

dr Dominika Drezner-Ilczuk, ad.

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława
Strzemińskiego w Łodzi

Wydział Sztuk Projektowych,
Instytut Wzornictwa

Warszawa, 2025



DY DA KTY KA

Autoreferat, załącznik nr I
Dokumentacja postępowania habilitacyjnego.





SPIS TREŚCI

JEDNOSTKI NAUKOWE	3
Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi,	5
Instytut Wzornictwa	5
Akademia sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu,	10
Wydział Wzornictwa	10
Uniwersytet Humanistycznospołeczny SWPS w Warszawie, Wydział Psychologii	12
PODSTAWY PROJEKTOWANIA	13
ZAJĘCIA DODATKOWE	27
PROCESY PROJEKTOWE	29
PRACE DYPLOMOWE	53
ERGONOMIA	75
MODELOWANIE I DRUK 3D	85
DIDACTICS / WERSJA ANGIELSKA	93
SPIS ILUSTRACJI	115

JEDNOS TKI NA UKO WE





Wzornictwo rozumiem jako formę sztuki, która ma realny wpływ na codzienne życie. Dlatego uważam, że w procesie edukacyjnym nie tylko należy przekazywać wiedzę, ale przede wszystkim inspirować studentów do samodzielnego myślenia, zachęcać ich do eksperymentowania i pielęgnować ich indywidualność. Unikalne podejście każdego z nich stanowi o sile i różnorodności projektowania. Sztuka - również ta użytkowa - ma ogromny wpływ na postęp. Jak powiedział Albert Einstein:

***„Wyobraźnia jest ważniejsza niż wiedza,
ponieważ wiedza jest ograniczona,
a wyobraźnia obejmuje cały świat.”¹***

Wzornictwo nie tylko rozwiązuje problemy, ale kształtuje nowe sposoby myślenia, dlatego bez sztuki - rozumianej również jako projektowanie - nie ma prawdziwego rozwoju.

Z tak rozumianego podejścia do edukacji wynika potrzeba tworzenia autorskich programów dydaktycznych, które odpowiadają na realne wyzwania współczesnego projektowania. Wierzę, że rolą wykładowcy jest nie tylko przekazywanie wiedzy, ale przede wszystkim tworzenie przestrzeni do eksperymentowania, zadawania pytań i szukania własnych rozwiązań. Dlatego tak ważne jest, aby program nauczania był elastyczny, aktualny i zakorzeniony w praktyce projektowej takiej, która konfrontuje studentów z rzeczywistością i uczy ich odpowiedzialności za podejmowane decyzje.

¹ Albert Einstein, cyt. za: *What Life Means to Einstein: An Interview by George Sylvester Viereck*, The Saturday Evening Post, 1929.

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi,
Instytut Wzornictwa

Zakres zajęć, które prowadziłam w Pracowni Projektowania Procesów Projektowych na Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, był efektem mojej własnej koncepcji, stworzonej na podstawie doświadczeń zawodowych jako projektantki. Moja praktyka projektowa miała kluczowy wpływ na kształtowanie programu zajęć, który łączył teoretyczne podstawy projektowania procesów z praktycznymi wyzwaniami, z jakimi spotykają się projektanci w rzeczywistych warunkach. Dzięki temu mogłam samodzielnie ustalać wymagania, dobierać literaturę oraz opracowywać program, który nie tylko przekazywał wiedzę teoretyczną, ale również angażował studentów w badania oraz praktyczne działania związane z projektowaniem i realizowaniem procesów projektowych.

Jako dydaktyk, pracuję ze studentami nad rozwojem ich umiejętności projektowych, ucząc ich myślenia i działania poprzez doświadczenie. W mojej pracowni projektowanie to nie tylko teoria oderwana od rzeczywistości – to proces, który wymaga eksperymentowania, badania, budowania strategii, modelowania, a na końcu testowania rozwiązań. Każdy projekt to ścieżka, na której studenci uczą się analizować, formułować wnioski i konsekwentnie przekładać pomysły na konkretne, funkcjonalne rozwiązania. Program zajęć, który stworzyłam, łączył te elementy, stawiając na praktyczne podejście do projektowania, które łączy kreatywność z rzeczywistymi wymaganiami i wyzwaniami.

Nie ma projektowania bez procesu. To on nadaje rytm pracy, pozwala uniknąć przypadkowych decyzji i prowadzi do realnych efektów. Ze studentami zaczynamy od zrozumienia problemu i jego kontekstu, budujemy strategię działania, szukamy inspiracji, badamy potrzeby użytkowników. Potem przychodzi etap modelowania i tworzenia prototypów - nie tylko cyfrowo, ale przede wszystkim manualnie. Studenci pracują z materiałami, konstruują modele, testują je w rzeczywistych warunkach. Właśnie to pozwala im zrozumieć ograniczenia i możliwości projektowania - nic nie uczy lepiej niż własne doświadczenie.

Badania to fundament dobrego projektowania. Nie wystarczy mieć ciekawy pomysł - trzeba wiedzieć, na jakiej podstawie go budować. Dlatego moi studenci już od 2 roku studiów

korzystają z badań naukowych i rynkowych, uczą się prowadzenia wywiadów, obserwacji, analizowania danych. Dzięki temu projektowanie staje się nie tylko kreatywnym aktem, ale też odpowiedzialnym procesem, w którym każda decyzja ma swoje uzasadnienie.

Jako dydaktyk kładę duży nacisk na samodzielność studentów, zwłaszcza na 3 roku, kiedy osiągają już poziom, który pozwala im świadomie korzystać z przekazywanej wiedzy i rozwijać własne metody pracy. Dlatego właśnie na tym etapie wprowadzam pracę w grupach, która jest nie tylko sposobem na efektywne projektowanie, ale także cenną lekcją współpracy. Praca zespołowa uczy studentów wielu umiejętności kluczowych w zawodzie projektanta. Po pierwsze, rozwija zdolność komunikacji – muszą jasno formułować swoje pomysły, słuchać innych i znajdować wspólny język z członkami zespołu. Po drugie, uczy negocjacji i kompromisu - projektowanie to nie solowa gra, a umiejętność wypracowywania wspólnych rozwiązań jest niezwykle cenna. Po trzecie, buduje odpowiedzialność - każdy członek zespołu ma swoją rolę i odpowiada za konkretną część projektu. Studenci uczą się też zarządzania czasem, delegowania zadań i organizowania pracy, co ma ogromne znaczenie w przyszłej karierze zawodowej. Praca w grupach pozwala im także doświadczać, jak różnorodne kompetencje mogą się uzupełniać. Często w zespołach pojawiają się osoby o różnych mocnych stronach - ktoś lepiej analizuje dane, ktoś ma talent do rysunku, inny świetnie prezentuje projekty. Takie środowisko sprzyja uczeniu się od siebie nawzajem i rozwijaniu umiejętności, których pojedyncza osoba mogłaby nie zdobyć pracując w izolacji. Dzięki tej formie pracy studenci stają się bardziej świadomi tego, jak funkcjonuje branża projektowa - rozumieją, że projektowanie to proces oparty na współpracy, wymianie myśli i testowaniu różnych podejść. To naturalne przygotowanie do pracy w zespołach projektowych w przyszłości, ale też ważny krok w budowaniu ich własnej tożsamości jako projektantów.

Ważnym aspektem mojej pracy dydaktycznej jest też nauka korzystania z narzędzi projektowych. Ale nie chodzi tylko o gotowe rozwiązania - programy graficzne, modelowanie 3D czy narzędzia analityczne. Studenci uczą się również tworzyć własne metody pracy - opracowywać systemy testowania, eksperymentować z materiałami, konstruować własne narzędzia do analizy i prototypowania. To daje im niezależność i pozwala rozwijać własny warsztat projektowy.

Projektowanie to także dialog ze sobą, z użytkownikami, z innymi specjalistami. Dlatego rola konsultacji w moich zajęciach jest kluczowa. Regularnie prowadzimy spotkania, podczas których studenci prezentują swoje pomysły, otrzymują konstruktywną krytykę i uczą się otwartości na różne perspektywy. Zachęcam ich również do kontaktów z ekspertami spoza uczelni producentami, inżynierami, badaczami. Dzięki temu uczą się, że projektowanie to proces zespołowy, a różnorodność punktów widzenia tylko wzbogaca projekt.

Moje doświadczenie zawodowe i akademickie to mieszanka różnych kultur i podejść do designu. Pracowałam w biurach projektowych w Hiszpanii i we Włoszech, studiowałam

w Portugalii te doświadczenia pozwalają mi pokazywać studentom różne sposoby myślenia o projektowaniu, uczyć ich elastyczności i otwartości.

W mojej pracowni studenci mogą realizować projekty z różnych dziedzin designu od projektowania produktu (3D), przez komunikację wizualną (2D), aż po tworzenie systemów i aplikacji. To przestrzeń, w której kładziemy nacisk na kreatywność, eksperymentowanie i poszukiwanie realnych potrzeb przyszłych użytkowników. Studenci nie ograniczają się jednak do pracy w murach uczelni prowadzą poszukiwania w terenie, konfrontują swoje pomysły z rzeczywistością, rozmawiają z użytkownikami, analizują kontekst i weryfikują założenia projektowe w prawdziwym środowisku.

Zajęcia prowadzę w różnych formach: wykłady, ćwiczenia, warsztaty, konsultacje indywidualne i grupowe. Nie uczę teorii oderwanej od praktyki. Moja metoda to „posłuchaj, przyswój, przećwicz”. Tylko poprzez własne doświadczenie można naprawdę zrozumieć projektowanie.

Najlepszym dowodem na to, że moja metoda nauczania przynosi efekty, są sukcesy moich studentów. W konkursie Marmite pt. „Świadomość wody” i „Umywalka przyszłości”, którego temat realizowaliśmy w mojej pracowni, Aleksandra Kropidłowska zajęła 2. miejsce w kategorii „Świadomość wody” za projekt „Milo”, a Zofia Kobus zdobyła 3. miejsce za projekt „Oval”. Dodatkowe wyróżnienia otrzymały Julia Jędruszkowiak i Maria Jaworska. Olga Mielkina za swoją pracę licencjacką „Lulisom” została wyróżniona przez serwis „Font Nie Czcionka” jako autorka jednego z najlepszych dyplomów w Polsce. Takie sukcesy pokazują, że praktyczne podejście do nauczania przynosi realne efekty.

Uczę przez proces, od badani i ogólnego rozeznania, przez budowanie, projektowanie koncepcyjne, modelowanie i manualne prototypowanie, po testowanie i wdrażanie rozwiązań. Studenci pracują własnymi rękami, poznają materiały, uczą się na błędach i poprawiają swoje projekty. Tworzenie to proces ciągłej nauki, a ja staram się im w tym towarzyszyć i pokazywać, jak projektować mądrze, odpowiedzialnie i świadomie.

Prowadzenie zajęć

Procesy Projektowe

seminarium dyplomowe pracy licencjackiej, 3 rok, 2.2025 - 6.2025

- promotor

Procesy Projektowe

proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej, 3 rok, 10.2024 - 2.2025

- promotor

Procesy Projektowe

stacjonarne studia licencjackie, 2 rok, 10.2024 - 6.2025

stacjonarne studia licencjackie, 3 rok, 10.2024 - 2.2025

- kierownik przedmiotu

Procesy Projektowe

proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej, 3 rok, 10.2022 - 2.2023

- promotor

Procesy Projektowe

stacjonarne studia licencjackie, 2 rok, 10.2022 - 2.2023

stacjonarne studia licencjackie, 3 rok, 10.2022 - 2.2023

- kierownik przedmiotu

Procesy Projektowe

proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej, 3 rok, 10.2020 - 2.2021

- promotor

Procesy Projektowe

stacjonarne studia licencjackie, 2 rok, 10.2020 - 6.2021

stacjonarne studia licencjackie, 3 rok, 10.2020 - 2.2021

- kierownik przedmiotu

Projektowanie Interakcji

seminarium dyplomowe pracy licencjackiej, 3 rok, 02.2019 - 6.2020

- promotor

Procesy Projektowe

proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej, 3 rok, 10.2019 - 2.2020

- promotor

Procesy Projektowe

stacjonarne studia licencjackie, 2 rok, 10.2019 - 6.2020

stacjonarne studia licencjackie, 3 rok, 10.2019 - 2.2020

- kierownik przedmiotu

Podstawy projektowania nr 2

stacjonarne studia licencjackie, 1 rok, 02.2019 - 6.2019

- kierownik przedmiotu

Dodatkowe zajęcia projektowe

Prowadzenie sesji projektowych ze studentami w ramach organizacji wystawy „Conscious Design” podczas WantedDesign Brooklyn 2019 w USA, luty- maj 2019

- kierownik zajęć wspólnie z Karolem Janiakiem

- wsparcie merytoryczne: PhD Anna Miarka, PhD Rafał Dobruchowski, PhD Bogusław Krzciuk, PhD Rafał Szrajber.



ASP WROCLAW

Akademia sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu,
Wydział Wzornictwa

Swoje pierwsze kroki jako wykładowca akademicki stawiałam na Wydziale Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, gdzie w latach 2017–2019 prowadziłam zajęcia z ergonomii. Od 2019 roku moja działalność dydaktyczna związana jest z Akademią Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi - najpierw jako adiunkt na studiach pierwszego stopnia w Instytucie Wzornictwa na Wydziale Sztuk Projektowych, gdzie od września 2019 do czerwca 2020 roku uczyłam podstaw projektowania na pierwszym roku studiów. Od września 2020 roku prowadzę tam „Pracownię Podstaw Projektowych” na drugim i trzecim roku, a uczelnia ta stała się moim głównym miejscem pracy dydaktycznej. Dzięki rozbieżności kalendarzy akademickich miałam również okazję prowadzić zajęcia z projektowania i druku 3D na Wydziale Psychologii Uniwersytetu SWPS w Warszawie, gdzie w latach 2022-2023 zrealizowałam epizodyczny, choć cenny pod względem doświadczenia, cykl zajęć. Jako adiunkt pracowałam ze studentami różnych uczelni państwowych i prywatnych, prowadząc zajęcia zarówno na studiach licencjackich, jak i magisterskich. W swoim dorobku dydaktycznym mam zajęcia z ergonomii, podstaw projektowania, projektowania produktu i modelowania 3D, a także promotorstwo ponad 5 prac licencjackich.

Zakres zajęć z Ergonomii, które prowadziłam na Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu w latach 2018-2020, był moją własną, autorską propozycją, której opracowanie czerpało z mojej praktyki zawodowej. Jako osoba, która na co dzień pracuje w obszarze designu, stawiałam na połączenie teorii z praktyką, uwzględniając realne wyzwania, z jakimi spotykam się w procesie projektowania. To właśnie moja zawodowa doświadczenie pozwoliło mi wyznaczyć odpowiednie wymagania, dobierać literaturę oraz tworzyć program zajęć, który mógł skutecznie wprowadzić studentów w zagadnienia ergonomii, jednocześnie rozwijając ich praktyczne umiejętności i wrażliwość na potrzeby różnych użytkowników.

Prowadząc zajęcia z Ergonomii na Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu, postawiłam sobie za cel nie tylko teoretyczne przygotowanie studentów, ale również praktyczne zrozumienie wyzwań, jakie stawia przed nami ta dziedzina. Zależało mi, aby studenci samodzielnie dostrzegali bariery, na które napotykają osoby o różnych potrzebach i jak projektowanie może je minimalizować. Zajęcia prowadziłam w formie warsztatów i ćwiczeń oraz w formie wykładów. Dodatkowo w ramach zajęć zabierałam studentów w różne miejsca, aby doświadczyli ergonomii na własnej skórze. Jednym z takich miejsc był Specjalny Ośrodek Szkolno-Wychowawczy we Wrocławiu, gdzie studenci mieli możliwość zapoznania się z barierami, z jakimi na co dzień zmagają się osoby poruszające się na wózkach inwalidzkich. Dzięki tej wizycie mogli lepiej zrozumieć wyzwania związane z projektowaniem przestrzeni i przedmiotów dostosowanych do potrzeb osób z ograniczoną mobilnością.

Kolejną fascynującą doświadczeniem była „Niewidzialna Wystawa” w Warszawie, na którą zabrałam studentów, by organoleptycznie poczuć, jak wygląda świat osób niewidomych. Wystawa była pełna wyzwań, zmuszając do refleksji nad tym, jak niewidomi postrzegają przestrzeń, a także nad tym, jak design może odpowiedzieć na ich potrzeby, tworząc dostępne i komfortowe środowisko.

Tego typu doświadczenia miały na celu nie tylko poszerzenie wiedzy teoretycznej, ale także rozwój empatii i świadomości w zakresie odpowiedzialnego projektowania, które uwzględnia potrzeby wszystkich użytkowników. W pracy dydaktyka jest to dla mnie niezmiernie ważne, aby student sam poszukiwał, doświadczał i reagował.

Prowadzenie zajęć

Ergonomia

stacjonarne studia magisterskie, 2 rok, 10.2019 - 6.2020

stacjonarne studia magisterskie, 3 rok, 10.2019 - 6.2020

- prowadząca

Ergonomia

stacjonarne studia magisterskie, 2 rok, 10.2018 - 6.2019

stacjonarne studia magisterskie, 3 rok, 10.2018 - 6.2019

- prowadząca



**Uniwersytet
SWPS**

Uniwersytet Humanistycznospołeczny SWPS w Warszawie,
Wydział Psychologii.

W latach 2022 do 2023 pracowałam jako dydaktyk w Wyższej Szkole Psychologii Społecznej (SWPS). Prowadziłam zajęcia z druku 3D, podczas których uczyłam studentów obsługi narzędzia Solid Works oraz przekładania szkiców na modele trójwymiarowe, które następnie przygotowywali do druku. Zajęcia przez pierwsze pół roku odbywały się w charakterze spotkań zdalnych z uwagi na wprowadzone obostrzenia związane z pandemią Covid-19. Był to czas na przekazanie zagadnień teoretycznych traktujące o projektowaniu zgodnie z procesem UXD. W trakcie zajęć stacjonarnych szczególny nacisk kładłam na umiejętność zarządzania czasem w procesie - tak, by projektowanie, przygotowanie plików i sama produkcja przebiegały sprawnie i efektywnie. Zajęcia miały charakter pracy grupowej, dlatego dużą uwagę poświęciłam nauce efektywnego dzielenia się zadaniami w zespole. Pokazywałam studentom, jak planować i organizować wspólną pracę, aby harmonogram prac był przestrzegany i każdy członek grupy mógł wnieść swój wkład w projekt.

Dla mnie było to cenne doświadczenie, ponieważ pozwoliło mi porównać pracę na uczelni prywatnej z moimi doświadczeniami na uczelni państwowej. Pokazało mi to różnice w podejściu do edukacji, metodach nauczania i organizacji zajęć. To doświadczenie wzbogaciło moją praktykę dydaktyczną i pozwoliło mi jeszcze bardziej rozwinąć się jako dydaktyk.

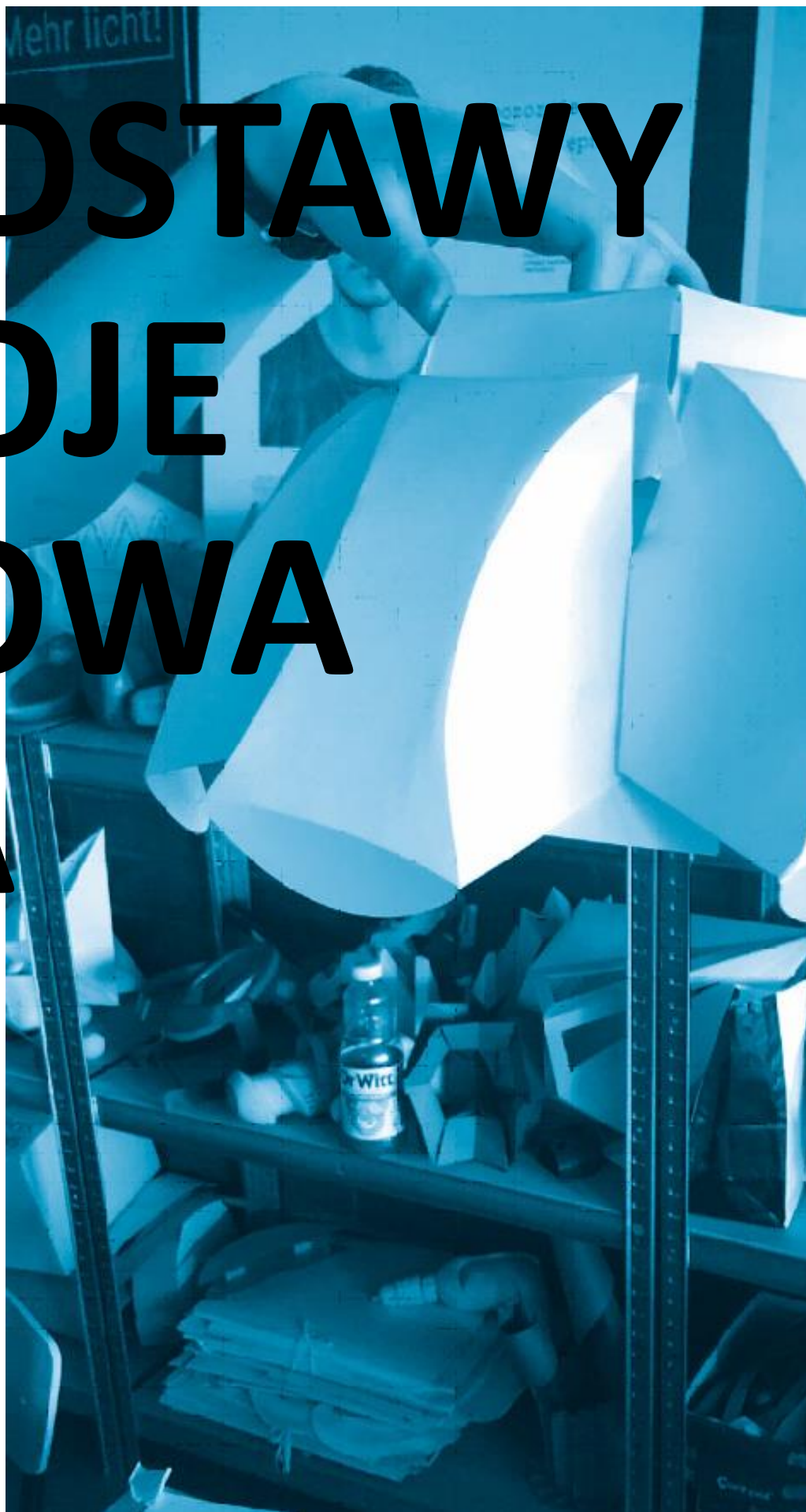
Prowadzenie zajęć

Druk 3D

stacjonarne zajęcia, 3 rok, 10.2021 - 6.2022

- prowadząca

PODSTAWY PROJE KTOWA NIA



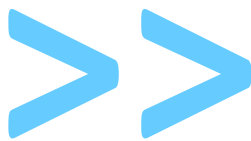


**Akademia sztuk Pięknych im. Władysława
Strzebińskiego w Łodzi,
Wydział Wzornictwa, I rok studiów licencjackich**
Zajęcia prowadzone wspólnie z Grzegorzem
Sowińskim, Karolem Janiakiem

Projektowanie oparte na określonych schematach i procesach jest dla wielu studentów nowym wyzwaniem. Pierwsze zadania są traktowane jako "rozbiegowe", mające na celu umożliwienie prowadzącym ocenę poziomu wiedzy oraz dostosowanie metod nauczania do indywidualnych potrzeb uczestników. Studenci rozwijają umiejętność zarządzania czasem oraz efektywnego wykorzystywania swoich zdolności. Zyskują świadomość swoich mocnych stron, talentów, a także obszarów, które wymagają dalszego rozwoju.

Zadanie pierwsze bazuje na generacji pomysłu. Studenci rozwijają umiejętności przeprowadzania analizy rynkowej oraz badania potrzeb użytkowników. Bardzo duży nacisk kładziony jest na rozwój koncepcji i proces polegający na rozwijaniu wybranych pomysłów w bardziej zaawansowane projekty. Uwzględniając aspekty funkcjonalne, estetyczne oraz użytkowe, studenci uczą się wprowadzać zmiany, które przyczyniają się do ulepszania pierwotnych koncepcji. Studenci nabywają umiejętności szybkiego prototypowania wybranych koncepcji.

Zajęcia są prowadzone w formie korekt indywidualnych, co pozwala na indywidualne podejście do każdego studenta i dostosowanie metod nauczania do jego potrzeb. Bardzo ważne jest, aby student nauczył się mówić o swoim projekcie, potrafił przekazywać swoje idee oraz nie bał się wyrażać własnego zdania. Rysunek zawodowy pełni rolę języka komunikacji podczas zajęć - uczymy, jak wykorzystywać go w sposób czytelny i zrozumiały, aby efektywnie ilustrować procesy, mechanizmy i idee w projekcie. Kluczowe jest, by zrozumiał zależności między aspektami technicznymi, funkcjonalnymi a estetycznymi, ponieważ tylko świadomość, w jaki sposób funkcjonalność współdziała z wyglądem zewnętrznym, pozwala na tworzenie bardziej spójnych i przemyślanych koncepcji projektowych.



ZADANIE 1:

BIOMIMIKRA - LAMPA INSPIROWANA OWOCEM LUB WARZYWEM

rok 2019

Celem zadania było zaprojektowanie stojącej lampy inspirowanej owocem lub warzywem, przy czym kluczowe było nie dosłowne odwzorowanie kształtu, lecz analiza i synteza jego cech. Studenci rozpoczęli pracę od obserwacji formy, faktury, struktury wewnętrznej i wzrostu wybranego organizmu. Zidentyfikowane wartości, takie jak podziały, modułowość, relacje powierzchni czy sposób przenikania światła, miały zostać przełożone na funkcjonalną formę projektową.

Zadanie wymagało twórczej interpretacji natury i poszukiwania inspiracji poza geometrią. Efektem końcowym była lampa w skali 1:1, wykonana w całości z papieru, co wymuszało świadome decyzje konstrukcyjne i eksperymentowanie z materiałem. Projekt rozwijał umiejętność analizy i przekładania inspiracji na użytkową formę, zachęcając do poszukiwania powiązań między naturą a designem.



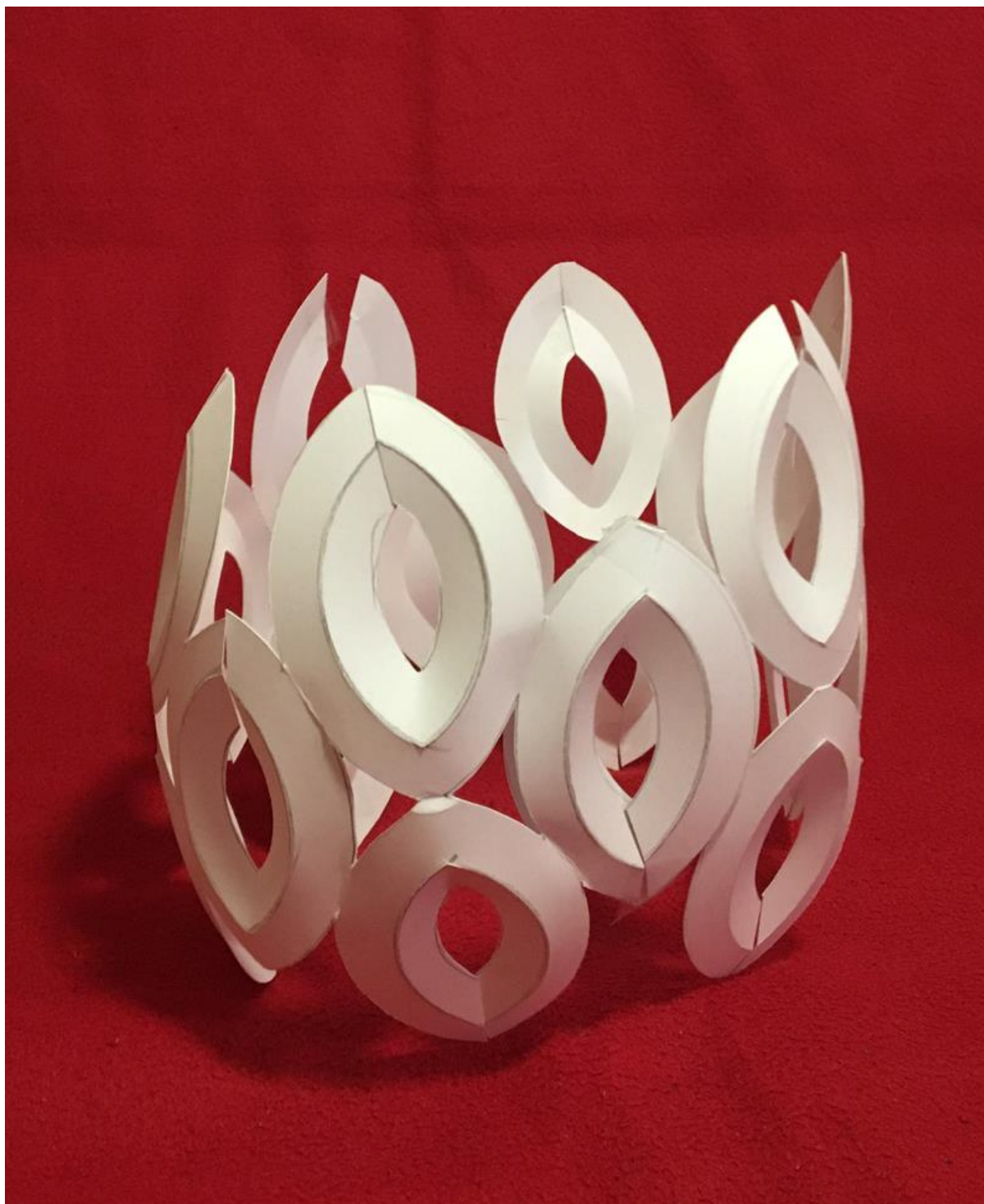
04.Lampa inspirowana pomarańczą, autorzy: Natalia Plaskota, Blanka Przedpełska, Wiktoria Ryplewska, 2019



05.Lampa inspirowana pomarańczą, autorzy: Natalia Plaskota, Blanka Przedpeńska, Wiktoria Rypłewska, 2019



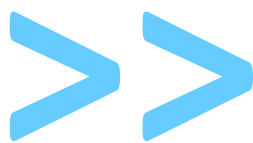
06.Lampa inspirowana pitają, autorzy: Magda Kobyłecka, Konstancja Kozak, Karolina Gralewska, 2019



07.Lampa inspirowana pomidorem, autorzy: Zofia Kotowska, Iwona Kostilek, Zofia Bednarz, 2019



08.Lampa inspirowana porem, autorzy: Paulina Balczyńska, Julia Gniazdowska, Patryk Madany, 2019



ZADANIE 2:

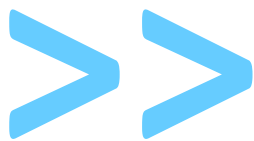
PROJEKT ZAPALNICZKI

rok 2019

Zadanie polegało na stworzeniu autorskiej interpretacji kształtu zapalniczki, przechodząc przez kilka etapów projektowych. Studenci zaczęli od wykonania rysunku swojej koncepcji, co pozwalało im uchwycić pierwszą ideę i nadać jej ogólny kształt. Następnie przystępowali do pracy manualnej, lepiąc zapalniczkę z gliny modelarskiej, co dawało im możliwość fizycznego zderzenia się z bryłą i ocenienia proporcji oraz ergonomii. Kolejnym krokiem było przetworzenie modelu do formy cyfrowej. W tym celu wykorzystywali programy do modelowania 3D, gdzie musieli odtworzyć swój projekt w wirtualnej przestrzeni. Ostatnim etapem było przygotowanie modelu do druku i wydrukowanie go na drukarce 3D. Całe ćwiczenie miało na celu uświadomienie studentom, jak różnorodne materiały i narzędzia wpływają na proces twórczy oraz z jakimi wyzwaniami można się spotkać podczas przekładania koncepcji między technikami analogowymi a cyfrowymi.

09. Projekty zapalniczek, autorzy: Paulina Balczyńska, Zofia Bednarz, Julia Gniazdowska, Karolina Gralewska, Magdalena Kobylecka, Iwona Kostilek, Konstancja Kozak, Patryk Madany, Maria Ostaszewska, Nikoletta Pawlak, Natalia Plaskota, Blanka Przedpeńska. Fotografia autorska, 2019, s.22





ZADANIE 3:

OPAKOWANIE NA SMAK

rok 2019

Celem zadania było zaprojektowanie opakowania inspirowanego jednym z podstawowych smaków: słodkim, słonym, gorzkim, pikantny lub umami. Kluczowe było nie dosłowne ilustrowanie smaku, lecz jego analiza i synteza, odkrycie unikalnych właściwości, relacji i wpływu na człowieka, a następnie przełożenie tych wniosków na język formy, struktury i materiału.

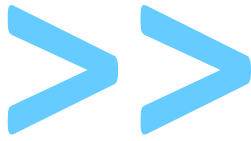
Studenci rozpoczęli pracę od wnikliwej obserwacji i badania specyfiki wybranego smaku. Analizowali jego cechy sensoryczne, sposób oddziaływania na zmysły, skojarzenia, jakie wywołuje, oraz emocje, które może budzić. Szczególną uwagę poświęcono także relacjom między smakami, ich wzajemnym wzmacnianiu, balansowaniu i kontrastowaniu.

Zidentyfikowane wartości, takie jak intensywność, tekstura, subtelność, ciężkość lub lekkość doznań, miały zostać przełożone na projekt opakowania. Studenci eksplorowali sposoby oddania smaku poprzez formę, sposób otwierania, strukturę papieru czy relację między powierzchniami. Ważnym aspektem była także interakcja użytkownika z opakowaniem, jego sposób odkrywania, dotyku, gesty towarzyszące otwieraniu i użytkowaniu.

Efektem końcowym było wykonane z papieru opakowanie w skali 1:1. Materiał ten wymuszał świadome decyzje projektowe i eksperymentowanie z właściwościami papieru, jego fakturą, giętkością, warstwowością czy możliwościami konstrukcyjnymi.

Zadanie rozwijało umiejętność analizy zmysłowej i przekładania abstrakcyjnych doznań na fizyczną formę. Skłaniało do refleksji nad sposobem odbioru smaków i ich wpływem na doświadczenia użytkownika, ucząc poszukiwania nowych, interdyscyplinarnych powiązań w projektowaniu.





ZADANIE 4:

STWORZENIE MODELU BUTELKI COCA COLI 33 ML W STALI 1:1 Z GLINY CLEY

rok 2019

Zadanie polegało na stworzeniu modelu butelki Coca-Coli 330 ml w skali 1:1 z gliny Cley. Celem było doskonalenie umiejętności manualnych, precyzyjnego odwzorowywania proporcji oraz rozwijanie wyczucia formy i detalu. Praca z gliną wymagała od studentów dokładności, cierpliwości oraz umiejętności kontrolowania procesu modelowania. Dodatkowym aspektem było zarządzanie czasem i organizacja pracy, kluczowe w realizacji precyzyjnych modeli. Zadanie pozwalało na rozwój technicznej wrażliwości i kształcenie podstaw warsztatowych niezbędnych w projektowaniu przemysłowym.



ZAJĘCIA DODAT KOWE



**Akademia sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi,
Wydział Wzornictwa, II rok studiów licencjackich**

Zajęcia prowadzone wspólnie z Karolem Janiakiem

Wsparcie merytoryczne: PhD Anna Miarka, PhD Rafał Dobruchowski,
PhD Bogusław Krzciuk, PhD Rafał Szrajber.

Podczas pracy na Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi pojawiła się inicjatywa wzięcia udziału w prestiżowym wydarzeniu związanym z designem – festiwalu Wanted Design, odbywającym się w ramach NYCxDESIGN 2019 w Nowym Jorku. Aby uczelnia mogło wziąć udział i zaprezentować się podczas wydarzenia, konieczne było stworzenie wystawy odpowiadającej na hasło "Conscious Design".

Wraz z Karolem Janiakiem otrzymaliśmy propozycję zorganizowania tej wystawy, co wiązało się z intensywną pracą i systematycznymi spotkaniami z grupą chętnych studentów. Naszym zadaniem było prowadzenie konsultacji, omawianie tematów, korekta projektów oraz wsparcie merytoryczne i praktyczne na każdym etapie przygotowań.

Ostatecznie powstałe prace należało opracować pod kątem spójnej komunikacji wizualnej, odpowiednio zapakować i wysłać do Nowego Jorku, aby mogły zostać zaprezentowane szerokiej, międzynarodowej publiczności. Dodatkowo pełniliśmy obowiązki związane z logistyką wyjazdu grupy studentów do Stanów Zjednoczonych w celach uczestnictwa w festiwalu.

PROCESY PROJEK TOWE

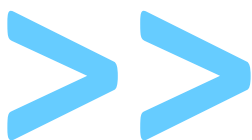


Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi,
Wydział Wzornictwa, 2 i 3 rok studiów licencjackich

Zakres zajęć łączy teorię z praktyką, angażując studentów w badania i realizację projektów nie tylko w obrębie uczelni. Program kształci zdolność analizy problemów, identyfikowania kluczowych wyzwań i opracowywania odpowiednich strategii działania. Studenci uczą się, jak przejść przez cały cykl projektowy, począwszy od badań, przez pierwsze szkice, aż po finalne rozwiązanie. Każdy etap procesu projektowego jest traktowany jako integralna część szerszego, zorganizowanego procesu, który zaczyna się od dokładnego rozpoznania problemu i jego kontekstu, aby na tej podstawie budować solidne fundamenty dla dalszego działania. Praca nad projektem rozpoczyna się od szczegółowych badań - zarówno rynku, jak i użytkowników - które pozwalają zebrać niezbędne informacje i zrozumieć rzeczywiste potrzeby. Na podstawie wyników tych badań formułowane są pierwsze koncepcje, które są następnie rozwijane w postaci szkiców i wizualizacji. W tym etapie projektanci uczą się wykorzystywać metody kreatywne, takie jak burza mózgów czy mapowanie myśli, które pomagają w generowaniu i rozważaniu różnych rozwiązań. W kolejnej fazie procesu projektowego studenci przechodzą do opracowywania strategii działania, budowania ram konstrukcyjnych oraz modelowania wybranych rozwiązań. Etap modelowania obejmować pracę manualną, pozwalając na stworzenie prototypów, które są następnie testowane w praktyce. Prototypowanie daje możliwość iteracyjnego doskonalenia rozwiązań na podstawie realnych testów i informacji zwrotnej, co jest kluczowym momentem w procesie twórczym.

Cały proces opiera się na wiedzy teoretycznej, którą studenci zdobywają na wykładach i podczas korekt. Teoria dostarcza narzędzi do analizy i oceny pomysłów, a także wspomaga podejmowanie świadomych decyzji projektowych. Jednak równie istotnym elementem jest kreatywność – umiejętność generowania nowych pomysłów, eksperymentowania z różnymi formami i podejściami, co pozwala na poszukiwanie innowacyjnych rozwiązań. Dzięki połączeniu teoretycznej wiedzy z praktycznym doświadczeniem studenci stają się kompetentnymi projektantami, którzy potrafią przekuć kreatywne pomysły w funkcjonalne, realistyczne projekty.

Zajęcia obejmują różne obszary designu, od projektowania produktów po systemy i aplikacje interaktywne. Studenci prowadzą badania terenowe, testują prototypy w rzeczywistych warunkach i analizują potrzeby użytkowników. Program łączy teorię z praktyką poprzez wykłady, warsztaty, ćwiczenia i konsultacje. Kluczowym założeniem jest nauka poprzez doświadczenie, co pozwala studentom na rozwój umiejętności projektowych i tworzenie rozwiązań opartych na realnych wyzwaniach.



ZADANIE 1: PROJEKT NOWEGO MEBLA LUB SPRZĘTU AGD

**ZADANIE REALIZOWANE W LATACH:
2020, 2024, 2025**

Zadanie projektowe polega na opracowaniu koncepcji nowego mebla lub urządzenia elektronicznego, sprzętu AGD, którego celem jest odpowiedź na konkretne potrzeby użytkowników i rozwiązywanie istniejących problemów. Głównym elementem pracy jest badanie potrzeb użytkowników, które pozwala na opracowanie innowacyjnych koncepcji, mogących wpłynąć na poprawę komfortu życia i efektywność codziennych czynności. Projektowanie nie ogranicza się tylko do estetyki, ale skupia się na głębszym zrozumieniu kontekstu użytkowania, a także na wykorzystaniu nowoczesnych technologii w procesie tworzenia. Studenci uczą się, jak twórczo reagować na zmieniające się potrzeby społeczne i technologiczne, proponując rozwiązania odpowiadające na konkretne wyzwania.

Na zajęciach studenci między innymi poznają zasady prowadzenia wywiadów, obserwacji etnograficznych. Uczą się tworzyć narzędzia w formie person, map empatii, CJM (ścieżki użytkownika), planów badań, screenerów, ankiet. Uczą się metod analiz, wnioskowań, tworzenia rekomendacji projektowych.

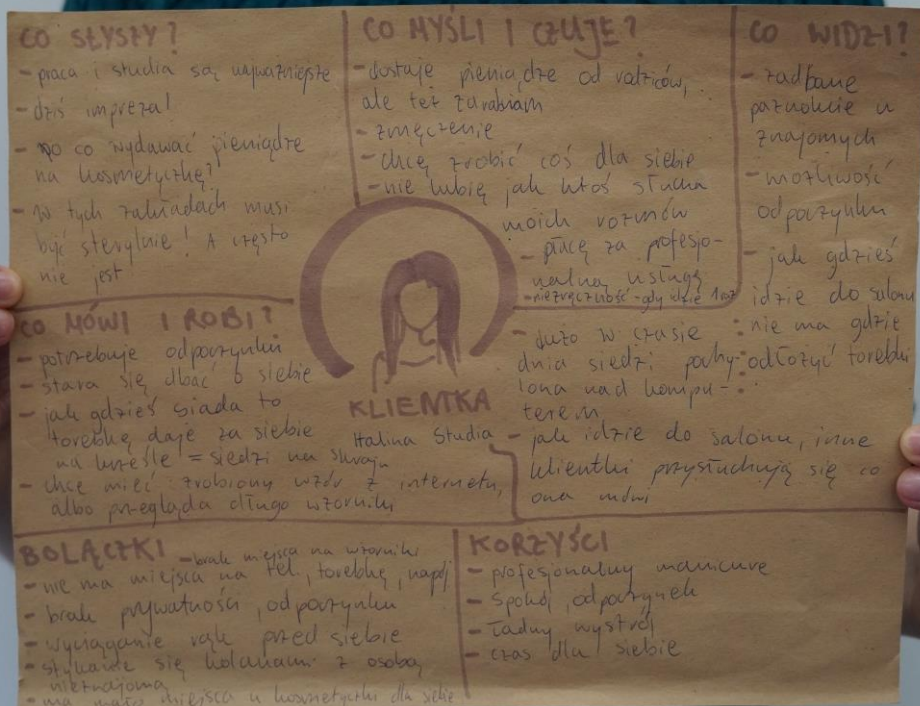




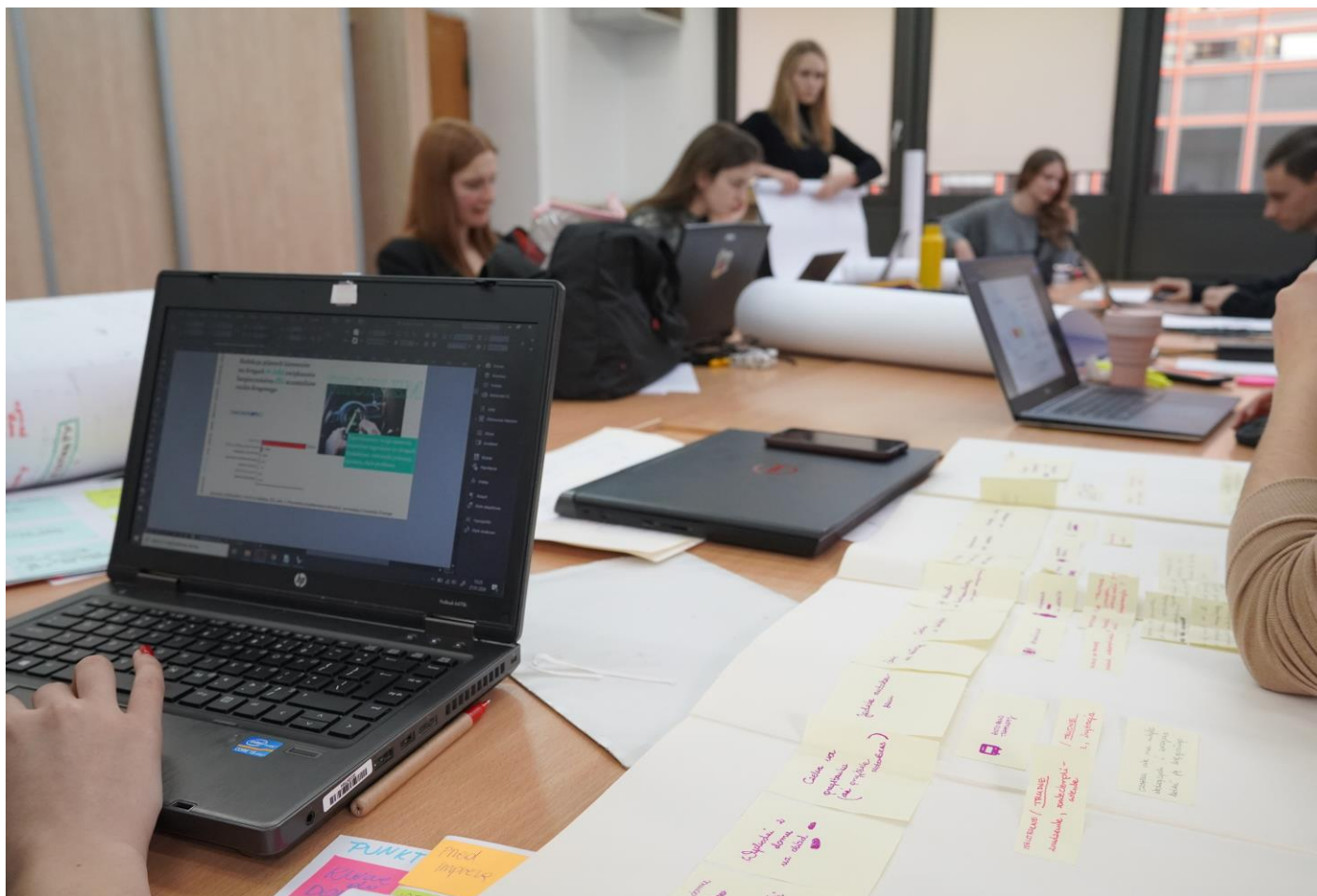


15. Pracownia Procesów Projektowych, zdjęcie grupowe. Fotografia: Olha Melkina, 2020, s. 33-34

16. Warsztaty z tworzenia Customer Journey Map, zdjęcie grupy. Fotografia autorska, 2025



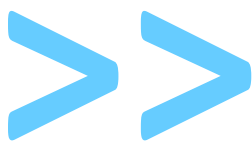
18. Makieta Mapy Empatii. Fotografia autorska, 2020



19. Zajęcia w Pracowni Procesów Projektowych, Fotografia: Agata Bugalska, 2020



20. Testowanie prototypu mebla ułatwiającego wygodny transport teczek w komunikacji miejskiej, autor: Sławek Wawrzkowicz, 2020



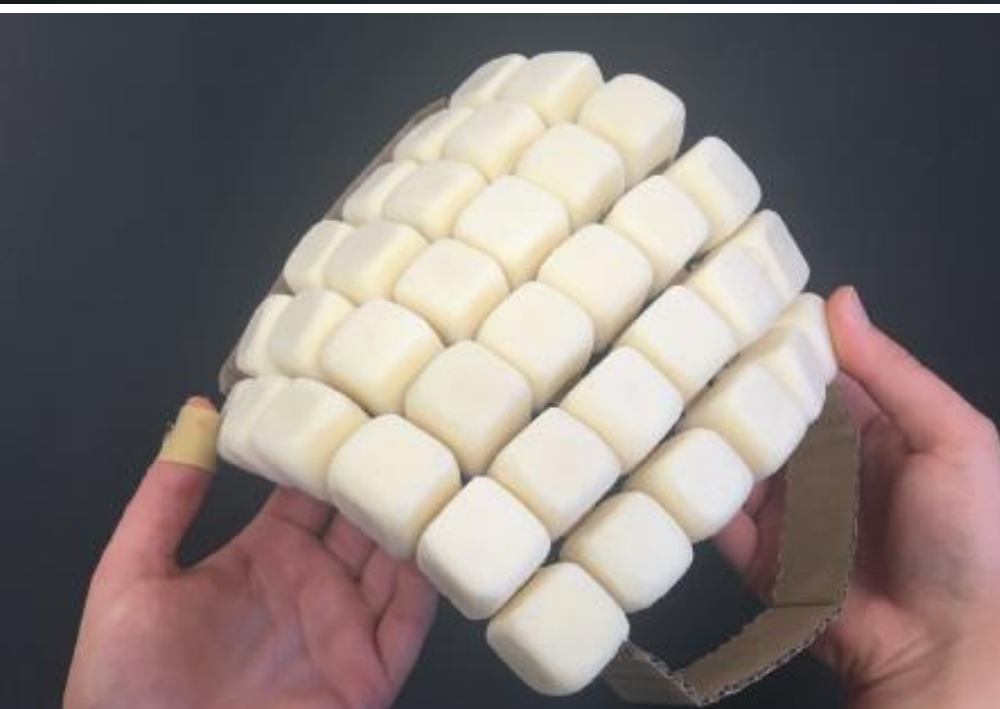
ZADANIE 2:
PROJEKT NOWEGO MEBLA LUB
SPRZĘTU AGD,
WYKONANIE PROTOTYPU,
TESTOWANIE.

ZADANIE REALIZOWANE W LATACH:
2020, 2024, 2025

Zadanie projektowe polega na opracowaniu nowego mebla lub urządzenia AGD zgodnie z ustandaryzowanym procesem projektowym. Proces obejmuje budowanie strategii produktowej, wykonanie prototypu, testowanie oraz opracowanie finalnej wersji produktu.

Studenci rozpoczynają pracę od analizy rynku i identyfikacji kluczowych wartości. Ważnym etapem pracy jest testowanie funkcjonalności i ergonomii prototypu, co pozwala na jego optymalizację przed finalnym modelem. Studenci dokumentują i uczą się przygotowywać raporty.

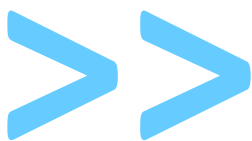
Zadanie rozwija umiejętności przekładania projektu wizualnego na warunki realne. Zadania w dużej mierze są prowadzone w formie eksperymentów. Studenci nabywają wiedzę i umiejętności komunikacyjne, oraz pracy w określonym czasie.





21. Pretotyp urządzenia umożliwiającego oszczędzanie i odzyskiwanie energii, autor: Weronika Wojnarowicz, 2020, s. 41

22. Testowanie pretotypu urządzenia wspomagającego seniorów w poruszaniu się po schodach, autor: Zofia Bednarz, 2020



ZADANIE 3: **„UMYWALKA PRZYSZŁOŚCI / ŚWIADOMOŚĆ WODY”**

ZADANIE REALIZOWANE W ROKU: 2022

Zadania w pracowni były zadaniem konkursowym organizowanym wraz z firmą Marmite- producenta wyposażenia łazienkowego. Praca polegała na dogłębnym zrozumieniu potrzeb użytkownika. Głównym elementem pracy było badanie potrzeb użytkowników, które pozwala na opracowanie innowacyjnych koncepcji, mogących wpłynąć na poprawę komfortu życia i efektywność codziennych czynności. Projektowanie nie ogranicza się tylko do estetyki, ale skupia się na głębszym zrozumieniu kontekstu użytkowania, a także na wykorzystaniu nowoczesnych technologii w procesie tworzenia. Studenci uczą się, jak twórczo reagować na zmieniające się potrzeby społeczne i technologiczne, proponując rozwiązania odpowiadające na konkretne wyzwania.

Na zajęciach studenci między innymi poznają zasady prowadzenia wywiadów, obserwacji etnograficznych. Uczą się tworzyć narzędzia w formie person, map empatii, CJM (ścieżki użytkownika), planów badań, screenerów, ankiet. Uczą się metod analiz, wnioskowań, tworzenia rekomendacji projektowych.



23. Projekt wanny „Milo z alternatywnym odpływem”, autor: Aleksandra Kropidłowska, 2022



24. Projekt wanny „Oval”, autor: Zofia Kobus, 2022



Nagrody w konkursie Marmite
„Świadomość wody / umywalka przyszłości”:

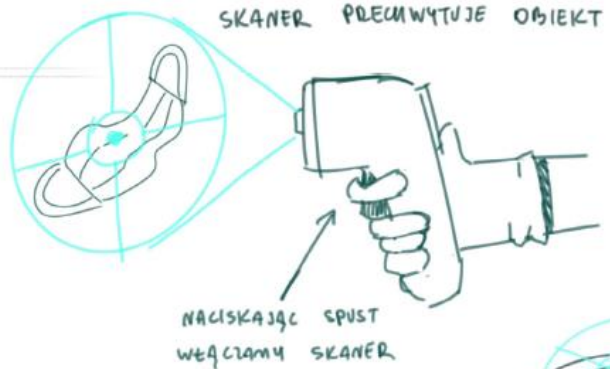
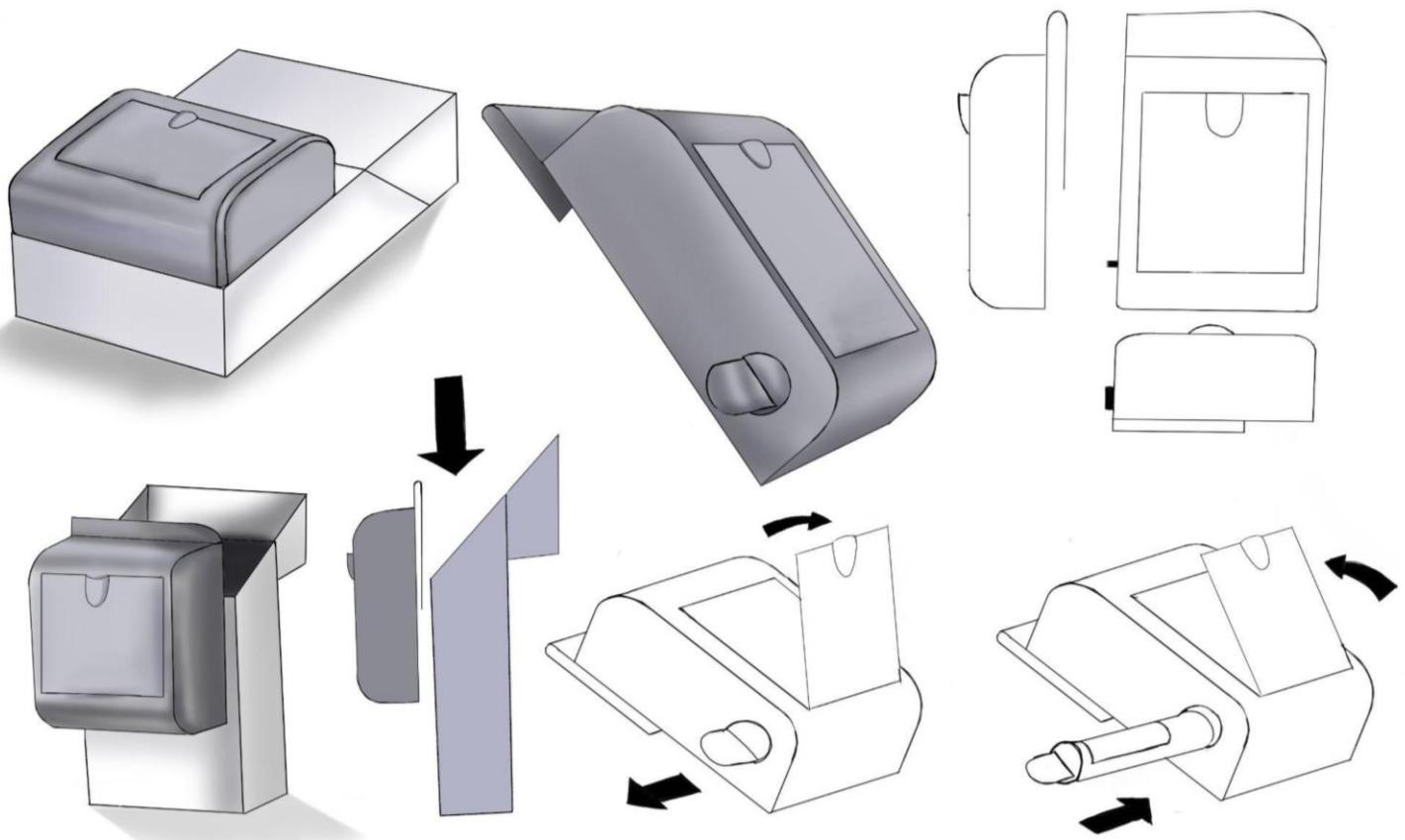
II miejsce: Aleksandra Kropidłowska, projekt „Milo”

III miejsce: Zofia Kobus, projekt „Oval”

Wyróżnienia otrzymały:

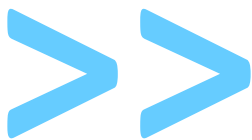
Julia Jędroszkowiak, projekt „Umywalka przyszłości”

Maria Jaworska, projekt „Umywalka przyszłości”



PO ZESKANOWANIU OBIEKTU
EKRAŃ DAJE FEEDBACK
O TYM Gdzie GO
WYRZUCIĆ.





ZADANIE 4:

JEDNORAZOWY ŚWIAT - PROJEKT PRODUKTU ZASTĘPUJĄCY ROZWIĄZANIA JEDNORAZOWE

ZADANIE REALIZOWANE W ROKU: 2023

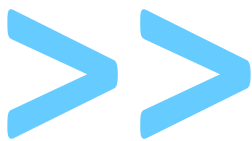
Zadanie projektowe polega na opracowaniu koncepcji nowego produktu, którego celem jest odpowiedź na konkretne potrzeby użytkowników i rozwiązywanie istniejących problemów. Zadaniem produktu jest zastąpienie wybranego rozwiązania o charakterze jednorazowym. Zadanie ma aspekt ekologiczny. Głównym elementem pracy jest badanie potrzeb użytkowników, które pozwala na opracowanie innowacyjnych koncepcji. Projektowanie nie ogranicza się tylko do estetyki, ale skupia się na głębszym zrozumieniu kontekstu użytkowania i jego otoczenia, a także na wykorzystaniu nowoczesnych technologii w procesie tworzenia. Studenci uczą się, jak twórczo reagować na zmieniające się potrzeby społeczne i technologiczne, proponując rozwiązania odpowiadające na konkretne wyzwania.

Na zajęciach studenci między innymi poznają zasady prowadzenia wywiadów, obserwacji etnograficznych. Uczą się tworzyć narzędzia w formie person, map empatii, CJM (ścieżki użytkownika), planów badań, screenerów, ankiet. Uczą się metod analiz, wnioskowań, tworzenia rekomendacji projektowych.

25. Projekt mobilnej popielniczki, autor: Aleksandra Bosek, 2022, s. 47 (góra)

26. Projekt opakowania wielokrotnego użytku dla dostarczycieli jedzenia „na wynos”, autor: Polina Sushko, 2022, s. 47 (dół, lewy)

27. Projekt skanera odpadów, autor: Jakub Horosz, 2022, s. 47 (dół, prawy)



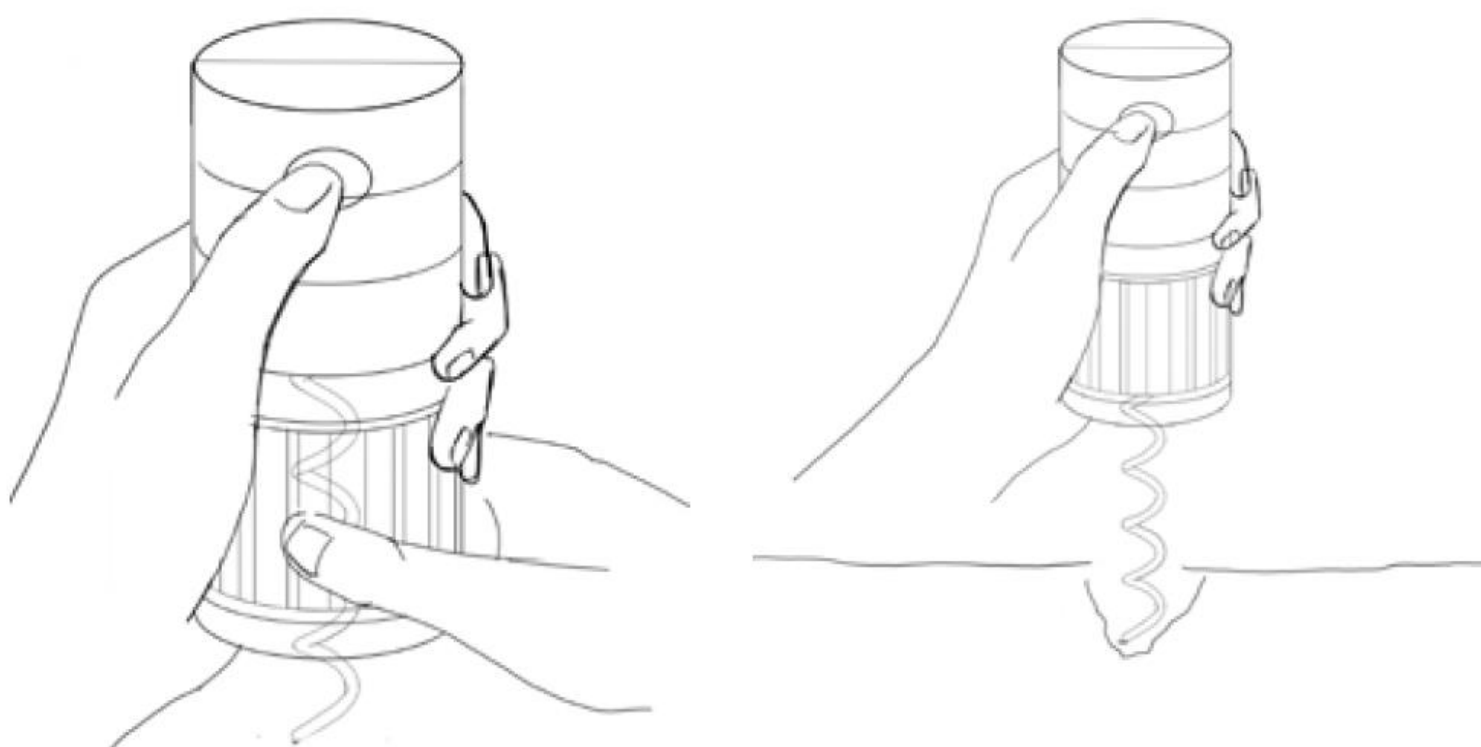
**ZADANIE 5:
PROJEKT PRODUKTU UŁATWIAJĄCY
PRACĘ STRAŻAKOM, POLICJANTOM,
MEDYKOM LUB INNYM SŁUŻBOM
RATUNKOWYM.**

**ZADANIE REALIZOWANE W LATACH:
2020, 2022, 2023, 2024, 2025**

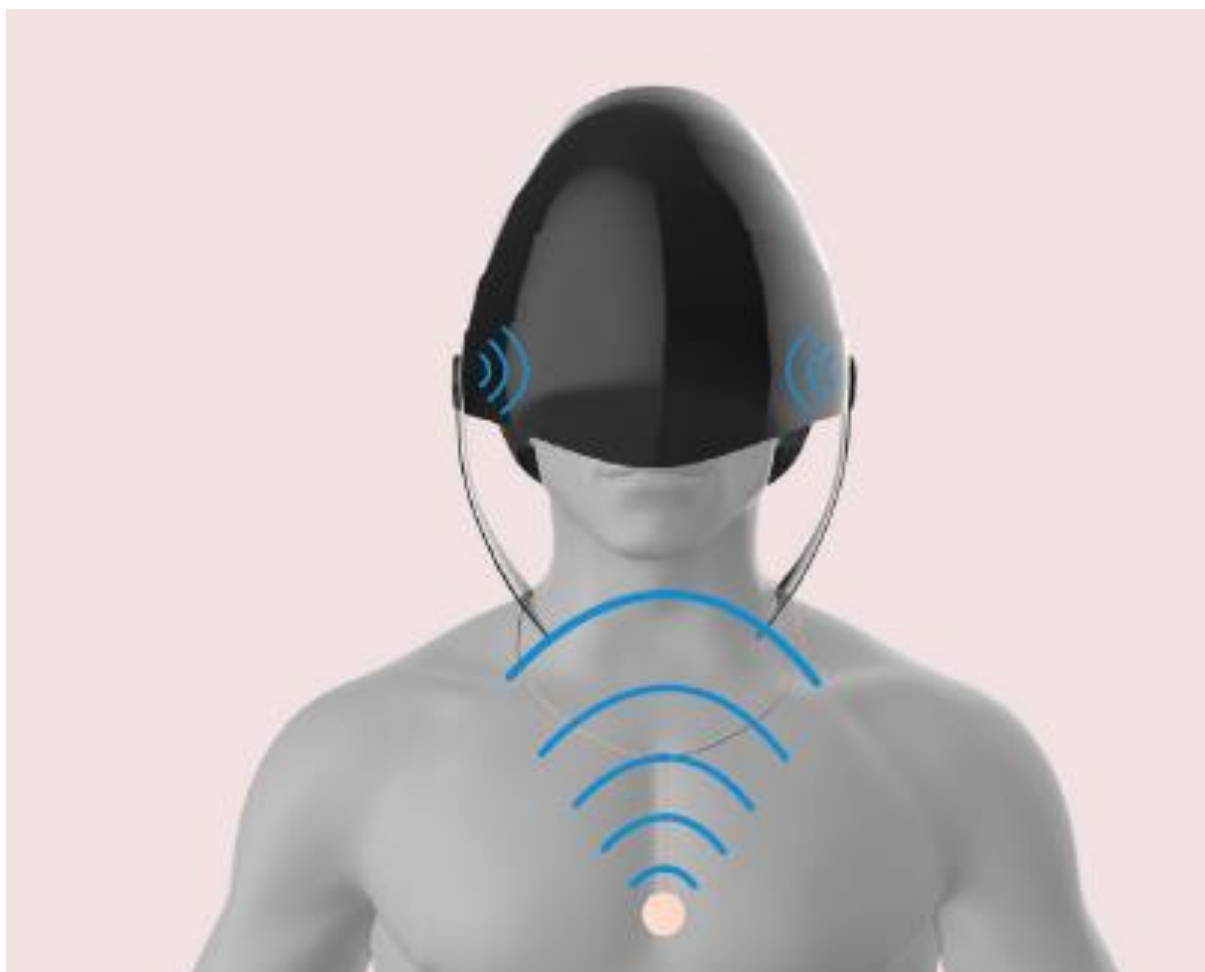
Zadanie polega na opracowaniu nowego projektu, który ma na celu ułatwienie pracy strażakom, policjantom, medykom lub służbom ratunkowym. Kluczowym elementem pracy jest dokładne zbadanie specyficznych potrzeb tych grup zawodowych, co wymaga zapoznania się z charakterystyką ich pracy, codziennymi wyzwaniami oraz sytuacjami, z jakimi się spotykają. Ważnym etapem procesu projektowego jest przeprowadzenie wywiadów, obserwacji i analiz, które pozwolą lepiej zrozumieć realia pracy w służbach ratunkowych. Projektowanie w tym przypadku nie może być oderwane od rzeczywistości, dlatego studenci uczą się, jak tworzyć rozwiązania, które w praktyce będą w stanie wspierać te służby w ich trudnych zadaniach. Zajęcia mają charakter pracy zespołowej, aby rozwijać kompetencje współpracy, komunikacji i umiejętności negocjacyjnych, które są niezbędne w procesie projektowania. Dzięki pracy w grupach studenci uczą się dzielić odpowiedzialnością, zarządzać czasem i wspólnie wypracowywać innowacyjne rozwiązania, które mają realny wpływ na poprawę efektywności pracy w służbach ratunkowych.



28. Projekt transportera do przenoszenia dużych psów dla służb ratunkowych, autorzy:
Alicja Krzyżek, Maria Jaworska, 2023



29. Projekt urządzenia umożliwiającego zlokalizowanie zagubionego człowieka w trudno dostępnych miejscach, autor: Blanka Przedpełska, 2020



30. Projekt urządzenia niwelujący stres u funkcjonariuszy policji, autor: Weronika Wojnarowicz, 2020

PRACE DYP LOMO WE



**Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi,
Wydział Wzornictwa,
Pracownia dyplomowa, licencjacka, 3 rok**

Celem projektu dyplomowego z zakresu wzornictwa przemysłowego jest rozwijanie umiejętności niezbędnych do prowadzenia samodzielnej działalności projektowej, opartej na indywidualnych metodach pracy. Kluczowe w tym procesie są celowość, oryginalność, dojrzałość i samodzielność podejmowanych działań twórczych. Na tym etapie rola wykładowcy polega nie na przekazywaniu wiedzy, lecz na wskazywaniu możliwych kierunków działania oraz identyfikowaniu luk i niespójności w procesie. Podejmowane tematy często wykraczają poza tradycyjne wzornictwo przemysłowe, obejmując takie zagadnienia jak projektowanie usług czy interakcji. Z tego względu kluczowe są konsultacje z zewnętrznymi interesariuszami - ekspertami w danej dziedzinie, producentami lub użytkownikami - co rozwija umiejętności współpracy, komunikacji oraz podejmowania decyzji na podstawie często sprzecznych opinii i interesów.

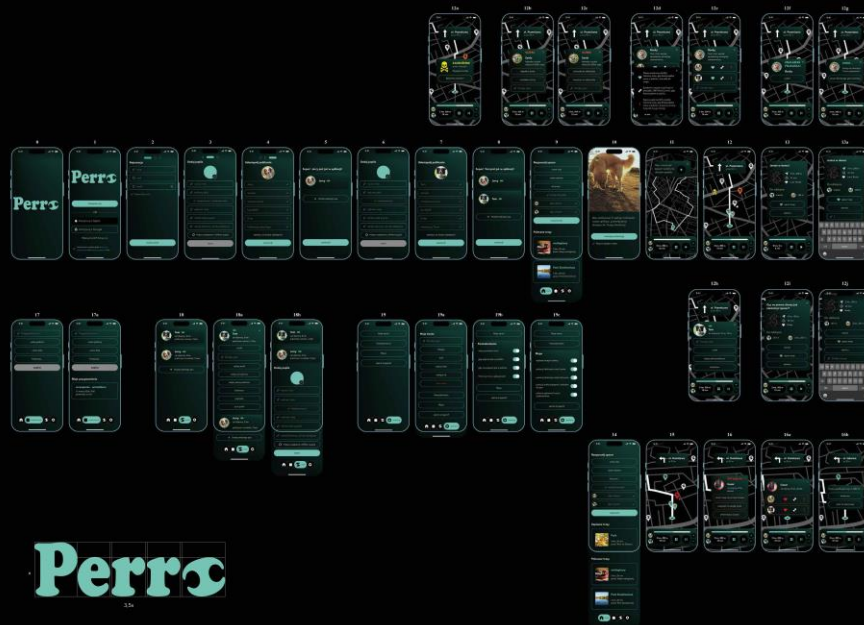
Perro - Projekt aplikacji mobilnej zwiększającej bezpieczeństwo psa i właściciela

Magdalena Białoskórska, 2025

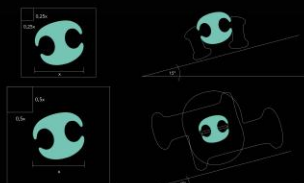
Projekt aplikacji mobilnej „Perro” powstał jako odpowiedź na zaobserwowany brak skutecznych narzędzi wspierających właścicieli psów w zapewnieniu bezpieczeństwa podczas spacerów. Aplikacja ma na celu budowanie społeczności psiarzy, umożliwianie bezpiecznych spacerów oraz rozwijanie relacji między psami poprzez funkcje takie jak ostrzeganie przed niepożądanymi kontaktami, proponowanie tras spacerowych i promowanie miejsc przyjaznych zwierzętom. W procesie badawczym wykorzystano ankiety, wywiady oraz analizę rynku, które wykazały, że spacer z psem są ważnym aspektem zarówno fizycznym, jak i społecznym, a główne problemy to m.in. brak umiejętności odczytywania sygnałów psa, niekontrolowane zachowania oraz niedostateczna wiedza właścicieli. Koncepcja aplikacji obejmuje intuicyjny i estetyczny interfejs z funkcjami wspierającymi zdrowie fizyczne i psychiczne psa, m.in. ustalanie dziennych celów spacerowych, przypomnienia o opiece zdrowotnej, możliwość oznaczania innych psów jako „psijaciele” lub „niepsijaciele” oraz alerty o zagrożeniach. Projekt zakłada także współpracę aplikacji z dedykowaną obrożą wyposażoną w GPS i diodę LED, która zwiększa bezpieczeństwo i widoczność psa. Wizualizacja aplikacji została przygotowana w programie Figma, a projekt jest gotowy do dalszych etapów rozwoju, takich jak stworzenie interaktywnego prototypu i testów beta. Celem jest stworzenie produktu powszechnie wykorzystywanego przez właścicieli psów, zwiększającego ich poczucie bezpieczeństwa i komfortu podczas spacerów.

Perrro

Aplikacja na urządzenie mobilne wraz z obrożą dedykowana opiekunom psów, która zapewni Tobie i Twojemu pupilowi **bezpieczeństwo** podczas spacerów.



Perrro



Lulisom - Projekt urządzenia wspomagającego proces zasypiania dla osób z zaburzeniami snu

Olha Mielkina, 2020

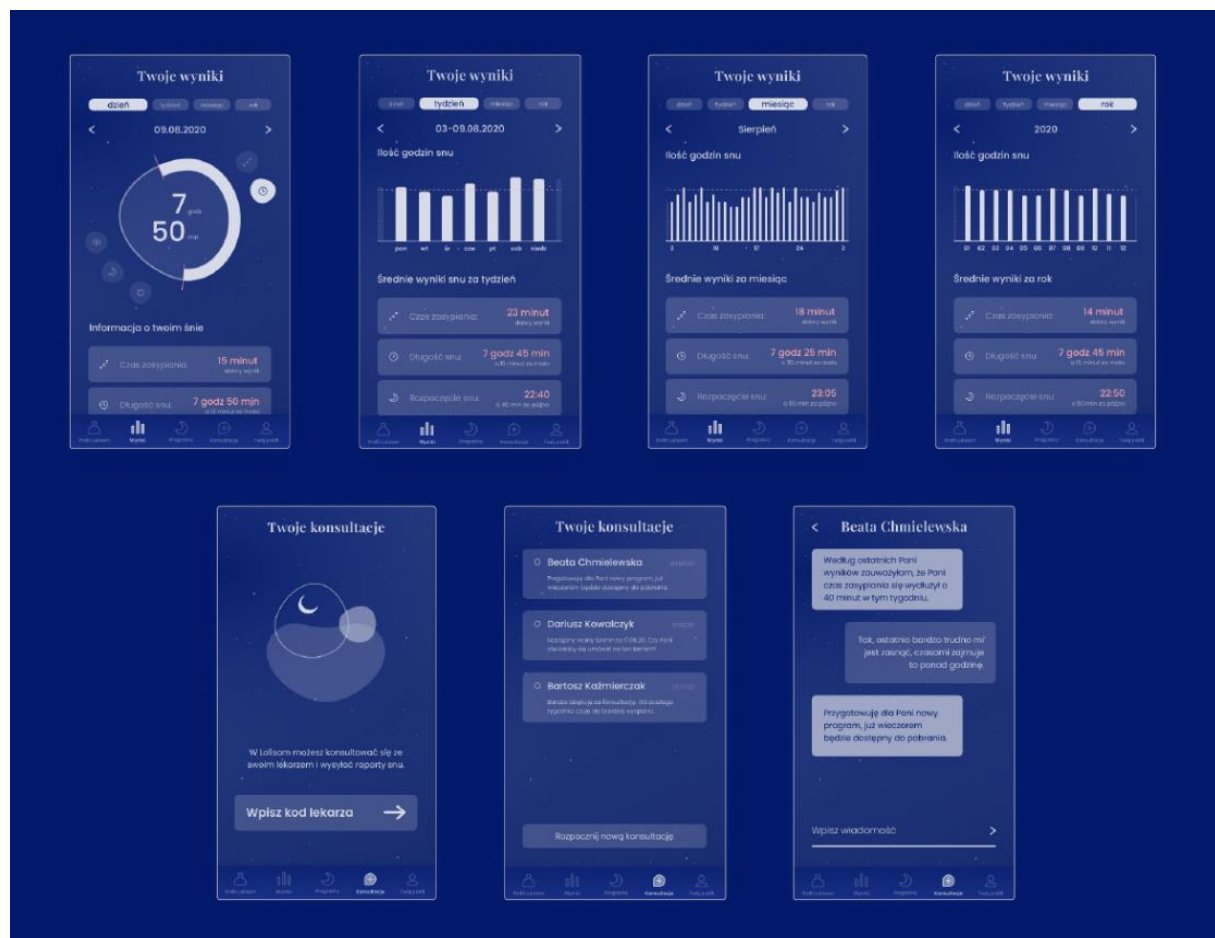
Lulisom - to projekt urządzenia wspomagającego proces zasypiania dla osób z zaburzeniami snu. Zasada działania urządzenia Lulisom polega na oddziaływaniu wibracją na punkty refleksyjne na dłoniach i stopach, odpowiadające za nasz sen. Są to strefy mózgu oraz strefa splotu trzewnego, które znajdują się odpowiednio w centrum kciuka oraz w środku tzw. trójkąta bezpieczeństwa. Masowanie wymienionych punktów związane jest z redukcją stresu oraz z produkcją melatoniny. Stymulacja stref refleksyjnych pozytywnie wpływa na układ nerwowy, rozluźnia mięśnie i obniża puls, co pomaga się odprężyć i szybciej zasnąć. Produkt Lulisom składa się z dwóch urządzeń do rąk i z dwóch urządzeń na stopy oraz ładowarki indukcyjnej. Do pobrania na telefon jest również dostępna aplikacja do sterowania urządzeniami i analizy jakości snu. Produkt Lulisom ma charakter behawioralno-poznawczy, ponieważ zwiększa świadomość ludzi na temat jakości ich snu oraz pomaga w zmianie nawyków.

Projekt znalazł się w zestawieniu najlepszych dyplomów szkół artystycznych portalu „Font nie czcionka” w 2021.





34. Projekt produkty i aplikacji Lulisom - praca dyplomowa, autor: Olha Mielkina, 2020



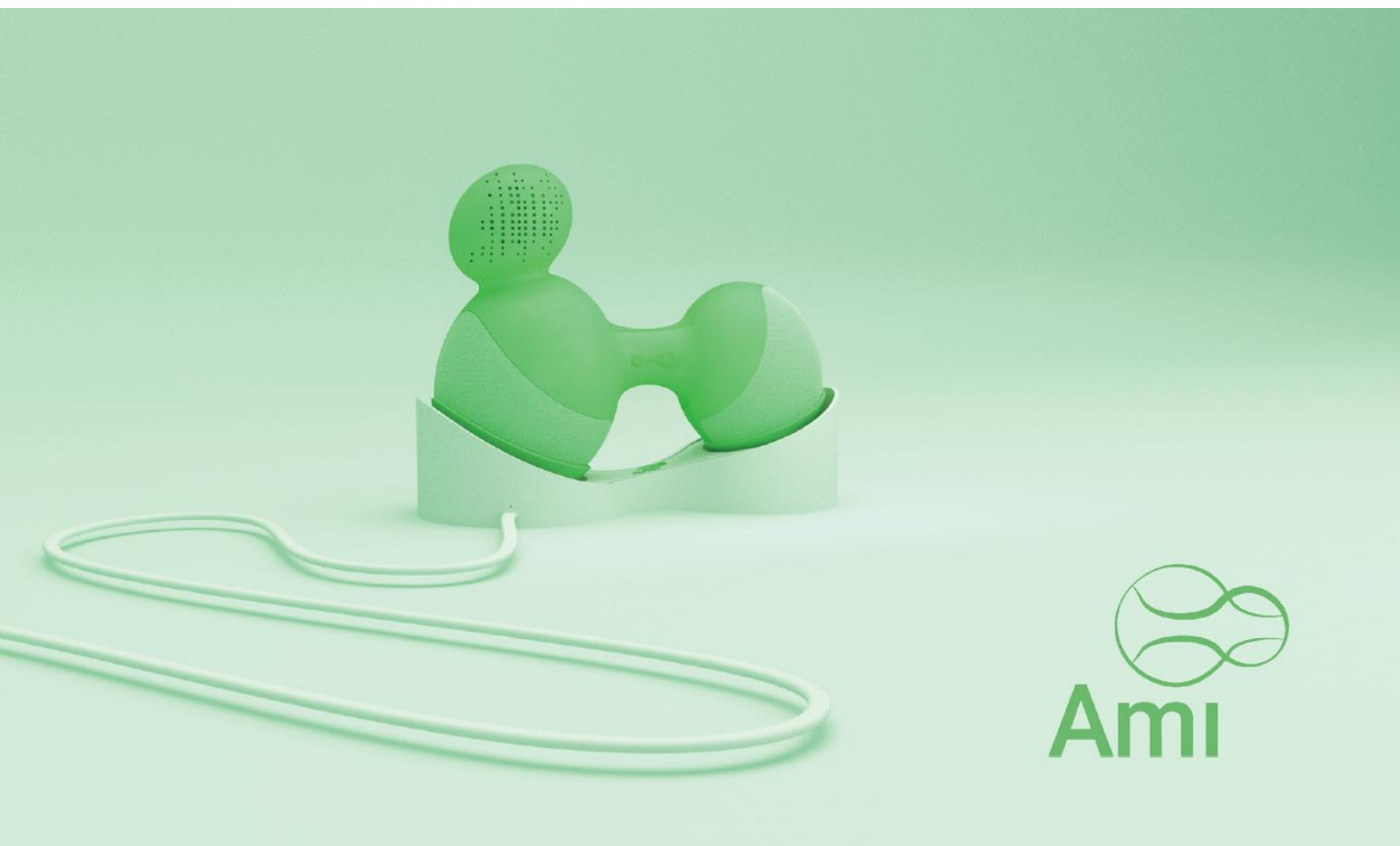
Ami

Agata Bugalska, 2020

Projekt Ami to produkt stworzony dla osób, które potrzebują być wysłuchane lub chcą słuchać innych. Jego celem jest przełamywanie barier w komunikacji i budowanie międzyludzkich więzi poprzez rozmowę. Inspiracją są przypadkowe spotkania, w których wymiana historii łączy nieznajomych.

Produkt działa jak przyjaciel, symbolizuje zaufanie i relację, a jego fizyczna interakcja (np. nagrzewanie się przy dotyku) wzmacnia poczucie bliskości. Logo projektu odzwierciedla połączenie między słuchaczem i mówcą, a także spójność wizualną z produktem i jego stacją ładującą. Ostatecznym sukcesem projektu byłoby wykształcenie w ludziach potrzeby budowania relacji na tyle, że sam produkt przestałby być potrzebny.

Projekt zakwalifikował się do konkursu Blue Drop 2020.

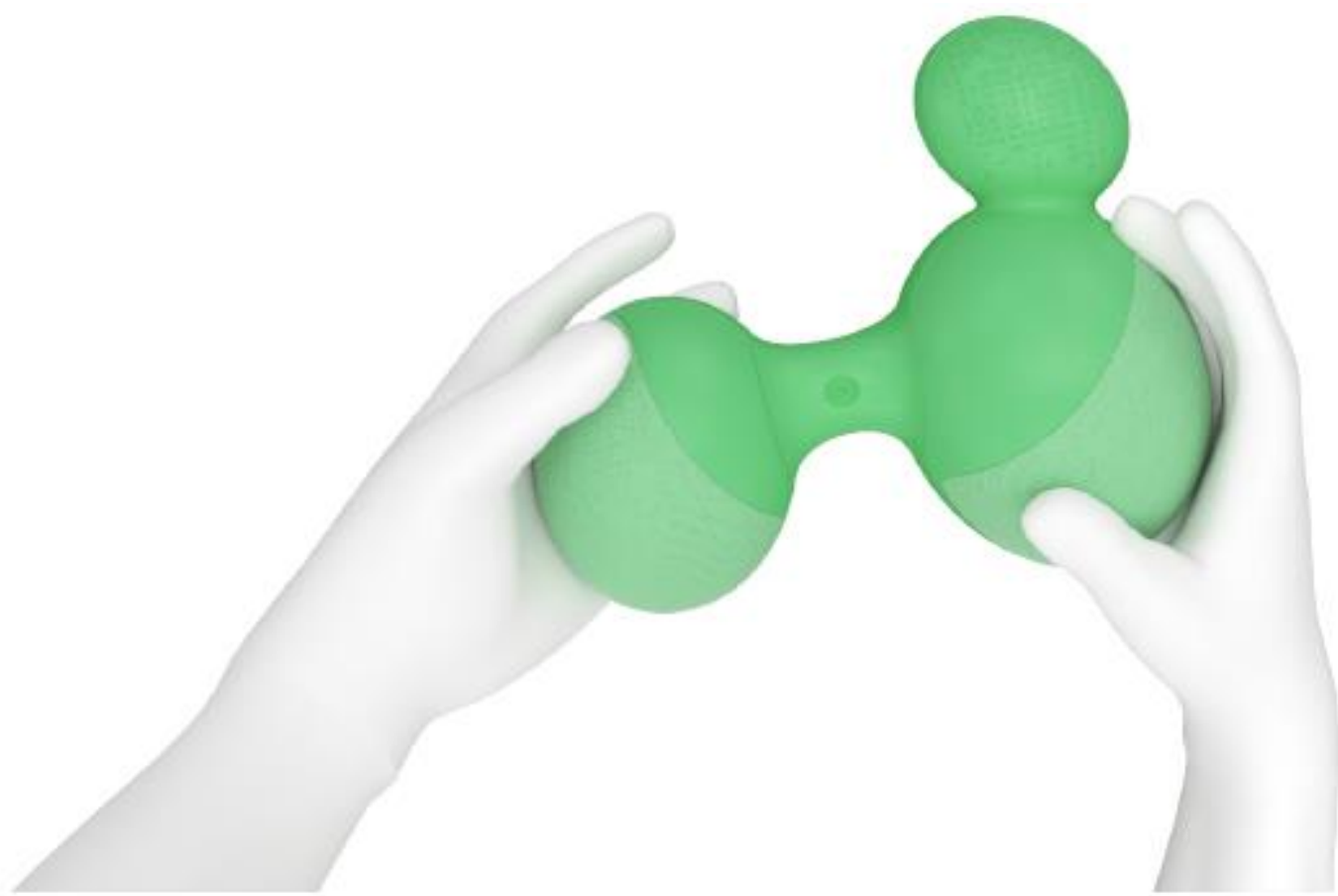


36. Projekt Ami - praca dyplomowa, autor: Agata Bugalska, 2020



37. Projekt Ami - praca dyplomowa, autor: Agata Bugalska, 2020

38. Projekt Ami - praca dyplomowa, autor: Agata Bugalska, 2020, s. 64



The Home - Projekt systemu współdzielenia przestrzeni dla społeczeństwa cyfrowych nomadów w 2035 roku

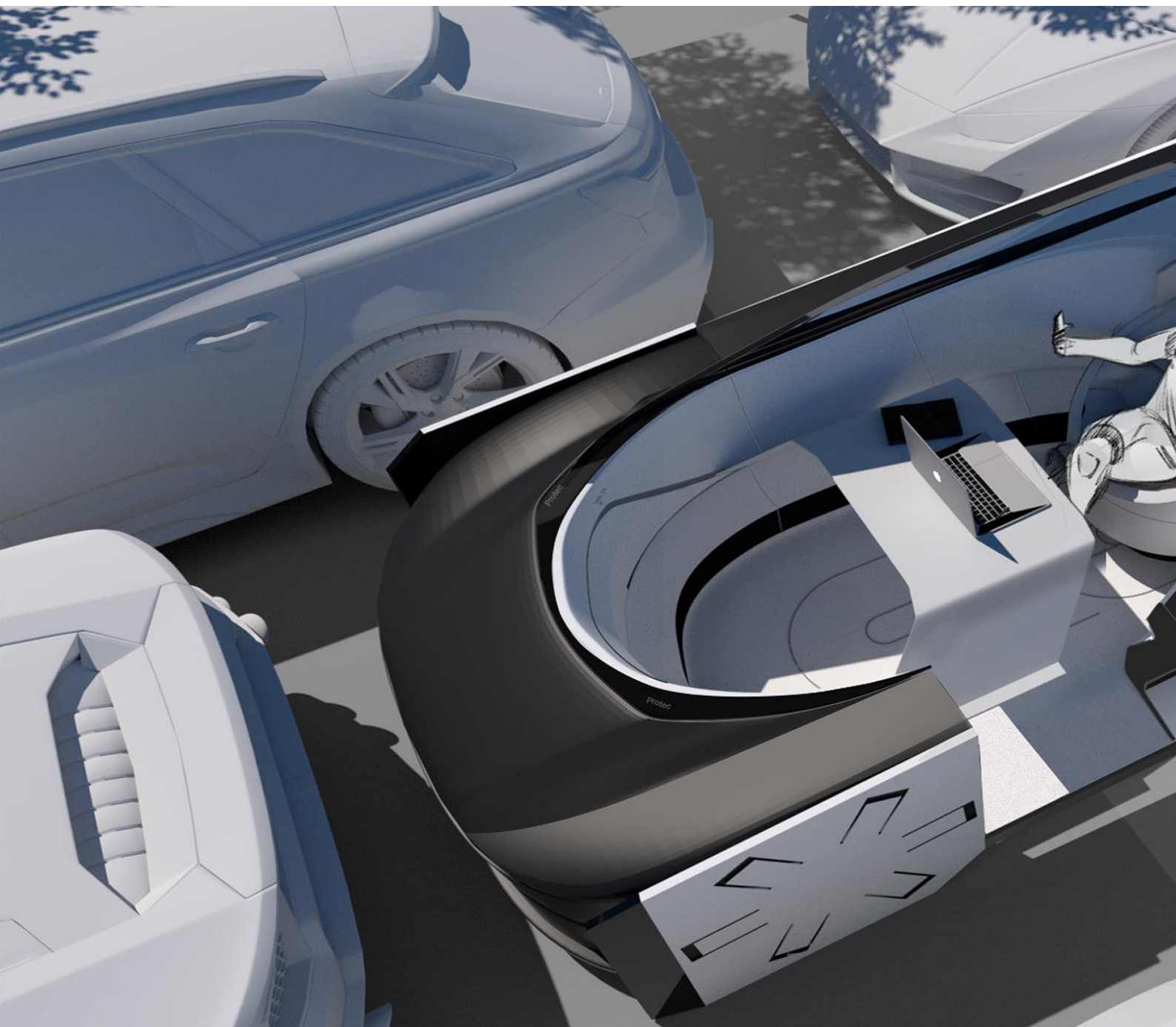
Andrii Bahriichuk, 2020

Projekt wieloelementowego systemu wspierającego mobilność i codzienne funkcjonowanie cyfrowych nomadów, czyli osób wykonujących pracę zdalną. System ten integruje aplikację umożliwiającą rezerwację i zakup usług związanych z wynajmem przestrzeni mieszkalnych, środków transportu, a także dostępem do systemu szaf przechowalniczych oraz komfortowych siedzisk. Celem jest stworzenie kompleksowego rozwiązania, które odpowiada na potrzeby cyfrowych nomadów, zapewniając im wygodę i elastyczność w codziennym życiu i pracy oraz w podróżowaniu.

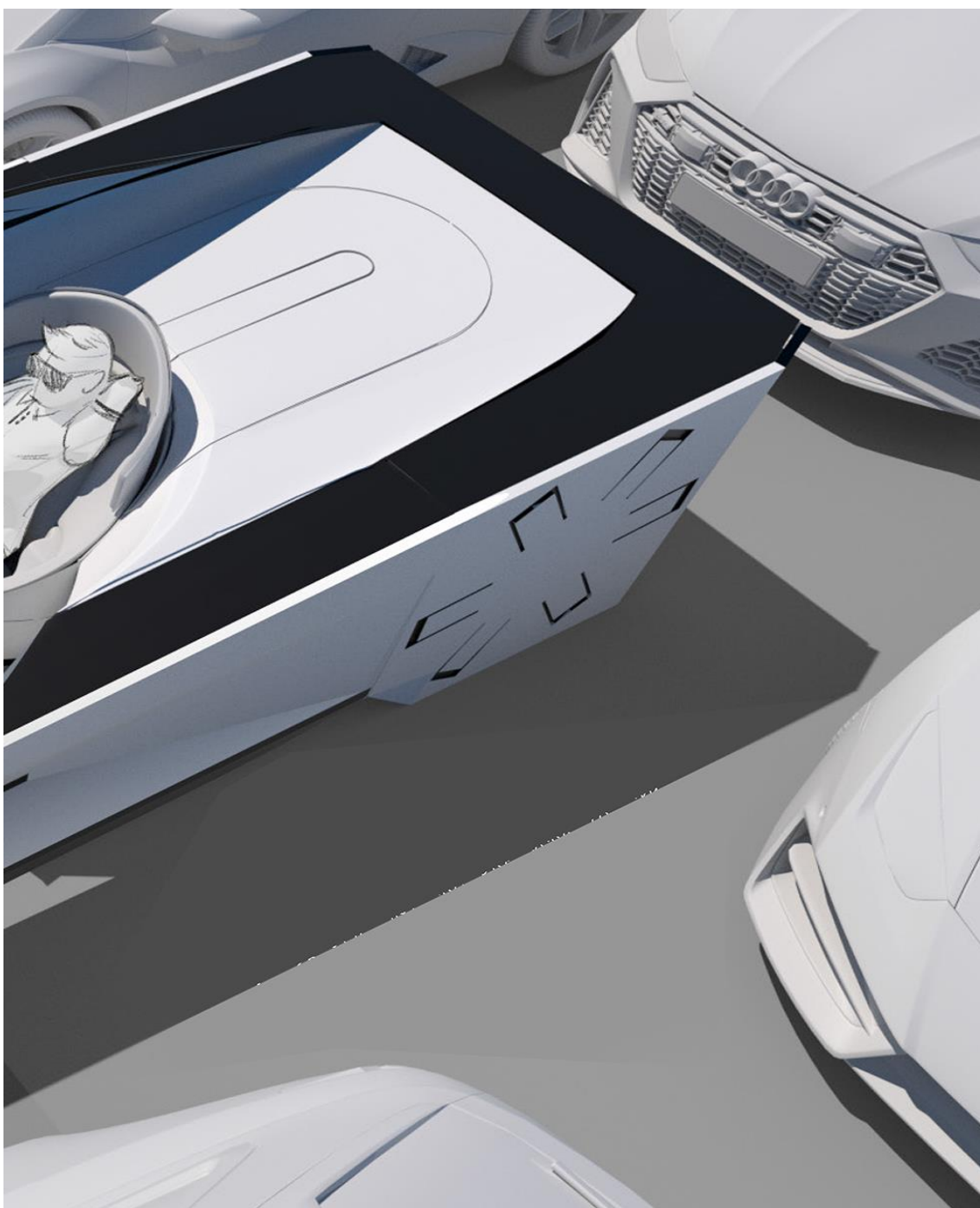
39. Wizualizacja ilustrująca składowe projekt The Home - praca dyplomowa, autor: Andrii Bahriichuk, 2020, s. 66 (góra)

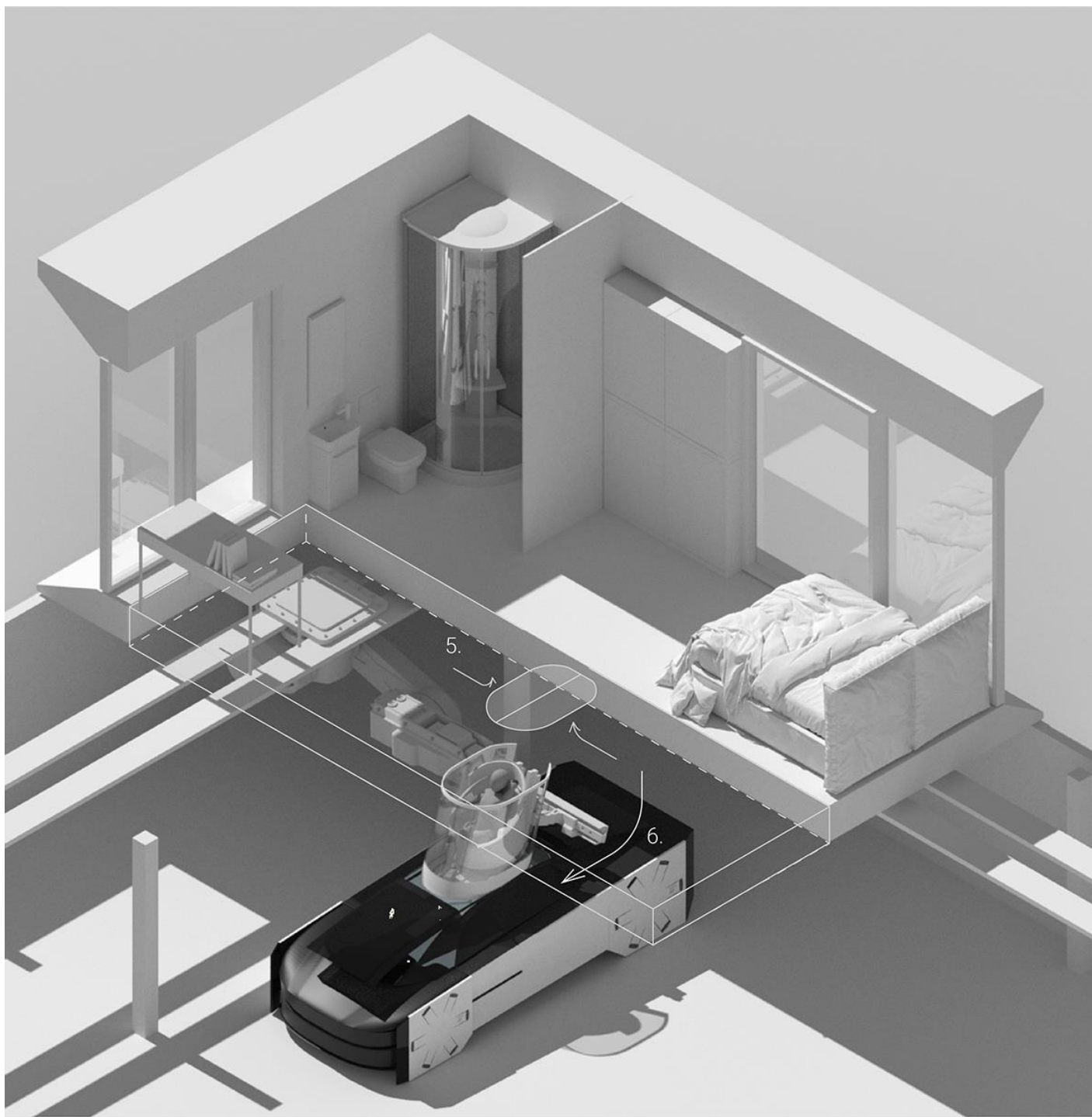
40. Wizualizacja środka transportu The Home - praca dyplomowa, autor: Andrii Bahriichuk, 2020, s. 66 (dół)



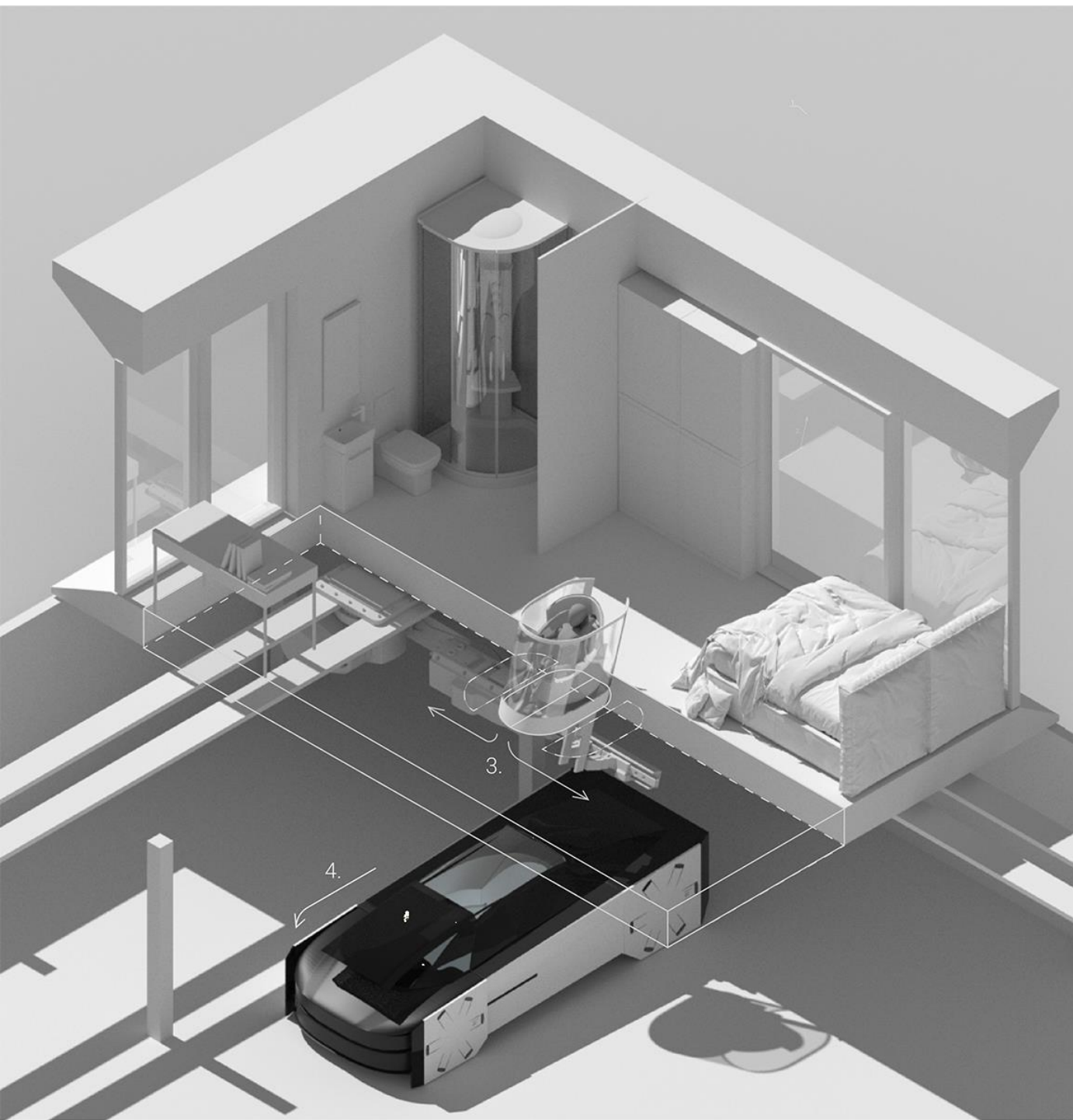


41. Wizualizacja środka transportu The Home - praca dyplomowa, autor: Andrii Bahriichuk, 2020





42. Wizualizacja modułu mieszkalnego The Home - praca dyplomowa, autor: Andrii Bahriichuk, 2020



43. Wizualizacja modułu mieszkalnego The Home - praca dyplomowa, autor: Andrii Bahriichuk, 2020

Daglig - Projekt systemu dla usprawnienia samodzielnego spożywania posiłków przez osoby hospitalizowane

Zuzanna Chmura, 2020

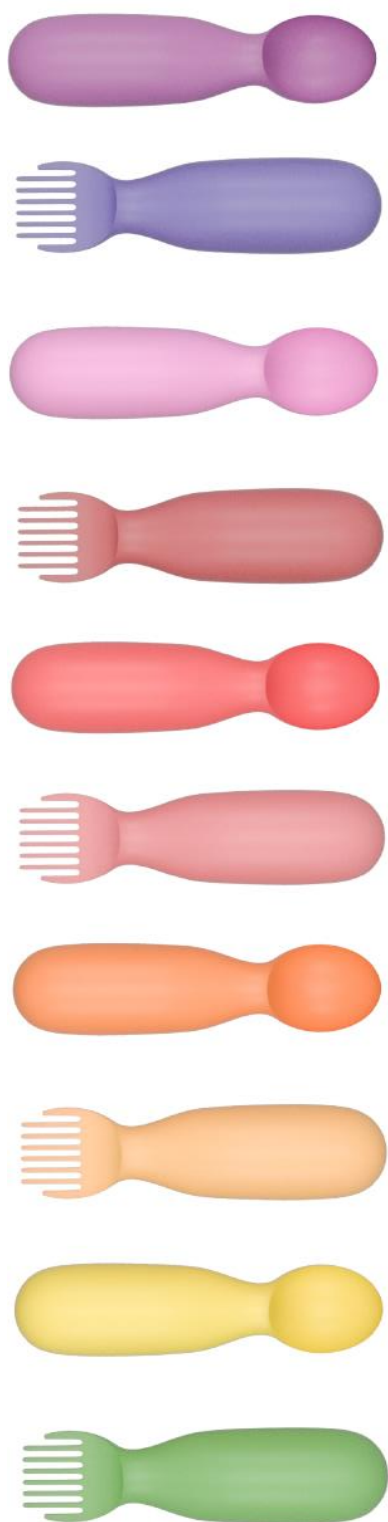
Projekt składa się z kubka ze stojakiem, sztućców, talerza z przegrodami oraz pokrywy ze schowkiem na nóż i widelec, a także miski z pokrywą i miejscem na łyżkę oraz chleb. Przedmioty są skierowane do pacjentów szpitali, ponieważ osłabienie utrudnia im samodzielne jedzenie bez pomocy pielęgniarek lub rodziny. Formy zostały dostosowane do pracy z ręką, która się zgina, zarówno u osób praworęcznych, jak i leworęcznych, wspomagając rehabilitację szpitalną. Jedząc samodzielnie, pacjenci mają kontrolę nad procesem jedzenia, temperaturą posiłku oraz czasem. Naczynia mają zaokrąglone kształty oraz podwójne ścianki izolujące przed wysoką temperaturą. Ścięty brzeg miski ułatwia picie, a jej asymetryczna ścianka umożliwia wybieranie zupy ruchem okrężnym. Talerz składa się z trzech przegródek na jedzenie sypkie, w całości i płynne. Pokrywki zapobiegają wychładzaniu się posiłków, pełnią także funkcję schowka na sztućce i chleb. Uchwyty łyżki, noża i widelca zostały dopasowane do dłoni, ułatwiając obracanie nimi pod każdym kątem. Uwypuklony kształt kubka zapobiega jego zsunięciu się z ręki, wspomagany przez uchwyt. Część wewnętrzna zatrzymuje stópek w miejscu. Projekt został opracowany do produkcji w technologii druku 3D, co pozwala zmniejszyć koszty produkcji pojedynczego zestawu.



44. Projekt systemu Daglig do usprawnienia samodzielnego spożywania posiłków przez osoby hospitalizowane, autor: Zuzanna Chmura, 2020



45. Projekt systemu Daglig – proces użytkowy, autor: Zuzanna Chmura, 2020



46. Projekt systemu Daglig – kolorystyka, autor: Zuzanna Chmura, 2020

ERGO NOMIA



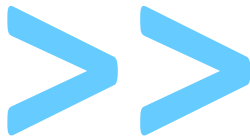
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, Wydział Wzornictwa, 2 rok, 3 rok

Zajęcia z ergonomii mają na celu wyposażenie studentów w wiedzę oraz umiejętności niezbędne do projektowania produktów, przestrzeni i systemów, które są komfortowe, bezpieczne i dostosowane do potrzeb użytkowników. Podstawą tych zajęć jest zrozumienie interakcji między człowiekiem a otoczeniem, zarówno w kontekście fizycznym, jak i psychologicznym.

W trakcie zajęć studenci poznają zasady projektowania, które uwzględniają różnorodność użytkowników, ich potrzeby, ograniczenia fizyczne. Uczą się analizować, jak czynniki takie jak postawa ciała, ruchy, siły czy percepcja wpływają na komfort, zdrowie i efektywność użytkownika. Studenci poznają zagadnienia adaptacji przedmiotu do ręki, uczą się korzystać z atlasu antropometrycznego. Szczególny nacisk kładziony jest na projektowanie z myślą o użytkownikach o różnych potrzebach, takich jak osoby starsze, niepełnosprawne czy dzieci.

Na zajęciach z ergonomii studenci mieli okazję przeżyć doświadczenie, które pozwoliło im lepiej zrozumieć wyzwania, z jakimi mierzą się osoby z różnymi niepełnosprawnościami. W ramach jednej z aktywności, studenci mieli możliwość poruszania się na wózkach inwalidzkich, co pozwoliło im organoleptycznie poczuć, jak trudne może być codzienne funkcjonowanie osób niepełnosprawnych ruchowo. Dodatkowo, studenci uczestniczyli w wystawie "Niewidzialna Wystawa", która pozwoliła im poczuć, jak wygląda świat osób niewidomych. To doświadczenie było dla nich nieocenioną lekcją w zakresie empatii oraz projektowania z myślą o osobach o różnych ograniczeniach percepcyjnych.

Te aktywności stanowią ważny element procesu nauki przez doświadczenie, który był fundamentem prowadzonych zajęć. Pozwalają one studentom lepiej zrozumieć, jak projektowanie produktów, przestrzeni czy usług może wpływać na komfort, bezpieczeństwo i jakość życia różnych grup użytkowników.

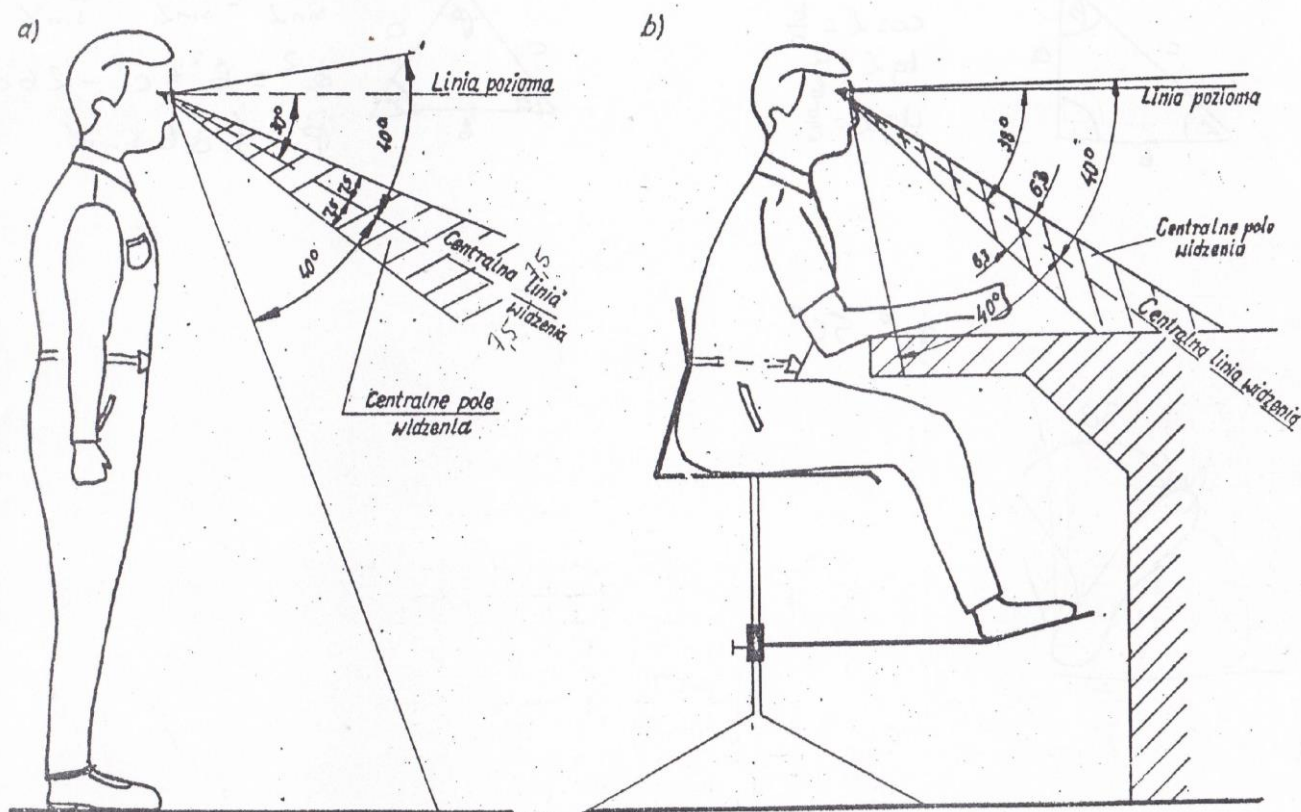


ZADANIE 1: ZADANIA Z UŻYCIEM ATLASU ANTROPOMETRYCZNEGO

Na zajęciach studenci zapoznają się z atlasem antropometrycznym jako narzędziem służącym do analizy wymiarów ciała ludzkiego w różnych grupach populacyjnych. Uczą się nie tylko odczytywania i interpretowania danych, ale także określania grup docelowych oraz wyciągania trafnych wniosków na podstawie zgromadzonych informacji.

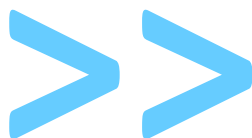
Podczas zajęć poznają metody pracy z atlasem, analizują zależności między poszczególnymi parametrami antropometrycznymi oraz zdobywają umiejętność praktycznego wykorzystania tych danych w projektowaniu. Zrozumienie specyfiki wymiarów ludzkiego ciała pozwala im dostosowywać produkty, ergonomiczne rozwiązania czy przestrzenie użytkowe do potrzeb różnych użytkowników.

Dzięki pracy z atlasem studenci rozwijają umiejętności niezbędne w takich dziedzinach jak projektowanie przemysłowe, ergonomia, inżynieria biomedyczna czy architektura wnętrz. Poznają znaczenie precyzyjnych pomiarów i ich wpływ na komfort oraz funkcjonalność projektowanych rozwiązań.



Rys. 10. Normalne pole widzenia: a) w pozycji stojącej, b) w pozycji siedzącej

48. Pole widzenia. „Atlas antropometryczny dorosłej ludności Polski dla potrzeb projektowania”, autor: Anna Batogowska, Jerzy Słowikowski, 1983.



ZADANIE 2:

POZNANIE PRZEZ DOŚWIADCZANIE

W ramach zajęć wdrożyłam cykl spotkań i wizyt w miejscach związanych z osobami z niepełnosprawnościami, takimi jak niepełnosprawność wzrokowa i ruchowa. Celem tych działań było umożliwienie studentom lepszego zrozumienia barier, z jakimi na co dzień mierzą się osoby z ograniczeniami w poruszaniu się i widzeniu.

Jednym z kluczowych elementów cyklu było odwiedzenie placówki, w której studenci mieli możliwość wypożyczenia wózków inwalidzkich i samodzielnego doświadczania trudności związanych z poruszaniem się w przestrzeni publicznej. Dzięki temu mogli lepiej zrozumieć wyzwania, z jakimi codziennie borykają się osoby z niepełnosprawnością ruchową. Spotkania obejmowały również bezpośrednie rozmowy i wymianę doświadczeń z osobami poruszającymi się na wózkach.

Jednym z kolejnych zadań, realizowanych w parach, było przebycie drogi z miejsca zamieszkania do szkoły w warunkach symulujących ograniczoną sprawność wzrokową: jedna osoba wcielała się w rolę osoby niewidomej, druga pełniła funkcję przewodnika. Celem ćwiczenia było empatyczne doświadczenie tej sytuacji oraz identyfikacja momentów, w których pojawiał się potencjał do projektowych interwencji.

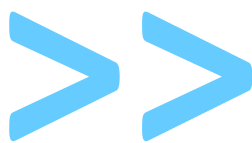
Kolejnym istotnym punktem programu była organizacja wyjazdu do Warszawy na „Niewidzialną Wystawę”. To unikalne wydarzenie, prowadzone przez osoby niewidome, pozwala odwiedzającym wczuć się w sytuację osób z niepełnosprawnością wzrokową i zrozumieć ich codzienne wyzwania. Wizyta obejmowała nie tylko zwiedzanie wystawy, ale również krótkie wykłady oraz zapoznanie studentów z przedmiotami ułatwiającymi życie osobom niewidomym.

Efektem cyklu spotkań i doświadczeń miało być rozwinięcie empatii i czujności projektowej u studentów.

NIEWIDZIAŁNA WYSTAWA



www.niewidzialno.pl +48 504 324 444 Pn-Pt. 12-20 Sob. Nd. 10-20



ZADANIE 3:

BADANIE STOPNIA ADAPTACJI PRZEDMIOTU DO RĘKI I DOKONANIE KOREKTY PRODUKTU.

Studenci wybierają dowolny przedmiot codziennego użytku, który trzyma się w dłoni, na przykład długopis, gólarke, śrubokręt. Ich zadaniem jest przeanalizowanie, jak dany przedmiot dopasowuje się do ręki, jakie jego cechy wpływają na komfort użytkowania oraz czy istnieją elementy utrudniające jego obsługę. W ramach badania ergonomii studenci mogą posłużyć się analizą uchwytu, pomiarami dłoni i obserwacją użytkowników.

Po przeprowadzeniu analizy krytycznej wskazują mocne i słabe strony przedmiotu pod kątem ergonomii, funkcjonalności i wygody użytkowania, a następnie proponują zmiany mające na celu poprawę jego formy. Modyfikacje mogą obejmować zmianę kształtu, materiału, faktury powierzchni lub dodanie wyprofilowanych uchwytów, co zwiększy komfort użytkowania.

Na podstawie wniosków studenci opracowują nową, ulepszoną wersję przedmiotu i przedstawiają ją w formie rysunku, modelu cyfrowego lub makiety fizycznej. Swoją pracę podsumowują, porównując pierwotną wersję produktu z ulepszonym projektem i opisując wprowadzone zmiany oraz ich wpływ na ergonomię i użytkowanie.



50. Adaptacja przedmiotu do ręki, autor: Aleksandra Chroń, 2018



51. Badanie stopnia adaptacji przedmiotu do ręki, autor: Sara Boś, 2019, s. 83
52. Badanie stopnia adaptacji przedmiotu do ręki, autor: Karolina Łaski, 2019, s. 83
(prawy, górny róg)
53. Badanie stopnia adaptacji przedmiotu do ręki, autor: Joanna Mateja, 2019, s. 83
(lewy, górny róg)
54. Badanie stopnia adaptacji przedmiotu do ręki, autor: Julia Chudzik, 2019, s. 83
(lewy, dolny róg)

MODELO WANIE I DRUK 3D

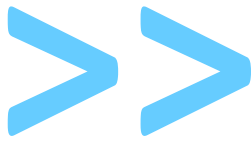


**Uniwersytet Humanistycznospołeczny
Szkola Wyższa Psychologii Społecznej
SWPS w Warszawie,
Wydział Psychologii, 3 rok**

Zajęcia z projektowania i tworzenia modeli w oparciu o druk 3D stanowią kluczowy element w procesie nauki nowoczesnych metod projektowania. Studenci uczą się, jak tworzyć cyfrowe modele, które następnie mogą zostać przekształcone w fizyczne prototypy za pomocą drukarki 3D. Druk 3D staje się nieocenionym narzędziem, które umożliwia szybkie testowanie idei, weryfikowanie rozwiązań i prototypowanie w sposób szybki, precyzyjny i efektywny.

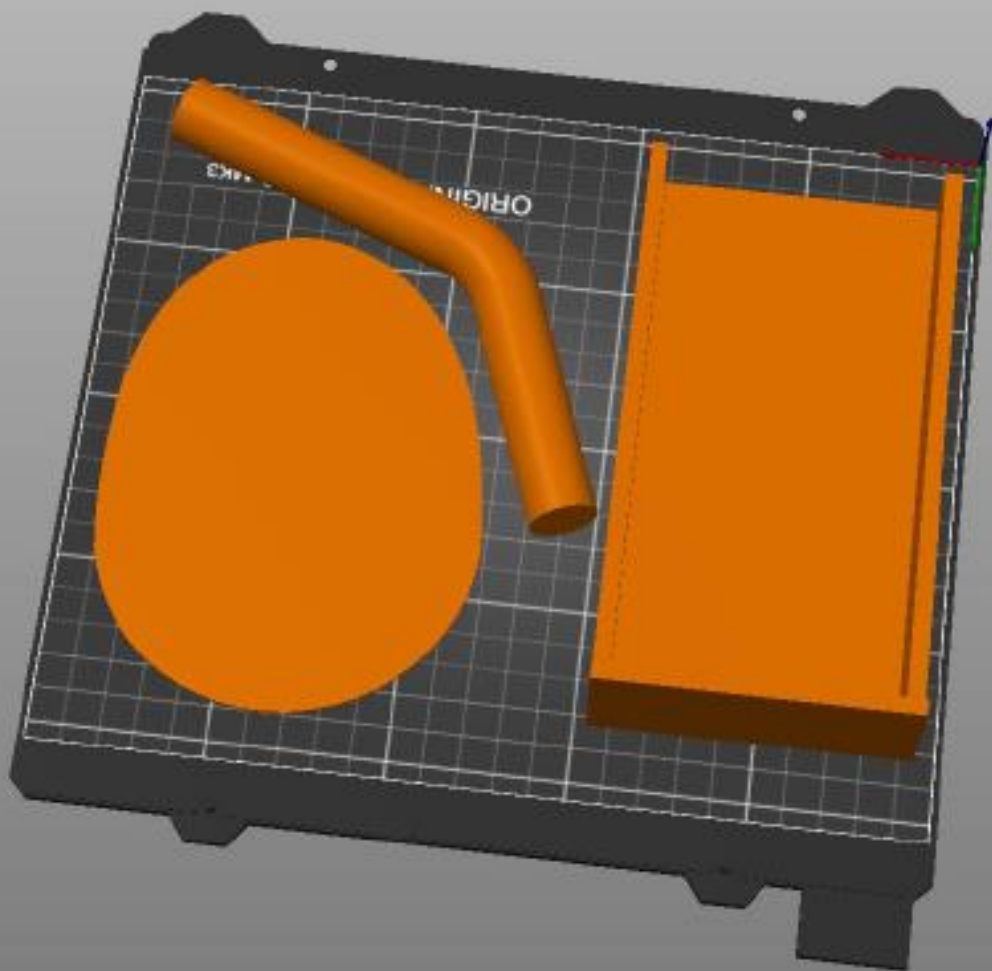
Na tych zajęciach studenci nie tylko poznają techniczne aspekty druku 3D, takie jak różne technologie druku (FDM, SLA, SLS) czy dobór materiałów, ale również uczą się projektować w sposób, który uwzględnia ograniczenia i możliwości tej technologii. Zajęcia są skupione na rozwoju umiejętności tworzenia funkcjonalnych, estetycznych i wykonalnych modeli, które mogą być realizowane za pomocą druku 3D, co pozwala na pełną kontrolę nad procesem produkcji.

Druk 3D pozwala na eksperymentowanie z różnymi kształtami, materiałami i strukturami, co rozwija kreatywność studentów i pozwala na realizację nawet najbardziej skomplikowanych koncepcji projektowych. To narzędzie staje się podstawą w procesie przejścia od pomysłu do prototypu, umożliwiając szybkie prototypowanie i testowanie w rzeczywistych warunkach.



ZADANIE 1: ZAPROJEKTUJ A NASTĘPNIE WYMODELUJ I WYDRUKUJ PRODUKT WSPIERAJĄCY UŻYCIE TELEFONU/SMARTFONU.

Studenci mieli za zadanie przeanalizować codzienne czynności w swoim otoczeniu, zwracając szczególną uwagę na sposób, w jaki korzystają z telefonu. Celem obserwacji było określenie, czy w ramach tego urządzenia można zidentyfikować interesujące wartości oraz potencjał projektowy. Po dokonaniu analizy studenci przeprowadzili badanie projektowe, które obejmowało zidentyfikowanie problemu, określenie profilu użytkownika, wyciągnięcie rekomendacji projektowych oraz stworzenie szkiców koncepcyjnych. Następnie wykonali modele wstępne przy użyciu dostępnych materiałów, takich jak tektura czy plastelina. W kolejnym etapie uczestnicy zostali zapoznani z podstawami modelowania 3D, a na podstawie wcześniej przygotowanych szkiców i prototypów stworzyli cyfrowe modele w programie SolidWorks. Gotowe projekty zostały następnie wydrukowane na drukarce Prusa 3D i przetestowane w celu zweryfikowania ich funkcjonalności oraz zgodności z założeniami zadania. Cały proces pozwolił studentom na rozwinięcie umiejętności analitycznych, kreatywnego myślenia oraz pracy nad kompleksowym cyklem projektowym - od identyfikacji problemu po stworzenie i przetestowanie gotowego modelu. Kluczowymi umiejętnościami było poznanie programu do modelowania 3D oraz technologii drukowania.



56. Printscreen z programu Prusa Slicer, autorzy: Julia Kopeć, Dominika Wawrzyniak, 2023



57. Wydruk 3D produktu wspomagającego wykonywanie treningów ze sztangą, autorzy: Aleksander Dębowski, Adrian Krzciuk, Przemysław Nowak, 2023



58. Wydruk 3D produktu wspomagającego wykonywanie zakupów, autorzy:
Zuzanna Badzyńska, Krzysztof Szmygin, Agata Kapelańska, 2023



59. Prototyp produktu wspomagającego użycie smartfona w medycynie, autorzy: Magda Franjo, Monika Karnowska, Marcin Kwiatkowski, 2023 (lewy)

60. Model produktu wspierającego przygotowywanie posiłków, autorzy: Aleksandra Michalska, Gabriela Jaczyńska, Wojciech Mazurkiewicz, 2023 (prawy)



61. Wydruk 3D produktu wspomagającego użycie smartfony na budowie, autorzy: Klara Pałuba, Gosia Zamora, Maja Blokowska, 2023, (góra)

62. Pretotyp produktu wspomagającego użycie smartfony na budowie, autorzy: Klara Pałuba, Gosia Zamora, Maja Blokowska, 2023, (dół)



DIDAC TICS/ WERSJA ANGIEL SKA

Scientific institutions

I understand design as a form of art that has a real impact on everyday life. That is why I believe that in the educational process, it is not only important to pass on knowledge, but above all to inspire students to think independently, encourage them to experiment, and nurture their individuality. The unique approach of each student is what gives strength and diversity to design. Art - including applied art - has a profound influence on progress. As Albert Einstein once said:

"Imagination is more important than knowledge. For knowledge is limited, whereas imagination embraces the entire world."

Design not only solves problems but also shapes new ways of thinking. That's why without art - understood also as design - there can be no true development. This approach to education calls for the creation of original teaching programs that respond to the real challenges of contemporary design.

I believe that the role of an educator is not only to pass on knowledge, but above all to create a space for experimentation, asking questions, and finding one's own solutions. Therefore, it is crucial that the curriculum be flexible, up-to-date, and rooted in design practice - one that confronts students with reality and teaches them to take responsibility for their decisions.

Władysław Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź, Institute of Design

The scope of the classes I conducted at the Design Process Studio at the Academy of Fine Arts in Łódź was the result of my own concept, developed based on my professional experience as a designer. My design practice had a key influence on shaping the course curriculum, which combined the theoretical foundations of process design with the practical challenges designers face in real-life conditions.

This allowed me to independently set expectations, select literature, and develop a program that not only conveyed theoretical knowledge but also actively engaged students in research and hands-on activities related to designing and implementing design processes.

As an educator, I work with students to develop their design skills, teaching them to think and act through experience. In my studio, design is not abstract theory disconnected from reality it is a process that requires experimentation, research, strategy building, modeling, and ultimately, testing solutions. Each project is a path through which students learn to analyze,

draw conclusions, and consistently transform ideas into concrete, functional outcomes. The curriculum I created incorporated all these elements, emphasizing a practical approach that merges creativity with real-world demands and challenges.

There is no design without process. The process gives rhythm to the work, helps avoid arbitrary decisions, and leads to tangible results. With my students, we start by understanding the problem and its context, then build a strategy, search for inspiration, and study user needs. This is followed by the modeling and prototyping phase not only digitally, but above all manually. Students work with materials, build physical models, and test them in real-world conditions. This hands-on approach helps them grasp the limitations and possibilities of design nothing teaches better than personal experience.

Research is the foundation of good design. A good idea alone is not enough one must know what it's built upon. That's why, starting from their second year of studies, my students work with academic and market research, learning how to conduct interviews, make observations, and analyze data. In this way, design becomes not just a creative act, but a responsible process in which every decision is justified.

As an educator, I place strong emphasis on student independence, particularly in the third year, when students reach a level that allows them to consciously apply the knowledge they've gained and develop their own methods. At this stage, I introduce group work, which is not only an effective way to design but also a valuable lesson in collaboration. Working in teams teaches students key skills essential to the design profession.

Firstly, it develops communication skills students must clearly express their ideas, listen to others, and find common language with their teammates. Secondly, it teaches negotiation and compromise design is not a solo act, and the ability to reach shared solutions is extremely valuable. Thirdly, it builds a sense of responsibility every team member has a role and is accountable for a specific part of the project.

Students also learn time management, task delegation, and project organization all crucial in their future professional careers. Group work allows them to experience how diverse competencies complement each other. Often, teams include students with different strengths one may excel at data analysis, another at drawing, and yet another at presenting ideas. This environment encourages learning from one another and developing skills that one might not gain when working in isolation.

Thanks to this format, students gain a better understanding of how the design industry functions they realize that design is a collaborative process, built on the exchange of ideas and testing different approaches. It's a natural preparation for future work in design teams, and a critical step in building their own identity as designers.

Another important aspect of my teaching practice is developing proficiency with design tools. But it's not only about ready-made solutions graphic software, 3D modeling, or analytical tools. Students also learn how to create their own working methods they develop testing systems, experiment with materials, and build their own tools for analysis and prototyping. This gives them independence and allows them to build a personal design toolkit.

Design is also a dialogue with oneself, with users, and with other professionals. That's why consultations are a key element of my teaching. We regularly hold sessions where students present their ideas, receive constructive feedback, and learn to be open to diverse perspectives. I also encourage them to reach out to experts outside the university manufacturers, engineers, researchers. This teaches them that design is a collaborative process, and that diverse points of view enrich the project.

My professional and academic background combines different cultures and approaches to design. I've worked in design studios in Spain and Italy, and studied in Portugal these experiences allow me to show students various ways of thinking about design, and to teach them flexibility and openness.

In my studio, students can carry out projects across different design domains from product design (3D), to visual communication (2D), to system and application design. It's a space where we emphasize creativity, experimentation, and identifying real needs of future users. Students are not limited to working within the university walls they conduct field research, confront their ideas with reality, talk to users, analyze context, and test their design assumptions in real environments.

I use a variety of teaching methods lectures, exercises, workshops, individual and group consultations. I don't teach theory detached from practice. My method is: "listen, absorb, apply." Only through personal experience can one truly understand design.

The best evidence that my teaching methods are effective are the successes of my students. In the Marmite design competition "Water Consciousness" and "The Washbasin of the Future," which we carried out in my studio, Aleksandra Kropidłowska won 2nd place in the "Water Consciousness" category with her project "Milo," and Zofia Kobus won 3rd place with "Oval." Additional distinctions went to Julia Jędrożkowiak and Maria Jaworska. Olga Mielkina, for her bachelor's thesis "Lulisom," was recognized by the design platform "Font Nie Czcionka" as the author of one of the best graduation projects in Poland. These achievements show that a practical approach to education brings real, measurable results.

I teach through process from initial research and exploration, through conceptual design, modeling, and manual prototyping, to testing and implementation. Students work with their hands, get to know materials, learn from mistakes, and improve their projects. Creation is

a process of continuous learning, and I aim to accompany them in this journey showing them how to design wisely, responsibly, and consciously.

Teaching Experience

Design Processes

Bachelor's Diploma Seminar, 3rd year, Feb 2025 - Jun 2025

- thesis advisor

Design Processes

Bachelor's Pre-Diploma Seminar, 3rd year, Oct 2024 - Feb 2025

- thesis advisor

Design Processes

Full-time BA Design Program, 2nd year, Oct 2024 - Jun 2025

Full-time BA Design Program, 3rd year, Oct 2024 - Feb 2025

- course coordinator

Design Processes

Bachelor's Pre-Diploma Seminar, 3rd year, Oct 2022 - Feb 2023

- thesis advisor

Design Processes

Full-time BA Design Program, 2nd year, Oct 2022 - Feb 2023

Full-time BA Design Program, 3rd year, Oct 2022 - Feb 2023

- course coordinator

Design Processes

Bachelor's Pre-Diploma Seminar, 3rd year, Oct 2020 - Feb 2021

- thesis advisor

Design Processes

Full-time BA Design Program, 2nd year, Oct 2020 - Jun 2021

Full-time BA Design Program, 3rd year, Oct 2020 - Feb 2021

- course coordinator

Interaction Design

Bachelor's Diploma Seminar, 3rd year, Feb 2019 - Jun 2020

- thesis advisor

Design Processes

Bachelor's Pre-Diploma Seminar, 3rd year, Oct 2019 - Feb 2020

- thesis advisor

Design Processes

Full-time BA Design Program, 2nd year, Oct 2019 - Jun 2020

Full-time BA Design Program, 3rd year, Oct 2019 - Feb 2020

- course coordinator

Design Fundamentals II

Full-time BA Design Program, 1st year, Feb 2019 - Jun 2019

- course coordinator

Additional Design Activities

Facilitating design sessions with students for the "Conscious Design" exhibition during WantedDesign Brooklyn 2019 (USA), Feb - May 2019

- course co-leader (with Karol Janiak)
- academic support: PhD Anna Miarka, PhD Rafał Dobruchowski, PhD Bogusław Krzciuk, PhD Rafał Szrajber

Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław Faculty of Design

I began my academic teaching career at the Faculty of Design at the Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław, where I taught ergonomics between 2017 and 2019. Since 2019, my teaching activities have been connected with the Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź - first as an assistant professor in the Bachelor's program at the Institute of Design on the Faculty of Design Arts, where from September 2019 to June 2020 I taught design basics to first-year students. Since September 2020, I have been running the "Basic Design Studio"

for second- and third-year students, and this institution has become my main place of academic employment.

Thanks to differences in academic calendars, I also had the opportunity to teach 3D design and printing at the Faculty of Psychology at SWPS University in Warsaw. Between 2022 and 2023, I conducted a short, yet valuable series of classes there. As an assistant professor, I have worked with students from various public and private universities, teaching both undergraduate and graduate courses. My teaching portfolio includes subjects such as ergonomics, design basics, product design, and 3D modeling, and I have supervised over five Bachelor's theses.

The scope of the ergonomics classes I taught at the Academy in Wrocław from 2018 to 2020 was based on my own original curriculum, developed from my professional practice. As someone who works daily in the field of design, I focused on combining theory with practice, addressing real-life challenges encountered in the design process. This professional experience allowed me to set appropriate requirements, select relevant literature, and create a course program that effectively introduced students to ergonomics while developing their practical skills and sensitivity to the needs of various users.

When teaching ergonomics at the Academy in Wrocław, my goal was not only to provide theoretical knowledge but also to foster a practical understanding of the challenges posed by this field. I wanted students to independently recognize barriers faced by people with different needs and how design can help overcome them. The classes included workshops, hands-on exercises, and lectures. Additionally, I took students to various locations to let them experience ergonomics firsthand.

One such place was the Special Education and Training Center in Wrocław, where students had the chance to learn about the obstacles faced by wheelchair users. This visit helped them better understand the challenges of designing spaces and objects for people with limited mobility.

Another powerful experience was the "Invisible Exhibition" in Warsaw, which I took my students to so they could physically experience the world of the blind. The exhibition was full of challenges and prompted reflection on how blind people perceive space, and how design can meet their needs by creating accessible and comfortable environments.

Experiences like these were aimed not only at expanding theoretical knowledge but also at developing empathy and awareness of responsible design that considers the needs of all users. For me, as an educator, it is essential that students search, experience, and respond on their own.

Ergonomics

Full-time Master's studies, 2nd year, 10.2019 – 6.2020

Full-time Master's studies, 3rd year, 10.2019 – 6.2020

- course coordinator

Ergonomics

Full-time Master's studies, 2nd year, 10.2018 – 6.2019

Full-time Master's studies, 3rd year, 10.2018 – 6.2019

- course coordinator

SWPS University of Social Sciences and Humanities in Warsaw, Faculty of Psychology.

From 2022 to 2023, I worked as an instructor at the SWPS University of Social Sciences and Humanities. I conducted classes on 3D printing, during which I taught students how to use the SolidWorks software and how to translate sketches into three-dimensional models, which they then prepared for printing. For the first half year, the classes were held remotely due to restrictions introduced because of the Covid-19 pandemic. This period was used to convey theoretical concepts related to design according to the UXD process. During in-person classes, I placed particular emphasis on time management skills throughout the process ensuring that design, file preparation, and production proceeded smoothly and efficiently. The classes were conducted as group work, so I devoted considerable attention to teaching effective task delegation within teams. I showed students how to plan and organize collaborative work so that the project schedule was adhered to and each team member could contribute to the project.

For me, this was a valuable experience because it allowed me to compare working at a private university with my experiences at a public university. It showed me the differences in educational approach, teaching methods, and class organization. This experience enriched my teaching practice and allowed me to further develop as an instructor.

Teaching Activities

3D Printing

In-person classes, 3rd year, 10/2021 - 6/2022

- course coordinator

Basics Design Classes

Władysław Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź,

Faculty of Design, 1st year of Bachelor's studies

Classes conducted jointly with Grzegorz Sowiński and Karol Janiak.

Design based on specific schemes and processes is a new challenge for many students. The first assignments are treated as "warm-up" tasks aimed at enabling instructors to assess the students' knowledge level and adapt teaching methods to the individual needs of participants. Students develop time management skills and learn to use their abilities efficiently. They gain awareness of their strengths, talents, as well as areas that require further development.

The first task is based on idea generation. Students develop skills in conducting market analysis and researching user needs. Great emphasis is placed on concept development and the process of evolving selected ideas into more advanced projects. Considering functional, aesthetic, and usability aspects, students learn to introduce changes that improve the original concepts. They acquire skills in rapid prototyping of selected concepts.

Classes are conducted in the form of individual reviews, which allows for a personalized approach to each student and adjustment of teaching methods to their needs. It is very important for students to learn how to talk about their projects, to communicate their ideas clearly, and not to be afraid to express their own opinions. Technical drawing serves as the language of communication during classes - we teach how to use it clearly and understandably to effectively illustrate processes, mechanisms, and ideas in the project. It is crucial for students to understand the relationships between technical, functional, and aesthetic aspects because only awareness of how functionality interacts with appearance allows for the creation of more coherent and well-thought-out design concepts.

Task 1:

Biomimicry - Lamp Inspired by Fruit or Vegetable,

Year 2019

The goal of the task was to design a standing lamp inspired by a fruit or vegetable, where the key focus was not on literal replication of the shape, but on analyzing and synthesizing its features. Students began by observing the form, texture, internal structure, and growth pattern of the chosen organism. Identified values such as segmentation, modularity, surface relationships, or the way light penetrates were to be translated into a functional design form.

The assignment required creative interpretation of nature and seeking inspiration beyond geometry. The final outcome was a 1:1 scale lamp made entirely of paper, which necessitated

conscious construction decisions and experimentation with the material. The project developed skills in analyzing and translating inspiration into a practical form, encouraging the search for connections between nature and design.

Task 2:

Lighter design project , Year 2019

The task involved creating an original interpretation of a lighter's shape, going through several design stages. Students began by drawing their concept, which allowed them to capture the initial idea and give it a general form. Next, they moved to hands-on work by sculpting the lighter from modeling clay, giving them the opportunity to physically engage with the shape and assess its proportions and ergonomics.

The following step was to convert the model into a digital form - for this, they used 3D modeling software to recreate their design in a virtual environment. The final stage involved preparing the model for printing and producing it on a 3D printer.

This exercise aimed to raise students' awareness of how different materials and tools influence the creative process, as well as the challenges encountered when translating concepts between analog and digital techniques.

Task 3:

Packagin inspired by flavor, Year 2019

The goal of this task was to design packaging inspired by one of the basic tastes: sweet, salty, bitter, spicy, or umami. The key was not to literally illustrate the flavor but to analyze and synthesize it, discovering its unique qualities, relationships, and effects on people, and then translating those insights into the language of form, structure, and material.

Students began by closely observing and studying the specifics of the chosen flavor. They analyzed its sensory characteristics, how it affects the senses, the associations it evokes, and the emotions it can trigger. Special attention was also given to the relationships between flavors and their mutual enhancement, balancing, and contrasting.

Identified values-such as intensity, texture, subtlety, heaviness, or lightness of sensation were to be reflected in the packaging design. Students explored ways to express flavor through form, opening mechanisms, paper texture, and the relationship between surfaces. An

important aspect was the user's interaction with the packaging - how it is discovered, touched, and the gestures involved in opening and using it.

The final outcome was a 1:1 scale packaging made of paper. This material required deliberate design choices and experimentation with paper properties, its texture, flexibility, layering, and structural possibilities.

The task developed sensory analysis skills and the ability to translate abstract sensations into physical form. It encouraged reflection on how flavors are perceived and how they influence user experience, fostering the search for new, interdisciplinary connections in design.

Task 4:

Creating a 1:1 scale model of a 330 ml Coca-Cola bottle in Cley clay

Year 2019

The task involved creating a 1:1 scale model of a 330 ml Coca-Cola bottle using Cley clay. The goal was to improve manual skills, precisely replicate proportions, and develop a sense of form and detail. Working with clay required students to be accurate, patient, and skilled in controlling the modeling process.

An additional focus was on time management and work organization, which are crucial when creating precise models. This task helped develop technical sensitivity and taught foundational workshop skills essential in industrial design.

Additional classes

Władysław Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź,

Faculty of Design, 2nd year Bachelor's studies

Classes conducted jointly with Karol Janiak

Academic support: PhD Anna Miarka, PhD Rafał Dobruchowski, PhD Bogusław Krzciuk, PhD Rafał Szrajber.

During my time at the Academy of Fine Arts in Łódź, an initiative arose to participate in a prestigious design event, the Wanted Design festival, held as part of NYCxDESIGN 2019 in New York City.

For the academy to take part and present at the event, it was necessary to create an exhibition responding to the theme "Conscious Design." Together with Karol Janiak, we were invited to organize this exhibition, which involved intensive work and regular meetings with a group of motivated students. Our role was to lead consultations, discuss topics, review projects, and provide academic and practical support at every stage of preparation.

Ultimately, the completed works needed to be developed with a cohesive visual communication approach, properly packaged, and shipped to New York to be presented to a broad international audience. Additionally, we took on responsibilities related to the logistics of organizing the students' trip to the United States to participate in the festival.

Design Processes Workshop

**Władysław Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź,
Faculty of Design, 2nd and 3rd year Bachelor's studies**

The course combines theory with practice, engaging students in research and project execution not only within the academy but also beyond. The program develops the ability to analyze problems, identify key challenges, and develop appropriate strategies for action. Students learn to navigate the entire design process from research and initial sketches to the final solution.

Each stage of the design process is treated as an integral part of a broader, organized workflow, which begins with thorough problem recognition and context analysis, providing a solid foundation for further development. Project work starts with detailed research both market and user studies allowing students to gather essential information and understand real needs. Based on this research, initial concepts are formulated and then developed through sketches and visualizations.

At this stage, designers learn to use creative methods such as brainstorming and mind mapping to generate and explore various solutions. In the next phase, students develop strategies, build structural frameworks, and model selected solutions. The modeling phase involves hands-on work, enabling the creation of prototypes that are then tested in practice. Prototyping allows iterative refinement of solutions based on real tests and feedback, which is a crucial moment in the creative process.

The entire process is grounded in theoretical knowledge gained during lectures and critiques. Theory provides tools for analyzing and evaluating ideas and supports informed design decisions. Equally important is creativity the ability to generate new ideas, experiment with different forms and approaches, and seek innovative solutions.

By combining theoretical knowledge with practical experience, students become competent designers capable of turning creative ideas into functional, realistic projects.

The classes cover various design areas, from product design to systems and interactive applications. Students conduct field research, test prototypes in real conditions, and analyze user needs. The program integrates theory and practice through lectures, workshops, exercises, and consultations. A key principle is learning through experience, which enables students to develop design skills and create solutions based on real-world challenges.

Task 1:

Design of a new piece of furniture or household appliance

Project conducted in the years: 2020, 2024, 2025

The design task involves developing a concept for a new piece of furniture or electronic device, a household appliance aimed at addressing specific user needs and solving existing problems. A key part of the work is user needs research, which enables the creation of innovative concepts that can improve comfort of life and the efficiency of everyday activities.

The design process is not limited to aesthetics but focuses on a deeper understanding of the usage context as well as the application of modern technologies in the creation process. Students learn how to creatively respond to changing social and technological needs, proposing solutions that address specific challenges.

During classes, students learn, among other things, how to conduct interviews and ethnographic observations. They develop tools such as personas, empathy maps, customer journey maps (CJM), research plans, screeners, and surveys. They are taught methods of analysis, drawing conclusions, and creating design recommendations.

Task 2:

**Design of a new piece of furniture or household appliance,
prototype creation and testing**

Project conducted in the years: 2020, 2024, 2025

The design task involves developing a new piece of furniture or household appliance following a standardized design process. The process includes building a product strategy, creating a prototype, testing, and developing the final version of the product.

Students begin by analyzing the market and identifying key values. An important part of the work is testing the prototype's functionality and ergonomics, allowing for optimization before the final model. Students document their work and learn how to prepare reports.

This task develops skills in translating a visual design into real-world conditions. The projects are largely conducted as experiments. Students gain knowledge and communication skills, as well as experience working within set deadlines.

Task 3:

“Sink of the Future,” “Water Awareness”

Project conducted in the year: 2022

This studio task was a competition organized in collaboration with Marmite, a bathroom equipment manufacturer. The work focused on deeply understanding user needs. The main part of the project involved researching user needs to develop innovative concepts that could improve comfort and the efficiency of everyday activities. The design process was not limited to aesthetics but emphasized a deeper understanding of the usage context and the integration of modern technologies in the creation process. Students learned how to creatively respond to changing social and technological needs by proposing solutions addressing specific challenges.

During the course, students learned the principles of conducting interviews and ethnographic observations. They were taught to create tools such as personas, empathy maps, customer journey maps (CJM), research plans, screeners, and surveys. They also learned methods of analysis, drawing conclusions, and making design recommendations.

Awards in the Marmite competition

“Water Awareness / Sink of the Future”:

2nd place: Aleksandra Kropidłowska, project “Milo”

3rd place: Zofia Kobus, project “Oval”

Honorable mentions were awarded to:

Julia Jędrostkowiak, project “Sink of the Future”

Maria Jaworska, project “Sink of the Future”

Task 4:

Disposable world – product design replacing disposable solutions

Task carried out in the year: 2023

The design task involves developing a concept for a new product aimed at addressing specific user needs and solving existing problems. The product's purpose is to replace a selected disposable solution. The task has an ecological aspect. The main part of the work is user needs research, which allows for creating innovative concepts. The design process does not focus solely on aesthetics but emphasizes a deeper understanding of the context of use and its environment, as well as the use of modern technologies in the creation process. Students learn how to creatively respond to changing social and technological needs by proposing solutions that address specific challenges.

During the classes, students learn the principles of conducting interviews and ethnographic observations. They also learn to create tools such as personas, empathy maps, CJM (customer journey maps), research plans, screeners, and surveys. They develop skills in analysis methods, drawing conclusions, and creating design recommendations.

Task 5:

Design of a product to facilitate the work of firefighters, police officers, paramedics, or other emergency services

Task carried out in the years: 2020, 2022, 2023, 2024, 2025

The task involves developing a new design aimed at facilitating the work of firefighters, police officers, paramedics, or emergency services. A key part of the work is a thorough investigation of the specific needs of these professional groups, which requires familiarization with the nature of their work, daily challenges, and situations they face. An important stage of the design process is conducting interviews, observations, and analyses to better understand the realities of working in emergency services.

Designing in this case cannot be disconnected from reality, so students learn how to create solutions that can practically support these services in their difficult tasks. The classes have a team-based character to develop collaboration, communication, and negotiation skills essential in the design process. Through group work, students learn to share responsibility, manage time, and jointly develop innovative solutions that have a real impact on improving the efficiency of emergency services work.

Diploma projects

Academy of Fine Arts

Władysław Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź,

Faculty of Design,

Bachelor's diploma studio, 3rd year

The aim of the diploma project in industrial design is to develop the skills necessary for conducting independent design work based on individual working methods. Key aspects of this process are purposefulness, originality, maturity, and independence in creative activities. At this stage, the role of the instructor is not to provide knowledge but to indicate possible directions of action and to identify gaps and inconsistencies in the process.

The topics undertaken often go beyond traditional industrial design, covering areas such as service design or interaction design. For this reason, consultations with external stakeholders experts in the field, manufacturers, or users are essential. This develops skills in collaboration, communication, and decision-making based on often conflicting opinions and interests.

Perro - mobile app project to increase safety for dogs and their owners

Magdalena Białoskórska, 2025

The mobile app project “Perro” was created in response to the observed lack of effective tools supporting dog owners in ensuring safety during walks. The app aims to build a community of dog owners, enable safe walks, and foster relationships between dogs through features such as warnings about unwanted contacts, route suggestions, and promoting animal-friendly places.

The research process included surveys, interviews, and market analysis, which showed that dog walking is an important physical and social activity. Key problems identified include difficulty in reading dog signals, uncontrolled behavior, and insufficient owner knowledge.

The app concept features an intuitive and aesthetic interface with functions supporting the physical and mental health of dogs, including setting daily walking goals, health care reminders, the ability to mark other dogs as “dog friends” or “not dog friends,” and threat alerts.

The project also envisions cooperation with a dedicated collar equipped with GPS and an LED light, which increases the dog's safety and visibility. The app's visualization was prepared in Figma, and the project is ready for further development stages such as creating an interactive prototype and beta testing.

The goal is to create a product widely used by dog owners that increases their sense of safety and comfort during walks.

Lulisom - project of a device supporting the falling asleep process for people with sleep disorders

Olha Mielkina, 2020

Lulisom is a project of a device designed to support the process of falling asleep for people with sleep disorders. The principle of operation of the Lulisom device is based on vibration stimulation of reflex points on the hands and feet that correspond to our sleep. These are brain zones and the solar plexus zone, located respectively in the center of the thumb and in the middle of the so-called safety triangle. Massaging these points is associated with stress reduction and melatonin production. Stimulating reflex zones positively affects the nervous system, relaxes muscles, and lowers the pulse, which helps to relax and fall asleep faster.

The Lulisom product consists of two devices for the hands and two for the feet, as well as an inductive charger. There is also a mobile app available for download, which controls the devices and analyzes sleep quality.

Lulisom has a behavioral-cognitive character because it raises people's awareness about the quality of their sleep and helps change habits.

The project was included in the list of the best art school diplomas by the portal "Font nie czcionka" in 2021.

Ami

Agata Bugalska, 2020

The Ami project is a product created for people who need to be heard or want to listen to others. Its goal is to break down communication barriers and build interpersonal bonds through conversation. The inspiration comes from chance encounters where exchanging stories connects strangers.

The product works like a friend it symbolizes trust and relationship, and its physical interaction (e.g., warming up when touched) strengthens the feeling of closeness. The project's logo reflects the connection between the listener and the speaker, as well as the visual coherence with the product and its charging station. The ultimate success of the project would be

developing in people such a need to build relationships that the product itself would no longer be necessary.

The project qualified for the Blue Drop 2020 competition.

The Home - A shared space system project for the society of digital nomads in 2035
Andrii Bahriichuk, 2020

The project is a multi-component system supporting the mobility and daily functioning of digital nomads, i.e., people working remotely. The system integrates an application that enables booking and purchasing services related to renting living spaces, transportation means, as well as access to locker systems and comfortable seating. The goal is to create a comprehensive solution that meets the needs of digital nomads, providing them with convenience and flexibility in daily life, work, and travel.

Daglig - A system project to facilitate independent eating for hospitalized patients
Zuzanna Chmura, 2020

The project consists of a cup with a stand, cutlery, a plate with compartments, and a lid with storage for a knife and fork, as well as a bowl with a lid and space for a spoon and bread. The items are designed for hospital patients who, due to weakness, have difficulty eating independently without assistance from nurses or family. The forms are adapted for working with a bent hand, suitable for both right- and left-handed users, supporting hospital rehabilitation. By eating independently, patients gain control over the eating process, meal temperature, and timing.

The dishes have rounded shapes and double walls to insulate against high temperatures. The slanted edge of the bowl makes drinking easier, while its asymmetric wall allows for circular spoon movements to scoop soup. The plate has three compartments for dry, whole, and liquid foods. The lids prevent the meals from cooling down and also serve as storage for cutlery and bread. The handles of the spoon, knife, and fork are tailored to the hand, making it easier to rotate them at any angle. The embossed shape of the cup prevents it from slipping from the hand, aided by a handle. The inner part secures the stomach in place.

The project was developed for production using 3D printing technology, which reduces the cost of producing a single set.

Ergonomics class

**Eugeniusz Geppert Academy of Fine Arts in Wrocław,
Faculty of Design, 2nd and 3rd year**

Ergonomics classes aim to equip students with the knowledge and skills necessary for designing products, spaces, and systems that are comfortable, safe, and adapted to users' needs. The foundation of these classes is understanding the interaction between humans and their environment, both in physical and psychological contexts.

During the course, students learn design principles that take into account user diversity, their needs, and physical limitations. They analyze how factors such as body posture, movements, forces, and perception affect comfort, health, and user efficiency. Students study the adaptation of objects to the hand and learn to use anthropometric atlases. Special emphasis is placed on designing with consideration for users with various needs, such as the elderly, disabled, or children.

In ergonomics classes, students had the opportunity to experience challenges faced by people with various disabilities. As part of one activity, students used wheelchairs, allowing them to physically feel how difficult daily functioning can be for people with mobility impairments. Additionally, students participated in the "Invisible Exhibition," which enabled them to experience the world of blind people. This experience was an invaluable lesson in empathy and designing for users with different perceptual limitations.

These activities are an important element of experiential learning, which was the foundation of the course. They help students better understand how designing products, spaces, or services can impact the comfort, safety, and quality of life of various user groups.

Task 1:

Exercises using the anthropometric atlas

During the classes, students become familiar with the anthropometric atlas as a tool for analyzing human body measurements across different population groups. They learn not only how to read and interpret the data but also how to identify target groups and draw accurate conclusions based on the collected information.

Students explore methods of working with the atlas, analyze relationships between various anthropometric parameters, and acquire practical skills in applying this data to design. Understanding the specifics of human body dimensions enables them to adapt products, ergonomic solutions, and user spaces to meet the needs of diverse users.

By working with the atlas, students develop essential skills relevant to fields such as industrial design, ergonomics, biomedical engineering, and interior architecture. They learn the importance of precise measurements and how these impact the comfort and functionality of designed solutions.

Task 2:

Learning through experience

As part of the classes, I implemented a series of meetings and visits to places related to people with disabilities, such as visual and mobility impairments. The goal of these activities was to enable students to better understand the barriers faced daily by people with movement and vision limitations.

One key element of the cycle was visiting a facility where students could borrow wheelchairs and personally experience the difficulties of moving around public spaces. This allowed them to better grasp the challenges that people with mobility impairments face every day. The meetings also included direct conversations and experience exchanges with wheelchair users.

Another task, carried out in pairs, involved traveling from home to school under conditions simulating limited visual ability: one person played the role of a blind individual, while the other acted as a guide. The exercise aimed to foster empathy and identify moments where design interventions could help.

An important part of the program was a trip to Warsaw to visit the "Invisible Exhibition." This unique event, led by blind people, allows visitors to immerse themselves in the experience of visual impairment and understand daily challenges faced by blind individuals. The visit included not only the exhibition tour but also short lectures and familiarization with objects that assist blind people in their daily lives.

The result of this cycle of meetings and experiences was to develop empathy and design awareness in students.

Task 3:

Study of object adaptation to the hand and product modification

Students choose any everyday handheld object, such as a pen, razor, or screwdriver. Their task is to analyze how the object fits the hand, which features affect user comfort, and whether

there are any elements that hinder its use. In this ergonomic study, students may use grip analysis, hand measurements, and user observation.

After conducting a critical analysis, they identify the strengths and weaknesses of the object in terms of ergonomics, functionality, and ease of use, then propose changes aimed at improving its form. Modifications may include changing the shape, material, surface texture, or adding contoured grips to enhance comfort.

Based on their conclusions, students develop a new, improved version of the object and present it as a drawing, digital model, or physical mock-up. They summarize their work by comparing the original product with the improved design and describing the implemented changes and their impact on ergonomics and usability.

3D Modeling and Printing

Humanities and Social Sciences University

SWPS University of Social Sciences and Humanities in Warsaw

Faculty of Psychology, 3rd Year

Classes on designing and creating models based on 3D printing are a key element in learning modern design methods. Students learn how to create digital models that can then be transformed into physical prototypes using a 3D printer. 3D printing becomes an invaluable tool that enables rapid idea testing, solution verification, and prototyping in a fast, precise, and efficient way.

During these classes, students not only explore the technical aspects of 3D printing, such as various printing technologies (FDM, SLA, SLS) and material selection, but also learn to design in a way that considers the limitations and possibilities of this technology. The focus is on developing skills to create functional, aesthetic, and feasible models that can be produced using 3D printing, allowing full control over the manufacturing process.

3D printing allows experimenting with different shapes, materials, and structures, fostering students' creativity and enabling the realization of even the most complex design concepts. This tool forms the foundation for transitioning from idea to prototype, facilitating rapid prototyping and testing in real-world conditions.

Task 1:**Design, model, and 3d print a product that supports the use of a phone/smartphone**

Students were tasked with analyzing everyday activities in their environment, paying particular attention to how they use their phones. The goal of the observation was to identify interesting values and design potential within the device's usage. After conducting the analysis, students carried out a design study, which included identifying the problem, defining the user profile, drawing design recommendations, and creating conceptual sketches.

Next, they made preliminary models using available materials such as cardboard or clay. In the next phase, participants were introduced to the basics of 3D modeling and, based on their earlier sketches and prototypes, created digital models in SolidWorks. The finished projects were then printed using a Prusa 3D printer and tested to verify their functionality and compliance with the task's assumptions.

The entire process allowed students to develop analytical skills, creative thinking, and experience working through a comprehensive design cycle—from problem identification to creating and testing the final model. Key skills included learning 3D modeling software and 3D printing technology.

SPIS ILU STRA CJI

01. Zdjęcia grupowe z zajęć w Pracowni Procesów Projektowych, 2020, s. 1-2.
02. ASP im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, fotografia: Karol Janiak, s. 3-4.
03. Model lampy, pracowni Podstaw Projektowania, fotografia: Karol Janiak, 2019, s. 13-14.
04. Lampa inspirowana pomarańczą, autorzy: Natalia Plaskota, Blanka Przedpeńska, Wiktoria Ryplewska, 2019, s. 16.
05. Lampa inspirowana pomarańczą, autorzy: Natalia Plaskota, Blanka Przedpeńska, Wiktoria Ryplewska, 2019, s. 17.
06. Lampa inspirowana pitają, autorzy: Magda Kobyłecka, Konstancja Kozak, Karolina Gralewska, 2019, s. 18.
07. Lampa inspirowana pomidorem, autorzy: Zofia Kotowska, Iwona Kostilek, Zofia Bednarz, 2019, s. 19.
08. Lampa inspirowana porem, autorzy: Paulina Balczyńska, Julia Gniazdowska, Patryk Madany, 2019, s. 20.
09. Projekty zapalniczek, autorzy: Paulina Balczyńska, Zofia Bednarz, Julia Gniazdowska, Karolina Gralewska, Magdalena Kobyłecka, Iwona Kostilek, Konstancja Kozak, Patryk Madany, Maria Ostaszewska, Nikoletta Pawlak, Natalia Plaskota, Blanka Przedpeńska. Fotografia autorska, 2019, s. 22.
10. Projekt opakowania na smak, Sławomir Wawrzkowicz. Fotografia autorska, 2019 s. 24.
11. Model butelki Coca-coli 330 ml w stali 1:1, Iga Sowa. Fotografia autorska, 2019, s. 26.
12. Zdjęcie wystawy „Consious Design”, WantedDesign NYCxDEsign, Nowy Jork. Fotografia autorska, s. 27.
13. Warsztaty w pracowni, Olha Mielkina. Fotografia: Agata Bugalska, s. 29.
14. Customer Journey Map, Agata Bugalska. Fotografia: Olha Melkina, 2020, s. 32.

15. Pracownia Procesów Projektowych, zdjęcie grupowe roku akademickiego 2019-2020.

Fotografia: Olha Melkina, s. 35-36.

16. Warsztaty z tworzenia Customer Journey Map, zdjęcie grupy. Fotografia autorska, 2025, s. 35.

17. Warsztaty z tworzenia klastrowania, zdjęcie grupy. Fotografia autorska, 2020, s. 36.

18. Makieta Mapy Empatii. Fotografia autorska, 2020, s. 37.

19. Zajęcia w Pracowni Procesów Projektowych, Fotografia: Agata Bugalska, 2020, s. 38.

20. Testowanie prototypu mebla ułatwiającego wygodny transport teczek w komunikacji miejskiej, autor: Sławek Wawrzkowicz, 2020, s.s 39.

21. Prototyp urządzenia umożliwiającego oszczędzanie i odzyskiwanie energii, autor: Weronika Wojnarowicz, 2020, s. 41.

22. Testowanie prototypu urządzenia wspomagającego seniorów w poruszaniu się po schodach, autor: Zofia Bednarz, 2020, s. 42.

23. Projekt wanny „Milo” z alternatywnym odpływem”, autor: Aleksandra Kropidłowska, 2022, s. 44.

24. Projekt wanny „Oval”, autor: Zofia Kobus, 2022, s. 45.

25. Projekt mobilnej popielniczki, autor: Aleksandra Bosek, 2022, s. 47 (góra).

26. Projekt opakowania wielokrotnego użytku dla dostarczycieli jedzenia „na wynos”, autor: Polina Sushko, 2022, s. 47 (dół, lewy).

27. Projekt skanera odpadów, autor: Jakub Horosz, 2022, s. 47 (dół, prawy).

28. Projekt transportera do przenoszenia dużych psów dla służb ratunkowych, autorzy: Alicja Krzyżek, Maria Jaworska, 2023, s. 50.

29. Projekt urządzenia umożliwiającego zlokalizowanie zagubionego człowieka w trudno dostępnych miejscach, autor: Blanka Przedpeńska, 2020, s. 51.

30. Projekt urządzenia niwelujący stres u funkcjonariuszy policji, autor: Weronika Wojnarowicz, 2020, s. 52.
31. Projekt produkty i aplikacji Perro - praca dyplomowa, autor: Magdalena Białoskórska, 2025, s. 53-54.
32. Projekt produkty i aplikacji Perro - praca dyplomowa, autor: Magdalena Białoskórska, 2025, s. 56.
33. Projekt produkty i aplikacji Lulisom - praca dyplomowa, autor: Olha Mielkina, 2020, s. 58.
34. Projekt produkty i aplikacji Lulisom - praca dyplomowa, autor: Olha Mielkina, 2020, s. 59.
35. Projekt produkty i aplikacji Lulisom - praca dyplomowa, autor: Olha Mielkina, 2020, s. 60.
36. Projekt Ami - praca dyplomowa, autor: Agata Bugalska, 2020, s. 62.
37. Projekt Ami - praca dyplomowa, autor: Agata Bugalska, 2020, s. 63.
38. Projekt Ami - praca dyplomowa, autor: Agata Bugalska, 2020, s. 64.
39. Wizualizacja ilustrująca składowe projekt The Home - praca dyplomowa, autor: Andrii Bahriichuk, 2020, s. 66 (góra).
40. Wizualizacja środka transportu The Home - praca dyplomowa, autor: Andrii Bahriichuk, 2020, s. 66 (dół).
41. Wizualizacja środka transportu The Home - praca dyplomowa, autor: Andrii Bahriichuk, 2020, s. 67-68.
42. Wizualizacja modułu mieszkalnego The Home - praca dyplomowa, autor: Andrii Bahriichuk, 2020, s. 69.
43. Wizualizacja modułu mieszkalnego The Home - praca dyplomowa, autor: Andrii Bahriichuk, 2020, s. 70.
44. Projekt systemu Daglig do usprawnienia samodzielnego spożywania posiłków przez osoby hospitalizowane, autor: Zuzanna Chmura, 2020, s. 72.

45. Projekt systemu Daglig – proces użytkowy, autor: Zuzanna Chmura, 2020, s. 73.
46. Projekt systemu Daglig – kolorystyka, autor: Zuzanna Chmura, 2020, s. 74.
47. Badanie adaptacji przedmiotu do ręki. Fotografia autorska, 2019, s. 75-76.
48. Pole widzenia. „Atlas antropometryczny dorosłej ludności Polski dla potrzeb projektowania”, autor: Anna Batogowska, Jerzy Słowikowski, 1983, s. 78.
49. Niewidzialna wystawa w Warszawie. Fotografia autorska, 2019, s. 80.
50. Adaptacja przedmiotu do ręki, autor: Aleksandra Chroń, 2018, s. 82.
51. Badanie stopnia adaptacji przedmiotu do ręki, autor: Sara Boś, 2019, s. 83.
52. Badanie stopnia adaptacji przedmiotu do ręki, autor: Karolina Łaski, 2019, s. 83 (prawy, górny róg).
53. Badanie stopnia adaptacji przedmiotu do ręki, autor: Joanna Mateja, 2019, s. 83 (lewy, górny róg).
54. Badanie stopnia adaptacji przedmiotu do ręki, autor: Julia Chudzik, 2019, s. 83 (lewy, dolny róg).
55. Wydruk 3D produktu wspomagającego użycie smartfony na kempingu, autorzy: Veronika Allen, Gabriel Skorupa, Kamila Cesarska, 2023, s. 85-86.
56. Printscreen z programu Prusa Slicer, autorzy: Julia Kopeć, Dominika Wawrzyniak, 2023, s. 88.
57. Wydruk 3D produktu wspomagającego wykonywanie treningów ze sztangą, autorzy: Aleksander Dębowski, Adrian Krzciuk, Przemysław Nowak, 2023, s. 89.
58. Wydruk 3D produktu wspomagającego wykonywanie zakupów, autorzy: Zuzanna Badzyńska, Krzysztof Szmygin, Agata Kapelańska, 2023, s. 90.
59. Pretotyp produktu wspomagającego użycie smartfony w medycynie, autorzy: Magda Franjo, Monika Karnowska, Marcin Kwiatkowski, 2023, s. 91 (lewy).

60. Model produkty wspierającego przygotowywanie posiłków, autorzy: Aleksandra Michalska, Gabriela Jaczyńska, Wojciech Mazurkiewicz, 2023, s. 91 (prawy).

61. Wydruk 3D produktu wspomagającego użycie smartfony na budowie, autorzy: Klara Pałuba, Gosia Zamora, Maja Blokowska, 2023, s. 92 (góraż).

62. Pretotyp produktu wspomagającego użycie smartfony na budowie, autorzy: Klara Pałuba, Gosia Zamora, Maja Blokowska, 2023, s. 92 (dół).

Dokumentacja postępowania habilitacyjnego
Autoreferat, załącznik nr I - Dydaktyka, Warszawa 2025

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi
Wydział Sztuk Projektowych, Instytut Wzornictwa

dr Dominika Drezner-Ilczuk

Projekt graficzny, skład: Dominika Drezner-Ilczuk
Warszawa, 2025