmiary grafik. To kolejna rzecz, która mówi mi od razu, że ta osoba zwyczajnie chce odbębnić zlecenie – a to nie wróży dobrze na przyszłość. Poznaj produkt, który oferujesz. Nikt

nie będzie cię odpytywał na temat rozmiarów bannerów, ale przynajmniej miej świadomość, że możesz je sobie wyoglować.

M: Bądźcie świadomi czasu. Zarówno tego ile zajmie wam konkretna praca oraz ile możecie przeznaczyć na dodatkowe, "wychodzące w praniu" dodatki do zlecenia. Wtedy możecie być mniej więcej pewni, że zdołacie pogodzić nieoczekiwaną dodatkową pracę z innymi zleceniami lub projektami. Na pewno należy wystrzegać się klientów, którzy chcą wszystkiego na ASAP i wysyłają materiały w czwartek o 19:54, a potrzebują grafiki, najlepiej wydrukowanej, w piątek na 9:00. W takich sytuacjach należy natychmiast reagować i nie dać sobie wejść na głowę. Poza tym oczywiście praca bez umowy, "po znajomości", z nieuczciwym klientem może skończyć się dla nas i naszego portfela fatalnie. Zachęcam do dokładnego opisywania w mailu (jeśli nie jesteście w stanie spisać umowy) założeń projektu, zasad współpracy, terminów i wynagrodzenia. Umowę można teoretycznie zawrzeć słownie, ale o wiele trudniej później egzekwować jej warunki. Jeśli czujecie, że potrzebujecie się doszkolić w prawnych aspektach pracy, polecam stronę prakreacja.pl, gdzie prawnik dokładnie opisuje jak wyglądają poszczególne elementy pracy w branży kreatywnej z punktu widzenia prawa.

Jeśli chcesz dobrze przygotować się do pracy branżowej to oprócz dopieszczania swojego portfolio polecamy czynny udział w eventach branżowych – Czwartki Social Media, Startups.Garden, WUD Silesia, Ciemna Strona UX, Element Talks – networking na meetupach oraz zaangażowanie w dodatkowe aktywności takie jak koło naukowe UX Design czy koło Grafiki Cyfrowej. W razie pytań, piszcie do nas na adres grzybek.mar@gmail.com (Martyny) lub na contact@jakubzachnik.com (Kuba).

Ciemna Strona UX: Stranger Things

Autor: Martyna Grzybek 4ADG

W sobotę 21 kwietnia krakowski hub:raum na Zabłociu wypełnił się demogorganami i dzielnymi bohaterami, którzy przestrzegali jak z nimi walczyć. Podczas Ciemnej Strony UX: Stranger Things omawiane były błędy i problemy, z jakimi zmagają się zespoły projektowe na co dzień w swojej pracy.

Konferencja składała się z czterech bloków wystąpień po 3 prelegentów, rozdzielonymi sesjami Q&A i kilkoma przerwami oraz warsztatów. Prelegenci mieli 20 minut podczas których przedstawiali swoje doświadczenia i projekty. Dzięki temu wszystkie prezentacje były zwięzłe i wypełnione ciekawymi case study, poradami oraz różnymi punktami widzenia. Prezentacje pogrupowałam tematycznie na 3 kategorie, które opisuję poniżej.

Pierwszy blok tematyczny skupiał się na zagadnieniach związanych z procesem projektowym i pracą w zespole. Natalia Bienias (Mobee Dick) omawiała na przykładzie swoich teamów jak radzili sobie ze współpracą pomiędzy projektantami a programistami w ramach Agile. Robili to przede wszystkim kładąc nacisk na komunikację, proces, wywiady pogłębione i iteracyjny model znajdowania najlepszej dynamiki pracy. Kolejne wystąpienia reprezentowali przedstawiciele ABB. Marcin Dyrda przestrzegał przed sytuacjami, w których brak akcji albo źle skalkulowane decyzje mogą mieć katastrofalne skutki dla zespołu i projektu. Duo Marka i Oskara natomiast dzielili się praktycznymi radami skierowanymi do osób początkujących, które szukają pierwszego stażu w zawodzie.

Drugi blok był wypełniony ciekawymi case'ami i inspiracjami do implementowania we własnych projektach. Grzegorz Brożyna z Cocolabu mówił o potrzebie tworzenia apek w zdecydowany i interesujący sposób z myślą przewodnią: Sex, Apps and Rock& Roll. Anglojęzyczny wykład Severino Ribeca wypełniony był specjalistyczną wiedzą o tym, przed jakimi zagrożeniami wizualizacji danych należy się wystrzeżać, by przedstawiać informacje w sposób transparentny. Severino prowadzi niezwykle interesujący dla mnie projekt zbierający rozwiązania z zakresu wizualizacji danych – polecam sprawdzić z czym to się je. Następnie Dominika Kamola przedstawiła 11 mikrointerakcji, które mają znaczący wpływ na doświadczenie użytkowników w korzystaniu z aplikacji i mogą podnosić wskaźniki celów biznesowych oprogramowania. Kolejnie Maja Swarcowska skupiła się na zagadnieniu prototy-

pu i dziesięciu sytuacjach podczas pracy nad prototypowaniem. Było to interesujący zbiór porad, kiedy powinna się nam zapalić czerwona lampka podczas pracy.

Trzeci zespół tematów dotyczył zróżnicowanych wyzwań, z którymi zmagamy się w pracy: zarówno systemami jak i klientami. Bardzo dużym zainteresowaniem podczas sesji Q&A cieszyło się wystąpienie Anny Dominiki Kwiatkowskiej (Play). Ania jest z zawodu jest UX Writerem i mówiła o zombie, potworach i bufonach językowych, które występują w języku urzędowym/formalnym i jak możemy stopniowo wpływać na ich zmianę. Jakub Budzyński (Qualaroo) próbował pogodzić kompetencje UXa i PO (Product Ownera) w ramach współpracy nad projektem. Maciek Płonka (Episona) miał bardzo oryginalną prezentację, w której mówił o pracy projektanta nie tylko w kontekście dostarczania rozwiązań, ale też radzenia sobie z własnymi, psychologicznymi problemami i blokadami.

Kolejni prelegenci skupiali się nad zagadnieniem współpracy z klientem. Michał Kokociński (Making Waves) zastanawiał się, czy klienta trzeba pokochać, czy wystarczy zrozumieć na podstawie trzech case study, a Olek Minkacz z katowickiego Sorgo rozwijał temat: "Sznur na szyję – czyli jak mieć klientów i nadal się szanować". Jego prezentacja wypełniona była wieloma wartymi zastosowania radami, w tym: poznanie siebie, poznanie pewnych psychologicznych zagadnień i tego jak przejść z dynamiki klient – podwykonawca do partner – partner. We wszystkich tych prezentacjach występowała pewna pozornie gorzka myśl dla nas jako projektantów, że klienta nie interesuje tak bardzo proces powstawania rozwiązania, tylko dostarczanie konkretnych rezultatów.

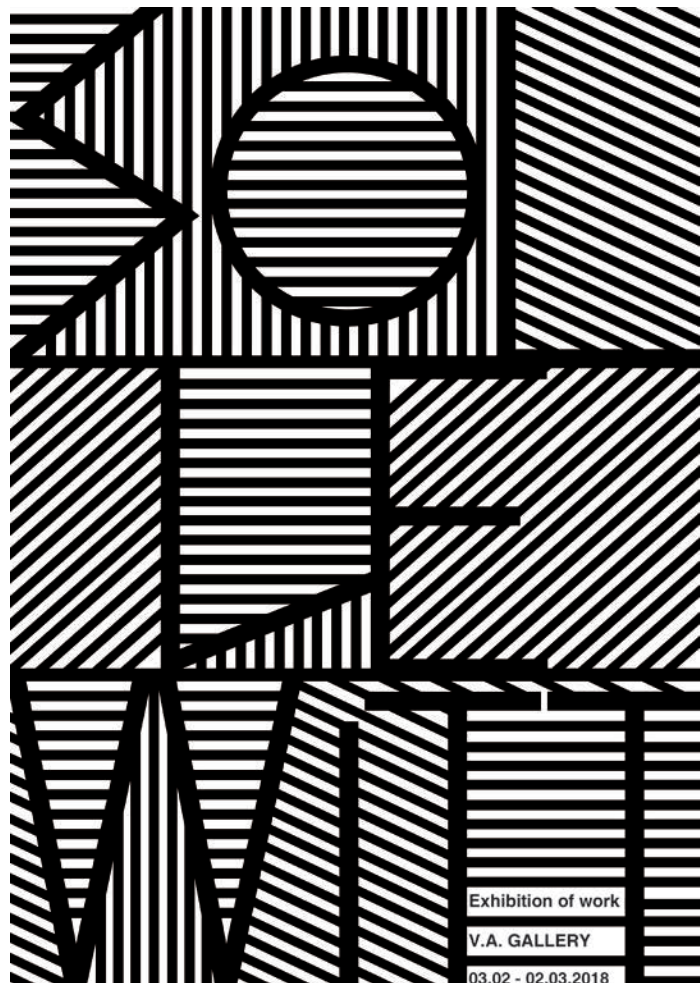
Konferencja była bardzo atrakcyjna i zachęcam do tego, żeby korzystać z tego typu wydarzeń, bo to ogromna kopalnia wiedzy i doświadczeń praktyków, z których można się wiele dowiedzieć. Jeśli jesteście zainteresowani poszerzeniem wiedzy w ramach projektowania doświadczeń, interfejsów, pracy w metodologiach zwinnych (Agile, Scrum), zachęcam Was do śledzenia innych wydarzeń tego typu (Element Talks, World Usability Day i wiele innych), czy obserwowania prelegentów na social media.

Jeśli macie jakieś pytania dotyczące tej tematyki to uderzajcie do mnie na fejsie lub na maila grzybek.mar@gmail.com

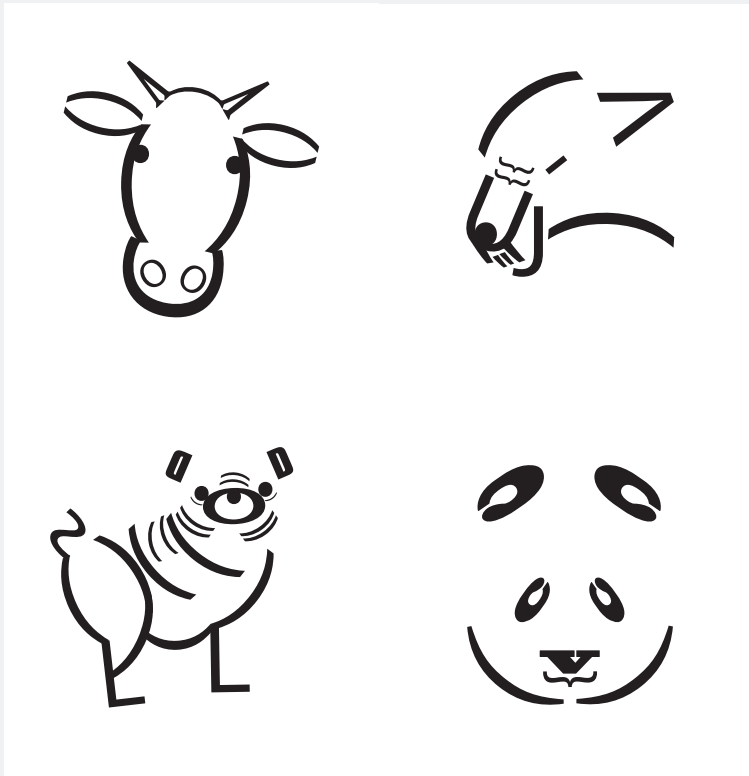
PRACE STUDENTÓW*



Sonia Zebrak



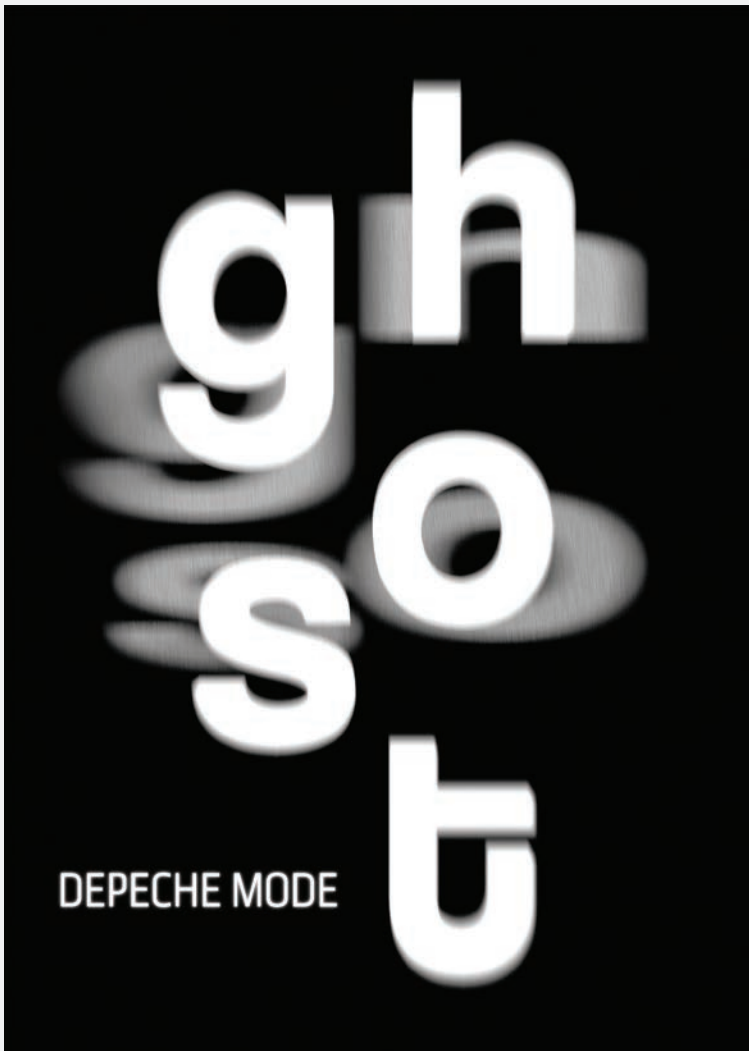
Wiktoria Januszczyk



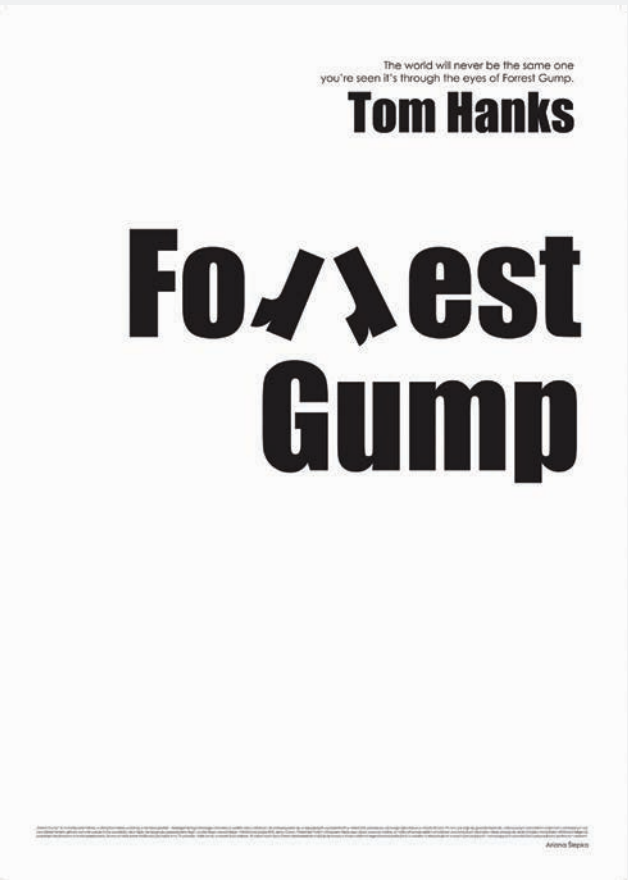
Kamila Rutka



Karolina Majnusz



Tomasz Klebanowicz



Ariana Slepko



Martyna Grzybek



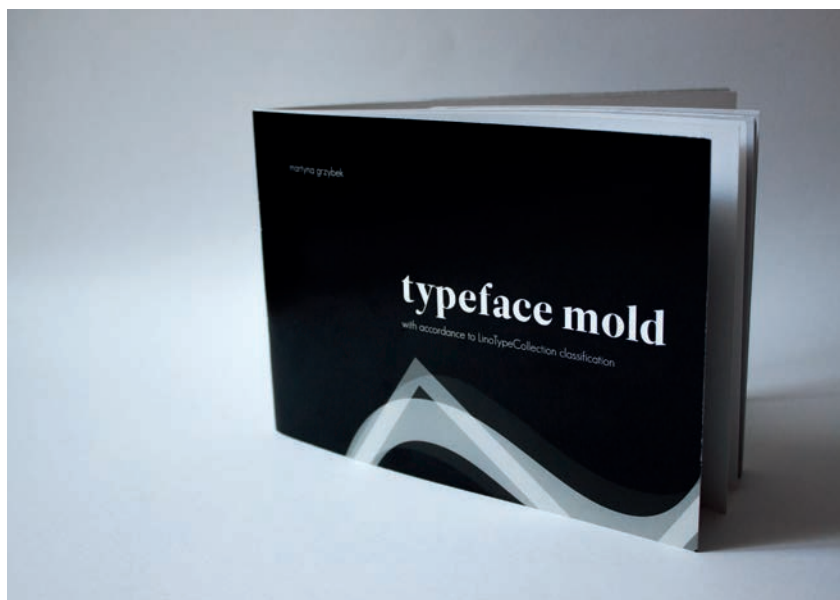
Martyna Matuszczyk



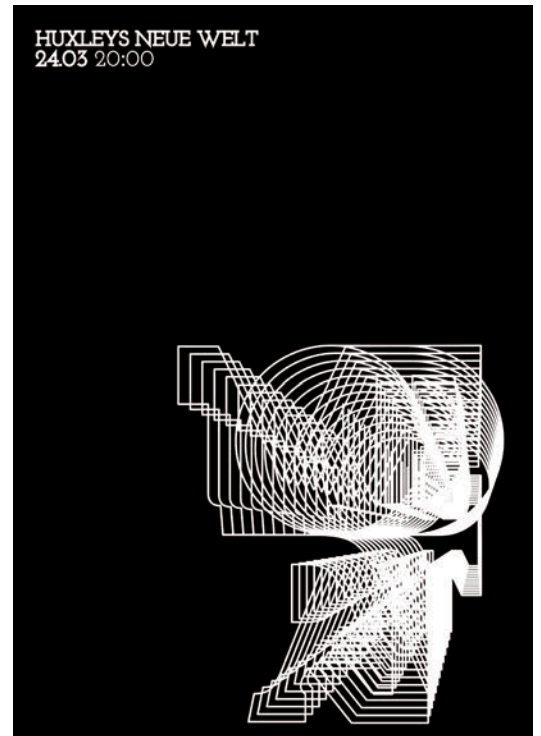
Emilia Krzeszowska



Martyna Grzybek



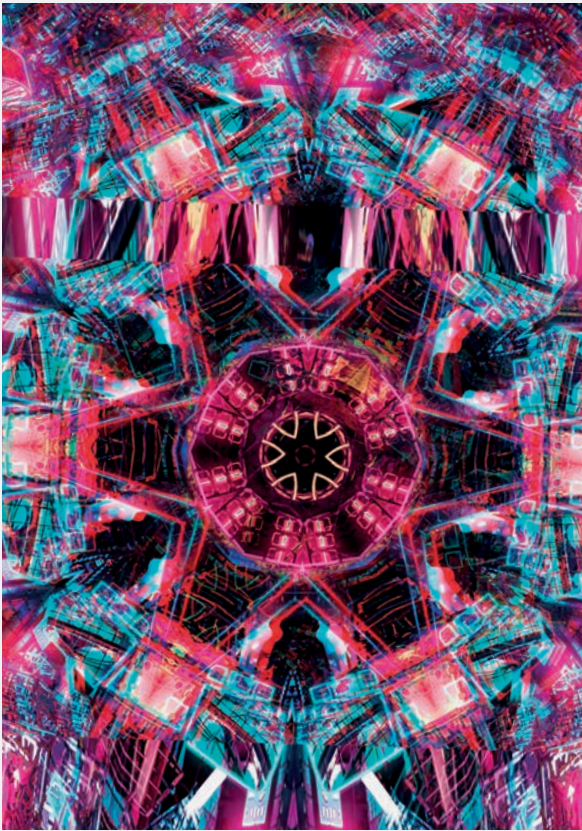
Martyna Grzybek



Martyna Grzybek



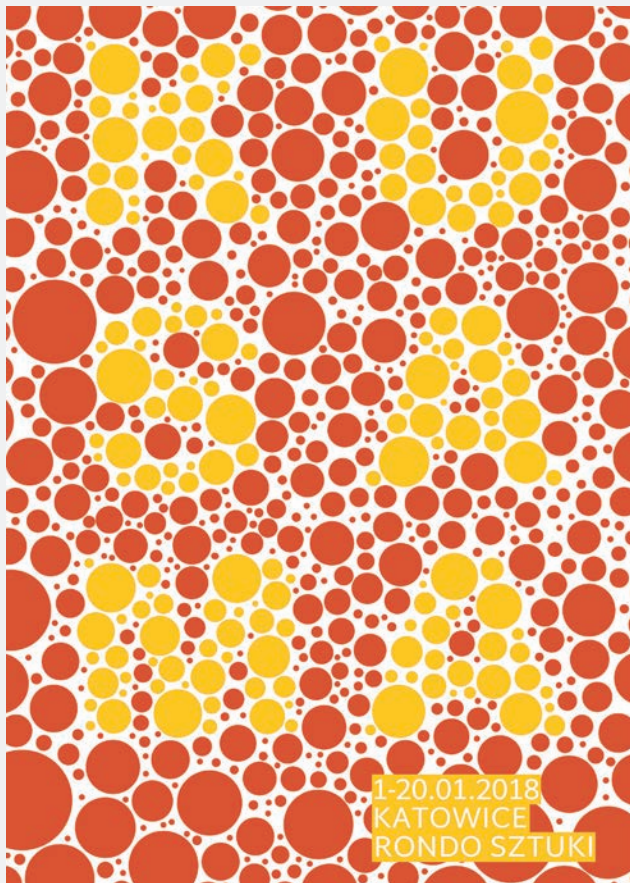
Emilia Krzeszowska



Kamil Derner



Piotr Bednarczuk



Wiktoria Czapla



Piotr Bednarczuk



Filip Chwaliński



Dominika Walocha



Martin Božek



Elżbieta Pytel



Dominika Walocha



Michał Korczyk



Magdalena Jurek



Marcelina Urban



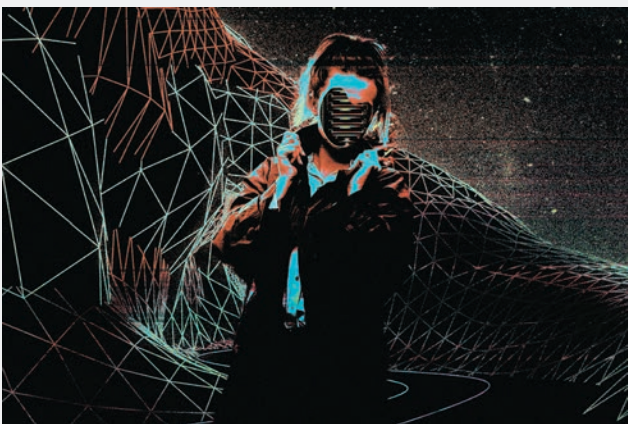
Piotr Bednarczuk



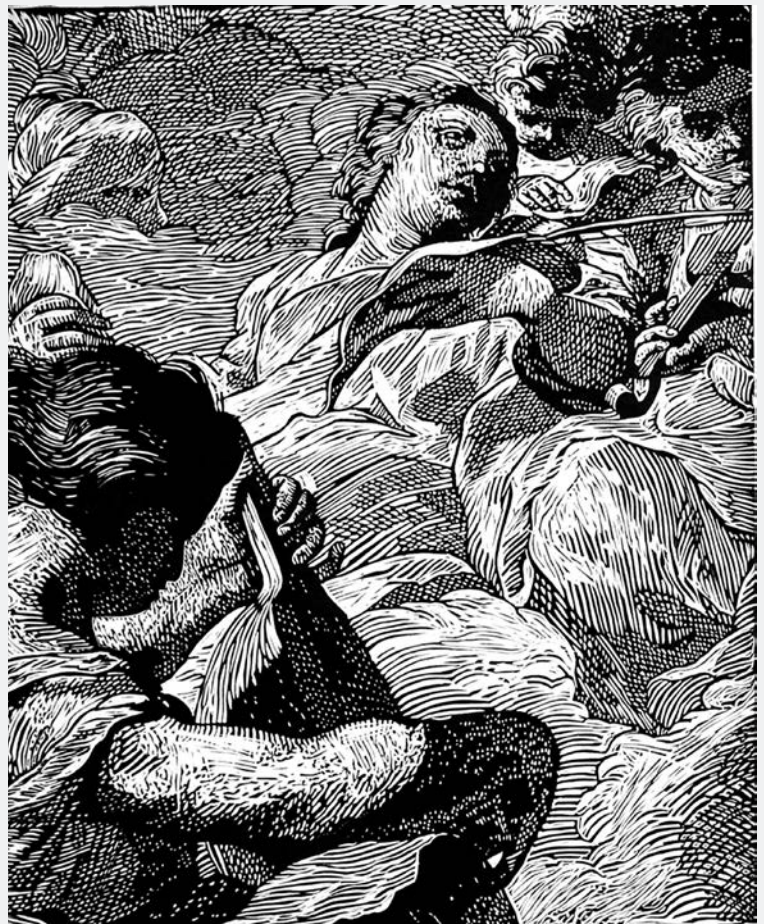
Piotr Bednarczuk



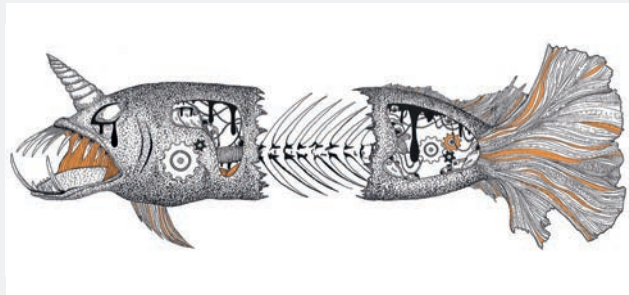
Ola Laskowska



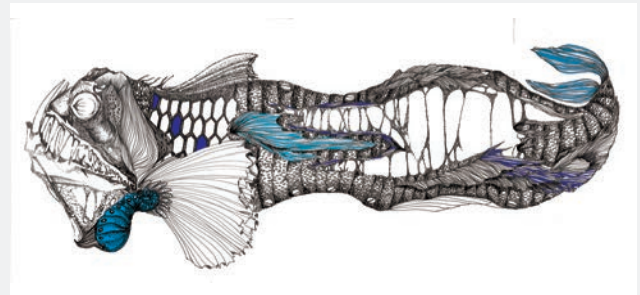
Magdalena Szymanek



Martyna Matuszczyk



Wiktoria Januszczuk



Martyna Matuszczyk



Filip Pączek



Filip Pączek



Filip Pączek



Filip Pączek



Rafał Kunecki



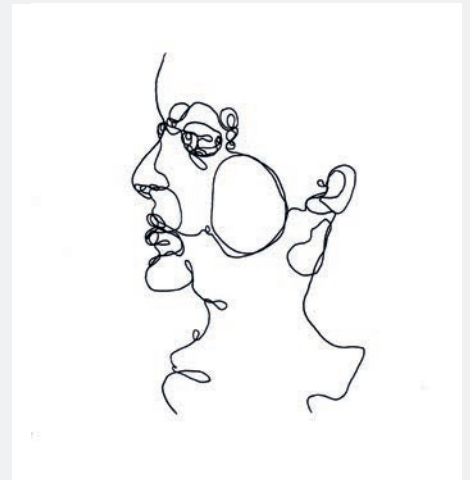
Rafał Kunecki



Natalia Kosiorska



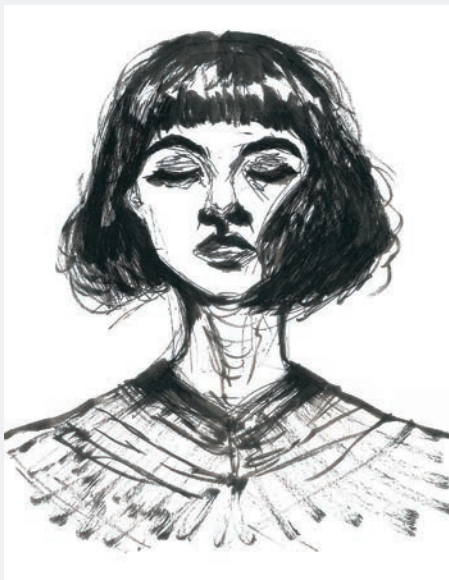
Natalia Kosiorska



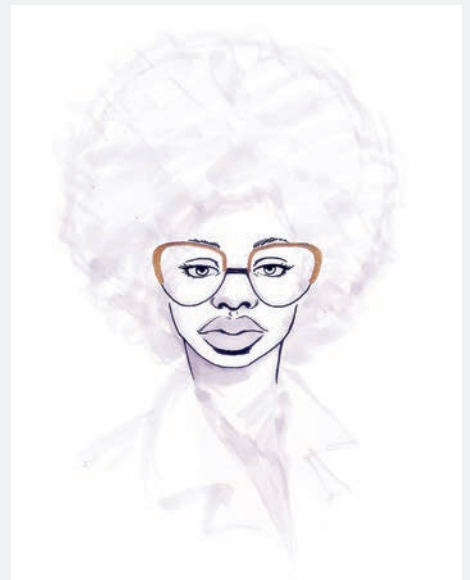
Natalia Kosiorska



Juliusz Krzemiński



Kamila Sorokowska



Kamila Sorokowska



Jagoda Lechowicz



Agnieszka Gola

Z dalekich krajów – Erasmus+

Dorota Radecka

Proszę przedstawić się czytelnikom.

Dorota Radecka, studentka grafiki na uczelni WSTI w Katowicach. Interesuję się sztuką, fotografią i grafiką. Ostatnio mam dużego bzika na punkcie tworzenia animacji i wszystkiego co jest związane z motion graphics design.

Co Panią zmotywowało do wyjazdu na praktykę w ramach programu Erasmus+?

Zawsze chciałam wyjechać do Londynu, aby właśnie w tym mieście rozpocząć swoją przygodę zawodową związaną z branżą graficzną i dizajnerską. Jest to miasto pełne możliwości i na tyle różnorodne, że każdy znajdzie tam coś dla siebie. Dodatkowo zagraniczne staże są bardzo dobrze postrzegane na polskim rynku. Dlatego, kiedy dowiedziałam się, że nasza uczelnia bierze udział w programie Erasmus+ od razu rozpoczęłam poszukiwania odpowiedniego stażu w Londynie.

Czym kierowała się Pani wybierając instytucję przyjmującą na praktykę?

Kierowałam się przede wszystkim zainteresowaniami oraz tym co już potrafię i w czym chciałabym nabrać większego doświadczenia. Dlatego padło na firmę zajmującą się marketingiem.

Jak wspomina Pani pobyt na praktyce?

Przed wszystkim poznałam pracę w branży graficznej i marketingowej w całkowicie odmiennym i różnorodnym środowisku. Nasz team składał się z osób pochodzących z całego świata, poznałam pełno ciekawych i interesujących ludzi co zaowocowało przydatnymi kontaktami w branży i nie tylko. Na pewno nabrałam większego doświadczenia w pracy z developerami i innymi grafikami oraz ludźmi zajmującymi się marketingiem.

Jak wyjazd wpłynął na Panią?

Początkowo wydawało mi się to niemożliwe, żeby tak łatwo dało się wyjechać na zagraniczną praktykę w dodatku na tak długi czas i do takiego ogromnego miasta jakim jest Londyn. Dlatego, kiedy już się tam dostałam i spędziłam pierwszy dzień w tamtejszym biurze dopiero dotarło do mnie, że tak naprawdę można pojechać wszędzie, jeżeli odpowiednio wykorzysta się swoje możliwości. Ten wyjazd na pewno pomógł mi w nabraniu większej swobody w porozumiewaniu się w języku obcym, dodatkowo miałam możliwość odwiedzenia i zobaczenia najlepszych wystaw w takich galeriach i muzeach jak Tate Modern, muzeum Wiktorii i Alberta, Barbican Centre i wiele innych. Moi koledzy z firmy nauczyli mnie pić herbatę z mlekiem oraz podjadania brytyjskich ciasteczek w czasie pracy ;)

Czy wyjazd na praktykę wpłynął na Pani wizję przyszłej pracy?

W tym roku ponownie będę wyjeżdżać na staż do Londynu na parę miesięcy. Jeżeli udałoby się tam zostać na dłużej to jak najbardziej chciałabym nabrać jeszcze większego doświadczenia.

Co chciałaby Pani powiedzieć studentom WSTI, którzy wahają się czy wziąć udział w Programie Erasmus+?

Przed wszystkim nie ma co się zastanawiać. Jeżeli ktoś ma możliwości na to, aby wyjechać za granicę, nabrać doświadczenia i przede wszystkim poznać nowych ludzi i nowe kultury to nie ma na co czekać. Wiadomo, że są ludzie, którzy być może są trochę strachliwi, ale taki wyjazd naprawdę dużo daje. Można się jednocześnie dobrze bawić, na co zawsze się znajdzie czas, a dodatkowo otworzyć się na nowe możliwości i doświadczenia. Nie jest się także całkowicie zdanemu na samego siebie, ponieważ dostaje się odpowiednie dofinansowanie w ramach programu Erasmus+.



Goście z Erasmusa

Burak Saglam

Przedstaw nam się o powiedz o swojej Uczelni.

Nazywam się Burak Saglam, jestem studentem 3 roku Inżynierii Oprogramowania na Uniwersytecie Firat w Turcji. Zakwalifikowałem się do udziału w Programie Erasmus+ i obecnie studiuje w WSTI. Uniwersytet Firat jest uczelnią publiczną, ma duże osiągnięcia w dziedzinie Inżynierii Oprogramowania. Kampus Uczelni znajduje się w centrum Miasta Elazığ, tutaj miejszczą się wszystkie wydziały. Studenci studiujący w ramach Programu Erasmus+ mają możliwość ubiegania się o nieodpłatne miejsce w akademiku.

Dlaczego zdecydowałeś się wziąć udział w Programie Erasmus+?

To długa historia. Wierzę, że w każdym z nas jest pragnienie zwiedzania Świata i poznawania innych kultur. Po pierwszym semestrze studiów chciałem wziąć udział w programie Work and Travel i dzięki niemu zwiedzić Amerykę. Niestety, nie udało mi się przejść rozmowy kwalifikacyjnej i mój wyjazd nie doszedł do skutku. Nie poddałem się, zacząłem szukać innych możliwości i programów. Natrafiłem na informacje o Programie Erasmus. Kiedy zapoznałem się z informacjami o programie oczyma wyobraźni widziałem się, jak studiuje w jednym z europejskich krajów. Musiałem tylko podnieść średnią ocen i podszkolić język angielski i... udało się. Jestem studentem WSTI w Katowicach!

Dlaczego wybrałeś naszą Uczelnię?

Wybrałem WSTI ponieważ moi koledzy studiowali tutaj wcześniej w ramach Programu Erasmus i polecili mi Uczelnię. Mówili, że studenci i wykładowcy są bardzo mili i wyrozumiali, zawsze starają się pomóc, a poziom nauczania jest wysoki. Mówili, że nie pożałuję wybierając WSTI i mieli rację! Bardzo się cieszę, że jestem tutaj.

Co myślisz o życiu i studiowaniu w Katowicach?

Polska ma świetną lokalizację w samym centrum Europy. Słyszałem również o rozwoju technologicznym Polski, a to stwarza duże możliwości do nauki. Bardzo dużo słyszałem o Katowicach, Krakowie i Warszawie. Nie lubię hałaśliwych i zatłoczonych miast dlatego mój wybór padł na Katowice. Pozytywne komentarze na temat Katowic, które znalazłem w Internecie pomogły mi podjąć decyzję. Bardzo podoba mi

się system edukacji w Polsce. Studenci mają czas na własny rozwój i są szanowani. Katowice jawią mi się jako bardzo dobre miejsc do życia.

Czy doświadczyłeś szoku kulturowego? Co najbardziej Cię zdziwiło w Polsce?

Tak, byłem bardzo zaskoczony, tym jak na ulicy szanuje się pieszych. Kierowcy nie używają też klaksonów. Piesi nie przechodzą na czerwonym świetle, nawet jeśli nic nie jedzie. Na początku dziwiło mnie, że w niedzielę sklepy są zamknięte. Kolejnym przykładem jest pokazywanie biletu elektronicznego wchodząc i wychodząc z autobusu.

Jak Program Erasmus+ wpływa na Ciebie?

Tak, naprawdę czuję, że poprawiłem mój angielski tutaj. Przed przyjazdem mój angielski był na poziomie B1, ale teraz śmiało mogę powiedzieć, że to B2.

Co chciałbyś powiedzieć studentom, żeby zachęcić ich do udziału w Programie Erasmus+?

Musicie spróbować tego doświadczenia, na pewno nie pożałujecie. Bardzo mi się spodobała możliwość życia i studiowania w miejscu o którym wcześniej nie słyszałem. Poznaj ludzi, widzę jak żyją, poznaj ich kulturę. To bardzo ciekawe doświadczenie. Rozpatrując udział w Programie Erasmus+, weźcie pod uwagę kraje odmienne kulturowo, może nawet spoza Uni Europejskiej. Zapraszam do Turcji, to będzie niesamowite doświadczenie!



KOŁA NAUKOWE WSTI *

Tworzenia Gier Komputerowych

Branża gier jest dzisiaj najprężniej rozwijającą się gałęzią przemysłu rozrywkowego. Nie bez przyczyny. Jako nowe medium łączące w sobie film, literaturę i przede wszystkim interakcję pozwala angażować odbiorcę w niespotykany dotąd sposób. Granie, z niszowej rozrywki jaką było kilkanaście lat temu, dzięki Internetowi, serwisom społecznościowym oraz rozwojowi urządzeń przenośnych, stało się czymś oczywistym i powszechnym. Większa część naszej populacji czerpie przyjemność z grania w gry komputerowe, ale tylko nieliczni idą o krok dalej, zaczynając je tworzyć samodzielnie.

To właśnie my, członkowie KN Gier Komputerowych, programujemy, projektujemy gry. Tworzymy koncepty, modele 3D, animacje. Wymyślamy mechanikę, wdrażamy ją w kody gry. Wszystko co związane z grami można znaleźć właśnie u nas. Jest to nasza pasja, którą rozwijamy każdego dnia. Aktualnie pracujemy nad dwuwymiarową grą zręcznościową pt. *Parasol*. Fabuła gry opiera się na udzielaniu pomocy głównemu bohaterowi by spaść jak najniżej. Projekt tworzymy na własnym silniku. Pozwala to zdobyć programistom cenne doświadczenie, a zespołowi własne spersonalizowane narzędzia. Graficy 3D tworzą intro gry w pełnym trójwymiarze, przy użyciu technik obecnych w najnowocześniejszych grach (normal, ambient, specular, itp. mapach).

Zapraszamy do dołączenia do naszego zespołu, gwarantujemy wiele kreatywnych doświadczeń! **MS**

[👤 opiekun: dr Łukasz Adamczyk](#)
[🔍 facebook.com \(Koło gier WSTI\)](#)

Grafiki Cyfrowej

W ramach Koła Grafiki Cyfrowej działają dwie grupy artystyczne „Graficy Magiccy Delfin” oraz „Martwe pixele”, powstałe z inicjatywy studentów, wzajemnie ze sobą współpracujące oraz motywujące się. Obie grupy zrzeszają młodych, ambitnych, pasjonatów rysunku digitalnego oraz wszelkich cyfrowych form wypowiedzi artystycznej, którym nie straszne są żadne ilustratorskie wyzwania. Dzięki profilom na mediach społecznościowych, takich jak: Instagram, czy Facebook docierają ze swoimi pracami do coraz to szerszego grona odbiorców. Obecnie obie grupy są w trakcie realizacji wystawy podsumowującej działania z ostatniego roku.

Prezentowane prace są komentarzem do otaczającej rzeczywistości, życia studenckiego, problemów społecznych, a często wyrażają bardzo osobiste poglądy, czy opowiadają o subiektywnych doświadczeniach samych studentów. Koło daje możliwości rozwinięcia umiejętności rysunkowych w oparciu o techniki cyfrowe, m.in. digital painting, nabycia doświadczenia pracy w grupie, w określonych ramach czasowych, rozwinięcia swojej kreatywności oraz obowiązkowości a przede wszystkim jest okazją do dobrej zabawy. **NR**

[👤 opiekun: dr Natalia Romaniuk](#)
[🔍 facebook.com \(Grafika Cyfrowa – Koło WSTI\)](#)

Grafiki Warsztatowej

Nasze koło skupia ambitnych studentów, którzy pragną rozwijać swoje indywidualne zainteresowania oraz życiowe pasje. Członkowie koła pracują nad własnymi projektami, poddając swoje pomysły recenzjom oraz konsultacjom opiekuna koła. Spotkania w semestrze letnim planowane są na wtorki. Jeżeli w głowie masz ciekawe pomysły oraz własne projekty, które chcesz rozwijać – serdecznie zapraszamy!

Szukaj nas na Facebooku: Koło Naukowe Grafiki WSTI! **SŁ**

[👤 opiekun: mgr Jakub Zdejszy](#)
[🔍 facebook.com \(Koło Naukowe Grafiki WSTI\)](#)

KN Typografia

Członkowie KN Typografika to przede wszystkim zespół pasjonatów projektowania graficznego. Za cel przyjęliśmy sobie promocję najzdolniejszych studentów. Dzięki naszym staraniom powstał magazyn Artboard, prezentujący dorobek twórczy naszych uczelnianych koleżanek i kolegów.

[👤 opiekun: mgr Marcin Kasperek](#)
[📄 facebook.com \(typografika WSTI\)](#)

KIDA

Koło Integracji Działań Artystycznych zrzesza osoby które w aktywny i kreatywny sposób chcą promować sztukę. Jednym z głównych zadań jakie stawiają sobie studenci to integracja środowisk artystycznych we współpracy ze środowiskiem lokalnym. Jej celem jest kreowanie nowych i wspieranie istniejących przedsięwzięć w środowisku artystycznym we współpracy z innymi uczelniami i instytucjami kultury. W ramach swojej działalności koło organizuje oraz uczestniczy w projektach artystycznych, wystawach, konkursach, konferencjach, debatach, projekcjach/prezentacjach, warsztatach oraz imprezach integracyjnych. Koło działa w ramach Wydziału Grafiki Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych w Katowicach.

Koło realizuje swoje cele poprzez:

1. Rozwijanie zainteresowań i poszerzanie zakresu wiedzy członków Koła z zakresu sztuki.
2. Organizacja oraz uczestnictwo w projektach artystycznych, wystawach, konkursach, konferencjach, debatach, projekcjach/prezentacjach, warsztatach oraz imprezach integracyjnych.
3. Kreowanie nowych i wspieranie istniejących przedsięwzięć w środowisku artystycznym we współpracy z innymi uczelniami i instytucjami kultury.
4. Promowanie wszelkich materiałów związanych z indywidualną lub zespołową działalnością członków Koła.
5. Współpracę z organizacjami studenckimi WSTI oraz z innych ośrodków naukowymi w kraju i zagranicą.

[👤 opiekun: dr Agnieszka Jaworek](#)
[📄 facebook.com \(Koło Integracji Działań Artystycznych – KIDA\)](#)

Sztuk Audiowizualnych

Koło Naukowe Sztuk Audiowizualnych jest organizacją studencką o charakterze naukowym i samokształceniowym, działającą w ramach Wydziału Grafiki Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych w Katowicach. Celem koła jest rozbudzanie wśród studentów zainteresowań naukowych, artystycznych, projektowych oraz pasji badawczych i twórczych. Koło organizuje i bierze udział w imprezach promujących artystów, zwłaszcza twórców wizualnych. Studenci doskonalą swoje umiejętności artystyczne, poszerzają wiedzę na temat sztuk wizualnych, poszukują nowych form wypowiedzi. Koło realizuje działania artystyczne w przestrzeni publicznej, projektuje grafiki na formy użytkowe oraz działa na rzecz upowszechniania sztuki współczesnej.

Koło realizuje swoje cele poprzez:

1. Tworzenie projektów graficznych na formy użytkowe.
2. Realizacja działań artystycznych w przestrzeni publicznej.
3. Promowanie działalności artystycznej członków koła.
4. Organizowanie i udział w imprezach promujących artystów, zwłaszcza twórców wizualnych.
5. Dla osiągnięcia swych celów Koło może wspierać działalność innych osób i instytucji zbieżną z jej celami.

[👤 opiekun: dr Agnieszka Jaworek](#)
[📄 facebook.com \(WSTI – Koło Naukowe Sztuk Audiowizualnych – Anonimowi Artyści\)](#)

KOŁA NAUKOWE WSTI

Robotyki B13

Zajmujemy się głównie konstruowaniem i programowaniem różnego rodzaju robotów, poznawaniem i tworzeniem sztucznej inteligencji, obserwacją sztucznego życia. Staramy się zaszczepiać i dzielić nasze fascynacje, dlatego współpracujemy z grupami studenckimi z różnych uczelni i miast, bierzemy udział w RoboCamp'ach, projektach edukacyjnych, warsztatach, itp. W trakcie roku akademickiego dzielimy się wiedzą o robotyce ze studentami naszej uczelni i uczniami szkół ponadgimnazjalnych.

Do dyspozycji posiadamy kilka autorskich robotów oraz zestawy konstrukcyjne Lego Mindstorms NXT i EV3 wraz z oprogramowaniem. Dzięki Lego ostatnio przede wszystkim programujemy i konstruujemy roboty bawiąc się klockami. W ramach projektu edukacyjnego INFOSTR@DA 2014 przekonywaliśmy do tej zabawy także maturzystów. Dotychczas najważniejszym projektem w historii działalności Koła „B13” był udział w międzynarodowym projekcie konstruowania i programowania ruchu sztucznej ręki. W projekcie RECAP (Remote Controlled Arm Project) współpracowały ze sobą zespoły z Rumunii, Francji, Turcji oraz Polski. Nasz kraj reprezentowali ówczesni członkowie Koła „B13”.

Wszystkich pragnących rozszerzyć wiedzę z zakresu robotyki czy SI ponad standardowy program kształcenia, a przy tym dobrze się bawić, serdecznie zapraszamy do nas!

Spotkania Koła odbywają się raz w miesiącu. Informacje o terminie kolejnego spotkania są publikowane na stronie: www.robotyka.wsti.pl

opiekun: mgr inż. Witold Brandys
→ www.robotyka.wsti.pl

Programowania

Koło Naukowe Programowania koncentruje swoją działalność na rozwijaniu umiejętności projektowania i tworzenia oprogramowania. Koło prowadzone jest przez studentów, dla studentów. Działalność koła jest animowana przez studentów o dużym doświadczeniu zawodowym, spotkania koła stanowią platformę wymiany wiedzy, fascynacji oraz doświadczeń praktycznych związanych z programowaniem. Aktualnie spotkania odbywają się w dwóch grupach: podstawowej i zaawansowanej. Grupa podstawowa zajmuje się fundamentami oraz praktyką programowania obiektowego, grupa zaawansowana poznaje wzorce projektowe, nowoczesne metodyki programowania oraz zgłębia tajniki realizacji nowoczesnych aplikacji internetowych, uczenia maszynowego i analizy dużych zbiorów danych.

opiekun: Roman Simiński

UX Design

Koło Naukowe UX Design zajmuje się szeroko pojętym projektowaniem użyteczności. Główny obszar zainteresowania to strony WWW, aplikacje internetowe, mobilne, a także desktopowe. Aktywność koła to analiza, projektowanie i prototypowanie przeróżnych aspektów komunikacji z użytkownikiem, ponadto poznawanie specjalistycznych narzędzi, dyskusje tematyczne oraz spotkania ze specjalistami z branży spoza uczelni.

opiekun: dr Łukasz Adamczyk

I **STUDIUM** W WSTI I

STUDIA INŻYNIERSKIE

INFORMATYKA

- Marketing internetowy * DOFINANSOWANIE Z UE *
- Mechatronika i robotyka
- Grafika komputerowa i budowa multimedialnych serwisów internetowych
- Technologie internetowe i sieci komputerowe
- Inżynieria oprogramowania

STUDIA LICENCJACKIE

GRAFIKA

- UX Design - projektowanie użyteczności * DOFINANSOWANIE Z UE *
- Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej
- Projektowanie graficzne
- Multimedia

STUDIA MAGISTERSKIE

INFORMATYKA

- Bezpieczeństwo sieci i systemów teleinformatycznych
- Inżynieria oprogramowania

STUDIA

PODYPLOMOWE

- Wirtualizacja systemów informatycznych w oparciu o MS Hyper-V oraz VMware vSphere
- Systemy wymiany informacji w oparciu o MS Exchange, MS Sharepoint oraz Postfix
- Administracja siecią komputerową CISCO / Microsoft / GNU/Linux
- Fotografia i cyfrowa edycja obrazu
- AutoCAD – projektowanie w środowisku 2D i 3D
- Animacja 3D i cyfrowa edycja wideo w grafice reklamowej
- Komputerowa grafika wydawnicza i reklamowa



WSTI.PL
32 207 27 20
REKRUTACJA@WSTI.PL

----- *

----- *

----- *
