



fot. 1.39. Julia Łyżwińska, Olga Kiedrowicz-Świtalska, Milena Smyl, Pamiętnik sensoryczny – rytualnik, zdjęcia z procesu projektowego, źródło: materiały udostępnione dzięki uprzejmości autorek

W PROCESIE, W DOŚWIADCZENIU, W DRODZE

(...) proces projektowania powinno się traktować bardziej jako sterowanie niż jako kształtowanie. Zamiast myśleć o sobie jako o autorze ukończonego dzieła, designery powinni postawić się w roli koordynatorów, których zadaniem jest skuteczne wspieranie i ukierunkowywanie dobrych pomysłów dotyczących otaczających ich systemów. Tak rozumiane projektowanie staje się procesem stałej obserwacji, analizy i konstruktywnej wymiany opinii⁷⁸.

‘Wspólnota’, ‘współpraca’ – te słowa przewijają się często w niniejszym autoreferacie. Niezależnie od pola i rodzaju działań twórczych współpraca z innym projektantem(-ką), terapeut(k)ą, specjalist(k)ą oraz budowanie zespołu wokół projektu stają się kluczowe, pozwalają na kompleksowe „rozwiązanie zagadki” oraz świadczą o świadomości wartości wynikających z łączenia różnych umiejętności czy kompetencji. Oczywiście wymaga to nierzadko „uciszenia” własnych ambicji, umiejętności słuchania oraz cierpliwości.

Praktyka zawodowa, działalność organizacyjna oraz osiągnięcia projektowe, naukowe (indywidualne oraz zespołowe) zostały przedstawione w części 5. Zestawienie – projekty, realizacje, aktywność naukowo-artystyczna w latach 2015–2023. W ramach aktualnego działu skupię się na wybranych realizacjach, najważniejszych w zakresie narracji autoreferatu.

HOLISTYK STUDIO

Choć dopiero w 2019 roku oficjalnie wspólnie z Tomaszem Piotrem Świtalskim (prywatnie – mężem, zawodowo – grafikiem projektowym, pedagogiem na Wydziale Grafiki Akademii Sztuki w Szczecinie⁷⁹) założyliśmy holistik studio, to już we wcześniejszych latach „zbieraliśmy” wspólne doświadczenia. Niektóre z nich zostały już wymienione – realizacja pracy magisterskiej na WSSU czy II edycja festiwalu CUBETURA. Można nawet śmiało stwierdzić, że jako zespół projektowy docieraliśmy się już od 1 roku studiów. Bazując na powszechnie dostępnym opisie – jako studio staramy się łączyć aspekty edukacji społecznej i projektowania w odniesie-

⁷⁸ M. Piłat-Borcuch, *Socjologia designu*, Warszawa 2016, s. 71.

⁷⁹ Aktualnie: dr Tomasz Piotr Świtalski.

niu do rzeczywistych potrzeb człowieka w każdym wieku. Dlatego w naszym wspólnym dorobku znajdują się m.in. realizacje wystaw, warsztatów dla dzieci czy wydarzeń artystycznych.

Ostatnia wspólnie wypracowana narracja kuratorska odbyła się w ramach jednej z wystaw na Gdynia Design Days 2023 (wpi-sanej w program główny wydarzenia). Bohaterem wystawy była praca doktorska Tomasza Piotra Świtalskiego HAPPY*⁸⁰ obroniona w lutym 2023 roku pod opieką promotorską dra hab. Ireneusza Kuriaty, prof. AS. HAPPY* to narzędzie wspierające terapię osób z dysfunkcjami wzroku w postaci tyflograficznych modułów i matryc. Jako zespół wypracowaliśmy scenariusz doświadczeń kreujących wystawę pod tym samym tytułem. Fragment tekstu kuratorskiego:

Czy wyłączając (choć na chwilę) z procesu poznania nowych, nieznanych nam elementów wzrok, jesteśmy w stanie doświadczyć więcej?

Uczestnicy(-czki) wystawy będą mieli/miały okazję rozwijać umiejętności widzenia dłońmi, a także zdolność do logicznego myślenia w trakcie doświadczeń z haptycznego odczytywania powierzchni faktur i matryc. Opracowane scenariusze pozwalają na poznanie uniwersalnego charakteru narzędzia (prototypu) HAPPY – od analitycznego doświadczenia, odwzorowywania kompozycji tyflograficznych poprzez znane gry/układanki⁸¹.*

Narracja wystawy bazowała na następującym scenariuszu (fot. 1.40.):

- doświadczenie 1.: dotykasz, poznajesz! Rozpoznawanie przestrzennej kompozycji dłonią wraz z próbą jej odtworzenia – poziom elementarny;
- doświadczenie 2.: dotykasz, zgłębiasz! Rozpoznawanie przestrzennej kompozycji dłonią wraz z próbą jej odtworzenia – poziom zaawansowany;
- doświadczenie 3.: dotykasz, grasz! Wspólne działanie poprzez zabawę i interakcję bazującą na znanej grze – układance;

80 Nazwa projektu nawiązuje do gry słów: 'haptyczny', happy – 'szczęśliwy, pozytywny, dobroczynny'.

81 O. Kiedrowicz-Świtalska, T.P. Świtalski, HAPPY*, opis kuratorski do wystawy ze strony WWW festiwalu Gdynia Design Days, online: gdyniadesigndays.eu/wystawy/happy (dostęp: 16.08.2023).

- finalne doświadczenie – widzisz lub/i dotykasz, kreujesz! Swobodne tworzenie przestrzennych kompozycji, możliwość wypracowania autorskich zasad czy relacji z obiektami⁸².

Doświadczenia 1-3 to doświadczenia dedykowane tylko zmysłowi dotyku. Tyflograficzne moduły oraz matryce na tym etapie schowane były do autorsko zaprojektowanych obiektów (tzw. „stwory”) pozwalających tylko na „zanurzenie” dłoni. Finalne doświadczenie pozwalało na konfrontację dotykowo-wizualną. Chcieliśmy, nawiązując do tekstu kuratorskiego, aby wystawa stała się zaproszeniem do świata zmysłu dotyku. Informacje zwrotne od uczestników wystawy w różnym wieku potwierdziły, że działania w takiej formule mają sens, a ludzie są spragnieni doświadczeń wychodzących poza codzienne, głównie wizualne, ramy. Szczególnie teraz w czasach przesytu i przebodźcowania. Opracowana narracja doświadczeń haptycznych w zmodyfikowanej wersji została zaprezentowana we wrześniu 2023 roku podczas Poznań Design Festiwal (fot. 1.41.)⁸³. Poznań Design Festiwal to wydarzenie, z którym łączy się wiele moich kuratorskich doświadczeń. W 2022 roku miałam przyjemność stworzyć narrację kuratorską wystawy Wydziału Wzornictwa What's next? Ty i ja⁸⁴.

Czas powstawania projektu HAPPY*⁸⁵ to również nasz wspólny i niezwykle cenny czas poznawania ludzi na co dzień pracujących z osobami z dysfunkcjami wzroku – tyflopedagogami(-żkami). Zmiana perspektywy, poszerzanie horyzontów.

Wokół zmysłów krążyły również autorskie programy naszych warsztatów dla dzieci, realizowanych w formie pięciodniowych turnusów w 2021 oraz 2022 roku w Centrum Przemysłów Kreatywnych. Edycja 2022 realizowana była pod nazwą miasto i zmysły (fot. 1.42.), edycja 2021 pod nazwą ARCHI_styki (fot. 1.42.). Edukacja projektowa⁸⁶ (w tym m.in. architektoniczna, graficzna) połączona z działaniami twórczymi pozwala najmłodszym na nieskrępowaną ekspresję artystyczną, ucząc je jednocześnie estetyki, relacji przestrzennych i zależności z nich wynikających. Kształtowana

82 Tamże.

83 Adres strony internetowej prezentującej wystawę, online: 2023.poznandesignfestiwal.pl/wernisaz-wystawy-happy, (dostęp: 20.09.2023).

84 Adres strony internetowej prezentującej wystawę, online: akademiasztuki.eu/Product/whatsquos-next-ty-i-ja-wystawa-wydzialu-wzornictwa-na-poznan-design-festiwal-2022, (dostęp: 20.07.2023).

85 Projekt HAPPY* powstawał w ramach pracy doktorskiej Tomasza Piotra Świtalskiego w latach 2016-2023.

86 W 2021 roku (marzec-czerwiec) miałam przyjemność prowadzić również program edukacji architektonicznej w ramach cyklu warsztatów ARCHI-PRZYGODY (program kulturalny Narodowego Centrum Kultury). Cykl warsztatów obejmował 10 scenariuszy zajęć i realizowany był w Przedszkolu w Ustroniu Morskim.

jest wrażliwość na światło, formę, detal. Dzieci – niezwykle kreatywne i spontaniczne w swoich działaniach – za każdym razem uczyły również i nas. Podczas codziennych dyskusji czy prezentacji zaskakiwały pomysłami, skojarzeniami oraz nieszablonowymi rozwiązaniami. Realizowane ćwiczenia warsztatowe dotyczyły takich zagadnień jak m.in.: pamiętniki sensoryczne, eksperymenty ze światłem, mapy, kody komunikacyjne, znaki w przestrzeni miasta czy kryjówki. Najlepszą recenzją potwierdzającą potrzebę realizacji takich działań w przyszłości było pytanie jednego z uczestników: Dlaczego nie uczymy się tego w szkole?

W 2023 roku ze względów zdrowotnych nie mogliśmy zorganizować kolejnych edycji warsztatów. Praktyka warsztatowa skierowana do najmłodszej grupy zajmuje ważne miejsce w naszej działalności. Chcę (chcemy) do niej wracać i stale rozwijać w przyszłości.



fot. 1.40. Wystawa HAPPY*, Gdynia Design Days 2023, cykl wybranych zdjęć prezentujących wystawę/doświadczenie, Gdynia, 2023, źródło: materiały własne



fot. 1.41. Wystawa HAPPY*, Poznań Design Festiwal 2023, cykl wybranych zdjęć prezentujących wystawę/doświadczenie, Poznań, 2023, źródło: materiały własne

fot. 1.42. ARCHL_styki, Miasto i zmysły, kreatywne warsztaty dla dzieci, cykl wybranych zdjęć prezentujących działania warsztatowe z lat 2021-2022, Szczecin, 2021-2022, źródło: materiały własne



fot. 1.42. ARCHL_styki, Miasto i zmysły, kreatywne warsztaty dla dzieci, cykl wybranych zdjęć prezentujących działania warsztatowe z lat 2021–2022, Szczecin, 2021–2022, źródło: materiały własne

ŚWIATŁO, PRZESTRZEŃ

‘Światło’, ‘przestrzeń’ - to hasła syntetycznie definiujące wieloletnią współpracę z Agatą Legawiec. Oprócz doświadczeń dydaktycznych (WSW/WAW oraz WWz), opisanych na wcześniejszych etapach autoreferatu, wspólnie zajmowałyśmy się projektowaniem architektury wnętrz oraz podejmowałyśmy wyzwania konkursowe. Nasza pierwsza wspólna praca projektowa – koncepcja obiektu the centre of light (fot. 1.43.) - miała swoje początki w 2017 roku. Od tego roku regularnie była dopracowywana, by finalnie zrealizować prototyp nagrodzony w międzynarodowym konkursie A’ Design Award and Competition, w kategorii Light Design.

Projekt the centre of light to idea stworzenia unikatowego klimatu wokół doświadczania posiłku czy jedzenia. Światło jako element porządkujący, nadający charakter, kierunek, podkreślający wyjątkowość posiłku, jest kreatorem przestrzeni, w której przebywamy. Przestrzeń nabiera empirycznego, sensualnego znaczenia. W projekcie the centre of light światło (jako kreator) przede wszystkim wydobywa głębię, esencję z obiektów i przedmiotów, które oświetla. Lampę potraktowano jako symbol skupienia, ośrodek, wokół którego zbieramy się, konsumując posiłek.

W obecnych czasach posiłek traktowany jest pragmatycznie, lakonicznie. Współcześnie zazwyczaj jemy szybko, w biegu, nie zwracając uwagi na produkt, otaczającą nas przestrzeń oraz przebywających z nami ludzi. Spożywanie pokarmu straciło w pewnym stopniu swój duchowy wymiar. Obserwacja życia codziennego była inspiracją do powstania koncepcji lampy the centre of light. Projekt jest próbą zwrócenia uwagi na istotę naszego życia, to także sygnał dla użytkownika – aby zwolnić, złapać oddech. Światło lampy koncentruje się na produkcie – jedzeniu, tworząc wokół niego (poprzez formę, dobrane materiały, barwę) wręcz mistyczną aurę⁸⁷.

Fundamentem naszej współpracy było wzajemne zaufanie oraz bezpośredniość. Intuicyjnie potrafiłyśmy podzielić się zakresem obowiązków, słuchać swoich sugestii, by następnie przekuć je na język formy. Dzięki temu udało się nam wielokrotnie opracowywać rozwiązania kompleksowe, spójne z założeniami i doceniane w konkursach – jak np. projekt multisensorycznej przestrzeni feel_U

87 O. Kiedrowicz-Świtalska, A. Legawiec, opis projektu na potrzeby konkursu, 2018.

(fot. 1.44.) nagrodzony w międzynarodowym konkursie International Residential Architecture Awards 2019 w kategorii: Recreation Built.

W 2022 roku, chcąc podsumować trudne prywatnie i zawodowo doświadczenia z lat 2020–2021, zrealizowałyśmy na potrzeby wystawy w (bez) ciszy | obiekty, relacje, dialog instalację z wykorzystaniem światła ledowego – inercja 2.0 (>> bierne poddawanie się czemuś << sytuacje otaczają nas cyklicznie i potęgują marazm, poddajemy się im, jednocześnie trwając i czekając na światło w tunelu. Czasem to jest odwaga, czasem to jest siła. Trwamy, jesteście – podwójnie⁸⁸). Dwa analogicznie zaprojektowane neony ledowe (fot. 1.45.) zawieszono w odległości rezonują ze sobą, łączą się w centrum – najmniejszym okręgu. Widać zależność, przenikanie, powielenie. Cykliczne okręgi deformują się w odbiciach, ale wciąż trwają. Niezależnie od przyjętej perspektywy obserwatora(-ki) – są w ciągłej relacji. Instalacja stała się nie tylko podsumowaniem naszych prywatnych doświadczeń, ale pewnym symbolem naszej współpracy i synergii myślenia wypracowanej w perspektywie lat.

Na potrzeby wystawy, której miałam przyjemność być również kuratorką z dr Dorotą Tołłoczko-Femerling, napisałam:

Cisza zawarta w nazwie wystawy to (...) swoista próba nawiązania do bezruchu, bierności, marazmu, letargu, stagnacji, której każda z nas zaznała w różnych wymiarach, w ostatnich latach. Czas pandemiczny, popandemiczny, zmiany w najbliższym otoczeniu, izolacja, strata, tęsknota; doświadczaliśmy świata bardzo dynamicznie i w zupełnie innym kształcie niż dotychczas. Wciąż doświadczamy go inaczej, z inną dojrzałością i perspektywą.



fot. 1.43. Olga Kiedrowicz-Świtalska, Agata Legawiec, the centre of light, cykl wybranych zdjęć prezentujących obiekt, 2018, foto: Agata Legawiec

88 O. Kiedrowicz-Świtalska, A. Legawiec, opis projektu na potrzeby wystawy, 2022.



fot. 1.44. Olga Kiedrowicz-Świtalska, Agata Legawiec, *feel_U*, cykl wybranych wizualizacji prezentujących projekt, 2018, źródło: materiały udostępnione dzięki uprzejmości autorek

fot. 1.45. Olga Kiedrowicz-Świtalska, Agata Legawiec, *inercja 2.0*, cykl wybranych zdjęć prezentujących obiekt podczas wystawy w *(bez) ciszy | obiekty, relacje, dialog*, Szczecin, 2022, źródło: materiały udostępnione dzięki uprzejmości autorek

PODZIELMY SIĘ RESEARCHEM

Zasypiamy na słowach
budzimy się w słowach
czasem są to łagodne
proste rzeczowniki
las albo okręt
odrywają się od nas
las odchodzi szybko
za linie horyzontu
okręt odpływa
bez śladu i przyczyny
niebezpieczne są słowa
które wypadły z całości
urywki zdać sentencji
początki refrenu
zapomnianego hymnu (...) ⁸⁹

Zasiądźmy do stołu i podzielmy się *researchem* – tymi słowami Teresa Otulak zakończyła wstępną prezentację dotyczącą architektury wystawy *Follow the Object*. Hasło to stało się później częścią tekstu kuratorskiego i mottem naszej wspólnej pracy. Jak już wspominałam – działania w ramach FtO od początku do końca były realizowane zespołowo przez kadrę Wydziału Wzornictwa. Wspólnie z Teresą Otulak odpowiadałyśmy za projekt i realizację architektury wystawy. Rozpoczynając pracę nad koncepcją wystawy, nie wiedziałyśmy, co będą finalnie prezentować poszczególne grupy. Koncepcja wystawy oraz prace poszczególnych zespołów projektowych powstawały równolegle – w tym samym czasie. Lista niewiadomych była więc zdecydowanie dłuższa niż lista pewników. Kuratorom ⁹⁰ zależało na zaprezentowaniu procesu, narzędzi wspierających proces badawczy, liczyła się zarówno indywidualna wartość wypracowana w obrębie danej grupy, jak i wspólna całość, kolektywna narracja FtO.

Początkowe koncepcje zdawały się zbyt schematyczne i „obce”. Błądziłyśmy. Podczas jednej z rozmów padło pytanie – co z doświadczeniem? Jak zaprosić zwiedzających festiwal do refleksji, bycia częścią opowieści? Jak zaprosić ich do świata procesu? Odpowiedź była prosta. Zacytowane już hasło było kluczem. Zasiądźmy do stołu i podzielmy się *researchem* – zespoły projektowe muszą stać się częścią opowieści. Opracowana przez nas narracja była swoi-

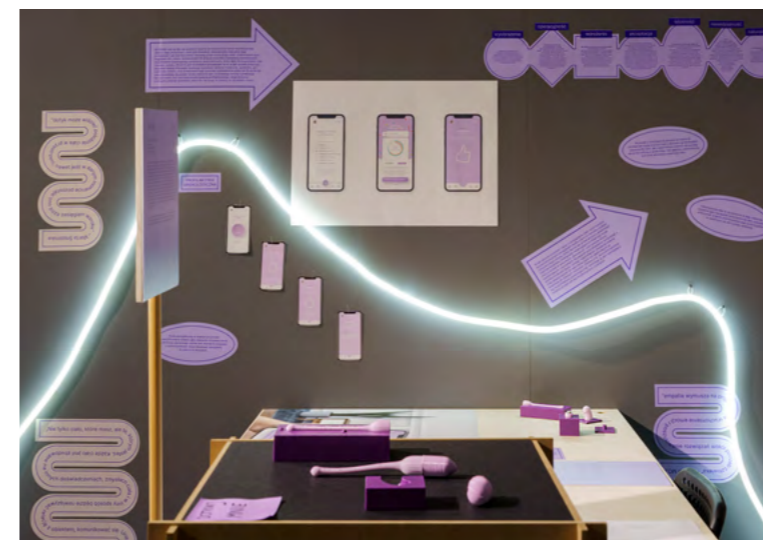
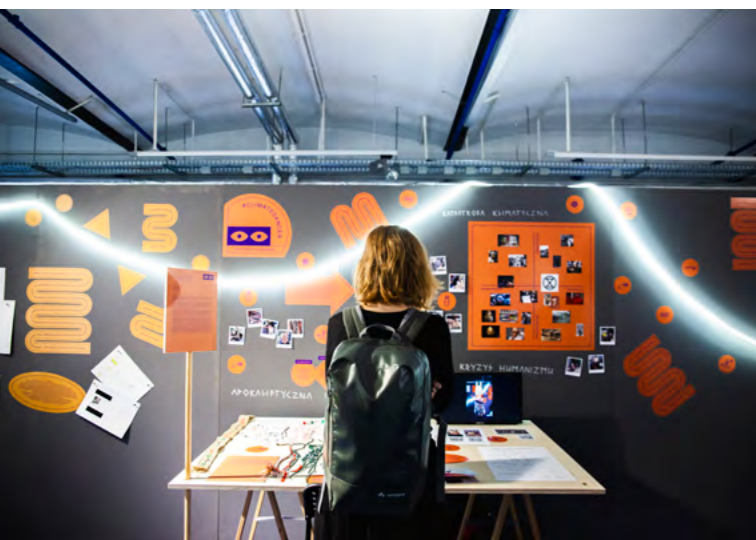
stym zaproszeniem odbiorcy do pracowni, warsztatu, w którym wykluwa się idea. Przestrzeni, w której można zobaczyć proces i porozmawiać o nim, a nawet stać się jego częścią. Nicią splatającą zespoły w całość była linia światła swobodnie przechodząca pomiędzy stanowiskami. Linia światła stała się również inspiracją do zaprojektowanej identyfikacji wizualnej autorstwa Ludwiki Hawryszuk, Patrycji Makarewicz-Leszczyńskiej oraz Patrycji Żyźniewskiej. Realizacji wystawy podjął się zespół studentów(-ek) oraz laborantów(-ek) z Laboratorium Realizacji i Technik Ceramicznych pod kierownictwem Macieja Sadowskiego.

Wydarzenie FtO wzbogaciło mnie na wielu płaszczyznach. Utwierdziło (po raz kolejny) w przekonaniu, że współpraca jest fundamentem pracy twórczej. Nauczyło wyjścia z własnej strefy komfortu – choć wydawać by się mogło, że miałam to już po tylu latach pracy „opanowane”. Pokazało nowe ścieżki rozwoju (a w zasadzie treści, wokół których krążyłam, ale w innym wydaniu) oraz porty, do których w przyszłości stale chcę dopływać.

Finał w postaci wystawy we wrześniu 2021 (fot. 1.46., fot. 1.47.) roku na Łódź Design Festival wpisał się (w nawiązaniu do słów Michała Piernikowskiego podczas rozmowy) w historyczne zestawienie najlepszych wystaw zrealizowanych przez polskie uczelnie artystyczne podczas festiwalu. Osobiście lubię o *Follow the Object* mówić w wymiarze wydarzenia – nawet zjawiska, ponieważ bez obecności ludzi, bezpośredniej wymiany myśli i idei nie byłoby tak silnej interakcji.

89 Z. Herbert, ***[zasypiamy na słowach...], [w:] Herbert Z., *Wiersze zebrane*. Wydanie nowe, Kraków 2021, s. 357-358.

90 Dr Agnieszka Polkowska, mgr Agata Kiedrowicz.



fot. 1.46. Follow the Object, cykl zdjęć prezentujących wystawę w ramach ŁDF 2021, Łódź, 2021, źródło: materiały organizatora, online: flickr.com/photos/lodzdesignfestival/albums/72157719847395801, (dostęp: 30.08.2023)

fot. 1.47. Follow the Object, cykl zdjęć prezentujących wystawę w ramach ŁDF 2021, Łódź, 2021, fot. Piotr Lewandowski

PRACE BADAWCZO-ROZWOJOWE

W lipcu 2021 roku rozpoczęłam pracę przy projekcie *Realizacja prac badawczo-rozwojowych w zakresie innowacyjnych konstrukcji drewnianych dla dzieci*⁹¹ w roli kierowniczki zespołu projektowego⁹². Charakter projektu dotyczył projektowania o charakterze terapeutycznym, z uwagi na grupę docelową – dzieci w wieku 5+, z uwzględnieniem m.in. dzieci z zaburzeniami psychoruchowymi czy zaburzeniami ruchowymi w zakresie motoryki małej. Punktem wyjścia w przeprowadzonych badaniach były połączenia klinowe oraz atestowana sklejka brzoza jako planowany budulec finalnych rozwiązań.

Wypracowana w toku pracy specyfikacja projektowa wyrobu zakładała opracowanie:

- przestrzennych puzzli z wykorzystaniem sklejki brzozowej, umożliwiających swobodne transformacje typu 2w1,
- przestrzennych zabawek współgrających merytorycznie oraz ideowo z aplikacją mobilną,
- przestrzennych instrukcji montażu (krok po kroku) jako bazy do dalszych interakcji,
- łączy realistycznych przedstawień postaci (np. zwierząt, roślin) z abstrakcyjnymi formami działającymi na wyobraźnię dziecka (przenikanie się tych dwóch światów) jako punkt wyjścia do opracowania prototypów,
- konceptu zgodnego z potrzebami dziecka i jego rozwoju, tj. kolor, kształt, wielkość elementów/konstrukcji, funkcjonalność, bezpieczeństwo, użycie materiału,
- zabaw rozwijających umiejętności motoryczne, społeczne, kształtujące wyobraźnię przestrzenną, inteligencję emocjonalną oraz poruszające aspekty takie jak multisensoryczność czy ekologia,
- narzędzia do doskonalenia pracy w zespole oraz integracji pomiędzy uczestnikami,

91 Projekt współfinansowany przez Unię Europejską z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Zachodniopomorskiego 2014–2020, firma realizująca projekt – Sun&More sp. z o.o.

92 Zespół projektowy składał się z pracowników firmy Sun&More sp. z o.o. – Agnieszki Janiak, Wiesławy Adamkiewicz, Jakuba Śmiglewskiego, Tomasza Rosińskiego oraz osób zaproszonych do współpracy na poszczególnych etapach pracy – Mariusza Dramskiego, Kamili Dereń. Do współpracy zaproszone były również terapeutki oraz tyflopadażki z regionalnych ośrodków. Aktualnie prace nad projektem koordynuje Anna Finster.

- odpowiedniej skali poszczególnych elementów, dostosowanych do skali dłoni użytkownika(-czki) i jego/jej możliwości manualnych⁹³.

W projekcie byłam odpowiedzialna za planowanie, organizowanie oraz koordynowanie prac zespołu projektowego, opracowanie merytoryki oraz narracji projektowej dla czterech zestawów zabawek przestrzennych puzzli ze sklejki ORGANICS BRICKS oraz aplikacji FOREST fun&edu (fot. 1.48.). Mając na uwadze grupę docelową, zajmowałam się również współpracą z terapeutkami wspierającymi merytorycznie projekt. Dodatkowo podjęłam się realizacji wizualizacji⁹⁴, infografik oraz tekstów na potrzeby instrukcji składania zabawek. Nazwa FOREST fun&edu stała się kluczowa dla opracowania narracji projektu, stały się nimi inspiracje związane z lasem oraz zwierzętami w nim zamieszkującymi. Finalna seria zestawów nawiązywała do budowy drzewa – the roots ('korzenie') (fot. 1.50.), tree trunk ('pień drzewa') (fot. 1.51.), crown of trees ('korona drzewa') (fot. 1.51.); czwarty zestaw (tree – 'drzewo') był kompilacją wcześniejszych z uzupełnieniem w postaci windy (fot. 1.52.).

Praca nad projektem była bardzo zróżnicowana, początki, jak w każdym zespole, wymagały cierpliwości, poznawaliśmy się, swoje kompetencje, możliwości. Z czasem udało się wypracować system oraz charakter pracy odpowiadający wszystkim. Badania przemysłowe prowadzone były przez zespół badawczy powołany przez Centrum Przemysłów Kreatywnych – dr Magdalenę Małachowską, mgr Katarzynę Zwolak, laboranta Krystiana Jandurę oraz Milenę Smył. Wnioski z badań stały się wiodące dla opracowania finalnych mechanizmów, kolorystyki czy detali charakterystycznych dla danych zestawów (fot. 1.53.–1.55.).

W 2022 roku sukcesem zakończyło się zgłoszenie krajowe wynalazku o nazwie: *Klin połączenia rozłącznego typu poprzecznego z rozcięciem* oraz certyfikacja badania typu WE nr KOMAG 22TOYS0240 opracowanych zestawów zabawek. Aktualnie trwają prace związane z wprowadzeniem przez firmę Sun&More sp. z o.o. zabawek oraz aplikacji do sprzedaży.

Projekt, wielowątkowo złożony w procesie oraz czasie, nauczył mnie głównie współpracy poza strukturami akademickimi – z zespołem projektowym oraz zaproszonymi do współpracy terapeut(k)ami, projektant(k)ami – umiejętności systematycznego

93 Zestawienie na podstawie materiałów opracowanych na potrzeby projektu.

94 Seria ponad 170 wizualizacji wraz z postprodukcją.

dokumentowania procesu projektowego oraz dostosowywania koncepcji do pojawiających się ograniczeń: ekonomicznych czy materiałowych.

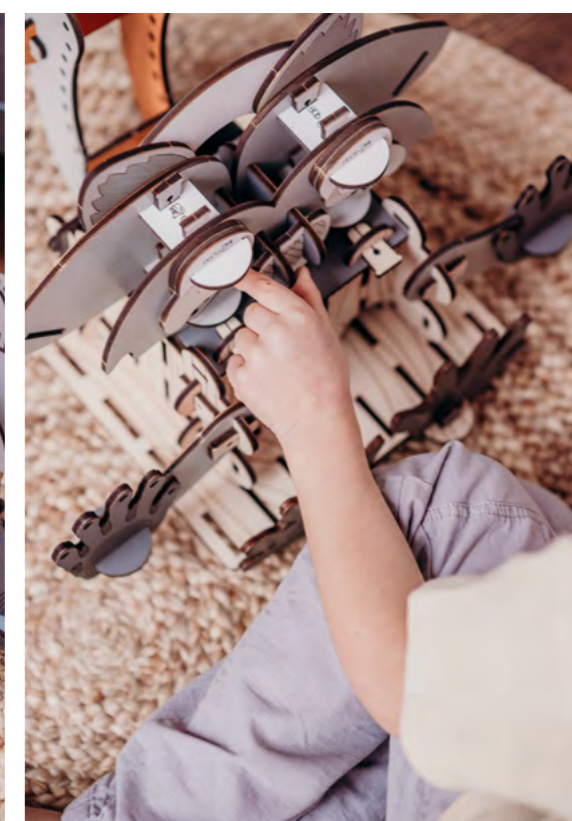
Rok 2023 to mój osobisty rok podsumowań oraz refleksji. Podjęłam próbę usystematyzowania dorobku związanego z projektowaniem terapeutycznym (część 2. autoreferatu habilitacyjnego). Skoncentrowałam się na opracowaniu swojego najważniejszego dzieła, z którym była związana cała moja dziesięcioletnia podróż po świecie dizajnu. Dzieła, w którym chciałam połączyć zdobyte doświadczenia oraz wiedzę z umiejętnościami projektowymi na wielu płaszczyznach. Mam nadzieję, że w niniejszej części odpowiednio nakreśliłam wszystkie najważniejsze wątki „pracujące” na wskazane habilitacyjne dzieło, a lektura kolejnej części będzie kontynuować i uzasadniać nakreśloną narrację (fot. 1.56.).



fot. 1.48. FOREST fun&edu, wizualizacja prezentująca stronę główną aplikacji, 2022, źródło: Kamila Dereń (projekt graficzny aplikacji)



fot. 1.49. Zestaw 1 – Ptak leśny & Sowa, ORGANICS BRICKS, cykl zdjęć prezentujących produkt typu 2w1, 2022, źródło: materiały udostępnione dzięki uprzejmości firmy Sun&More sp. z o.o.

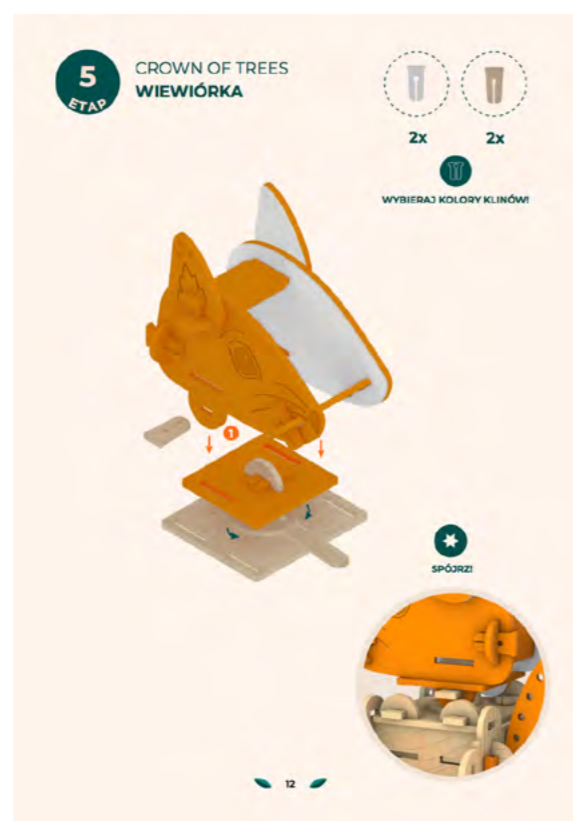
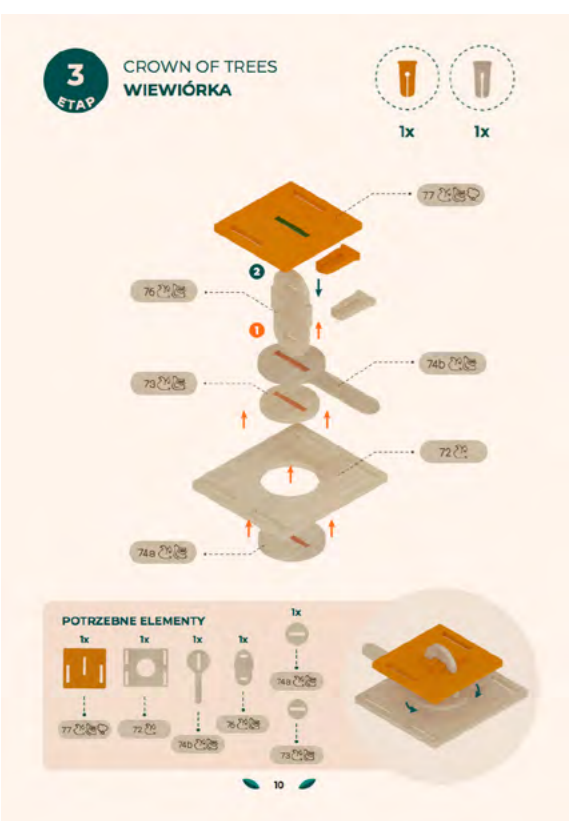
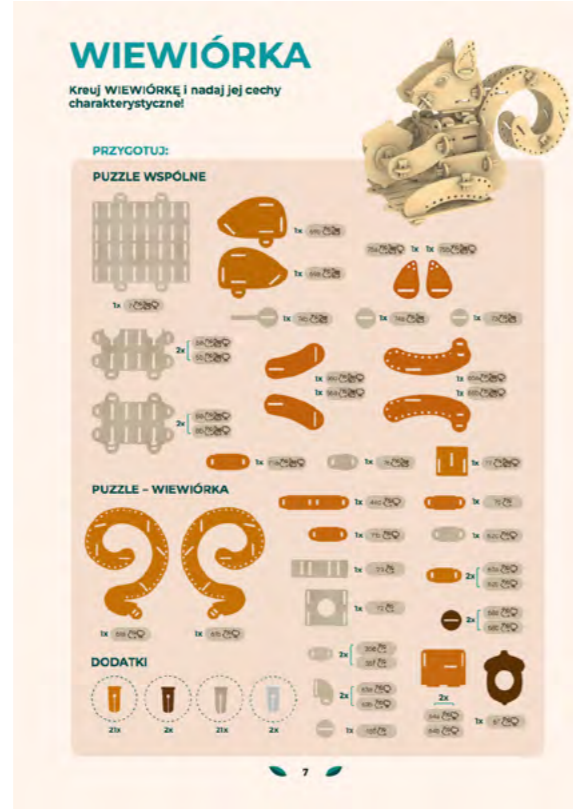


fot. 1.50. Zestaw 2 – Wiewiórka & Szop pracz, ORGANICS BRICKS, cykl zdjęć prezentujących produkt typu 2w1, 2022, źródło: materiały udostępnione dzięki uprzejmości firmy Sun&More sp. z o.o.



fot. 1.51. Zestaw 3 – Ślimak & Pasikonik, ORGANICS BRICKS, cykl zdjęć prezentujących produkt typu 2w1, 2022, źródło: materiały udostępnione dzięki uprzejmości firmy Sun&More sp. z o.o.

fot. 1.52. Zestaw 4 – Drzewo z windą, ORGANICS BRICKS, cykl zdjęć prezentujących produkt, 2022, źródło: materiały udostępnione dzięki uprzejmości firmy Sun&More sp. z o.o.

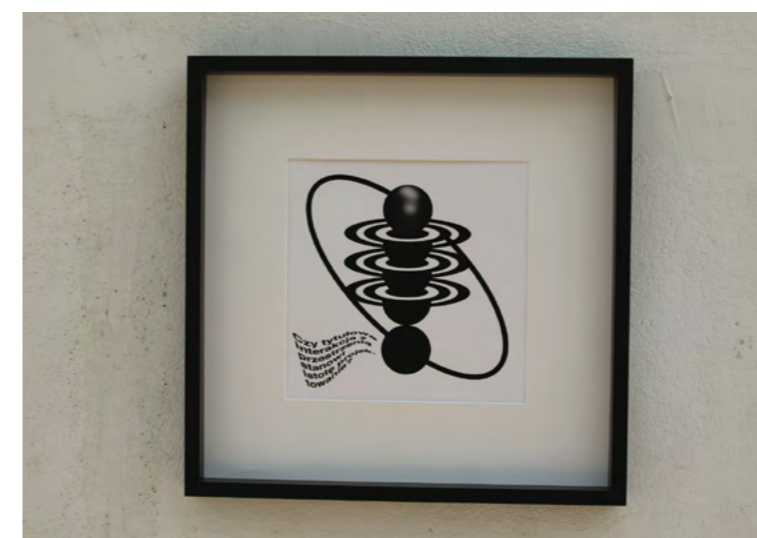
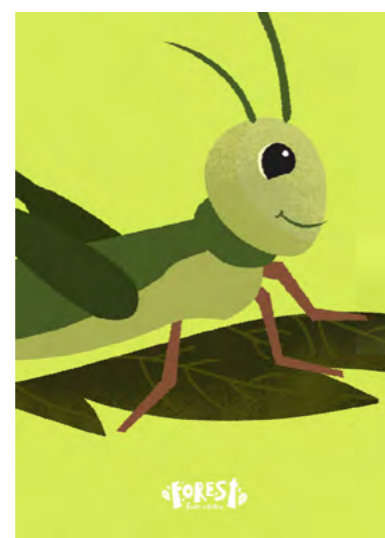
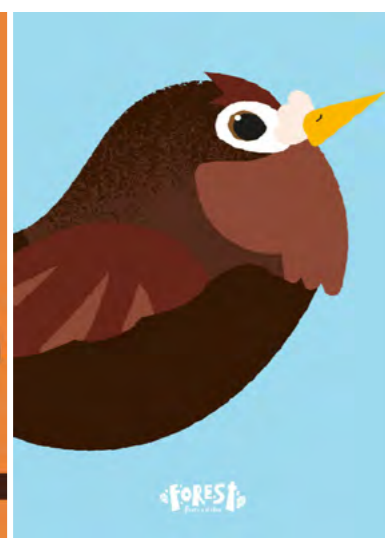
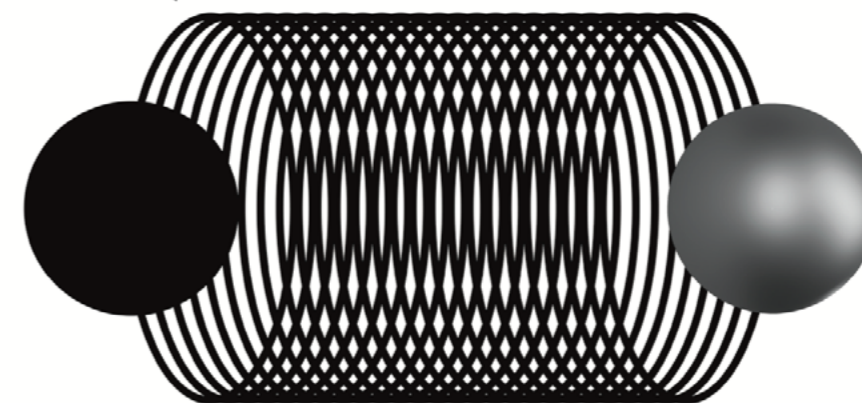


fot. 1.53. Instrukcja składania zestawu ORGANICS BRICKS, przykładowe strony prezentujące instrukcje składania zabawek (wiewiórka & szop pracz) opracowane na bazie wytycznych z badań przemysłowych opracowanych przez dr Magdalenę Małachowską oraz mgr Katarzynę Zwolak, 2023, źródło: materiały udostępnione dzięki uprzejmości firmy Sun&More sp. z o.o.

fot. 1.54. Modele 3D, ORGANICS BRICKS, przykładowe wizualizacje prezentujące propozycje zmian wizualnych i funkcjonalnych opracowanych podczas badań przemysłowych przez Krystiana Jandurę i Milenę Smył, 2022, źródło: materiały udostępnione dzięki uprzejmości firmy Sun&More sp. z o.o.



Czy wobec
dowódcy
projektantka
nie staje
się moderatorka
rzeczywistości?



fot. 1.55. Postacie, FOREST fun&edu, przykładowe ilustracje prezentujące postacie w aplikacji autorstwa Kamili Dereń, 2022, źródło: materiały udostępnione dzięki uprzejmości firmy Sun&More sp. z o.o.

fot. 1.56. Olga Kiedrowicz-Świtalska, moderatorka rzeczywistości, fragment pracy oraz zdjęcie z wystawy Agregatorium czasu, miejsca i akcji, Oranżeria w Lubostroniu, 2018, źródło: materiały własne/materiały udostępnione dzięki uprzejmości organizatorów

CZĘŚĆ 2

**OPIS PRACY: *THERAPEUTIC
DESIGN TOOLS* –
NARZĘDZIE WSPIERAJĄCE
PROCES TWÓRCZY
W OBSZARZE DIZAJNU
TERAPEUTYCZNEGO**

WSTĘP

Przedmiotem niniejszej części tekstu jest analiza projektu **Therapeutic Design Tools (TDT)** – narzędzia wspierającego proces twórczy w obszarze dizajnu terapeutycznego. Wskazane osiągnięcie jest wynikiem moich osobistych poszukiwań od czasu obrony pracy doktorskiej w 2015 roku i podsumowaniem dotychczasowej drogi jako twórczyni, projektantki, pedagożki.

Therapeutic Design Tools (TDT) – jak już wspomniałam wcześniej – podsumowuje, syntetyzuje oraz porządkuje przede wszystkim dotychczasowe doświadczenia związane z prowadzeniem pracowni kierunkowych na Wydziale Architektury Wnętrz/Wydziale Sztuk Wizualnych w latach 2016–2022 (Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz i Przestrzeni Terapeutycznych) oraz na Wydziale Wzornictwa/Wydziale Malarstwa i Sztuki Mediów (Pracownia Projektowania Multisensorycznego) w latach 2019–2023. Szerszy kontekst związany z treściami programowymi realizowanymi w pracowniach kierunkowych w latach 2016–2023 oraz efektami pracy dydaktycznej został nakreślony w części 1 autoreferatu habilitacyjnego (Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz i Przestrzeni Terapeutycznych, Pracownia Projektowania Multisensorycznego).

Ważną wartością w zakresie narzędzia **Therapeutic Design Tools (TDT)** stały się także doświadczenia związane z praktyką projektową i warsztatową realizowaną w holistyk studio. Autorska pracownia prowadzona wspólnie z Tomaszem Piotrem Świtalskim stała się miejscem, gdzie synergicznie staramy się łączyć aspekty edukacji społecznej i projektowania. Działania realizowane w ramach holistyk studio pozwoliły również „zobaczyć”, co stanowi o istocie projektowania, gdzie i jak tzw. misja projektowa ma największy wpływ na ludzi – w każdym wieku (szerszy kontekst działalności holistyk studio został nakreślony w 1 części autoreferatu habilitacyjnego).

W kolejnych punktach 2 części autoreferatu przeanalizuję kontekst powstania narzędzia **TDT** oraz przedstawię założenia projektowe i ideowe, które są związane z jego realizacją.

FUZJA DOŚWIADCZEŃ

Fundamentem do opracowania narzędzia **TDT** stało się zebrane doświadczenie oraz praca doktorska *Architektura wewnątrz jako nośnik wielowymiarowych komunikatów i jej znaczenie w procesie budowania relacji dzieło – odbiorca. Przestrzeń terapeutyczna jako przykład wewnątrz wpływającego na odbiorcę – pacjenta*, a konkretnie: graficzne tablice przedstawiające tzw. ścieżki projektowe. W dysertacji doktorskiej napisałam:

Wszystkie przedstawione w rozprawie naukowej analizy są próbą opracowania narzędzia dla architektów wewnątrz wspomagającego projektowanie przestrzeni terapeutycznych. To także osobista próba zwrócenia uwagi na potrzebę projektowania wewnątrz społecznych, wynikających z potrzeb człowieka. Przestrzeni realnie mających wpływ na samopoczucie i życie użytkownika, niosących przesłanie, myśl, atmosferę⁹⁵.

Można śmiało stwierdzić, że powyższa myśl stała się swoistym mottem determinującym treści programowe realizowane w Pracowni Projektowania Architektury Wnętrz i Przestrzeni Terapeutycznych, którą miałam przyjemność prowadzić po obronie pracy doktorskiej (2015) oraz po powrocie z urlopu macierzyńskiego w 2016 roku. Graficzne tablice opracowane podczas pracy doktorskiej⁹⁶ (fot. 2.1.) stały się od samego początku ważnym materiałem dydaktycznym w prowadzonej na kierunku architektura wewnątrz⁹⁷ pracowni kierunkowej.

Pierwsza tablica (fot. 2.1.) dotyczy analizy odbiorcy (pacjenta). Zawiera m.in. przedstawienie profilu socjopsychologicznego pacjenta oraz charakterystykę pacjenta w oparciu o wiek, płeć, stan zdrowia, mnogość, niepełnosprawność, wykształcenie oraz sytuację zawodową. Na drugim etapie (tablica nr 2, fot. 2.1.) opisane zostały tzw. podstawowe kierunki kształtowania przestrzeni

95 O. Kiedrowicz-Świtalska, *Architektura wewnątrz jako nośnik wielowymiarowych komunikatów i jej znaczenie w procesie budowania relacji dzieło – odbiorca. Przestrzeń terapeutyczna jako przykład wewnątrz wpływającego na odbiorcę – pacjenta*, praca doktorska (praca niepublikowana), promotora: dr hab. Katarzyna Radecka, prof. AS, 2015, s. 46.

96 W autoreferacie tablice przedstawione są poglądowo.

97 Aktualna nazwa kierunku: architektura wewnątrz i przestrzeń wirtualna.

terapeutycznej, z istotnymi składnikami, takimi jak: multisensoryczność, materiał, model oraz mobilność. Ostatnia tablica (fot. 2.1.) stanowi swoiste podsumowanie doświadczeń oraz wniosków wynikających z poprzednich treści (tablice nr 1 oraz 2), a główne analizy dotyczą: definicji przestrzeni terapeutycznej, procesu poznania, relacji – emocjonalnej, przestrzennej, społecznej oraz funkcji w zakresie założeń projektowych (ogólnych oraz indywidualnych).

Posiłkując się opracowanymi podczas pracy doktorskiej graficznymi analizami, podjęłam próbę opracowania autorskiego programu dydaktycznego, który podlegał cyklicznej weryfikacji oraz transformacjom. Cyklicznymi weryfikatorami stały się m.in. przeglądy w pracowni, obrony prac dyplomowych czy wystawy końcoworoczne realizowane w ramach danej jednostki. Przekrojowo – w nawiązaniu do programu dydaktycznego – etapy pracy ćwiczeń semestralnych czy prac dyplomowych analogicznie odpowiadały danym komponentom przedstawionym na grafach:

- **przykład I** – etap I wybranego ćwiczenia semestralnego dotyczył np. analizy użytkownika(-czki) lub grupy użytkowników(-czek) w konkretnym kontekście projektowym. Podczas pracy warsztatowej wspólnie ze student(k)ami pochyłaliśmy(-łyśmy) się i analizowaliśmy(-łyśmy) potencjalne ścieżki projektowe wspomagające opracowanie profilu użytkownika(-czki),
- **przykład II** – etap wybranego ćwiczenia semestralnego dotyczył np. analizy koncepcji projektowych pod kątem aspektów związanych z multisensorycznością. Podczas pracy warsztatowej wspólnie ze student(k)ami pochyłaliśmy(-łyśmy) się i analizowaliśmy(-łyśmy) grafy przedstawione na tablicy nr 2 w dziale M1, czyli multisensoryce. Następnie studenci(-tki) samodzielnie dokonywali(-ły) analizy w zakresie doświadczeń sensorycznych zawartych w ich autorskim opracowaniu projektu architektury wewnątrz,
- **przykład III** – podczas realizacji ćwiczenia z zakresu projektowania przestrzeni terapeutycznych jednym z założeń było: wykorzystanie do pracy narzędzia dydaktycznego – tablic z analizami składowych⁹⁸.

98 Fragment z sylabusu pracowni kierunkowej: Wybrana Pracownia Projektowa 1 – Projektowanie architektury wewnątrz i przestrzeni terapeutycznych z lat 2016–2020. Sylabusy z lat 2018–2023 dla wszystkich kierunków dostępne na stronie Biuletynu Informacji Publicznej Akademii Sztuki w Szczecinie, online: bip.akademiasztuki.eu/index.php?c=page&id=28 (dostęp: 30.08.2023).

Powyższa, syntetycznie przedstawiona praktyka dydaktyczna związana z wykorzystaniem graficznych tablic w prowadzonej na kierunku architektura wnętrz pracowni kierunkowej⁹⁹ (AWiPW) pozwoliła na systematyczną analizę i weryfikację opracowanych podczas pracy doktorskiej ścieżek projektowych. Efekty pracy – finalne prace w postaci prac semestralnych oraz prac dyplomowych zrealizowanych pod moją opieką dydaktyczną – stały się ważnymi wskaźnikami, reprezentującymi jednocześnie myśl dydaktyczną, pewną narrację twórczą – postawę, którą chciałam subtelnie zakorzenić w młodych projektant(k)ach¹⁰⁰. Doświadczenia zebrane w Pracowni Projektowania Architektury Wnętrz i Przestrzeni Terapeutycznych w latach 2016–2019 pozwoliły przede wszystkim na weryfikację przydatności graficznych tablic w praktyce związanej z projektowaniem architektury wnętrz.

W latach 2019–2022 miałam przyjemność analizować przydatność dydaktyczną opracowanego materiału zarówno w obszarze projektowania architektury wnętrz (pracownia kierunkowa na kierunku architektura wnętrz/architektura wnętrz i przestrzeń wirtualna), jak i w obszarze projektowania produktu (pracownia kierunkowa na kierunku: wzornictwo, od roku akademickiego 2023/2024 na kierunku: projektowanie produktu). Mogę śmiało stwierdzić (z perspektywy czasu), że lata 2019–2022 były najbardziej konstruktywne w zakresie zbierania informacji zwrotnych. Równoległa obserwacja grup studenckich z dwóch innych kierunków, ale bazujących w pracy projektowej na tych samych narzędziach dydaktycznych (graficzne tablice), była niezwykle intrygująca dydaktycznie i pozwoliła na wykiełkowanie idei, że opracowane merytorycznie materiały mogą wspomagać proces projektowy nie tylko kierunkowo (architektura wnętrz), ale też bardziej ogólnie – w zakresie sztuk projektowych (przestrzeń, obiekt, rozwiązania o charakterze terapeutycznym).

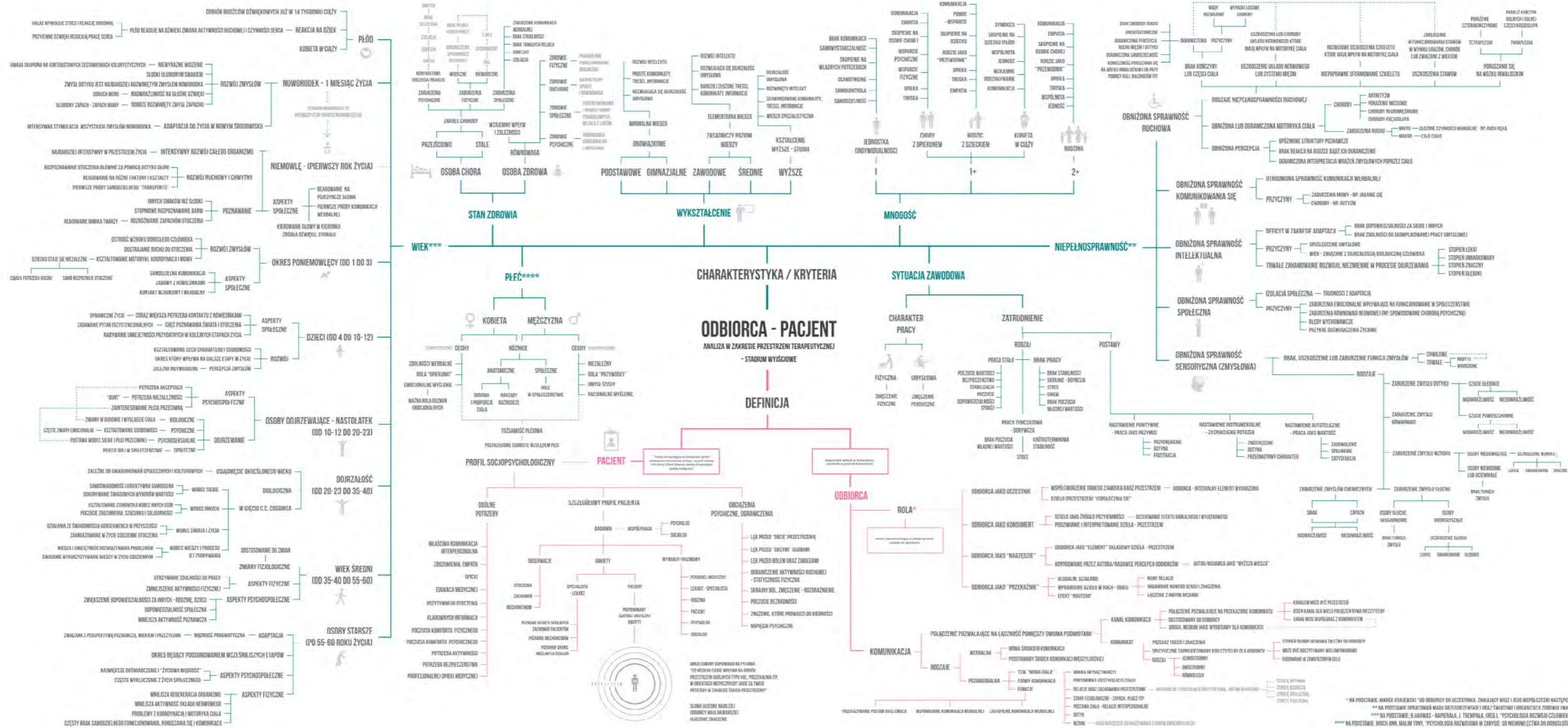
Od 2021 roku – po dziesięcioletniej pracy na kierunku architektura wnętrz (AWiPW) i dwuletniej na kierunku wzornictwo – postanowiłam zbierać dalsze doświadczenia dydaktyczne na Wydziale Wzornictwa¹⁰¹. Zespolecie doświadczeń z dwóch wskazanych powyżej obszarów (tytułowa fuzja) stało się pasjonujące i ważne merytorycznie dla rozwoju, a w zasadzie powstania projektu

Therapeutic Design Tools (TDT) w formie systemowego narzędzia (produktu), które może być udostępnione poza prowadzonymi pracowniami w Akademii Sztuki w Szczecinie.

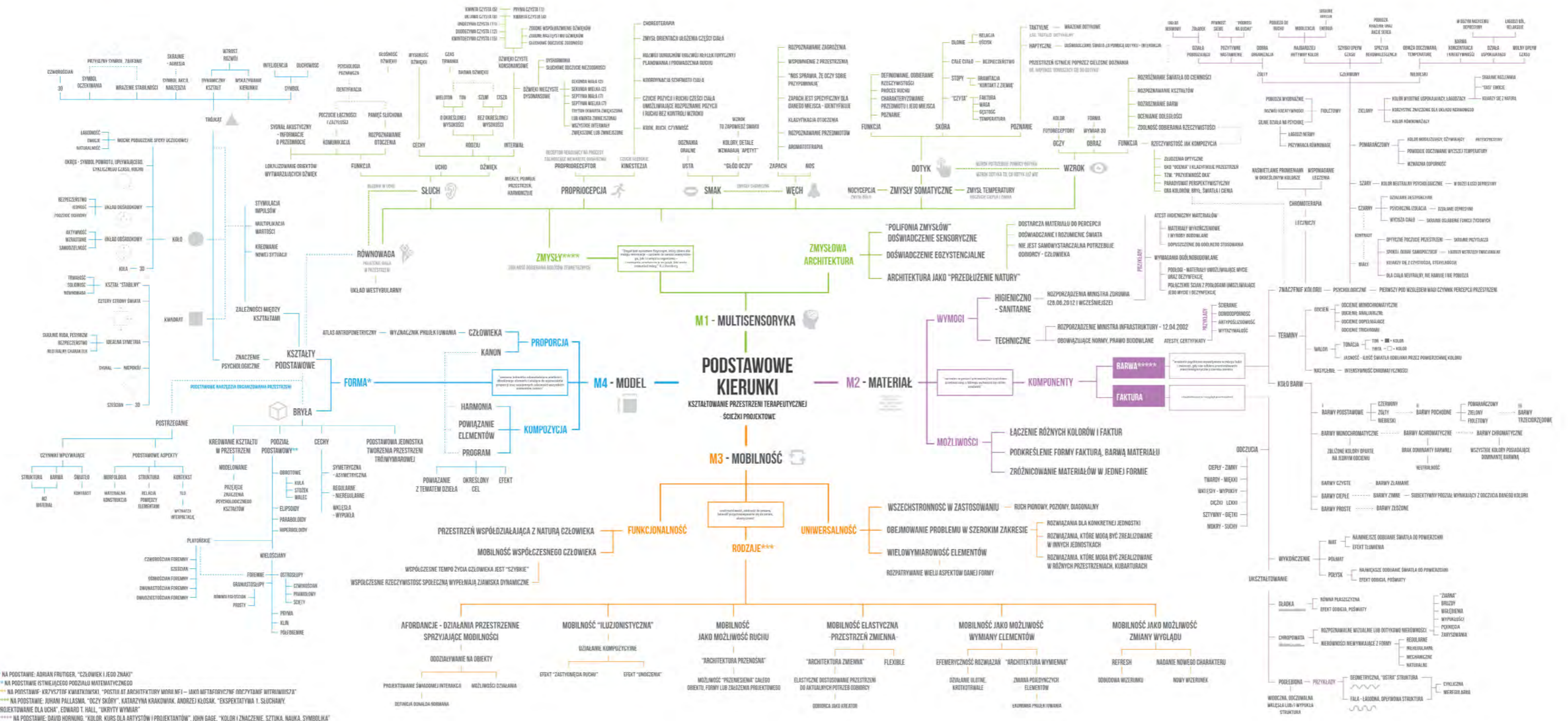
99 Analogiczne przykłady związane z wykorzystaniem tablic istniały w ramach prowadzonej pracowni kierunkowej na kierunku: wzornictwo, dotyczyły jednak innych tematów, skali oraz obszarów pracy (produkt, obiekt).

100 Wybrane prace semestralne oraz dyplomowe zostały przedstawione w 1 części autoreferatu habilitacyjnego.

101 W roku akademickim 2022/23 roku na Wydziale Architektury Wnętrz w ramach bloku kierunkowego prowadziłam dwa dyplomy licencjackie.



1.1. Graficzne tablice opracowane na potrzeby pracy doktorskiej: Architektura wnętrza jako nośnik wielowymiarowych komunikatów i jej znaczenie w procesie budowania relacji dzieło – odbiorca. Przestrzeń terapeutyczna jako przykład wnętrza wpływającego na odbiorcę – pacjenta, promotora: dr hab. Katarzyna Radecka, prof. AS, źródło: materiały własne



* NA PODSTAWIE: ADRIAN FRUTIGER, "CZŁOWIEK I JEGO ZNAKI"
 ** NA PODSTAWIE ISTNIEJĄCEGO PODZIAŁU MATEMATYCZNEGO
 *** NA PODSTAWIE: KRZYSZTOF KWATKOWSKI, "POSTULAT ARCHITECTURY MORU NF1 - JAKO METAFORYCZNYŃ RODZYTAMIF WITRUWIIUSZA"
 **** NA PODSTAWIE: JUHANI PALLASMA, "OCZY SKÓRY", KATARZYNA KRAKOWIAK, ANDRZEJ KŁOSAK, "EKSPERYTYWA I. SŁUCHAMY. PROJEKTOWANIE DLA UCHA", EDWARD T. HALL, "UKRYTY WYMIAR"
 ***** NA PODSTAWIE: DAVID HORNUNG, "KOLOR. KURS DLA ARTYSTÓW I PROJEKTANTÓW", JOHN GAGE, "KOLOR I ZNACZENIE. SZTUKA, NAUKA, SYMBOLIKA"

fot. 2.1. Graficzne tablice opracowane na potrzeby pracy doktorskiej: Architektura wewnątrz jako nośnik wielowymiarowych relacji komunikatów i jej znaczenie w procesie budowania relacji dzieło – odbiorca. Przestrzeń terapeutyczna jako przykład wnętrza wpływającego na odbiorcę – pacjenta, promotora: dr hab. Katarzyna Radecka, prof. AS, źródło: materiały własne

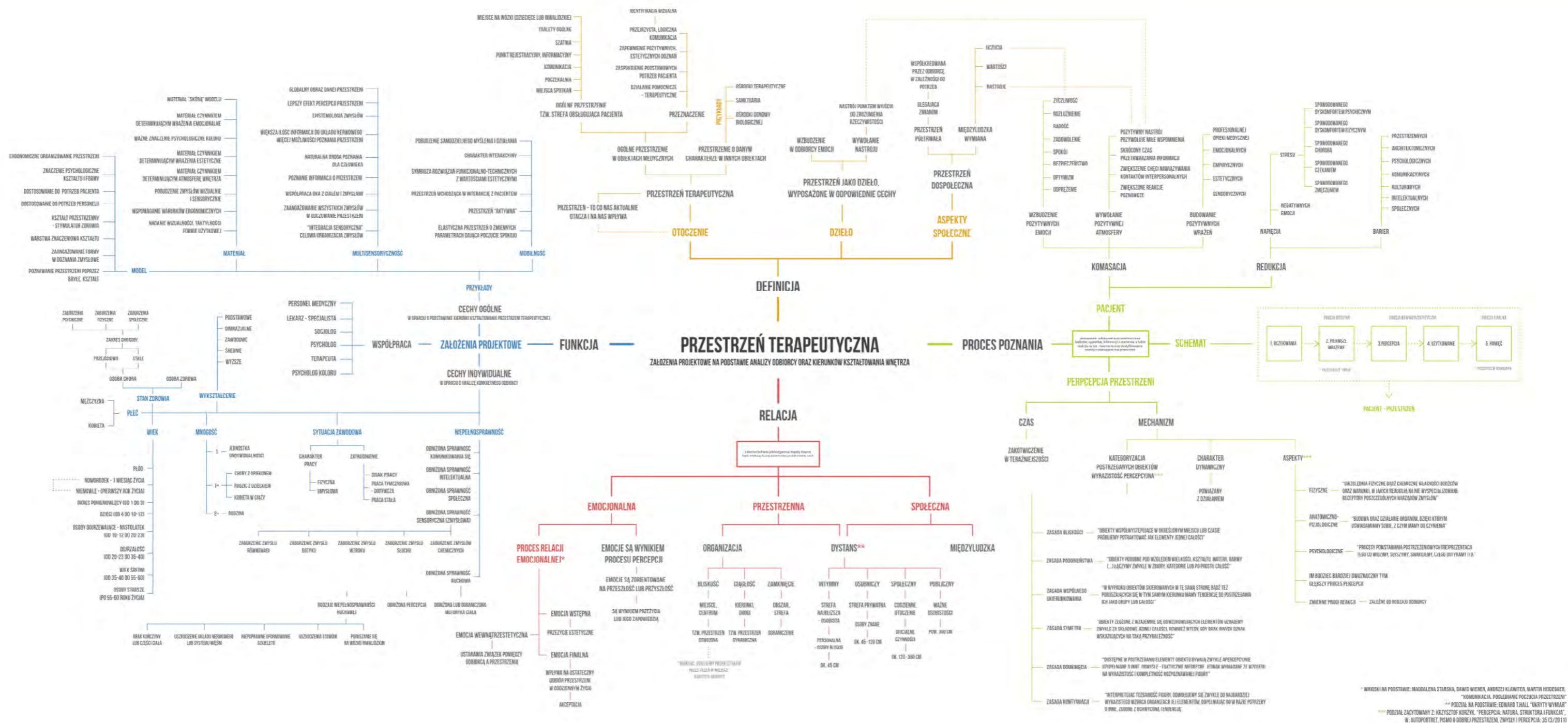


fig. 2.1. Graficzne tablice opracowane na potrzeby pracy doktorskiej: Architektura wnętrza jako nośnik wielowymiarowych komunikatów i jej znaczenie w procesie budowania relacji dzieło – odbiorca. Przestrzeń terapeutyczna jako przykład wnętrza wpływającego na odbiorcę – pacjenta, promotora: dr hab. Katarzyna Radecka, prof. AS, źródło: materiały własne

DIZAJN TERAPEUTYCZNY

Kluczowa dla merytoryki i zrozumienia obszaru opracowania projektu **TDT** staje się odpowiedź na pytania – (1) czym jest dizajn terapeutyczny?, (2) czego dotyczy? i (3) jaka jest współcześnie potrzeba realizowania prac o takim charakterze?

Słowo „terapia” wywodzi się z greckiego słowa *therapeuēin*, co oznacza ‘opiekować się, oddawać cześć’; w znaczeniu szerszym – ‘leczyć’. Tak więc terapia jest oddziaływaniem na człowieka (w sferze fizycznej i psychicznej) bez użycia środków farmakologicznych czy chirurgicznych. Jest procesem zaplanowanym, obejmującym różne płaszczyzny działania terapeuty, nakierowanym na jednostki z różnorodnymi zaburzeniami¹⁰².

Wśród synonimów słowa terapeutyczny możemy znaleźć takie przymiotniki jak: kojący, kurujący, leczący, leczniczy, lekarski, medyczny, regenerujący, rehabilitacyjny, uzdrawiający, uzdrowicielski, zdrowotny, korekcyjny, kuracyjny, kliniczny, szpitalny, psychoterapeutyczny, rekonwalescencyjny¹⁰³.

Na potrzeby projektu **Therapeutic Design Tools (TDT)** został opracowany następujący tekst przedstawiający najważniejsze obszary związane ze specyfiką projektowania o charakterze terapeutycznym:

Projektowanie o charakterze terapeutycznym skupia się na tworzeniu rozwiązań, produktów lub interakcji wspierających zdrowie, dobrostan lub/i terapię danej grupy odbiorców (osób). Projektowanie o charakterze terapeutycznym może mieć zastosowanie w różnych dziedzinach, takich jak projektowanie wnętrz, architektura, projektowanie produktów lub projektowanie rozwiązań – interakcji czy mechanizmów.

Jest to holistyczne podejście, które uwzględnia zarówno aspekty fizyczne, jak i psychiczne użytkownika(-czki) w celu opracowania optymalnych rozwiązań o charakterze terapeutycznym. Celem jest tworzenie rozwiązań – doświadczeń, które sprzyjają zdrowiu i dobremu samopoczuciu odbiorców, a także wspomagają proces terapeutyczny z uwzględnieniem czynników takich jak: funkcjonalność, dostępność, bezpieczeństwo, użyteczność, estetyka¹⁰⁴.

Współcześnie obserwuje się dużą potrzebę tworzenia rozwiązań wspierających – terapeutycznych, kojących, wpływających na równowagę – dobrostan psychiczny i fizyczny człowieka. Wzrastająca liczba chorób cywilizacyjnych, pandemia, zauważalne przebudowanie w różnych obszarach życia człowieka – to tylko niektóre źródła obciążające naszą rzeczywistość. Współczesny świat pełen jest wyzwań, a projektanci(-tka) powinni(-y) je zauważać, generując rozwiązania dobroczynne – służące człowiekowi.

W wywiadzie do monografii Wydziału Wzornictwa *What’s Next?* prezentującej najlepsze dyplomy powstałe na Wydziale Wzornictwa z lat 2020/2021 w rozmowie z Agatą Kiedrowicz (jedną z redaktorek monografii) powiedziałam:

W ciągu ostatnich dwóch lat projektowanie multisensoryczne o charakterze terapeutycznym zagospodarowało wiele nisz. Wzrasta liczba dzieci z ADHD, autyzmem czy zespołem Aspergera. Rodzice, opiekunowie czy terapeuci poszukują narzędzi do pracy, zabawy czy właśnie terapii. Często muszą być to rozwiązania opracowane z myślą o konkretnej osobie. A to z uwagi na inne równolegle pojawiające się problemy czy czynniki zewnętrzne, jak na przykład finanse. Poprzez nieświadome skoncentrowanie uwagi dziecka na bodźcach zmysłowych możemy wpłynąć na nie terapeutycznie – wyciszyć, uspokoić, zbilansować emocjonalnie. Na przykład poprzez otulenie, odpowiednie dociążenie przyjemnym taktylnie materiałem czy za pomocą masażu narzędziem o odpowiedniej strukturze. Oczywiście wskazane powyżej zaburzenia to tylko mały procent tych „nisz”, w których projektanci mogą się odnaleźć. Przestrzeń medyczne – przychodnie, szpitale, ośrodki terapeutyczne – to kolejne miejsca, które wymagają dużego zainteresowania ze strony projektantów.

102 M. Kołodziej, *Arteterapia*, Profesor.pl, online: profesor.pl/mat/pd7/pd7_m_kolodziej_20080512.pdf (dostęp: 9.08.2023).

103 Spis powszechnie znanych i dostępnych w publikacjach synonimów słowa ‘terapeutyczny’.

104 O. Kiedrowicz-Świtalska, część opisu opracowana na potrzeby realizacji projektu **TDT**.

Istotne są też przedszkola czy miejsca lub obiekty dedykowane dzieciom – u tej grupy odbiorców multisensoryczność jest szczególnie ważna, bo wpływa na ich rozwój i determinuje następne lata życia.

Co ważne w projektowaniu terapeutycznym – projektant nigdy nie działa samodzielnie. By holistycznie i empatycznie zdiagnozować potrzeby oraz odpowiednio przełożyć je na funkcjonalne rozwiązania, niezbędna jest współpraca. Współpraca z psychologiem, terapeutą, fizjoterapeutą, rodzicem czy opiekunem pomaga naświetlić różne perspektywy danego problemu. Projektant zastanawia się następnie, w jaki sposób spiąć je w komplementarną całość. Nie jest to łatwe, wymaga cierpliwości i dużej wrażliwości¹⁰⁵.

Wspominane spięcie różnych perspektyw w komplementarną całość może wspomagać opracowane na bazie opisywanych doświadczeń narzędzie¹⁰⁶ – **Therapeutic Design Tools (TDT)**, które (mam nadzieję) wniesie twórczy i znaczny wkład w rozwój sztuk projektowych (projektowanie architektury wnętrz, obiektów, rozwiązań o charakterze terapeutycznym) i stanie się podstawą do wszczęcia procesu habilitacyjnego.

105 O. Kiedrowicz-Świtalska, *Przestrzeń obecności*, wywiad, prowadząca: A. Kiedrowicz, [w:] A. Kiedrowicz, M. Małachowska (red.), *What's Next?*, monografia Wydziału Wzornictwa prezentująca najlepsze dyplomy powstałe na Wydziale Wzornictwa z lat 2020/2021, Akademia Sztuki w Szczecinie, 2022, s. 86.

106 W postaci produktu w formie fizycznej oraz udostępnionych treści w formie cyfrowej na stronie projektu.

TDT – PUNKT WYJŚCIA

Jak już zostało wielokrotnie wspomniane, fundamentem dla stworzenia narzędzia **TDT** stały się doświadczenia oraz wartości opracowane podczas pracy doktorskiej. Graficzne analizy w postaci trzech zintegrowanych ze sobą tablic od 2016 roku służyły jako wsparcie dydaktyczne w prowadzonych przeze mnie pracowniach kierunkowych. Jednak ich forma i styl opracowania był jedynie draftem (szkicem) możliwości, wspierającym wizualnie opracowane w ramach dysertacji doktorskiej wartości. Tablice stały się swobodnym, graficznym zapisem analiz projektowych, nie były dostosowane do udostępnienia na szerszą skalę z uwagi m.in. na:

- 1. format tablic** – format jednej tablicy wynosi 1200 × 600 mm, wydruk na mniejszym formacie zaburzał czytelność zawartych na nich informacji, ponadto format 1200 × 600 mm nie jest powieleniem standardowych formatów – np. A4 – tym samym nie było możliwości złożenia wybranej tablicy i komfortowego przechowywania w szkicowniku czy teczce z materiałami dotyczącymi danego projektu;
- 2. ilość informacji** – każda tablica stanowi sieć informacji swobodnie rozrastających się w każdym kierunku, graficzne struktury „rozrastają się” spontanicznie, tworząc pewnego rodzaju autorskie mapy. Ilość informacji oraz ich rozmieszczenie na arkuszu niejednokrotnie wprowadzały odbiorców(-czynie) w poczucie dezorientacji, zaburzając szybkość „dostania się” do konkretnych danych oraz czytelność zawartych na nich informacji;
- 3. opracowanie graficzne** – tablice były swobodnym, graficznym zapisem analiz projektowych podczas pracy doktorskiej. Dobór kolorystyki, wielkości oraz kroju pisma był intuicyjnym wyborem, nie tworzył logicznej systematyki oraz wizualnej selekcji informacji.

Automatycznie powstała potrzeba odpowiedzi na pytanie: co powinno zostać zrobione z materiałem wyjściowym, graficznymi tablicami oraz kilkuletnim doświadczeniem pracy z nimi, aby osiągnąć cel w postaci realizacji systemowego narzędzia (produktu) wspierającego proces twórczy w obszarze dizajnu terapeutycznego?

Najważniejsze cele oraz założenia związane z projektem oraz realizacją narzędzia **TDT** (odpowiadając na powyższe pytanie) można przedstawić w następujących ogólnych punktach:

- 1. aktualizacja** – weryfikacja merytoryczna opracowanych materiałów oraz modernizacja treści w oparciu o aktualne źródła oraz doświadczenia z pracy dydaktycznej;
- 2. format** – uwzględnienie w projekcie formatów powszechnie znanych i łatwych do przechowywania – np. w segregatorze lub szkieletniku, bazowanie na takich formatach jak: A5, A4 lub A3;
- 3. czytelność** – dostosowanie wielkości grafów do planowanych formatów oraz ilości potrzebnych merytorycznie informacji, synteza treści w zakresie formy;
- 4. systemowość** – klarowny podział narzędzia na działy, sekcje lub ścieżki, ułatwiający odszukanie informacji oraz łączenie poszczególnych komponentów w procesie, tworzenie syntetycznych „łańcuchów” poszukiwań, opracowanie typów kart oraz ich roli w narzędziu;
- 5. dostępność** – przejrzystość narzędzia w zakresie odszukiwania poszczególnych treści, możliwość powielania wybranych kart prac w warunkach domowych (drukarka).

Wszystkie decyzje projektowe związane z finalną realizacją narzędzia **TDT** podyktowane były wytycznymi skondensowanymi w zakresie (wspomnianych powyżej) pięciu głównych punktów czyli: aktualizacja, format, czytelność, systemowość, dostępność oraz doświadczeniami dydaktycznymi i projektowymi w latach 2016–2023.

TDT – CO TO JEST?

Przedstawione w poszczególnych działach teksty są mojego autorstwa i powstały na potrzeby realizacji i opisanie narzędzia **TDT**. W aktualnym dziale przedstawię ogólnie narzędzie, jego wersje, zastosowanie oraz docelowego(-ą) użytkownika(-czkę). W następnych sekcjach skupię się na bardziej szczegółowych analizach, by w uporządkowany, hierarchiczny sposób przedstawić wszystkie składowe wpływające na finalnie zaprezentowane dzieło.

OGÓLNY OPIS, WERSJE NARZĘDZIA

Therapeutic Design Tools (TDT) to autorskie narzędzie wspierające proces twórczy w obszarze dizajnu terapeutycznego.

Therapeutic Design Tools (TDT) to zbiór kart, które dopiero w rękach projektanta(-ki) nabierają odpowiedniego znaczenia – bo każdy projekt dotyczący aspektów terapeutycznych jest indywidualny i posiada własną strukturę części składowych. Zaproponowany model usystematyzowania procesu twórczego to ogólna analiza w postaci tzw. ścieżek projektowych, którą projektant(ka) może dowolnie rozwijać na poszczególnych etapach pracy.

Narzędzie zostało opracowane i udostępnione w dwóch wersjach:

- **fizycznej – kompleksowej**, w postaci produktu na zamówienie zawierającego ponad 80 kart wspomagających proces twórczy z opakowaniem oraz wzornikami uzupełniającymi merytorycznie narzędzie¹⁰⁷ (fot. 2.2.);
- **cyfrowej – podstawowej**, umożliwiającej pobranie ponad 30 kart wspomagających proces twórczy w postaci plików .pdf w dwóch wersjach na oficjalnej stronie internetowej **TDT**¹⁰⁸ (fot. 2.3.).

107 Więcej o narzędziu w formie fizycznej – kompleksowej w dziale: Prezentacja dzieła – wersja fizyczna narzędzia.

108 Więcej o narzędziu w formie cyfrowej – podstawowej w dziale: Prezentacja dzieła – strona internetowa.

ZASTOSOWANIE – CEL

Narzędzie **Therapeutic Design Tools (TDT)** zostało opracowane, aby:

- systemowo wspomóc proces twórczy w zakresie projektowania architektury wnętrz, produktów lub/i rozwiązań o charakterze terapeutycznym,
- poprzez sugerowane narzędzia i działy pobudzać kreatywność projektanta(-ki),
- określić, zweryfikować, uporządkować określone składowe (ścieżki, konteksty w procesie projektowym),
- odpowiedzieć, naprowadzić na komponenty, synergicznie je łącząc lub/i modyfikując,
- inspirować i wspomagać budowanie bazy do gromadzenia doświadczeń w zakresie projektowania o charakterze terapeutycznym,
- „rozszyfrować” użytkownika(-czkę), czy przybliżyć istotę problemu projektowego.

GŁÓWNE CECHY NARZĘDZIA

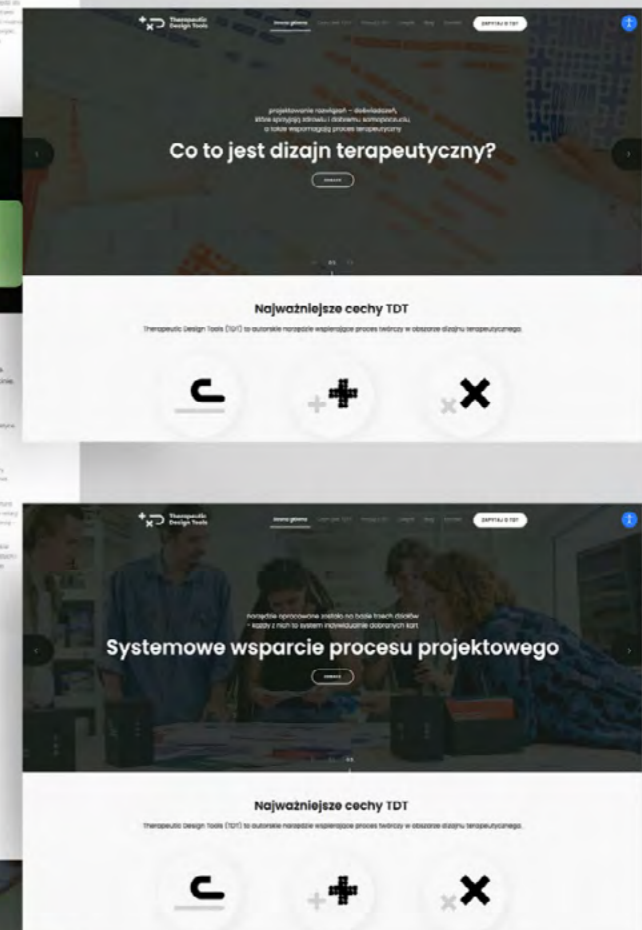
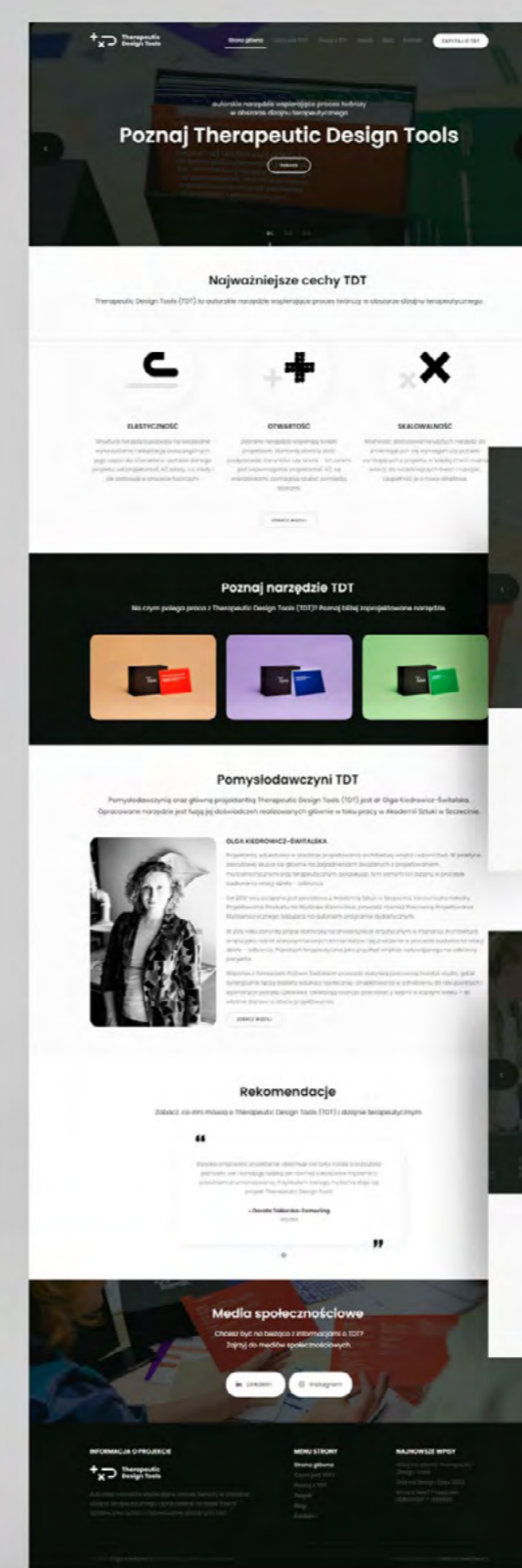
Najważniejsze cechy **Therapeutic Design Tools (TDT)** to:

- **elastyczność**: struktura narzędzia pozwala na swobodne wykorzystanie i adaptację poszczególnych jego części do charakteru i potrzeb danego projektu; od projektanta(-ki) zależy, co, kiedy i jak zastosuje w procesie twórczym;
- **otwartość**: zebrane narzędzia wspierają ścieżki projektowe, stanowią otwarty zbiór odpowiedzi, kierunków czy analiz – ich celem jest wspomaganie projektanta(-ki), są wskazówkami, pomagają szukać pomiędzy słowami;
- **skalowalność**: możliwość dostosowania użytych narzędzi do zmieniających się wymagań czy potrzeb wynikających z projektu, w każdej chwili można wrócić do wcześniejszych treści i rozwijać, uzupełniać je o nowe składowe.

DLA KOGO?

Therapeutic Design Tools (TDT) jest dedykowane:

- projektant(k)om oraz zespołom projektowym (sztuki projektowe – wzornictwo, architektura wnętrz, projektowanie produktu),
- student(k)om oraz pedagogom(-żkom) wydziałów projektowych na uczelniach artystycznych/wyższych,
- studiom projektowym, organizacjom, firmom zajmującym się projektowaniem o charakterze terapeutycznym.



fot. 2.2. Therapeutic Design Tools (TDT), dokumentacja fotograficzna wersji fizycznej narzędzia, fot. Teresa Otulak

fot. 2.3. Therapeutic Design Tools (TDT), widok strony internetowej, źródło: materiały własne

TDT – ANALIZA PROJEKTOWA

Analizę projektową rozpocznę od zaprezentowania kompleksowej struktury narzędzia – podziału ogólnego oraz typów opracowanych kart wraz z formatami oraz innymi ważnymi składowymi.

OGÓLNY PODZIAŁ

Therapeutic Design Tools (TDT) składa się z trzech działów, każdy z nich dotyczy konkretnego obszaru w procesie projektowym i opatrzony jest innym, identyfikującym go kolorem¹⁰⁹:

- **dział 01: odbiorca(-czyni) – użytkowni(cz)k(a).** Analiza w zakresie przestrzeni/objektu/rozwiązania terapeutycznego – stadium wyjściowe,
- **dział 02: podstawowe kierunki.** Kształtowanie przestrzeni/objektu/rozwiązania terapeutycznego – ścieżki projektowe,
- **dział 03: przestrzeń/obiekt/rozwiązanie terapeutyczne.** Założenia projektowe na podstawie analizy odbiorcy oraz kierunków kształtowania – stadium finalne.

CZYM SĄ ŚCIEŻKI PROJEKTOWE?

Ścieżki projektowe to potencjalne kierunki pojawiające się w procesie projektowym i determinujące następne rozwinięcia. W narzędziu **Therapeutic Design Tools (TDT)** ścieżki projektowe mogą być definiowane przez karty pracy dostępne w danych działach.

TYPY KART

W autoreferacie wszystkie załączniki graficzne dotyczące poszczególnych typów kart są zaprezentowane poglądowo i stanowią przykładową reprezentację. Pełne zestawienie kart z podziałem na typy oraz działy znajduje się w załączniku habilitacyjnym – Katalog typów kart narzędzia *Therapeutic Design Tools*.

¹⁰⁹ W nawiązaniu do graficznych tablic opracowanych podczas pracy doktorskiej.

Na potrzeby narzędzia **TDT** opracowałam następujące typy kart¹¹⁰:

KARTY INFORMACYJNE (fot. 2.4.)

format: A5

medium: papier niepowlekany, 300 g (papier offsetowy o matowej powierzchni)

Karty przedstawiające ogólne założenia projektu, cechy narzędzia oraz typy kart.

KARTY WPROWADZAJĄCE – KATEGORIE (fot. 2.5., 2.6.)

format: A5 z registrem

medium: papier niepowlekany, 300 g (papier offsetowy o matowej powierzchni)

Karty wprowadzające do kategorii przedstawiają ogólny zakres danej sekcji. Można je wykorzystywać jako źródło informacji w zakresie polecanych publikacji drukowanych, internetowych, kluczowych słów oraz pojęć (słowniczek). W każdej sekcji znajduje się graficzna analiza działu, która prezentuje wszystkie opracowane karty, schematy czy próbki.

Karty wprowadzające można traktować jako:

- inspirację, bazę źródłową i na tym zakończyć pracę z **TDT**,
- stały punkt odniesienia dla procesu projektowego w danej kategorii,
- wstęp do dalszych rozwinięć tematu,
- niezależne od **TDT** karty inspirujące w procesie projektowym;

KARTY PRACY – ŚCIEŻKI PROJEKTOWE (fot. 2.7.-2.10.)

format: A3 > A5 lub A4 > A5

medium: papier Olin Smooth Absolute White, 90 g

Karty pracy, w nawiązaniu do działów oraz systematyki procesu projektowego, dzielą się na trzy typy:

- karty pracy: ścieżki projektowe (wyjściowe),

¹¹⁰ W tym dziale opisane są wszystkie typy kart bez podziału na wersję fizyczną oraz cyfrową narzędzia (udostępnioną na stronie WWW). Liczby oraz typy kart wchodzące w skład danej wersji zostaną opisane na późniejszym etapie autoreferatu.

- karty pracy: ścieżki projektowe,
- karty pracy: ścieżki projektowe (podsumowujące).

Można je wykorzystywać jako źródło informacji w zakresie kluczowych słów, pojęć (słowniczek) oraz możliwych powiązań z innymi kartami pracy. Każda ścieżka projektowa w działach 1 oraz 2 zaprezentowana jest w graficznej formie (graf), stając się punktem wyjścia w zakresie analiz i poszukiwania relacji z innymi kartami pracy (obszarami). Karty pracy w dziale 3 (podsumowujące) są opracowane w formie checklisty oraz/lub pól do indywidualnego uzupełniania.

Karty pracy można traktować jako:

- inspirację, bazę źródłową i na tym zakończyć pracę z **TDT**,
- elementy składowe procesu projektowego, z analizą systemową, zgodnie z zasugerowaną kolejnością,
- elementy składowe procesu projektowego, z analizą w dowolnej kolejności oraz ilości, wynikającą z potrzeb aktualnego projektu,
- grafy uzupełniające merytorycznie proces projektowy,
- niezależne od **TDT** karty pracy inspirujące w procesie projektowym;

SCHEMATY (fot. 2.11., 2.12.)

format: A3 > A5

medium: papier Olin Smooth Absolute White, 90 g

Schematy są dodatkowymi składowymi narzędziami, znajdują się w wybranych kategoriach. Przedstawione są w formie graficznych struktur – merytorycznie uzupełniają informacje zawarte w kartach wstępu oraz kartach pracy.

Schematy można traktować jako:

- inspirację, bazę źródłową i na tym zakończyć pracę z **TDT**,
- grafy uzupełniające merytorycznie proces projektowy,
- niezależne od **TDT** grafy inspirujące w procesie projektowym;

KARTY Z CYTATAMI, SENTENCJAMI ORAZ HASŁAMI (fot. 2.13., 2.14.)

format: A5

medium: papier niepowlekany, 300 g (papier offsetowy o matowej powierzchni)

Karty z cytatami, sentencjami oraz hasłami są dodatkowymi składowymi narzędziami, znajdują się w każdej kategorii, w różnych ilościach.

Karty z cytatami, sentencjami oraz hasłami można traktować jako:

- inspirację, bazę źródłową i na tym zakończyć pracę z **TDT**,
- punkt wyjścia do refleksji lub przemyśleń w danym obszarze,
- impuls do zmiany perspektywy w procesie projektowym,
- niezależne od **TDT** karty inspirujące w procesie projektowym;

ARKUSZE Z NAKLEJKAMI (fot. 2.15., 2.16.)

format: A5

medium: papier naklejkowy

Arkusze z naklejkami są dodatkowymi składowymi narzędziami, znajdują się w każdej kategorii, merytorycznie i kolorystycznie powiązane są z kartami pracy.

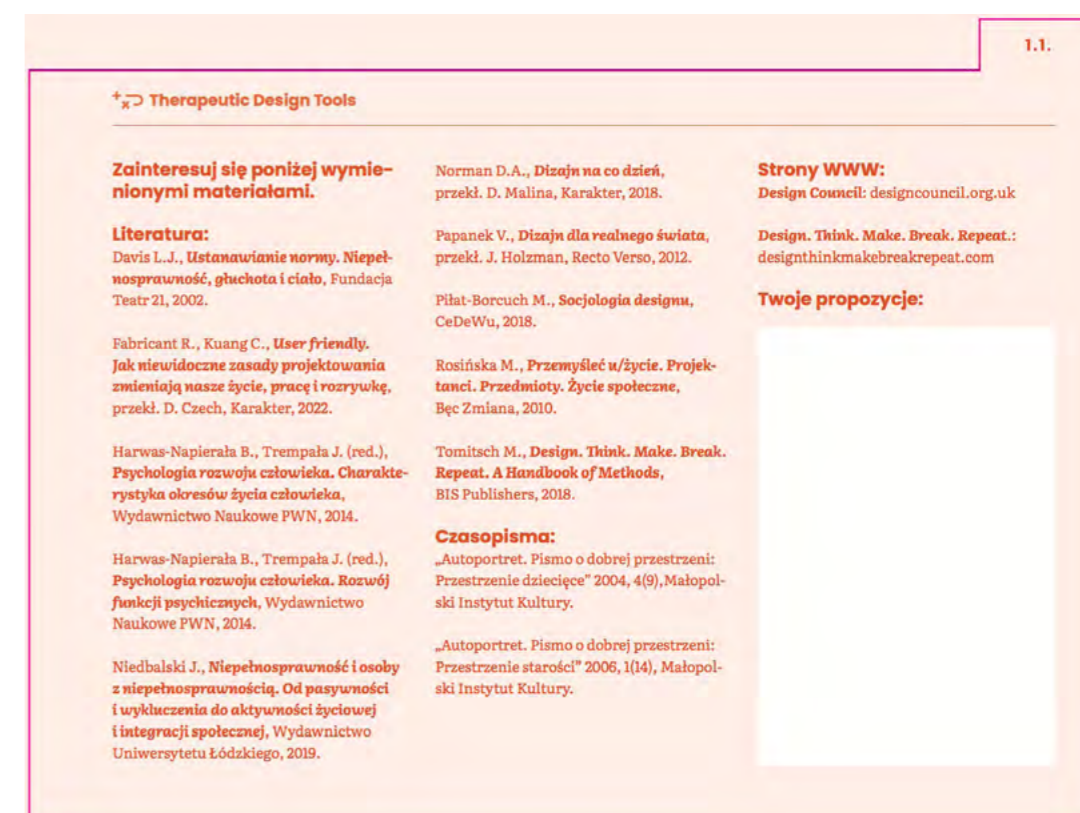
Arkusze z naklejkami można traktować jako:

- metodę oznaczania relacji i powiązań między kartami pracy a konkretnymi graficznymi analizami,
- niezależne od **TDT** znaczniki inspirujące w procesie projektowym.



fot. 2.4. Therapeutic Design Tools (TDT), dokumentacja fotograficzna wersji fizycznej narzędzia – cykl zdjęć prezentujących karty informacyjne wraz z opakowaniem, fot. Teresa Otulak

fot. 2.5. Therapeutic Design Tools (TDT), dokumentacja fotograficzna wersji fizycznej narzędzia – cykl zdjęć prezentujących karty wprowadzające do danych kategorii, fot. Teresa Otulak



Gdzie jesteś?

Punktem wyjścia w zakresie projektowania przestrzeni, obiektów czy rozwiązań terapeutycznych staje się określenie profilu użytkownika(-czki). Odbiorca(-czyni) staje się stadium wyjściowym w wielowątkowym procesie projektowym, a więc źródłem tworzącym narrację dla potencjalnych ścieżek projektowych i ich rozwinięć.

Po co?

Każdy(-a) użytkownik(-czka) wymaga innego - indywidualnego podejścia w procesie projektowym. Wynika to z wielu składowych, takich jak m.in. różnice w zakresie potrzeb, oczekiwań, ograniczeń, cech fizycznych czy psychicznych.

Świadomość projektanta(-ki) w zakresie możliwości różnego traktowania (poprzez nadawanie ról) i analizowania użytkownika(-czki) (poprzez dane narzędzia) pozwala na większą swobodę artystyczną i twórczą.

Z czego możesz korzystać?

Dział 1: **ODBIORCA(-CZYNI) - UŻYTKOWNIK(-CZKA)**. Analiza w zakresie przestrzeni/obiektu/rozwiązania terapeutycznego - stadium wyjściowe to zbiór kart pracy, schematów, myśli czy sentencji, które mogą wspomóc proces projektowy, stawiając jednocześnie człowieka w centrum poszukiwań.

W sekcji 1.1. **ODBIORCA(-CZYNI) - UŻYTKOWNIK(-CZKA)** znajdują się:
 - karty wprowadzające (3),
 - karty pracy (10),
 - schematy (3),
 - karty z cytatami, sentencjami, hasłami (6),
 - arkusze z naklejkami (3)
 oraz polecane narzędzia, metody, definicje, pojęcia, źródła.

Therapeutic Design Tools

Zainterесuj się poniżej wymienionymi materiałami.

Literatura:

- Davis L.J., *Ustanawianie normy. Niepełnosprawność, głuchota i ciało*, Fundacja Teatr 21, 2002.
- Fabricant R., Kuang C., *User friendly. Jak niewidoczne zasady projektowania zmieniają nasze życie, pracę i rozrywkę*, przekł. D. Czech, Karakter, 2022.
- Harwas-Napierała B., Trempała J. (red.), *Psychologia rozwoju człowieka. Charakterystyka okresów życia człowieka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2014.
- Harwas-Napierała B., Trempała J. (red.), *Psychologia rozwoju człowieka. Rozwój funkcji psychicznych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2014.
- Niebałski J., *Niepełnosprawność i osoby z niepełnosprawnością. Od pasywności i wykluczenia do aktywności życiowej i integracji społecznej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2019.

Norman D.A., *Dzisiaj na co dzień*, przekł. D. Malina, Karakter, 2018.

Papanek V., *Dzisiaj dla realnego świata*, przekł. J. Holzman, Recto Verso, 2012.

Pilat-Borcuch M., *Socjologia designu*, CeDeWu, 2018.

Rosińska M., *Przemysław u/życie. Projektanci. Przedmioty. Życie społeczne*, Bęc Zmiana, 2010.

Tomitsch M., *Design. Think. Make. Break. Repeat. A Handbook of Methods*, BIS Publishers, 2018.

Czasopisma:

- „Autoportret. Pismo o dobrej przestrzeni: Przestrzeń dziecięca” 2004, 4(9), Małopolski Instytut Kultury.
- „Autoportret. Pismo o dobrej przestrzeni: Przestrzeń starości” 2006, 1(14), Małopolski Instytut Kultury.

Strony WWW:

Design Council: designcouncil.org.uk

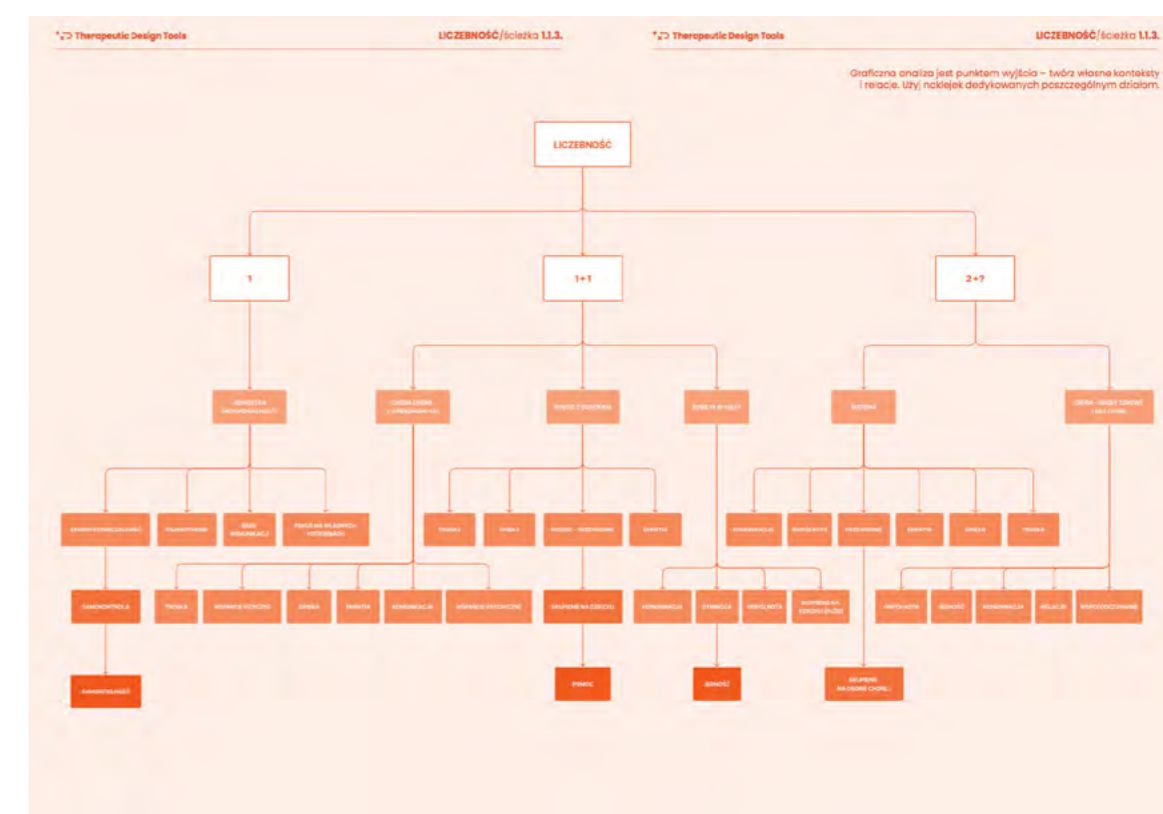
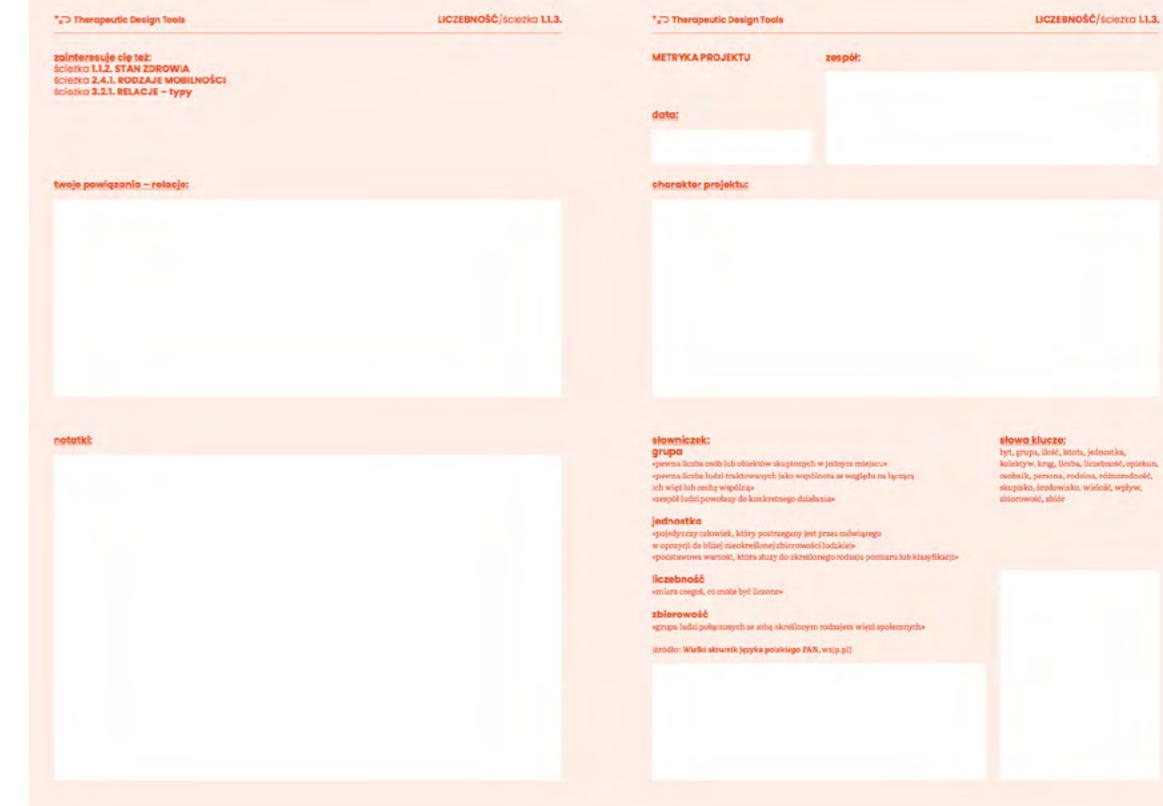
Design. Think. Make. Break. Repeat.: designthinkmakebreakrepeat.com

Tweje propozycje:

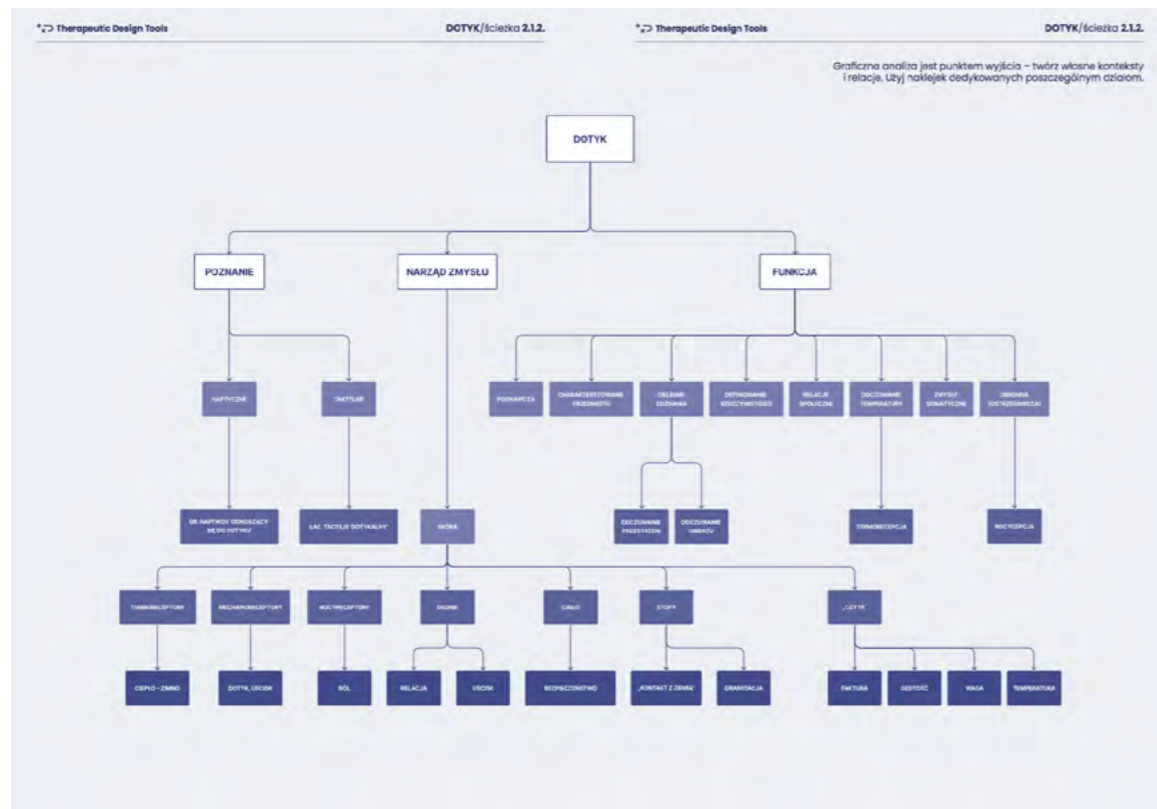
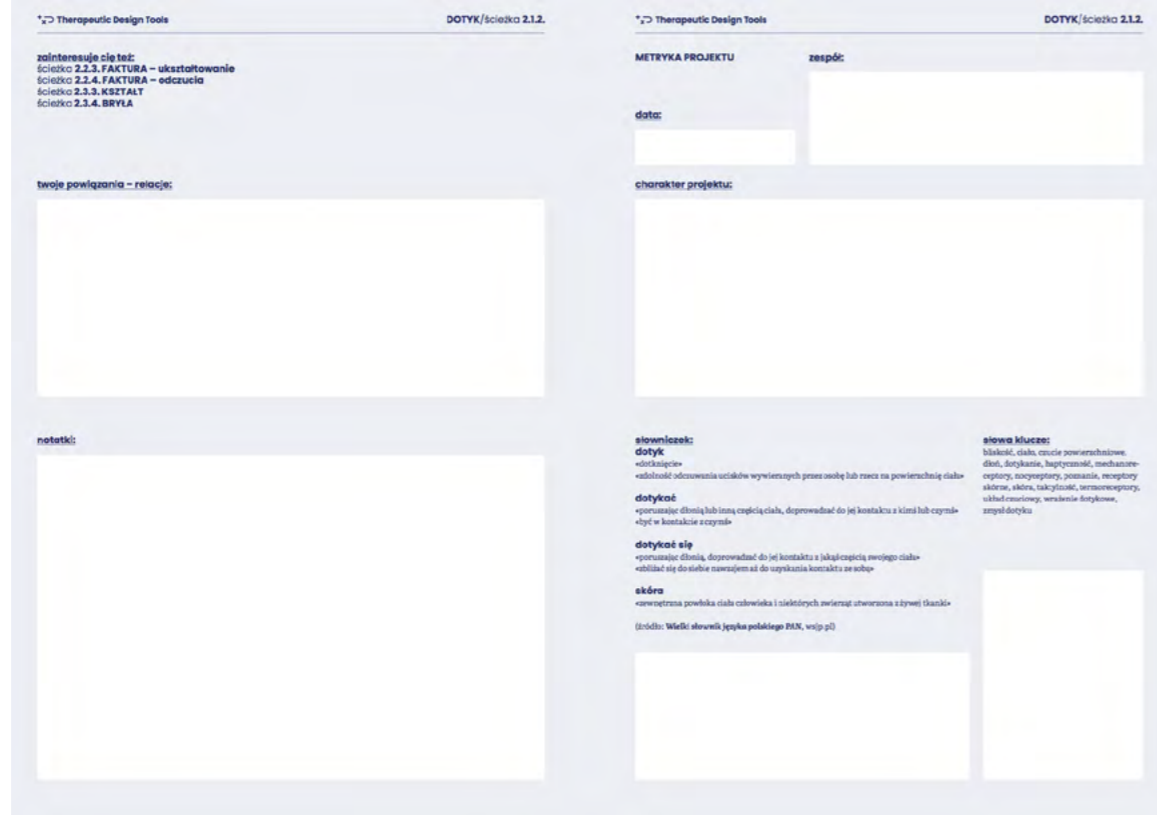
fot. 2.6. Therapeutic Design Tools (TDT), fragment projektu prezentujący layout przykładowej karty wprowadzającej do danej kategorii – dział 1, źródło: materiały własne



fot. 2.7. Therapeutic Design Tools (TDT), dokumentacja fotograficzna wersji fizycznej narzędzia – cykl zdjęć prezentujących karty pracy wraz opakowaniem, fot. Teresa Otulak



fot. 2.8. Therapeutic Design Tools (TDT), fragment projektu prezentujący layout wybranych kart pracy – dział 1, źródło: materiały własne

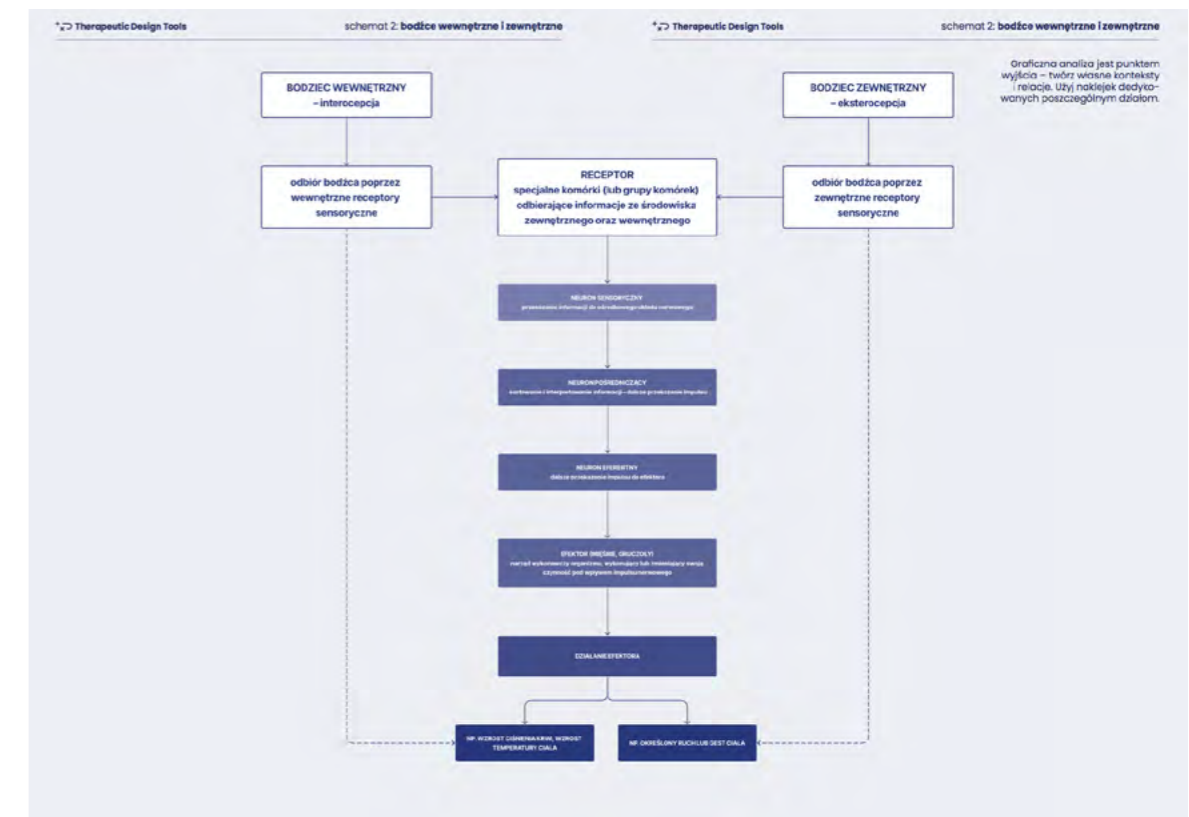
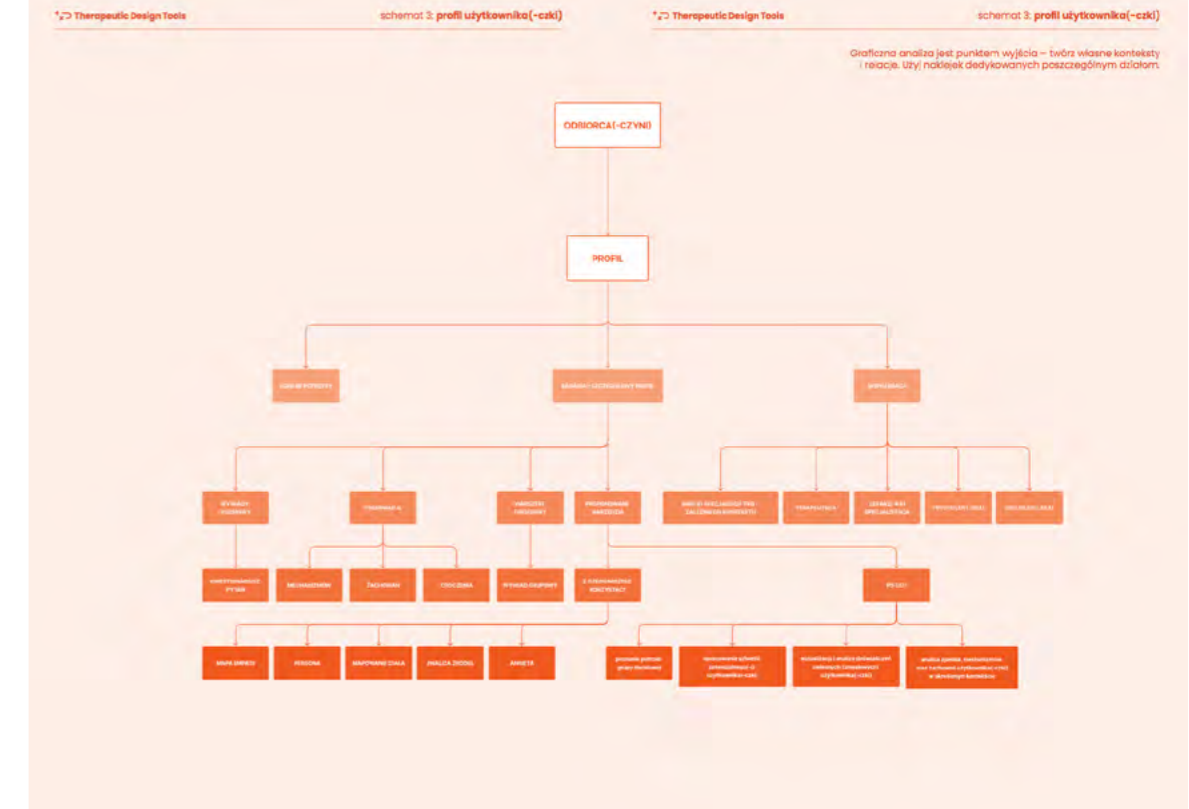


fot. 2.9. Therapeutic Design Tools (TDT), fragment projektu prezentujący layout wybranych kart pracy – dział 2, źródło: materiały własne

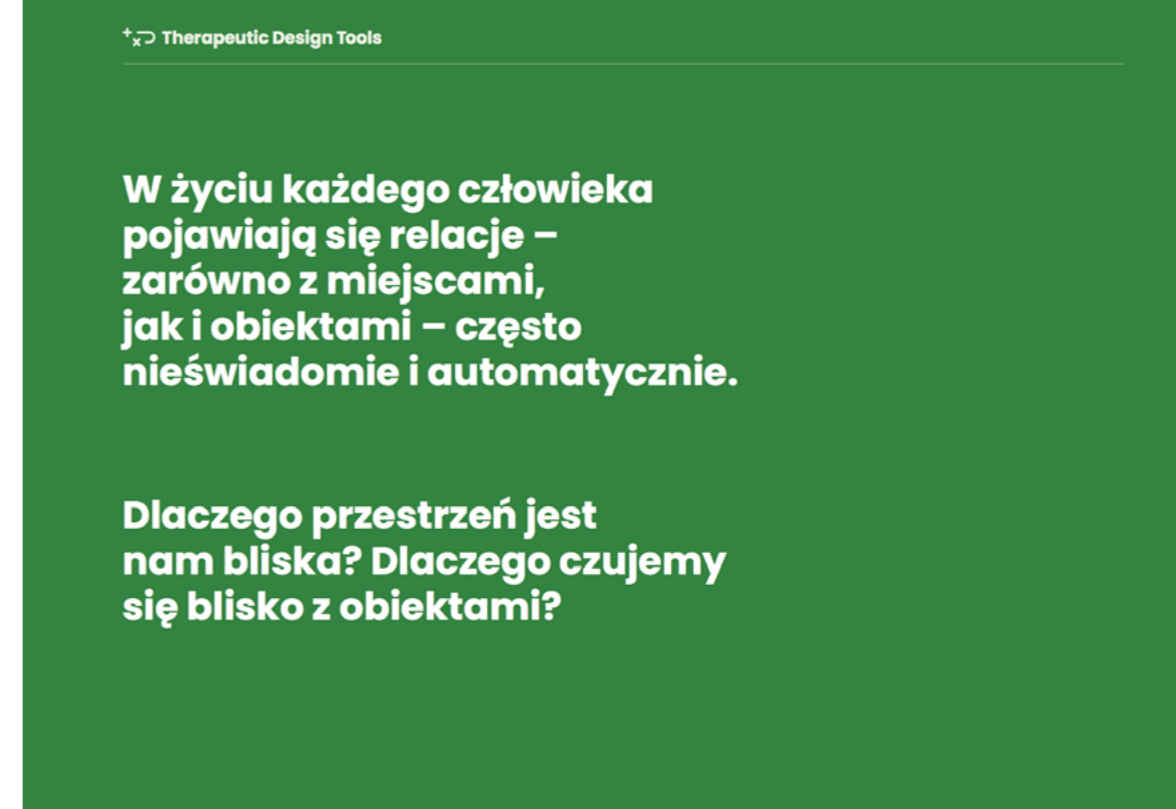
fot. 2.10. Therapeutic Design Tools (TDT), fragment projektu prezentujący layout wybranych kart pracy – dział 3, źródło: materiały własne



fot. 2.11. Therapeutic Design Tools (TDT), dokumentacja fotograficzna wersji fizycznej narzędzia – cykl zdjęć prezentujących schematy, fot. Teresa Otulak



fot. 2.12. Therapeutic Design Tools (TDT), fragment projektu prezentujący layout wybranego schematu – dział 1, źródło: materiały własne

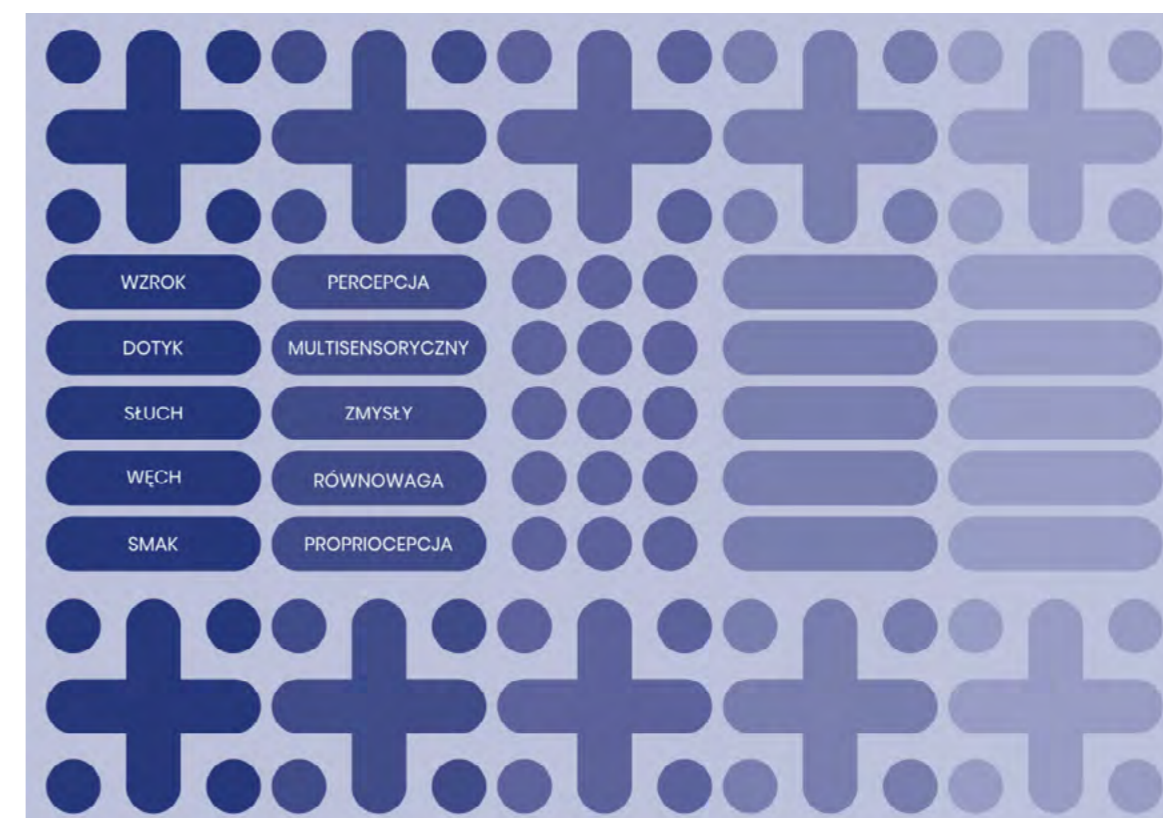
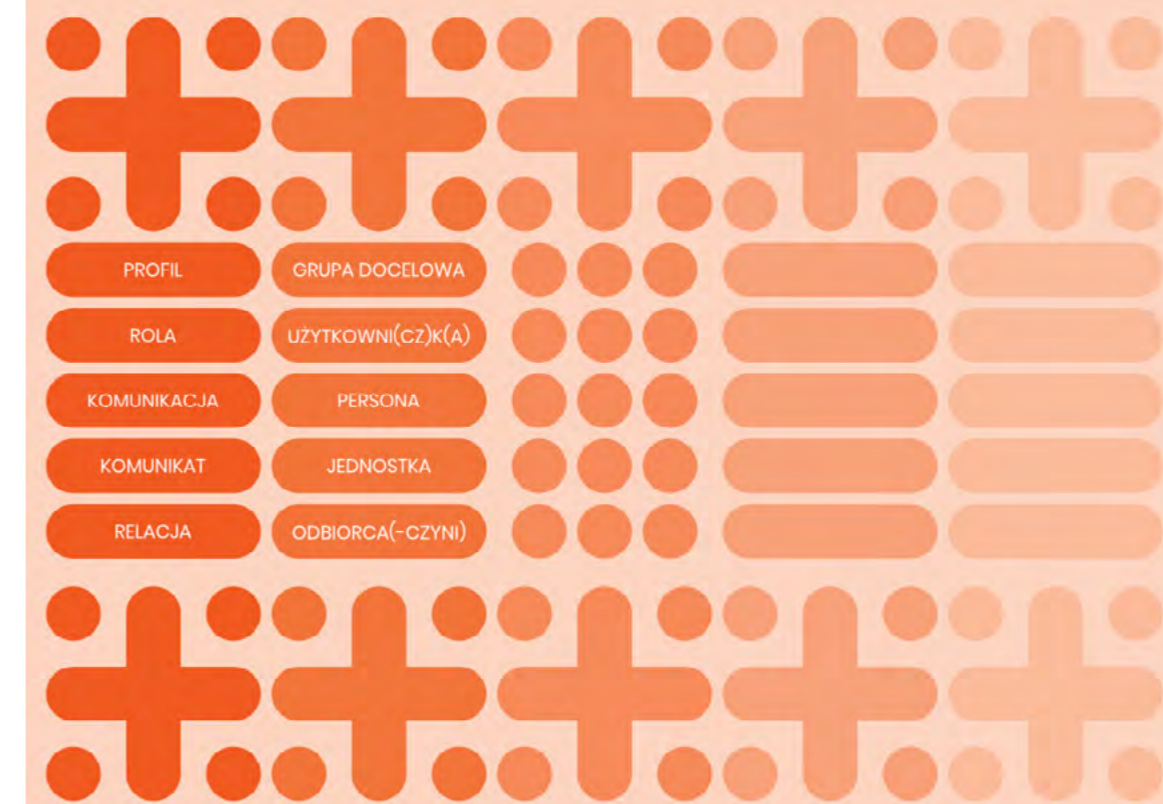


fot. 2.13. Therapeutic Design Tools (TDT), dokumentacja fotograficzna wersji fizycznej narzędzia – cykl zdjęć prezentujących karty z cytatami, sentencjami, hasłami wraz z opakowaniem, fot. Teresa Otulak

fot. 2.14. Therapeutic Design Tools (TDT), fragment projektu prezentujący layout wybranych kart z cytatami, sentencjami, hasłami, źródło: materiały własne



fot. 2.15. Therapeutic Design Tools (TDT), dokumentacja fotograficzna wersji fizycznej narzędzia – cykl zdjęć prezentujących arkusze z naklejkami, fot. Teresa Otulak



fot. 2.16. Therapeutic Design Tools (TDT), fragment projektu prezentujący layout wybranych arkuszy z naklejkami, źródło: materiały własne

WZORNIKI

Na potrzeby działu 2 opracowałam również wzorniki merytorycznie powiązane z narzędziem i posiadające osobne opakowania oraz strukturę podziału.

Wzorniki są dodatkowymi składowymi narzędziami, to zestawy kart w formacie A6, dzielą się na trzy kategorie: barwy, faktury, kształty. Wzorniki opracowane są w takim sposób, aby możliwa była ich synergia. Przykładowo: wykrojniki w blendach (wzornik: barwy) bazują na podziałach opracowanych we wzorniku: kształty.

Wzornik: barwy (fot. 2.17.) składa się z czterech sekcji:

- blendy – chromatyczne, medium: folie 0,3 mm, seria papierów ozdobnych Corious Collection (100 g),
- blendy – achromatyczne, medium: folie 0,3 mm, seria papierów ozdobnych Corious Collection (100 g),
- karty bez transparentności – chromatyczne, medium: seria papierów ozdobnych Corious Collection, Keaycolour, Pop' Set (120-300 g),
- karty bez transparentności – achromatyczne, medium: seria papierów ozdobnych Corious Collection, Keaycolour, Pop' Set (120-300 g).

Wzornik: barwy składa się z ok. 100 kart inspiracji. Sekcje oddzielone są kartami A6 z registrami.

Wzornik: faktury (fot. 2.18.) składa się z następujących sekcji:

- gładkie struktury powierzchni, medium: seria papierów ozdobnych Corious Collection, Keaycolour, Pop' Set (90-300 g),
- chropowate struktury powierzchni, medium: seria papierów ozdobnych Corious Collection, Keaycolour, Pop' Set (90-300 g),
- organiczne struktury powierzchni, medium: seria papierów ozdobnych Keaycolour (300 g), tłoczenia w papierze (300 g),
- geometryczne struktury powierzchni, medium: seria papierów ozdobnych Keaycolour (300 g), tłoczenia w papierze (300 g).

Wzornik: faktury składa się z ok. 40 kart inspiracji. Sekcje oddzielone są kartami A6 z registrami.

Wzornik: kształty (fot. 2.19.) składa się z następujących sekcji:

- blendy – podziały, medium: kalka, 90 g,
- blendy – kształty, medium: kalka, 90 g,
- kształty organiczne, medium: papier niepowlekany, 300 g (papier offsetowy o matowej powierzchni),
- kształty geometryczne, medium: papier niepowlekany, 300 g (papier offsetowy o matowej powierzchni).

Wzornik: kształty składa się z ok. 80 kart inspiracji. Sekcje oddzielone są kartami A6 z registrami.

Wzorniki można traktować jako:

- dodatkową inspirację, metodę poszukiwań relacji pomiędzy danymi obszarami,
- niezależne od TDT karty inspirujące w procesie projektowym.



fot. 2.17. Therapeutic Design Tools (TDT), dokumentacja fotograficzna wersji fizycznej narzędzia – cykl zdjęć prezentujących wzornik: barwy, cykl przykładowych kart, fot. Teresa Otulak / źródło: materiały własne

fot. 2.18. Therapeutic Design Tools (TDT), dokumentacja fotograficzna wersji fizycznej narzędzia – cykl zdjęć prezentujących wzornik: faktury, cykl przykładowych kart, fot. Teresa Otulak / źródło: materiały własne



IDENTYFIKACJA WIZUALNA

Identyfikacja wizualna projektu powstała w ścisłej współpracy z Tomaszem Piotrem Świtalskim. Zakres oraz formuła projektu – m.in. schemat kolorystyczny, typy kart, rozmieszczenie informacji, formaty, liczba kart, typy treści – opracowane były przeze mnie i stały się bazą do dalszej pracy projektowej. Chciałam, żeby opracowany system graficzny był klarowny, czytelny i dawał możliwość odbiorcy(-czyni) tworzenia własnych wartości w postaci szkiców, notatek czy powiązań. Wspólnie pracowaliśmy nad finałem następujących elementów identyfikacji wizualnej:

A. znak graficzny (fot. 2.20.):

- sygnet,
- logotyp;

B. piktogramy cech charakterystycznych narzędzia (fot. 2.21.):

- piktogram 1: elastyczność,
- piktogram 2: otwartość,
- piktogram 3: skalowalność.

Piktogramy znajdują się w kartach informacyjnych (wersja fizyczna narzędzia) oraz na stronie głównej strony WWW.

C. typografia (fot. 2.22.):

- font Poppins: nagłówki,
- font Literata: tekst ciągły, opisy;

Na stronie internetowej narzędzia wykorzystano font Poppins.

fot. 2.19. Therapeutic Design Tools (TDT), dokumentacja fotograficzna wersji fizycznej narzędzia – cykl zdjęć prezentujących wzornik: kształty, cykl przykładowych kart, fot. Teresa Otulak / źródło: materiały własne

D. kolory (fot. 2.23.):

- opakowanie, treści ogólne:
C:0%, M:0%, Y:0%, K:100%; C:0%, M:0%, Y:0%, K:0%,
- dział 1: C:0%, M:80%, Y:98%, K:0%,
- dział 2: C:100%, M:92%, Y:21%, K:7%,
- dział 3: C:82%, M:22%, Y:100%, K:7%.

Powyżej wskazane kolory były punktem wyjścia do opracowania kodu kolorystycznego dla danego działu w fizycznej wersji narzędzia (CMYK). Każdy dział posiada „własny” kolor, aby przede wszystkim wprowadzić klarowną logistykę w zakresie użytkowania i identyfikacji (przynależności) treści. Strona internetowa została opracowana na bazie kolorystyki występującej w fizycznej wersji narzędzia.

E. projekt opakowania (fot. 2.24.):

- opakowanie główne: bazą dla opakowania jest format A5, w opakowaniu głównych znajdują się wszystkie karty (informacyjne, wprowadzające, pracy itd.) ułożone w odpowiedniej kolejności oraz ilości,
- opakowania wzorników: bazą dla opakowania jest format A6, w opakowaniach znajdują się karty A6 ułożone w odpowiedniej kolejności oraz ilości.

Opakowania posiadają bazą ze ścięciem „pod kątem” ułatwiającym wyjmowanie i przechowywanie kart oraz część zamykającą („górną” opakowania), która nasuwa się na bazę od góry. Obie części po zamknięciu tworzą spójną, minimalistyczną wizualnie i przestrzennie bryłę.

F. layouty kart (fot. 2.25.):

- karty informacyjne: zawierają ogólne informacje o narzędziu jego budowie oraz przeznaczeniu; karty (tak jak opakowania) są neutralne kolorystycznie; achromatyczne,
- karty wprowadzające: zawierają ogólne informacje o danej sekcji (gdzie jesteś? po co? z czego możesz korzystać?), graficzną analizę sekcji (graf), słowniczek, słowa kluczowe, zestawienie proponowanej literatury, czasopism, stron WWW oraz miejsce na notatki; karty kolorystycznie powiązane są z kolorami działów,

- karty pracy dział 1 oraz 2: zawierają pola dotyczące metryki projektu, słowniczek, słowa kluczowe, zestawienie sugerowanych relacji z innymi kartami pracy, graficzną analizę (graf), miejsce na notatki i tworzenie relacji z innymi kartami; karty kolorystycznie powiązane są z kolorami działów,
- karty pracy dział 3: zawierają pola dotyczące metryki projektu, pola wyboru w formie checklisty, zestawienie sugerowanych relacji z innymi kartami pracy, miejsce na notatki i tworzenie relacji z innymi kartami; karty kolorystycznie powiązane są z kolorem działu,
- karty z cytatami, sentencjami, hasłami: zawierają sentencje, hasła lub cytaty tematycznie powiązane z daną sekcją/działem/obszarem pracy; karty kolorystycznie powiązane są z kolorami działów,
- schematy: zawierają graficzną analizę wybranego zagadnienia (grafy) wraz z miejscem na tworzenie relacji z innymi kartami; karty kolorystycznie powiązane są z kolorami działów.

Wszystkie typy kart powiązane są ze sobą kolorystycznie (działy) oraz merytorycznie (np. metryka projektu w kartach pracy czy powiązania – ścieżki).

G. grafy (fot. 2.26.):

- grafy przedstawiające zawartość danej sekcji: karty wprowadzające,
- grafy analizujące daną kategorię: karty pracy, schematy.

Grafy na potrzeby **TDT** zaprojektowano w Figmie (narzędzie/aplikacja do projektowania). Grafy przedstawiają systemowo analizę danej sekcji lub kategorii. W kartach pracy są punktem wyjścia, wokół których użytkownik(cz)k(a) może tworzyć własne konteksty i relacje. Mają inspirować do dalszych analiz i rozwinięć.

TEKSTY

Na potrzeby narzędzia powstały opracowane przeze mnie opisy – opisy ogólne, teksty widniejące na kartach pracy czy kartach sentencji¹¹¹. Teksty ogólne dotyczyły odpowiedzi na kluczowe pytania – (1) co to jest?, (2) dla kogo?, (3) po co?, (4) jak z tego korzystać? Pierwsza wersja opisów była potrzebna do opracowania proto-

111 Opracowane teksty zostały zawarte w treści autoreferatu.

typu fizycznej wersji narzędzia. Druga wersja opisów została opracowana na potrzeby strony internetowej dedykowanej projektowi **TDI**. Korekty językowej podjęła się w ramach współpracy Ewa Julianna Szostakowa.

Przykładowy fragment opisu karty wprowadzającej do sekcji 2.1. MULTISENSORYCZNOŚĆ – wersja fizyczna narzędzia:

Gdzie jesteś?

Proces projektowy w zakresie kształtowania przestrzeni, obiektu lub rozwiązania terapeutycznego wspomagają ścieżki projektowe zlokalizowane w dziale 2. Multisensoryczność dotyczy etapu, na którym projektant(ka) może przeanalizować obszary związane ze światem zmysłów, by odpowiednio je wykorzystać w procesie oraz stworzyć autorskie narracje.

Po co?

Każde doświadczenie związane z ludzką egzystencją jest zmysłowe (sensoryczne). Uwzględnienie aspektów wielozmysłowego postrzegania, odbierania lub użytkowania otaczających nas składowych pozwala na opracowanie rozwiązań potrzebnych i służących człowiekowi.

Świadomość projektanta(-ki) jest bardzo ważna, zwłaszcza w zakresie odpowiedzi na pytania: w jaki sposób i jak wiele zmysłów można zaangażować do percepcji produktu oraz otoczenia, w którym się znajduje? – stają się jednymi z elementarnych odpowiedzi do odkrycia w procesie projektowym.

Z czego możesz korzystać?

Dział 2: PODSTAWOWE KIERUNKI. Kształtowanie przestrzeni/obektu/rozwiązania terapeutycznego – ścieżki projektowe to zbiór kart pracy, próbników, myśli czy sentencji, które mogą wspomóc proces projektowy przez analizę czterech głównych obszarów: multisensoryczności, materiału, modelu oraz mobilności.

W sekcji 2.1. MULTISENSORYCZNOŚĆ znajdują się:

- karty wprowadzające (3),
- karty pracy (7),
- schematy (2),
- karty z cytatami, sentencjami, hasłami (3),

- arkusze z naklejkami (3),
- polecane narzędzia, metody, definicje, pojęcia, źródła oraz powiązane z innymi sekcjami w dziale:
- wzorniki (3).

Dla porównania przedstawię również przykładowy opis wprowadzający do sekcji 2.1. MULTISENSORYCZNOŚĆ – strona WWW narzędzia:

Gdzie jesteś?

Dział 2: PODSTAWOWE KIERUNKI. Kształtowanie przestrzeni/obektu/rozwiązania terapeutycznego – ścieżki projektowe > 2.1. MULTISENSORYCZNOŚĆ > zmysły – karty pracy, ścieżki projektowe

Proces projektowy w zakresie kształtowania przestrzeni, obiektu lub rozwiązania terapeutycznego wspomagają ścieżki projektowe zlokalizowane w dziale 2. Multisensoryczność dotyczy etapu, na którym projektant(ka) może przeanalizować obszary związane ze światem zmysłów, by odpowiednio je wykorzystać w procesie oraz stworzyć autorskie narracje.

Po co?

Każde doświadczenie związane z ludzką egzystencją jest zmysłowe (sensoryczne). Uwzględnienie aspektów wielozmysłowego postrzegania, odbierania lub użytkowania otaczających nas składowych pozwala na opracowanie rozwiązań potrzebnych i służących człowiekowi.

Świadomość projektanta(-ki) jest bardzo ważna, zwłaszcza w zakresie odpowiedzi na pytania: w jaki sposób i jak wiele zmysłów można zaangażować do percepcji produktu oraz otoczenia, w którym się znajduje? – stają się jednymi z elementarnych odpowiedzi do odkrycia w procesie projektowym.

Co to jest?

Karty pracy wspomagające proces projektowy na etapie określania podstawowych kierunków kształtowania przestrzeni, obiektu lub rozwiązania o charakterze terapeutycznym.

Jak to zrobić?

Wybierz kartę – korzystaj z widocznych na niej informacji, podpowiedzi, schematów. Pisz, wizualizuj myśli, łącz konteksty.

Czego potrzebujesz?

Podstawowych materiałów plastycznych – pisaków, mazaków, kredek, nożyczek itd.

W kartach wprowadzających oraz kartach pracy widnieje pozycja ‘słowniczek’, w której pojawiają się definicje kluczowych słów oraz pojęć. Bazą do opracowania tego fragmentu narzędzia jest Wielki słownik języka polskiego PAN (WSJP PAN). Dla czytelności i użyteczności **TDT** w kartach wskazano źródło materiału podając nazwę i stronę WWW (Wielki słownik języka polskiego PAN, wsjp.pl). Pełne opisy bibliograficzne wszystkich pojęć wskazano w autoreferacie, w Bibliografii – TDT.

PREZENTACJA DZIEŁA – WERSJA FIZYCZNA NARZĘDZIA

Therapeutic Design Tools (TDT) w fizycznej wersji nie jest produktem masowym, w prezentowanej formie posiada charakter jednostkowy, realizowany jest na indywidualne zamówienie. Jego zawartość (ilość, zakres) może być dostosowana do potrzeb użytkownika(-czki). W przyszłości – po kolejnych badaniach oraz informacjach zwrotnych – planowana jest jego masowa produkcja.

ZAWARTOŚĆ – LICZBA I TYPY KART

Therapeutic Design Tools (TDT) w wersji fizycznej – kompleksowej posiada następującą zawartość:

dział 1: odbiorca(-czyni) – użytkownik(-czka). Analiza w zakresie przestrzeni/obiektu/rozwiązania terapeutycznego – stadium wyjściowe:

- 3 karty wprowadzające > 1 kategoria,
- 10 kart pracy > ścieżek projektowych (wyjściowych),
- 3 schematy,
- 6 kart z cytatami, sentencjami, hasłami,
- 3 arkusze z naklejkami tematycznymi;

dział 2: podstawowe kierunki. Kształtowanie przestrzeni/obiektu/rozwiązania terapeutycznego – ścieżki projektowe:

- 12 kart wprowadzających > 4 kategorie,
- 16 kart pracy > ścieżek projektowych,
- 3 schematy,
- 10 kart z cytatami, sentencjami, hasłami,
- 12 arkuszy z naklejkami tematycznymi,
- dodatkowo, osobne karty inspiracji: 3 wzorniki tematyczne;

dział 3: przestrzeń/obiekt/rozwiązanie terapeutyczne. Założenia projektowe na podstawie analizy odbiorcy oraz kierunków kształtowania – stadium finalne:

- 12 kart wprowadzających > 4 kategorie,
- 7 kart pracy > ścieżek projektowych (podsumowujących),
- 1 schemat,
- 1 karta konceptu,
- 6 kart z cytatami, sentencjami, hasłami,
- 12 arkuszy z naklejkami tematycznymi.

Łącznie **Therapeutic Design Tools (TDT)** w wersji fizycznej to ponad 80 kart wspomagających proces twórczy w obszarze dizajnu terapeutycznego wraz z opakowaniem oraz wzornikami uzupełniającymi merytorycznie narzędzie. Użytkownik(-czka) korzystający(-a) z narzędzia w wersji fizycznej otrzymuje również dostęp do plików cyfrowych.

ZAWARTOŚĆ – SZCZEGÓŁOWY SPIS

Szczegółowe zestawienie zawartości narzędzia w wersji fizycznej przedstawia się następująco:

A. opakowanie główne;

B. karty informacyjne – wprowadzające do użytkowania **TDT**;

C. dział 1: odbiorca(-czyni) – użytkownik(-czka). Analiza w zakresie przestrzeni/obiektu/rozwiązania terapeutycznego, stadium wyjściowe:

- > 1.1. odbiorca(-czyni) – użytkownik(-czka), karty wprowadzające:
 - > charakterystyka – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 1.1.1a. WIEK: okres prenatalny, noworodek, niemowlę,
 - > ścieżka 1.1.1b. WIEK: okres poniemowlęcy, dzieciństwo, dorastanie,
 - > ścieżka 1.1.1c. WIEK: dorosłość – wczesna, średnia, późna,
 - > ścieżka 1.1.2. STAN ZDROWIA,
 - > ścieżka 1.1.3. LICZEBNOŚĆ,
 - > ścieżka 1.1.4a. NIEPEŁNOSPRAWNOŚĆ: część 1,
 - > ścieżka 1.1.4b. NIEPEŁNOSPRAWNOŚĆ: część 2,
 - > ścieżka 1.1.5. PŁEĆ,

- > ścieżka 1.1.6. WYKSZTAŁCENIE – kryterium uzupełniające,
- > ścieżka 1.1.7. SYTUACJA ZAWODOWA – kryterium uzupełniające;
- > schemat 1: rola użytkownika(-czki),
- > schemat 2: komunikacja – proces;
- > schemat 3: profil użytkownika(-czki);
- > cytaty, sentencje, hasła;
- > naklejki;

D. dział 2: podstawowe kierunki. Kształtowanie przestrzeni/obiektu/rozwiązania terapeutycznego – ścieżki projektowe:

- > 2.1. multisensoryczność, karty wprowadzające:
 - > zmysły – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 2.1.1. WZROK,
 - > ścieżka 2.1.2. DOTYK,
 - > ścieżka 2.1.3. SŁUCH,
 - > ścieżka 2.1.4. WĘCH,
 - > ścieżka 2.1.5. SMAK,
 - > ścieżka 2.1.6. PROPRIOCPCJA,
 - > ścieżka 2.1.7. RÓWNOWAGA;
 - > schemat 1: systemy sensoryczne;
 - > schemat 2: bodźce wewnętrzne i zewnętrzne;
 - > cytaty, sentencje, hasła;
 - > naklejki;
- > 2.2. materiał, karty wprowadzające:
 - > komponenty – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 2.2.1. BARWA – podział, terminy,
 - > ścieżka 2.2.2. BARWA – znaczenie,
 - > ścieżka 2.2.3. FAKTURA – ukształtowanie,
 - > ścieżka 2.2.4. FAKTURA – odczucia;
 - > schemat 1: wymogi;
 - > cytaty, sentencje, hasła;
 - > naklejki;
- > 2.3. model, karty wprowadzające:
 - > komponenty – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 2.3.1. KOMPOZYCJA,
 - > ścieżka 2.3.2. PROPORCJA,
 - > ścieżka 2.3.3. KSZTAŁT,
 - > ścieżka 2.3.4. BRYŁA;
 - > cytaty, sentencje, hasła;
 - > naklejki;

- > 2.4. mobilność, karty wprowadzające:
 - > mobilność – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 2.4.1. RODZAJE MOBILNOŚCI;
 - > cytaty, sentencje, hasła;
 - > naklejki;

- E. dział 3: przestrzeń/obiekt/rozwiązanie terapeutyczne.
 Założenia projektowe na podstawie analizy odbiorcy oraz kierunków kształtowania – stadium finalne:

- > 3.1. dizajn terapeutyczny, karty wprowadzające:
 - > dizajn terapeutyczny – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 3.1.1. OBSZAR PRACY;
 - > cytaty, sentencje, hasła;
 - > naklejki;

- > 3.2. relacje, karty wprowadzające:
 - > relacje – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 3.2.1. RELACJE – typy;
 - > cytaty, sentencje, hasła;
 - > naklejki;

- > 3.3. proces poznania, karty wprowadzające:
 - > proces poznania – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 3.3.1. REDUKCJA,
 - > ścieżka 3.3.2. KOMASACJA;
 - > schemat 1: poznanie – cel, proces;
 - > cytaty, sentencje, hasła;
 - > naklejki;

- > 3.4. idea, założenia projektowe, karty wprowadzające:
 - > idea, założenia projektowe – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 3.4.1. CECHY OGÓLNE,
 - > ścieżka 3.4.2. CECHY INDYWIDUALNE,
 - > ścieżka 3.4.3. WSPÓŁPRACA – zespół;
 - > karta konceptu;
 - > cytaty, sentencje, hasła;
 - > naklejki;

F. wzorniki – w trzech opakowaniach uzupełniających:

- > barwy,
- > faktury,
- > kształty.

Łącznie na potrzeby narzędzia zaprojektowałam oraz zrealizowałam (w formie fizycznej):

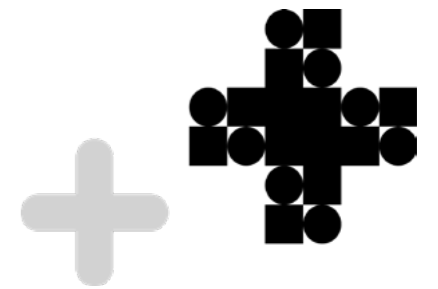
- 1 opakowanie główne,
- 3 opakowania na wzorniki,
- 5 kart informacyjnych (drukowanych dwustronnie),
- 27 kart wprowadzających (drukowanych dwustronnie),
- 33 karty pracy (drukowane dwustronnie),
- 22 karty z cytatami, sentencjami oraz hasłami (drukowane dwustronnie),
- 7 kart ze schematami (drukowanych dwustronnie),
- 9 wzorów naklejek,
- 220 kart inspiracji (wzorniki).

+ x ↪ TDT

+ x ↪
Therapeutic
Design
Tools

+ x ↪ Therapeutic
Design Tools

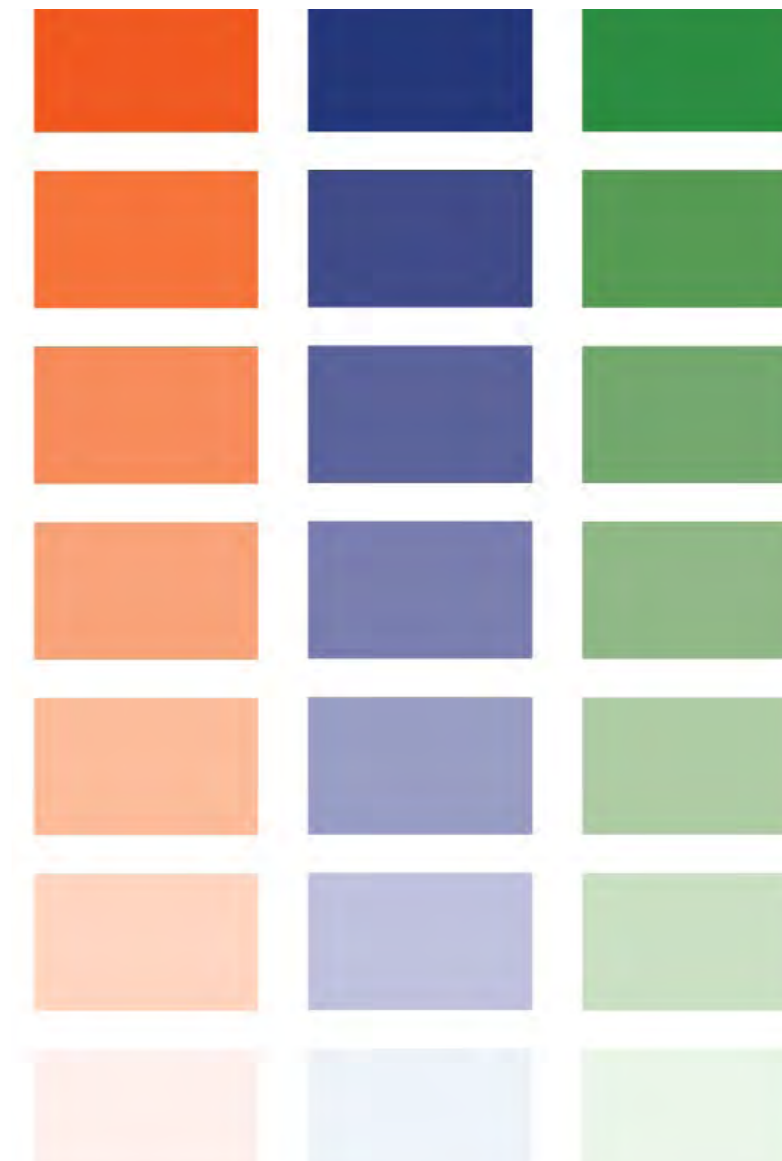
fot. 2.20. Therapeutic Design Tools (TDT), logo – wersje,
źródło: materiały własne



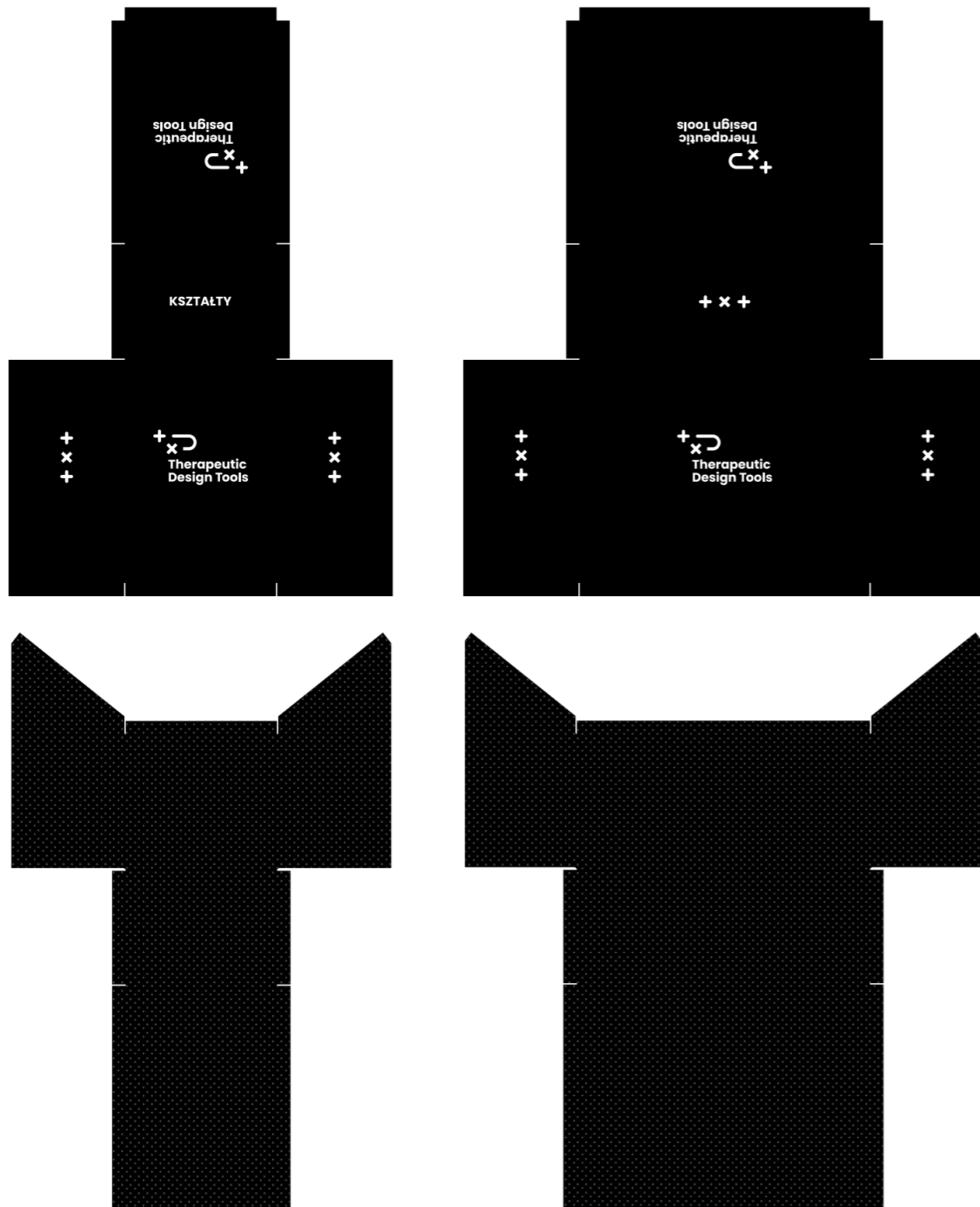
fot. 2.21. Therapeutic Design Tools (TDT), seria piktogramów dotyczących
cech narzędzia (w kolejności: elastyczność, otwartość, skalowalność),
źródło: materiały własne



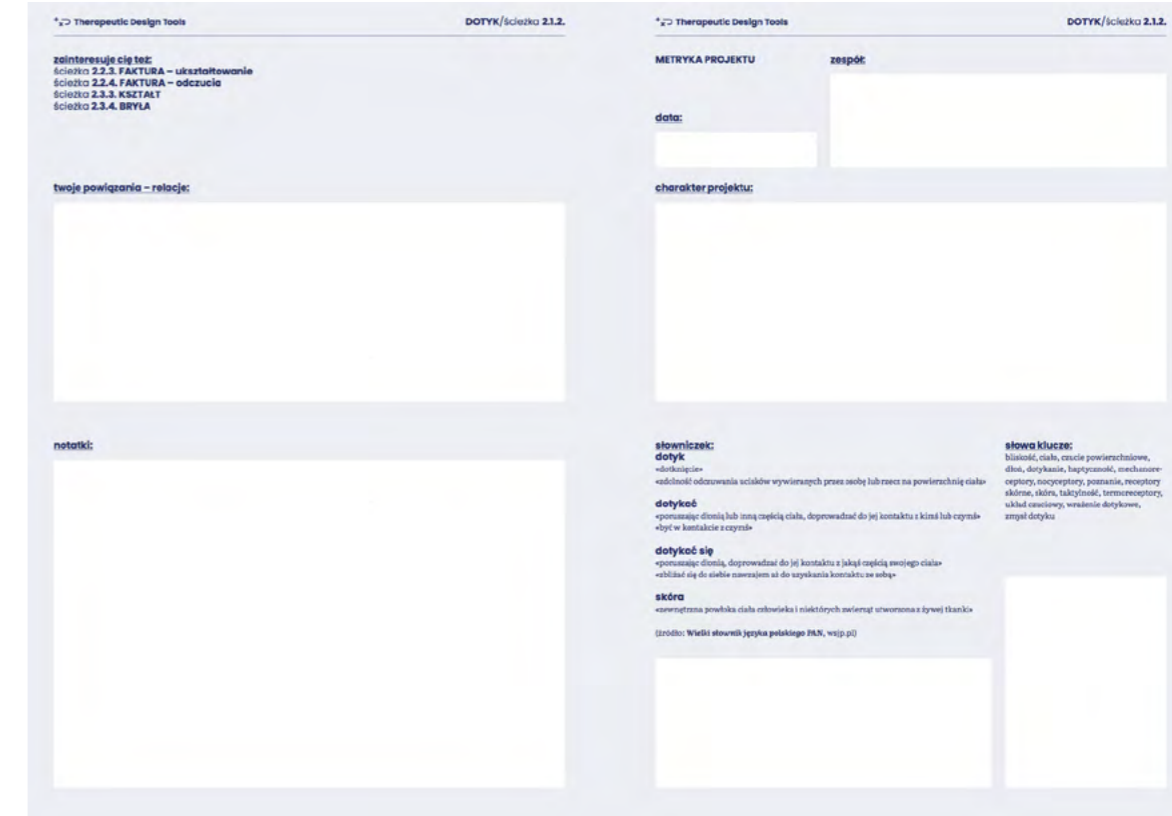
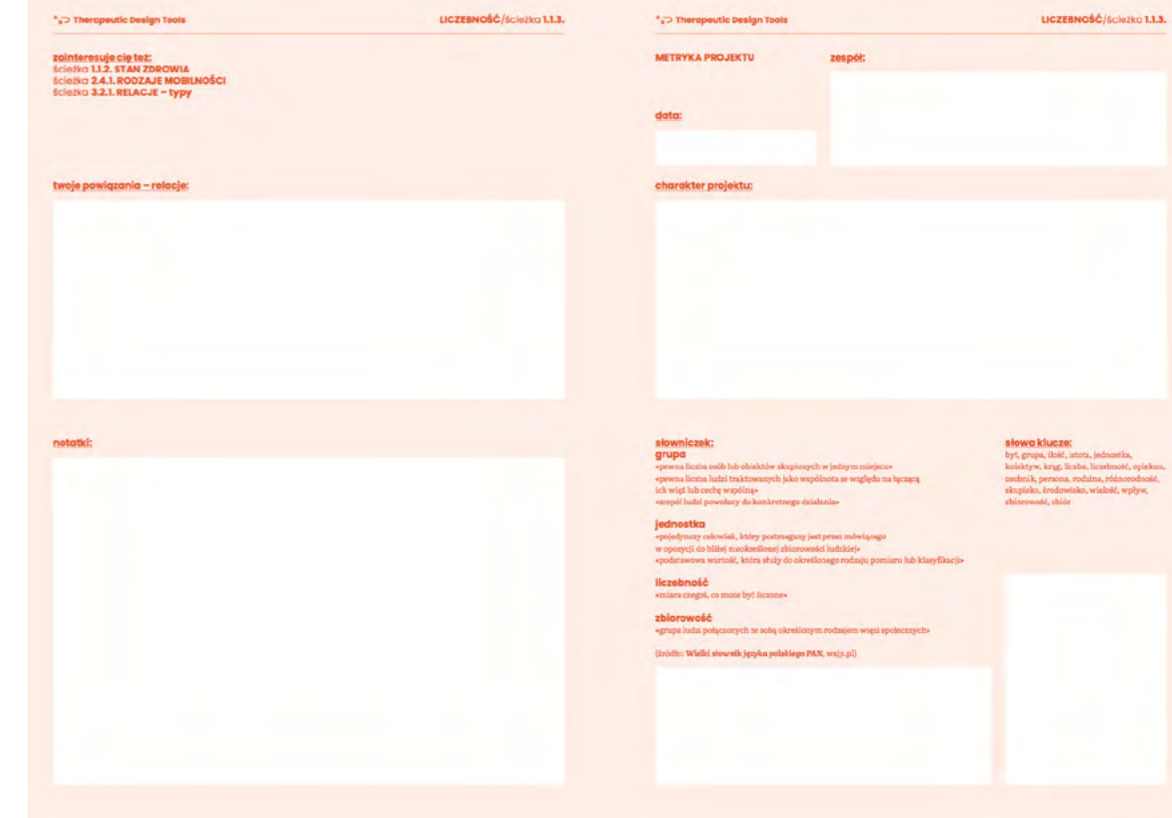
fot. 2.22. Therapeutic Design Tools (TDT), przykładowa analiza typografii, źródło: materiały własne



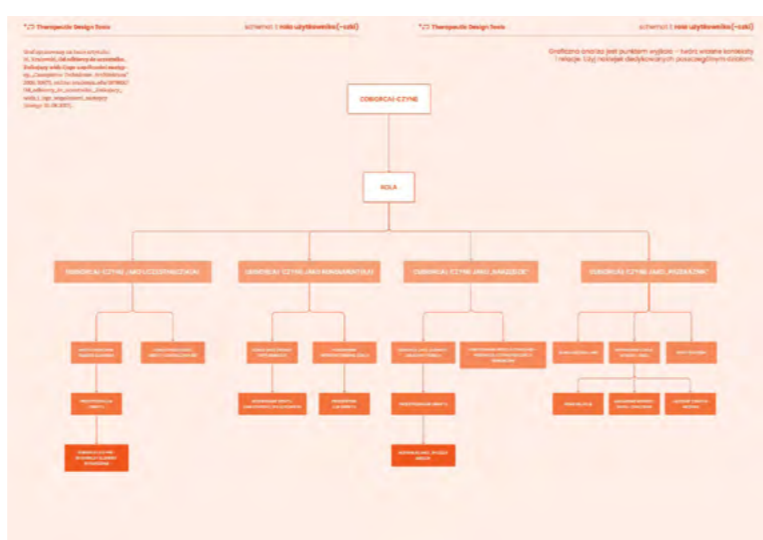
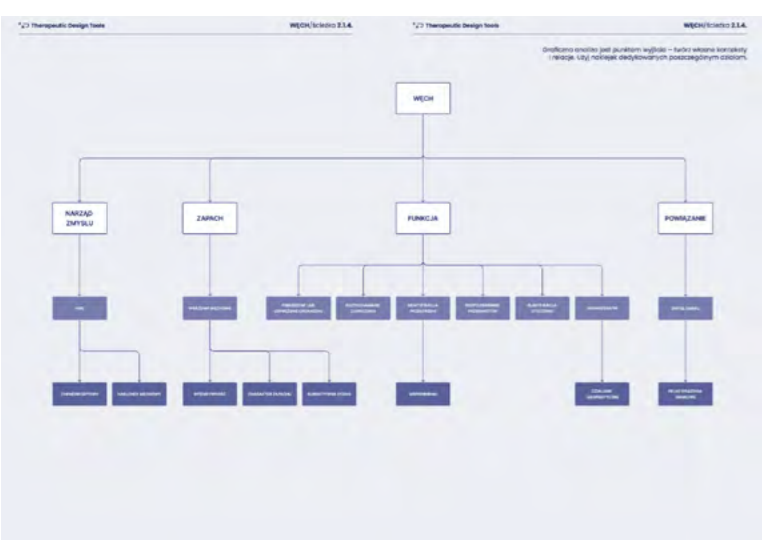
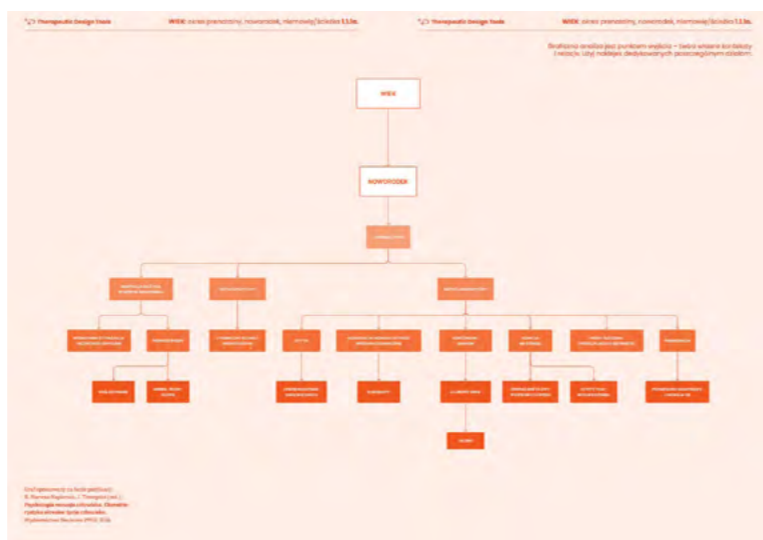
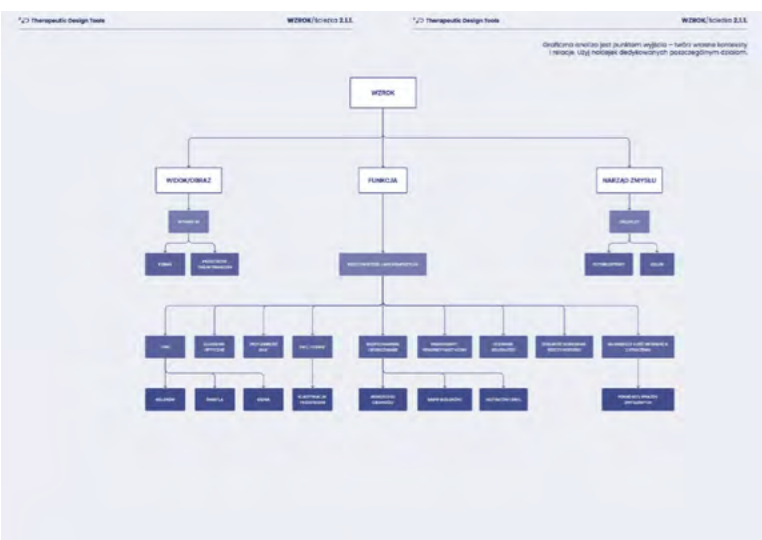
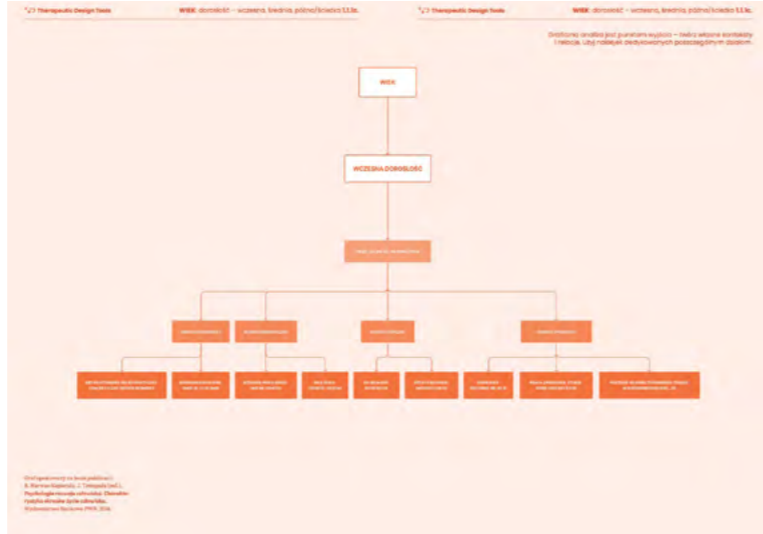
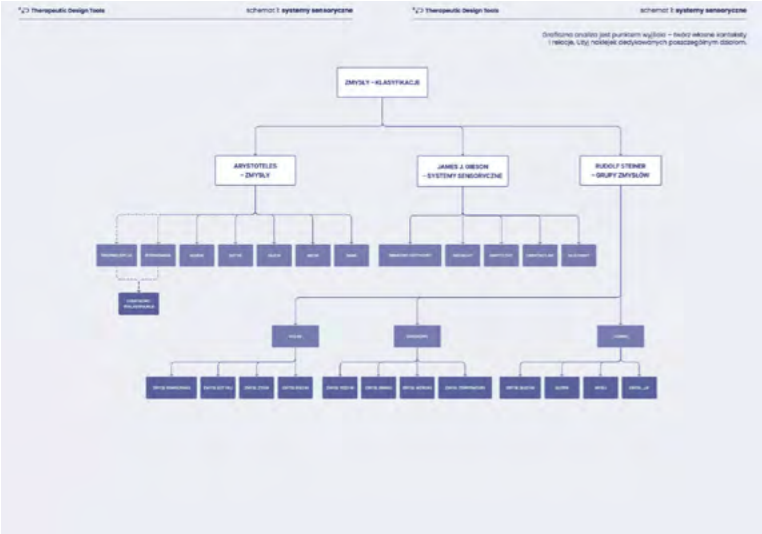
fot. 2.23. Therapeutic Design Tools (TDT), przykładowa analiza kolorystyczna, źródło: materiały własne



fot. 2.24. Therapeutic Design Tools (TDT), analiza layoutu grafik do opakowania, źródło: materiały własne



fot. 2.25. Therapeutic Design Tools (TDT), przykładowa analiza layoutu karty pracy – fragmenty, źródło: materiały własne



PRACA WARSZTATOWA

Narzędzie w formie fizycznej zostało opracowane między innymi z myślą o kreatywnych warsztatach (fot. 2.27.) wspierających proces twórczy, realizowanych np. w pracowniach kierunkowych na uczelniach wyższych, studiach projektowych lub innych obszarach, w których wartością jest praca zespołowa i systemowe rozwiązywanie wyzwań projektowych w obszarze projektowania o charakterze terapeutycznym.

Przedstawiona na potrzeby autoreferatu dokumentacja fotograficzna odbyła się podczas warsztatu ze student(k)ami Wydziału Wzornictwa w Centrum Przemysłów Kreatywnych.

Wybrane rekomendacje otrzymane po warsztatach:

- Aleksandra Brejwo (3 rok, I stopnia, Wzornictwo, Projektowanie produktu): Karty pracy dzięki prostym zasadom oraz oprawie graficznej są przyjemne i intuicyjne w użytku. Całe narzędzie doskonale będzie się sprawdzało jako wsparcie procesów projektowych,
- Alicja Fijał (3 rok, I stopnia, Wzornictwo, Projektowanie produktu): Narzędzie świetnie stymuluje wyobraźnię dzięki zróżnicowanym bodźcom wzrokowym. Pozwala na odkrycie nowych ścieżek projektowych dzięki prostej interakcji.

DOKUMENTACJA FOTOGRAFICZNA

Pozostałe zdjęcia studyjne (fot.2.28.) wykonane na potrzeby prezentacji narzędzia **Therapeutic Design Tools (TDT)**.

fot. 2.26. Therapeutic Design Tools (TDT), cykl przykładowych grafów opracowanych na potrzeby narzędzia, źródło: materiały własne



fot. 2.27. Therapeutic Design Tools (TDT), cykl zdjęć przedstawiających wykorzystanie narzędzia podczas testowej pracy warsztatowej ze student(k)ami Wydziału Wzornictwa, fot. Teresa Otulak



fot. 2.28. Therapeutic Design Tools (TDT), cykl dodatkowych zdjęć przedstawiających narzędzie w wersji fizycznej zrealizowanych na potrzeby strony internetowej oraz autoreferatu, fot. Teresa Otulak

PREZENTACJA DZIEŁA – STRONA INTERNETOWA

Fundamentalną potrzebą wynikającą z misji związanej z pracą dydaktyczną w Akademii Sztuki w Szczecinie, a także z praktyką własną jest potrzeba dzielenia się z innymi – szczególnie z młodymi twórczyni)ami rozpoczynającymi pracę projektową – swoim doświadczeniem oraz wiedzą, dlatego postanowiłam udostępnić część narzędzia **Therapeutic Design Tools (TDT)** w formie cyfrowej na stronie internetowej projektu – **therapeuticdesign.tools**.

ZAWARTOŚĆ – LICZBA I TYPY KART

Therapeutic Design Tools (TDT) w wersji cyfrowej – podstawowej, dostępnej na stronie internetowej projektu posiada następującą zawartość:

dział 1: odbiorca(-czyni) – użytkowni(cz)k(a). Analiza w zakresie przestrzeni/obiektu/rozwiązania terapeutycznego – stadium wyjściowe:

- 1 kategoria,
- 10 kart pracy > ścieżek projektowych (wyjściowych);

dział 2: podstawowe kierunki. Kształtowanie przestrzeni/obiektu/rozwiązania terapeutycznego – ścieżki projektowe:

- 4 kategorie,
- 16 kart pracy > ścieżek projektowych;

dział 3: przestrzeń/obiekt/rozwiązanie terapeutyczne. Założenia projektowe na podstawie analizy odbiorcy oraz kierunków kształtowania – stadium finalne:

- 4 kategorie,
- 7 kart pracy > ścieżek projektowych (podsumowujących).

Łącznie **Therapeutic Design Tools (TDT)** w wersji cyfrowej to ponad 30 udostępionych na stronie internetowej kart wspomagających proces twórczy w obszarze dizajnu terapeutycznego.

ZAWARTOŚĆ – SZCZEGÓŁOWY SPIS

Kompleksowe zestawienie zawartości narzędzia w wersji cyfrowej dostępnej na stronie internetowej przedstawia się następująco:

A. informacje ogólne wprowadzające do narzędzia;

B. karty pracy w wersji cyfrowej do każdego działu:

C. dział 1: odbiorca(-czyni) – użytkowni(cz)k(a). Analiza w zakresie przestrzeni/obiektu/rozwiązania terapeutycznego, stadium wyjściowe:

> 1.1. odbiorca(-czyni) – użytkowni(cz)k(a):

> charakterystyka – karty pracy, ścieżki projektowe:

- > ścieżka 1.1.1a. WIEK: okres prenatalny, noworodek, niemowlę,
- > ścieżka 1.1.1b. WIEK: okres poniemowlęcy, dzieciństwo, dorastanie,
- > ścieżka 1.1.1c. WIEK: dorosłość – wczesna, średnia, późna,
- > ścieżka 1.1.2. STAN ZDROWIA,
- > ścieżka 1.1.3. LICZEBNOŚĆ,
- > ścieżka 1.1.4a. NIEPEŁNOSPRAWNOŚĆ: część 1,
- > ścieżka 1.1.4b. NIEPEŁNOSPRAWNOŚĆ: część 2,
- > ścieżka 1.1.5. PŁEĆ,
- > ścieżka 1.1.6. WYKSZTAŁCENIE – kryterium uzupełniające,
- > ścieżka 1.1.7. SYTUACJA ZAWODOWA – kryterium uzupełniające;

D. dział 2: podstawowe kierunki. Kształtowanie przestrzeni/obiektu/rozwiązania terapeutycznego – ścieżki projektowe:

> 2.1. multisensoryczność:

> zmysły – karty pracy, ścieżki projektowe:

- > ścieżka 2.1.1. WZROK,
- > ścieżka 2.1.2. DOTYK,
- > ścieżka 2.1.3. SŁUCH,
- > ścieżka 2.1.4. WĘCH,
- > ścieżka 2.1.5. SMAK,
- > ścieżka 2.1.6. PROPRIOCPCJA,
- > ścieżka 2.1.7. RÓWNOWAGA;

- > 2.2. materiał:
 - > komponenty – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 2.2.1. BARWA – podział, terminy,
 - > ścieżka 2.2.2. BARWA – znaczenie,
 - > ścieżka 2.2.3. FAKTURA – ukształtowanie,
 - > ścieżka 2.2.4. FAKTURA – odczucia;
 - > 2.3. moduł:
 - > komponenty – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 2.3.1. KOMPOZYCJA,
 - > ścieżka 2.3.2. PROPORCJA,
 - > ścieżka 2.3.3. KSZTAŁT,
 - > ścieżka 2.3.4. BRYŁA;
 - > 2.4. mobilność:
 - > mobilność – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 2.4.1. RODZAJE MOBILNOŚCI;
- E. dział 3: przestrzeń/obiekt/rozwiązanie terapeutyczne. Założenia projektowe na podstawie analizy odbiorcy oraz kierunków kształtowania – stadium finalne:
- > 3.1. dizajn terapeutyczny:
 - > dizajn terapeutyczny – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 3.1.1. OBSZAR PRACY;
 - > 3.2. relacje:
 - > relacje – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 3.2.1. RELACJE – typy;
 - > 3.3. proces poznania:
 - > proces poznania – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 3.3.1. REDUKCJA,
 - > ścieżka 3.3.2. KOMASACJA;
 - > 3.4. idea, założenia projektowe:
 - > idea, założenia projektowe – karty pracy, ścieżki projektowe:
 - > ścieżka 3.4.1. CECHY OGÓLNE,
 - > ścieżka 3.4.2. CECHY INDYWIDUALNE,
 - > ścieżka 3.4.3. WSPÓŁPRACA – zespół.

STRONA INTERNETOWA

Dostępność narzędzia w wersji cyfrowej stała się możliwa dzięki opracowanej na potrzeby projektu stronie internetowej – **therapeuticdesign.tools**. Strona internetowa (fot. 2.29.) oraz jej funkcjonalność zostały opracowane w ścisłej współpracy z Marcinem Kiedrowiczem. Strona będzie stale rozwijana. Planowane jest regularne wprowadzanie nowych treści (dział: aktualności/blog) czyli artykułów, informacji o wydarzeniach lub projektach. Strona internetowa **Therapeutic Design Tools (TDT)** to także próba zbudowania bazy wiedzy oraz dostępnych rozwiązań w obszarze projektowania o charakterze terapeutycznym.

Struktura strony internetowej bazuje na następujących komponentach:

A. Strona Główna

B. Czym jest TDT?

W tej części przedstawione są ogólne informacje o narzędziu, jego wersjach oraz założeniach.

C. Pracuj z TDT

Prezentacja narzędzia w dwóch wersjach wraz z opisem zawartości oraz typami kart; z możliwością pobrania kart pracy w formacie .pdf.

D. Zespół

Informacje o pomysłodawczyni oraz głównej projektantce narzędzia i o zespole współpracującym przy jego realizacji.

E. Blog

Zakładka dedykowana autorskim artykułom, informacjom oscylującym wokół projektowania o charakterze terapeutycznym.

F. Kontakt

Główne cele strony WWW projektu:

- syntetycznie wprowadzenie użytkownika(-czki) w ogólne zagadnienia dotyczące projektu,
- dzielenie się wiedzą w obszarze projektowania o charakterze terapeutycznym,

- prezentacja narzędzia w dwóch wersjach (fizycznej oraz cyfrowej),
- możliwość pobierania kart pracy w formacie .pdf oraz ich użytkowania lub/i testowania,
- możliwość zbierania informacji zwrotnych dotyczących użytkowania kart pracy (narzędzia).

Strona WWW posiada skrypt dostępności dla osób z niepełnosprawnościami zgodny ze standardami WCAG oraz ADA.



fot. 2.29. Therapeutic Design Tools (TDT), grafika przedstawiająca stronę WWW projektu – zakładka z pobieraniem kart w wersji cyfrowej, źródło: materiały własne

Therapeutic Design Tools (TDT) nie powstałby, gdyby nie zespół ludzi wspomagających jego realizację na poszczególnych etapach pracy. Iskrę w zakresie opracowania na bazie pracy doktorskiej narzędzia wspierającego proces twórczy wskrzesiła promotora – dr hab. Katarzyna Radecka, prof. AS¹¹², która jako pierwsza zauważyła potencjał kryjący się za graficznymi analizami w postaci tablic oraz była pomysłodawczynią¹¹³ powstania pracowni kierunkowej w KAWiFU kształcącej m.in. w obszarze projektowania o charakterze terapeutycznym, której miałam przyjemność być kierowniczką. Wszystkie późniejsze doświadczenia dydaktyczne były pokłosiem tej decyzji i „pracowały” na finał w postaci **Therapeutic Design Tools (TDT)**

Realizacja **Therapeutic Design Tools (TDT)** była możliwa dzięki wsparciu wielu osób, a bezpośrednia, ścisła współpraca z określonym zespołem zaowocowała efektem zaprezentowanym w niniejszym autoreferacie. Chciałabym przedstawić personalnie najbliższy zespół współpracowników(-czek)¹¹⁴ oraz ich rolę w projekcie (w kolejności alfabetycznej):

Marcin Kiedrowicz

rola w projekcie: projekt i realizacja strony WWW

Teresa Otulak

rola w projekcie: dokumentacja fotograficzna, wsparcie merytoryczne

Ewa Julianna Szostakowa

rola w projekcie: redakcja językowa tekstów

Tomasz Piotr Świtalski

rola w projekcie: identyfikacja wizualna, przygotowanie do druku, wsparcie merytoryczne

¹¹² Aktualnie: dr hab. Katarzyna Radecka, prof. PK.

¹¹³ Jako ówczesna kierowniczka Katedry Architektury Wnętrz i Form Użytkowych.

¹¹⁴ Biogramy współpracowników(-czek) znajdują się na stronie WWW projektu w zakładce ZESPÓŁ.

PODSUMOWANIE AUTOREFERATU

Głównym zamiarem związanym z opracowaniem autoreferatu było nakreślenie kontekstu (a nawet kontekstów), w jakim narodził się projekt **Therapeutic Design Tools (TDT)**. Chciałam przedstawić wszystkie czynniki kształtujące zdobytą wiedzę oraz doświadczenia wynikające z przebytej drogi – projektowej oraz dydaktycznej. Starłam się nakreślić narrację wszystkich wydarzeń oraz wątków mających wpływ na mój rozwój oraz poszukiwania w obszarze sztuk projektowych.

*Od pewnego punktu nie ma już powrotu.
Ten punkt należy osiągnąć¹¹⁵.*

Nawiązując do słów Franza Kafki – czuję, że dotarłam do ważnego punktu rozwoju własnego. Jednak nie po to, by coś zakończyć, tylko po to, by domknąć pewien cykl i otworzyć się na nowe doświadczenia. By udostępnić konkretne pole swoich doświadczeń, które, być może, staną się motywacją lub wsparciem do działania dla innych projektantów(-ek). By opracować wartość, którą mogę podzielić się z innymi ludźmi, wzmacniać tym samym ich refleksje w obszarze projektowania o charakterze terapeutycznym. Myślę, że od zawsze to było dla mnie celem działań twórczych.

Zależało mi na tym, by projekt **Therapeutic Design Tools (TDT)** – mówiąc potocznie – podać dalej. Narzędzie przetestowane w najbliższym środowisku (Akademia Sztuki w Szczecinie) w 2023 roku zostało opracowane w formie gotowej na zbieranie dalszych doświadczeń. Za pomocą strony internetowej oraz planowanych w przyszłości warsztatów twórczych z udziałem narzędzia **Therapeutic Design Tools (TDT)** chcę zbierać opinie oraz uwagi od użytkowników(-czek) i stale ulepszać opracowany system (produkt).

(...) w ostatnich latach dizajn koncentrował się prawie wyłącznie na zaspokajaniu przelotnych chęci i pragnień przy jednoczesnym lekceważeniu autentycznych ludzkich potrzeb. Zaspokajanie ekonomicznych, psychologicznych, duchowych, społecznych, technologicznych i intelektualnych potrzeb człowieka jest zwykle trudniejsze i mniej dochodowe niż wychodzenie naprzeciw starannie wyreżyserowanym, podlegającym manipulacji pragnieniom dyktowanym przez kaprysy i mody¹¹⁶.

Mam nadzieję, że narzędzie **Therapeutic Design Tools (TDT)** stanie

się również – w nawiązaniu do słów Victora Papaneka – subtelnym manifestem; wezwaniem do poszukiwania nisz w projektowaniu – potrzebnych i trwałych.

W nadchodzącym roku akademickim 2023/2024 planuję przerwę w pracy akademickiej. Pełnienie różnych funkcji administracyjnych w Akademii Sztuki w Szczecinie w ostatnich latach, prowadzenie dwóch pracowni kierunkowych, działalność organizacyjna w strukturach AS, osobiste doświadczenia oraz równoległa praktyka zawodowa, polegająca m.in. na kierowaniu projektami, projektowaniu i realizacji wystaw czy prowadzeniu warsztatów sprawiły, że zarówno psychicznie, jak i fizycznie potrzebuję przysłowiowego oddechu. Wielokrotnie wspominałam, jak ważna stała się dla mnie praca dydaktyczna – pracę z młodymi projektant(k)ami traktuję jako pewnego rodzaju służbę, obowiązki wykonywane z pasją i poświęceniem. Decyzja o urlopie nie była łatwa.

Wierzę jednak, że oddając szerszej publiczności **Therapeutic Design Tools (TDT)**, pozostawiam swój autorski ślad, który będzie krążył i zbierał kolejne doświadczenia. A po powrocie znów z zaangażowaniem i pasją poświęcę się akademickiej misji.

115 F. Kafka, *Aforyzmy z Zürau*, przekł. A. Szlosarek, Kraków 2007.

116 V. Papanek, *Dizajn dla realnego świata*, przekł. J. Holzman, Łódź 2012, s. 33-34.