

DIDACTICS

Tasks



PROJECTS

workshops

Portfolio 2009 - 2016

Dydaktyka / Didactics

Wybrane prace studentów z:

Pracowni Identyfikacji Wizualnej (jako asystent prof. H.Regimowicza)

Podstaw Informacji Wizualnej

Pracowni Designu Interdyscyplinarnego

Michał Filipiak

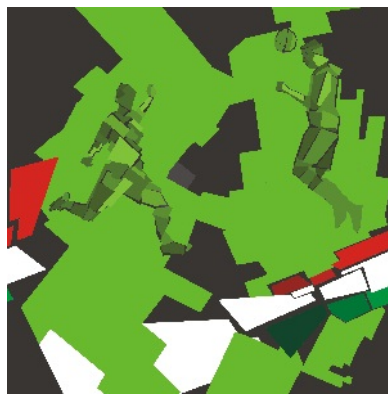
idesign.uap.edu.pl / michal.filipiak@uap.edu.pl
yohodesign.net / m@yohodesign.net



3
1-26 ←
27-33 →



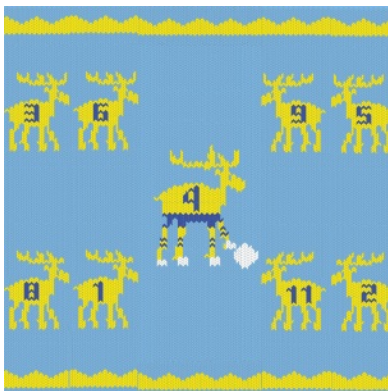
 EURO 2012
SPAIN
Wzrostka Szkołowska
Polskiemu Informacji Medycznej www.wzrostka.com
Government Agency of Telemedicine www.gap.wzrostka.pl
 **ortop**
POLIKLINIKA
stary browar 



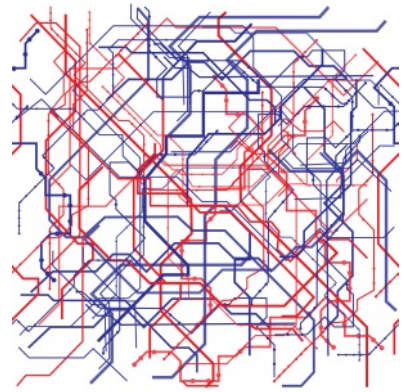
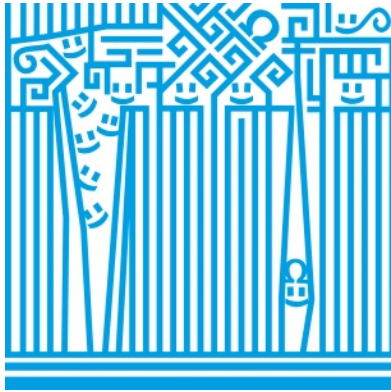
EURO 2012
Identyfikacja graficzna europejskich,
piłkarskich drużyn narodowych

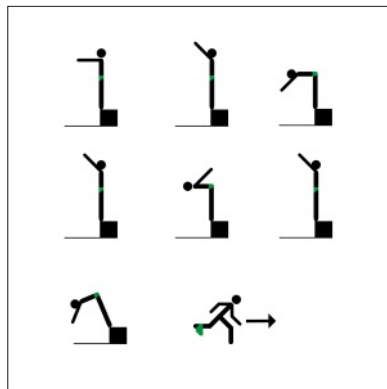
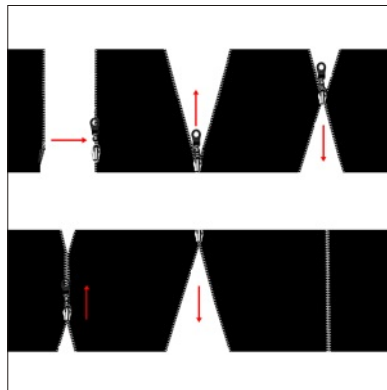
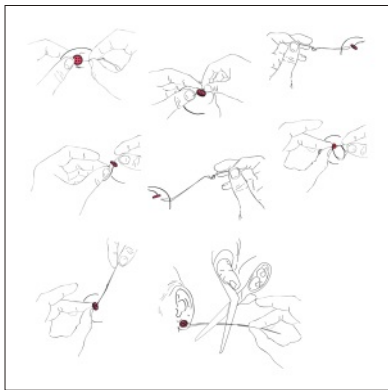
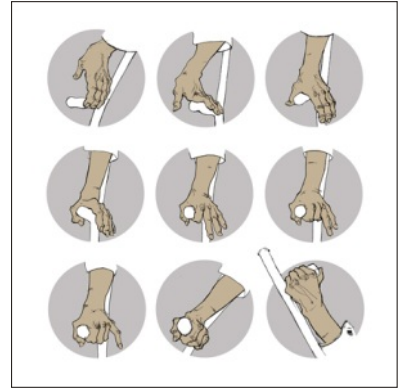
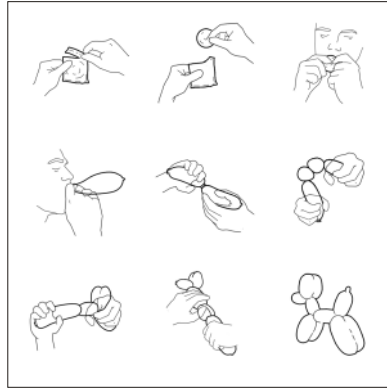
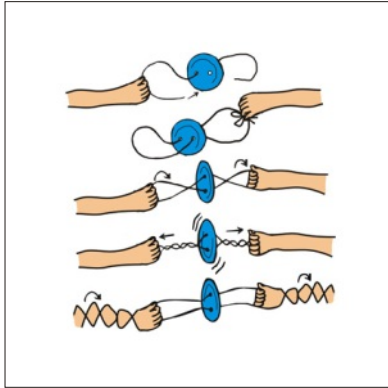
Graphic identity of European
national football teams

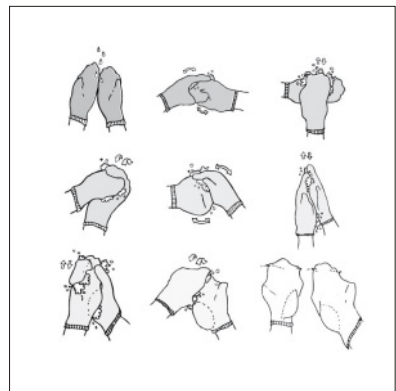
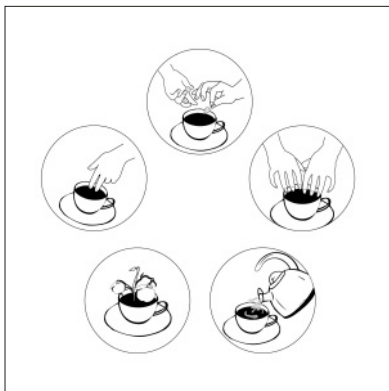
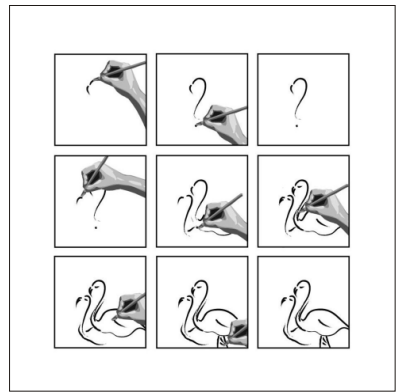
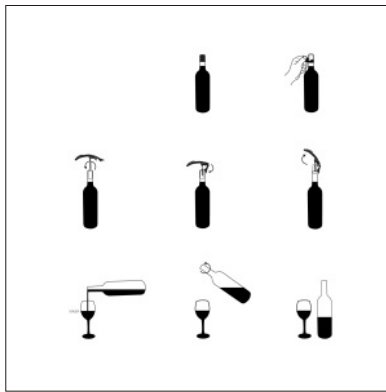
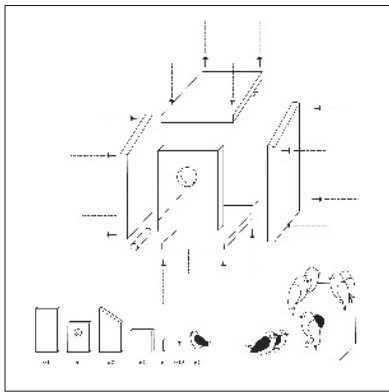
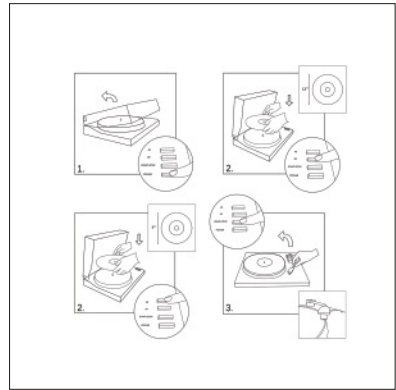
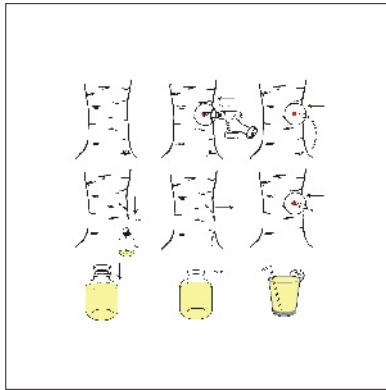
Podstawy Informacji Wizualnej
Stary Browar 03.06-01.07. 2012

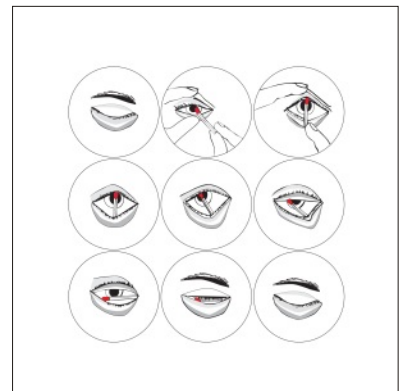
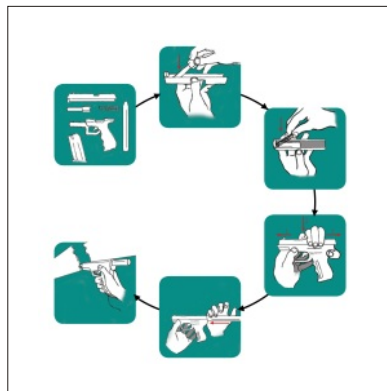
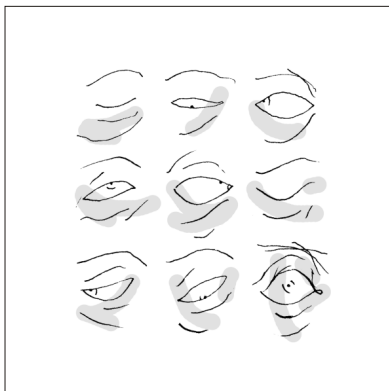
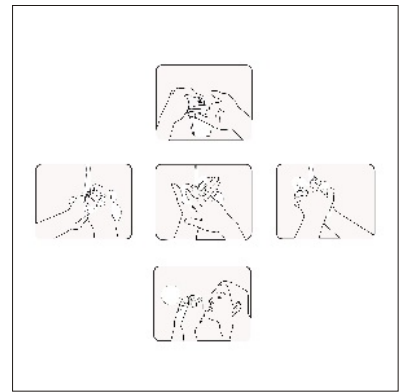
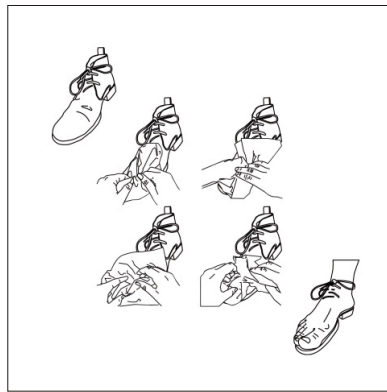
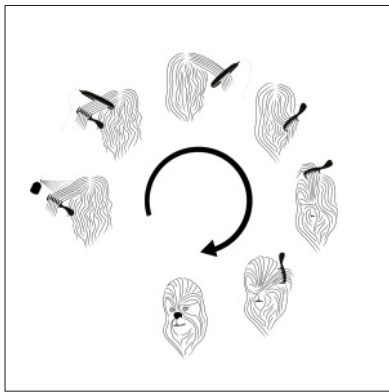
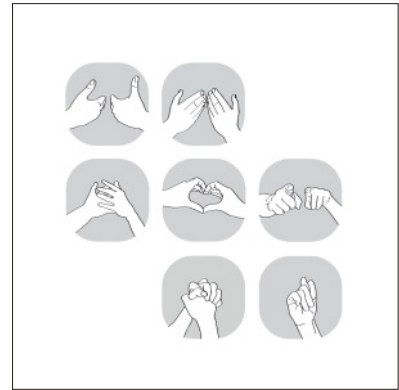
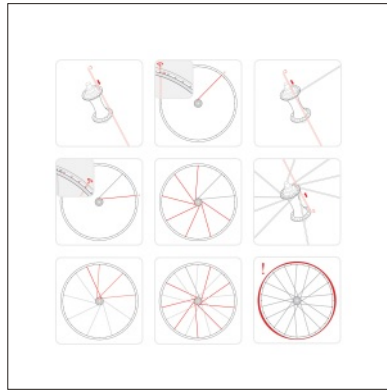
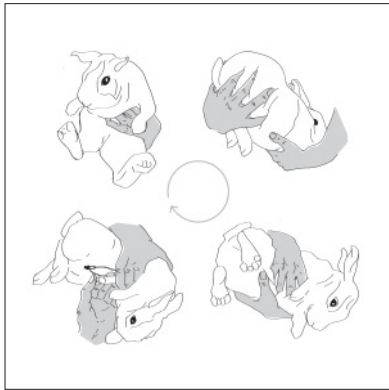


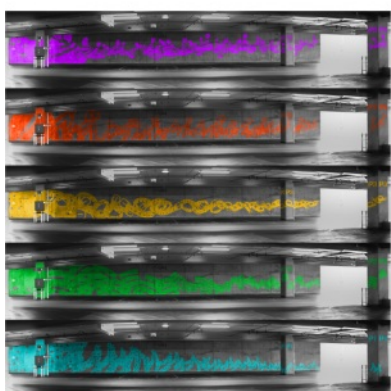
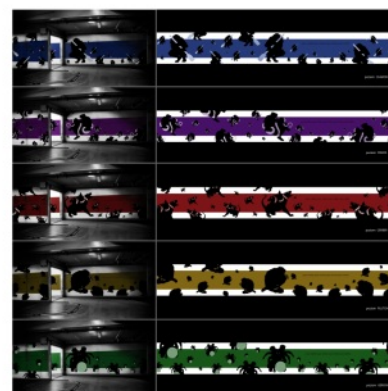
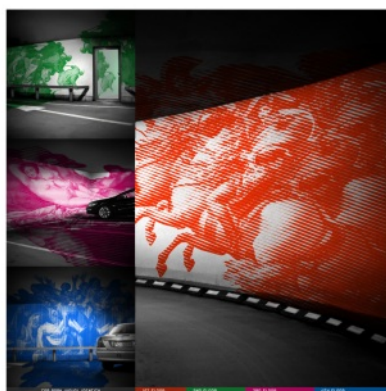
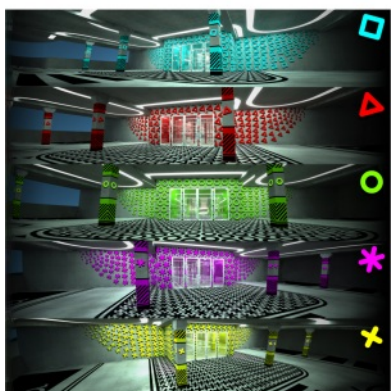
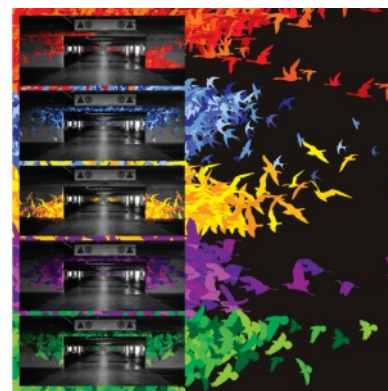
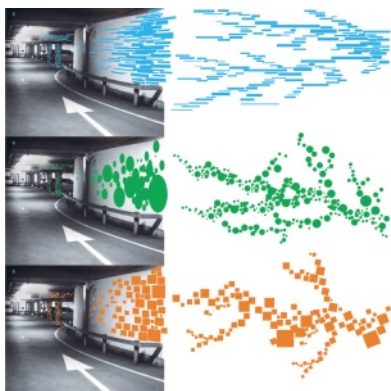


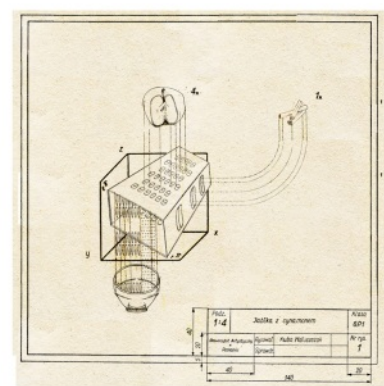
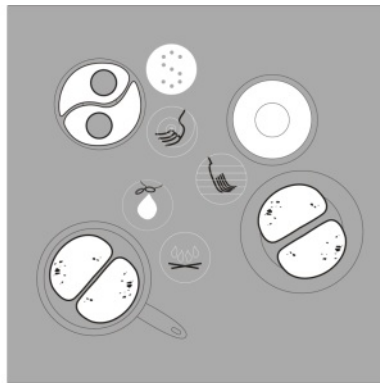
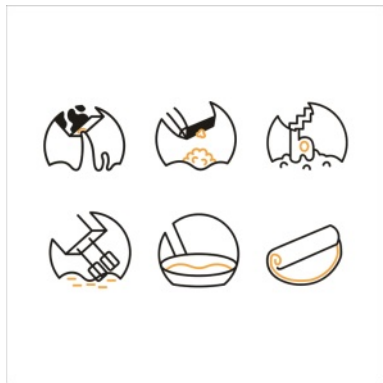


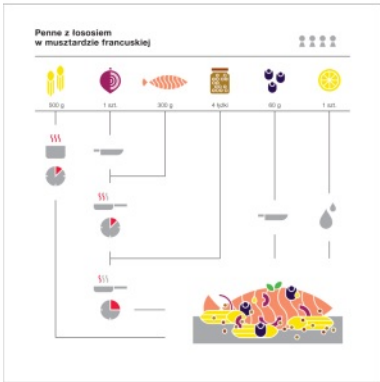
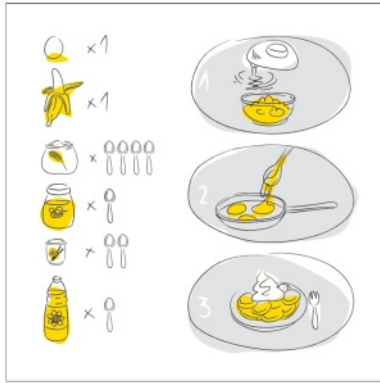


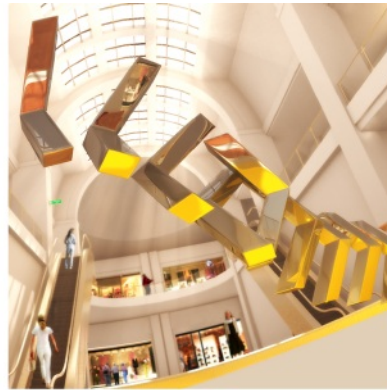












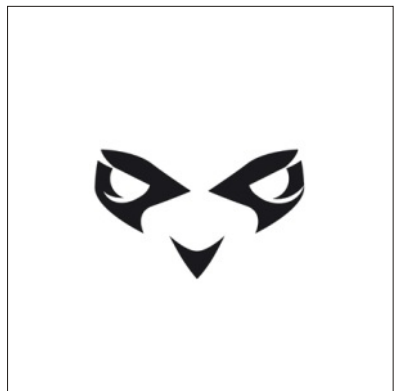
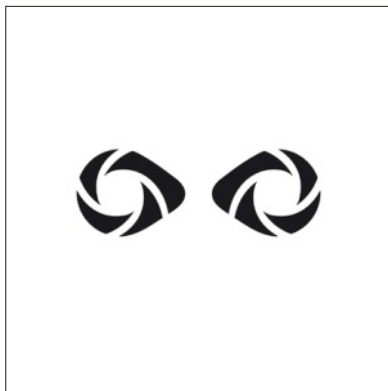
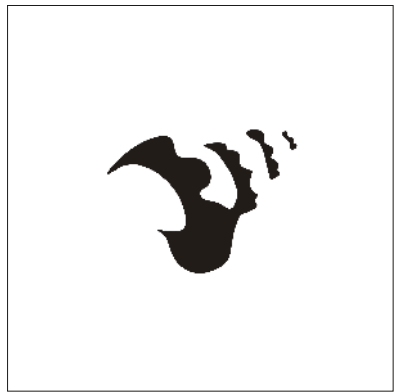
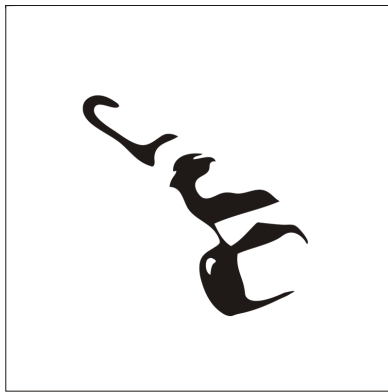
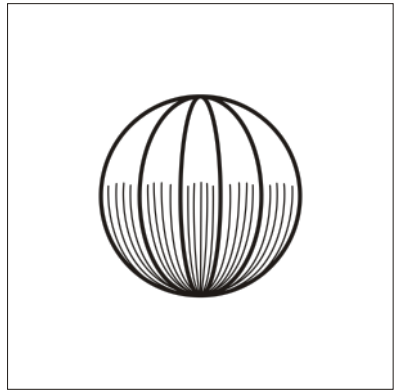
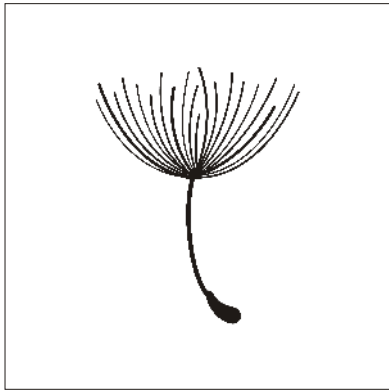
Branding. Przestrzenny obiekt reklamowy_Podstawy Informacji Wizualnej

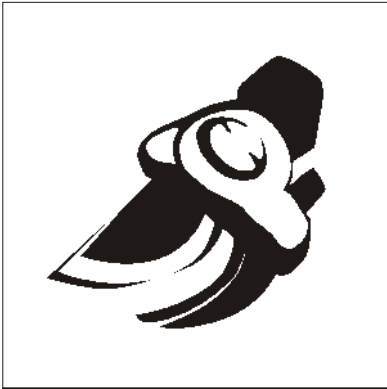
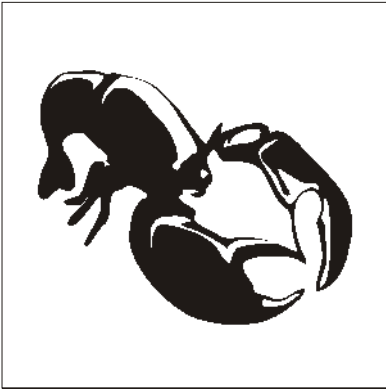
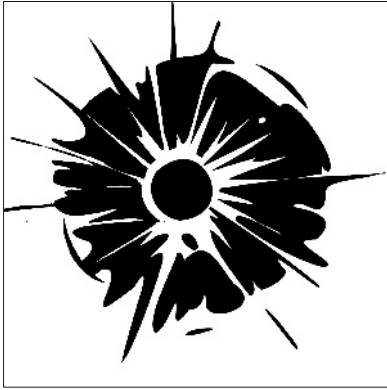


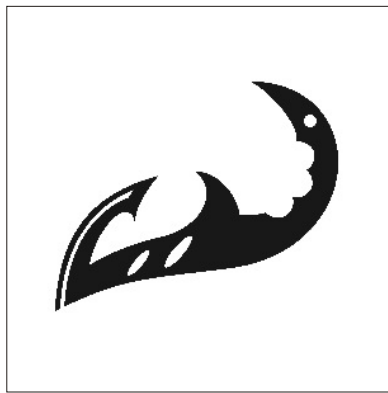
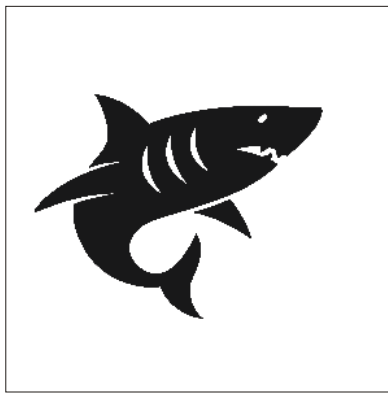
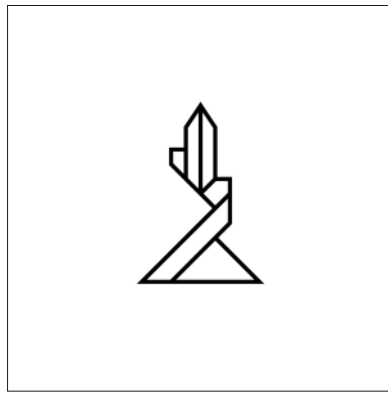
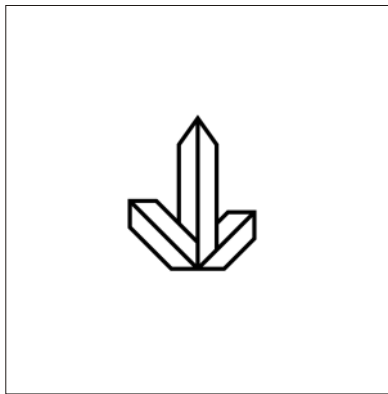
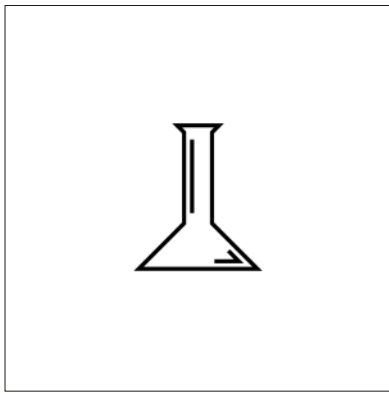
LAMBDA

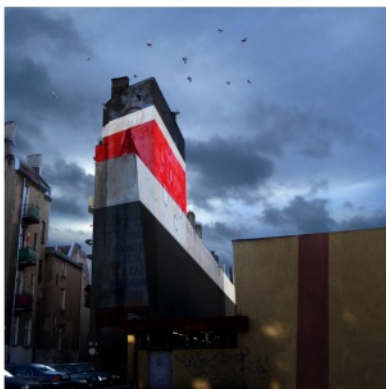
prezentacje i warsztaty oklejania karoserii samochodowych / car body film covering workshop, 2012











Zmiana wizualna. Nowa geometria obiektu_Podstawy Informacji Wizualnej

Dźwięk i obraz

Sound & Image

RepetitionPoint Multiplication A piacere Symbol Ad libitum Attacca
Pictogram Symbol Disorder Attacca Calando Tablature
Order Bar line Ordering Crescendo Line Diminuendo Beat
Ideograph Symmetry Layer Fermata Glissando Asymmetry Rhythm
Note Perdento Pause Structure Portamento Figure Upbeat Arch



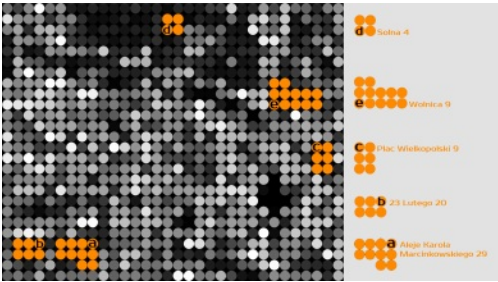
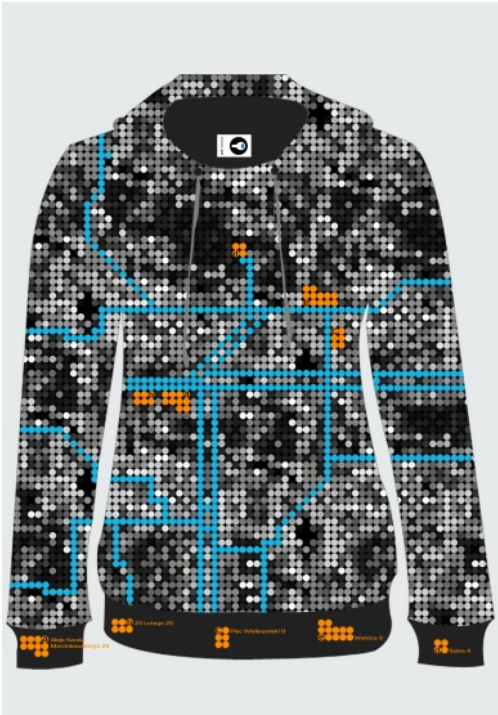
link do prac:

Wybierając ulubiony utwór muzyczny, analizując jego strukturę, zapis frazy, dokonaj jego graficznej interpretacji. Połącz zapis dźwiękowy oraz wizualny, w jedną spójną całość. Do budowy dynamicznego zapisu graficznego wykorzystaj takie środki jak punkt i linia.

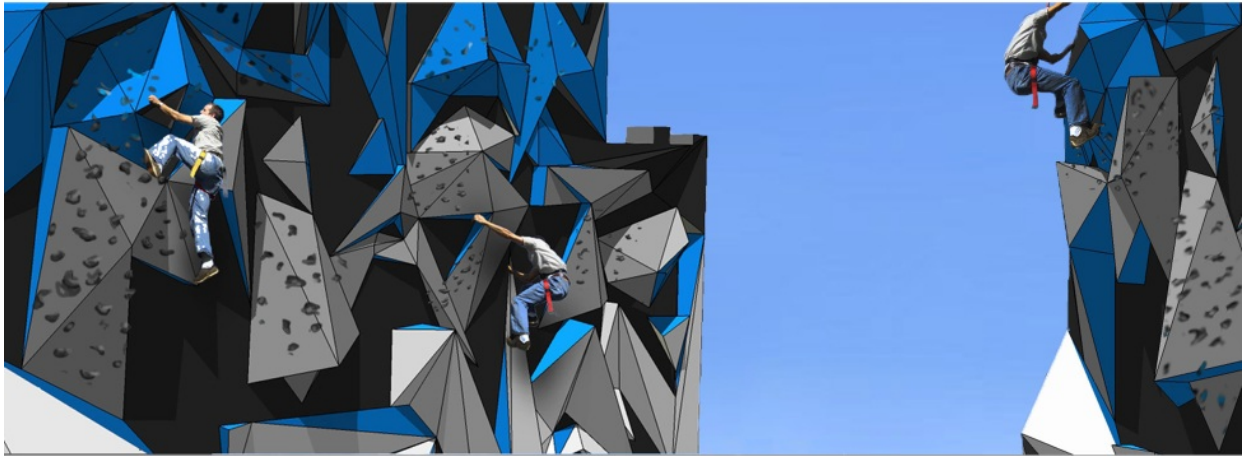
Choose a favourite musical composition and make its graphic interpretation, analysing its structure and musical phrase notation. Connect the sound notation with the visual to make one coherent whole. Use means such as point and line to make a dynamic graphic notation.

(zapis w wybranym pliku / save as: ppt, pps., mov., avi., mpeg., swf.)

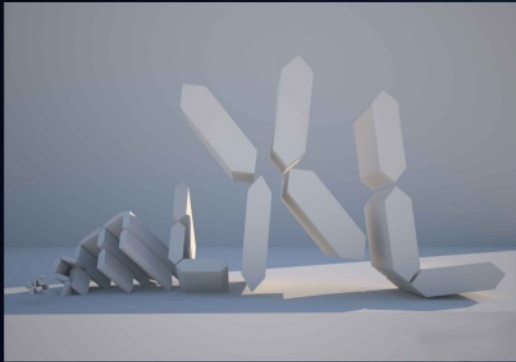
idesign.uap.edu.pl (zakładka Projects / 2012 / sound & image)
<https://app.box.com/s/hhliqmea1o0lj6wrrn7z>



Mapa_Pracownia Designu Interdyscyplinarnego



Litera. Przestrzenna struktura użytkowa_Pracownia Designu Interdyscyplinarnego / Podstawy Informacji Wizualnej





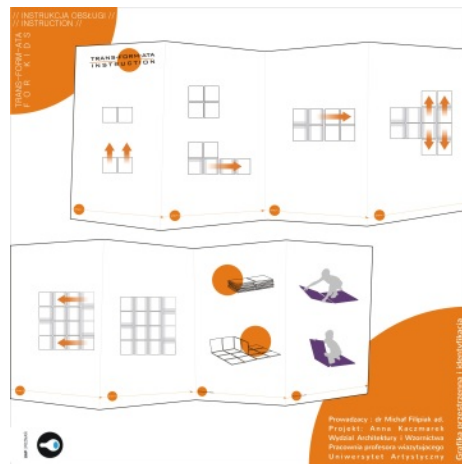
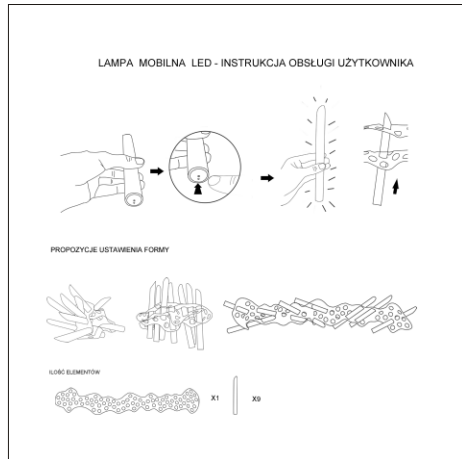
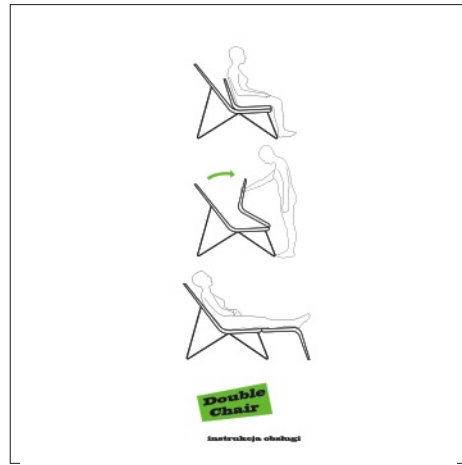


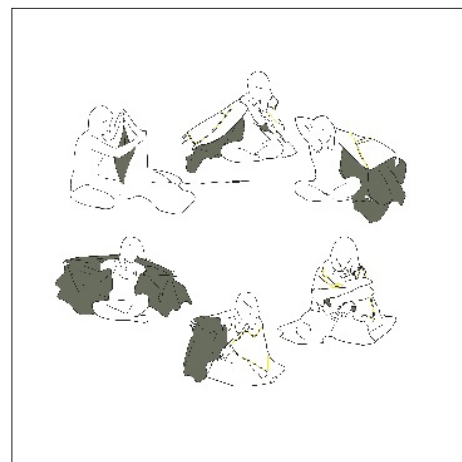
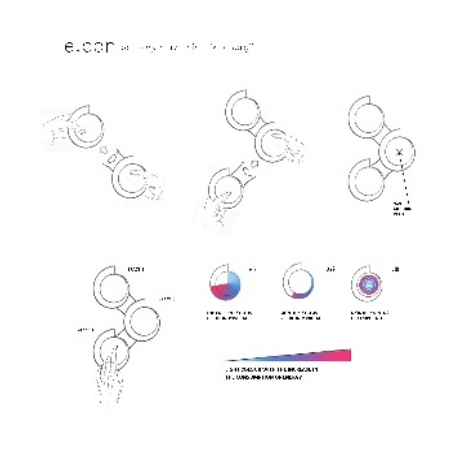
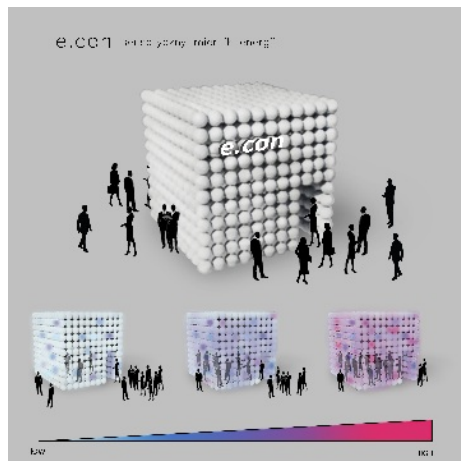
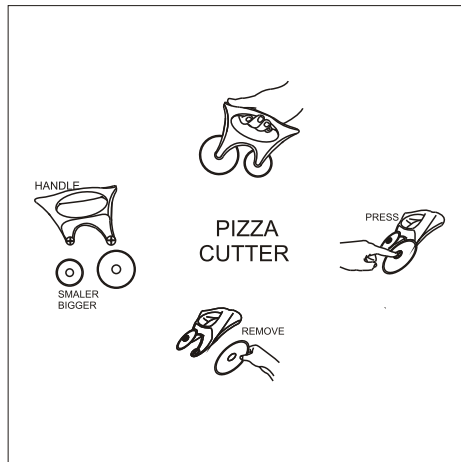


Manual / Brand Space

Warsztaty z zakresu fotografowania przedmiotów, wspomagające realizację tematu. Ćwiczenie praktycznych umiejętności rejestrowania rezultatów procesu projektowego. Studenci na podstawie własnych zrealizowanych w innych pracowniach prac, projektują ich instrukcje obsługi oraz reklamowe przestrzenne formy ekspozycyjne. Prowadzenie warsztatów: dr Jarosław Klupś ad. (Kierunek Fotografii, Wydział Komunikacji Multimedialnej UAP)

Photography workshops on object photography, supporting the realization of the topic. Practical exercise in recording the results of the design process. Students -on the basis of their own works completed in other studios - design their manuals and promotional spatial forms of exhibition. The workshops are led by Jarosław Klupś, PhD, assistant professor (Department of Photography, Faculty of Multimedia Communication at University of Arts in Poznan)





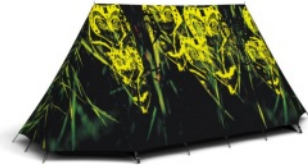


FIELD CANDY

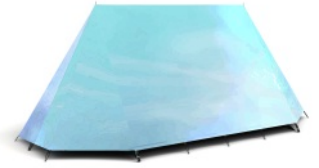
Temat realizowany przy współpracy z angielskim producentem namiotów FIELD CANDY
Cooperation with english tent manufacturer FIELD CANDY

photo. fieldcandy

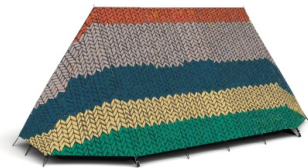




Aleksandra Kramek



Aneta Bielecka



Filip Zięciak



Joanna Fredrych



Laura Pawlikowska



Laura Pawlikowska





Anna Kaczmarek



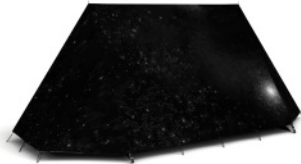
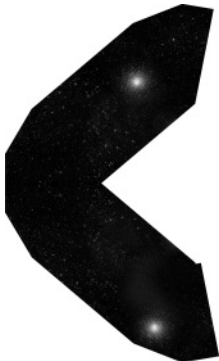
Ewelina Rytel



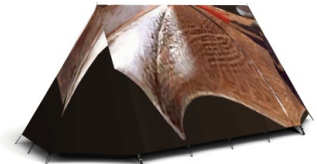
Joanna Fredrych



Katarzyna Surma



Małgorzata Bienkiewicz



Maria Magdalena Cisiak





Ada Strzelczyk

 **FIELD CANDY**



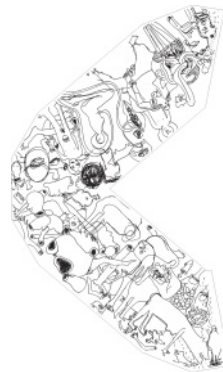
Ada Strzelczyk

 **FIELD CANDY**



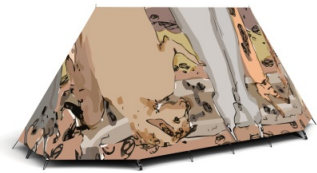
Daria Ensinger

 **FIELD CANDY**



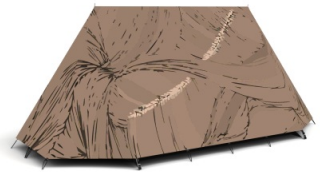
Emanuela Zajusz

 **FIELD CANDY**



Julia Sidorowicz

 **FIELD CANDY**

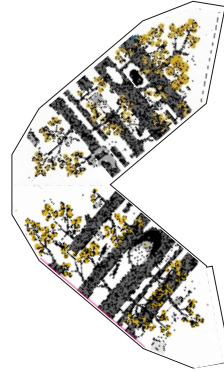


Julia Sidorowicz

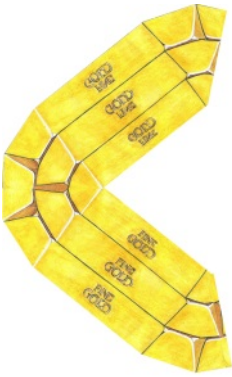
 **FIELD CANDY**



Maciej Nadobnik



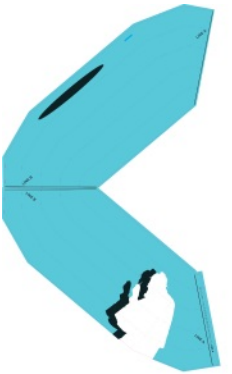
Magda Maliszewska



Monika Kościuszko



Natalia Zaremba



Piotr Marzel



Rozalia Ogonowska





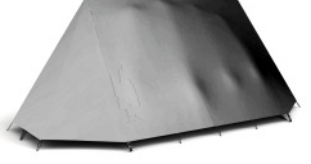
Marta Chmielecka



Paulina Mazurkiewicz



Oleksandr Stavnichuk



Aleksandra Czaja

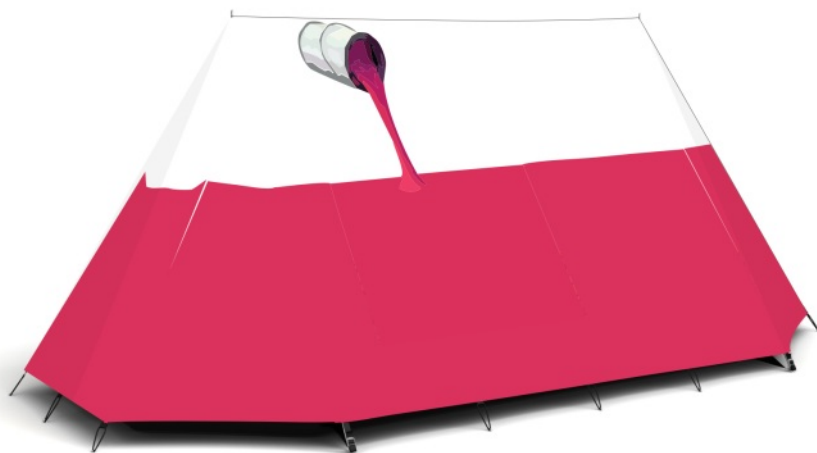
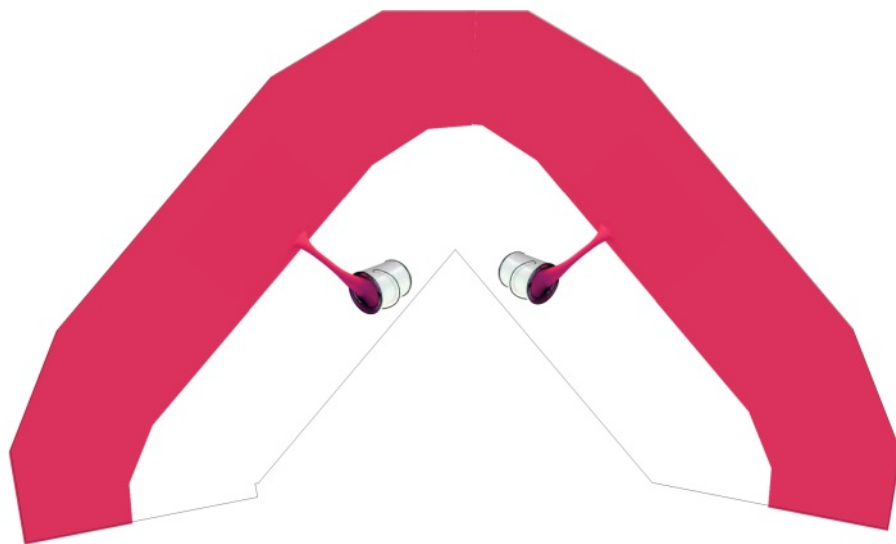


Aleksandra Grunwald



Adrian Kostrowa



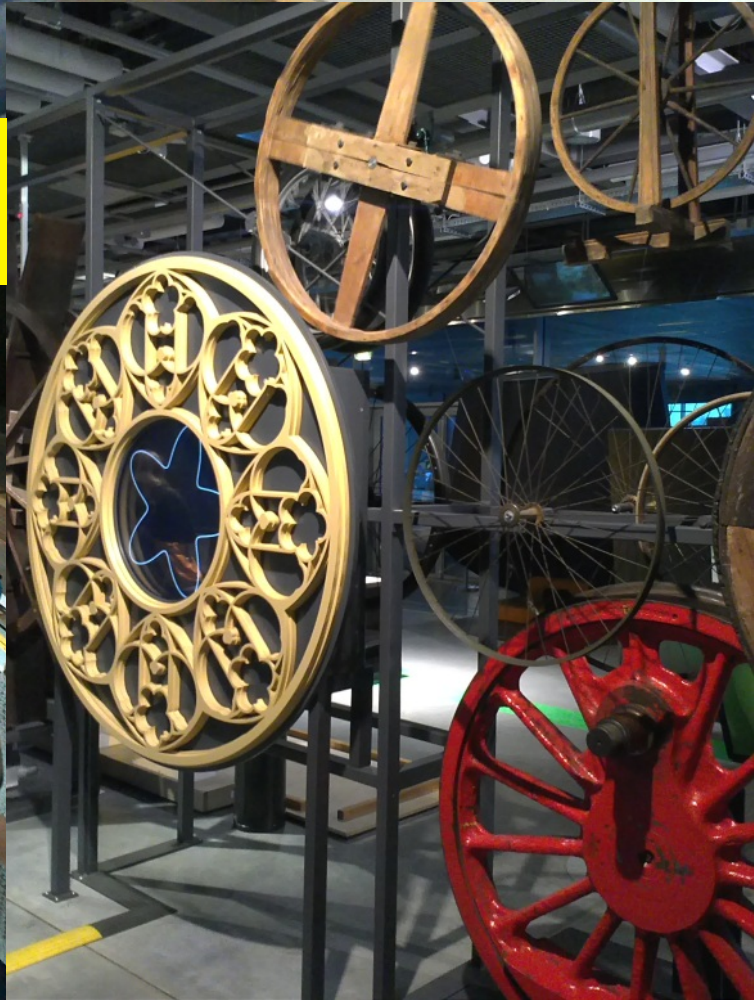


wybrana praca do wdrożenia / chosen work to implement_Aleksandra Jakuć



Jak to działa / How does it work

Towarzysząca tematowi wizyta w Centrum Nauki Kopernik w Warszawie
Supporting visit in Copernicus Science Centre in Warsaw



1818 1830 1860 1870 1885 1970

ROWER

22% POLAKÓW SYSTEMATYCZNIE JEZDZI NA ROWERZE

co czwarty Polak posiada rower

Układ napędowy roweru to zespół elementów roweroprzeksztalający pracę mięśni rowerzysty w ruch roweru.

SUSZARKA CO O NIEJ WIESZ?

Oleśna waga!

Jak to działa?

REMEDIACJA W SALONACH

ŁYŻWY

Mapa Europejska z lokalizacjami ośrodków narciarskich.

Krótka historia odkurzaczy

Zużycie prądu

Głośność pracy

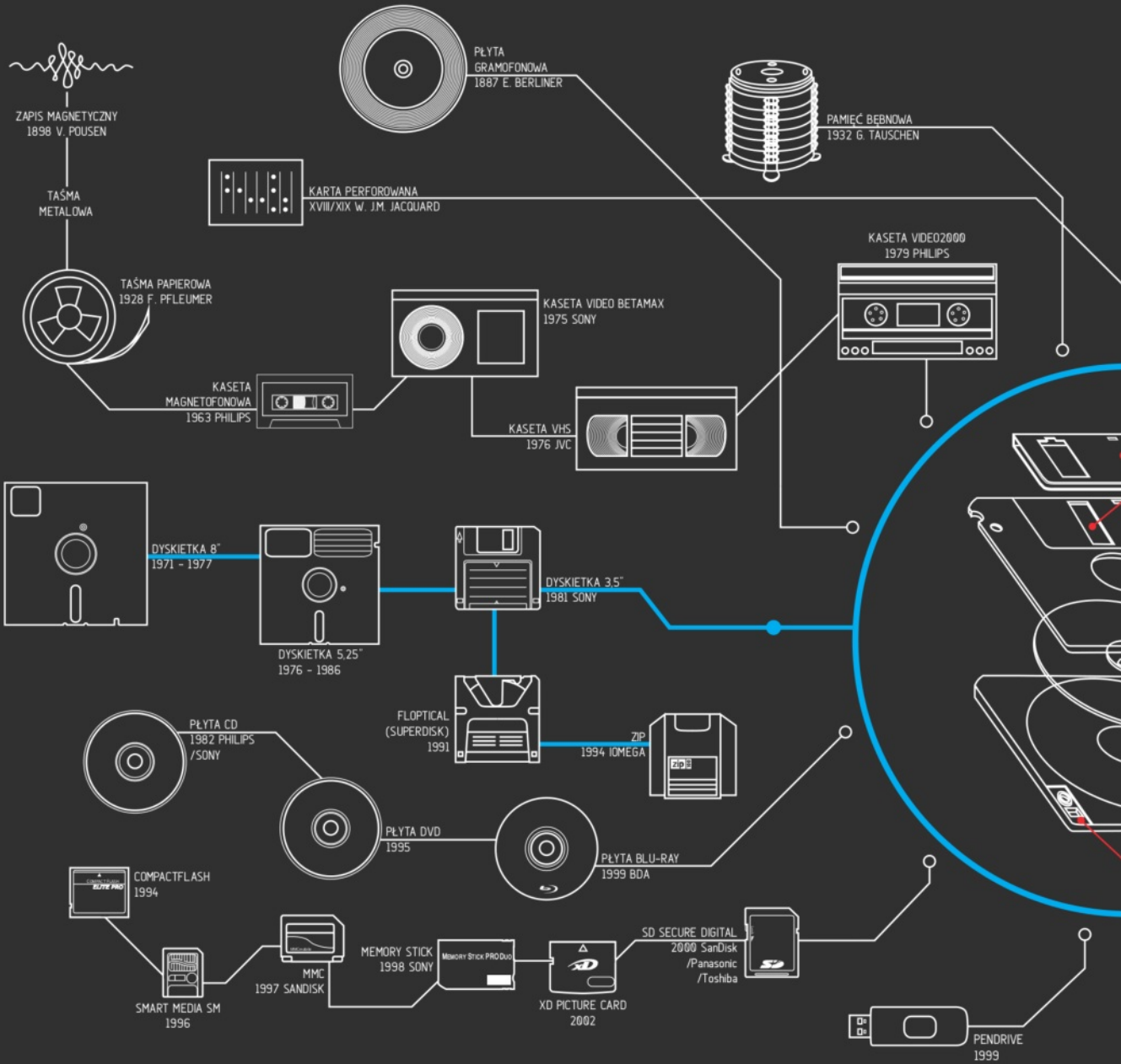
Spadek siły ssania

Filtracja powietrza

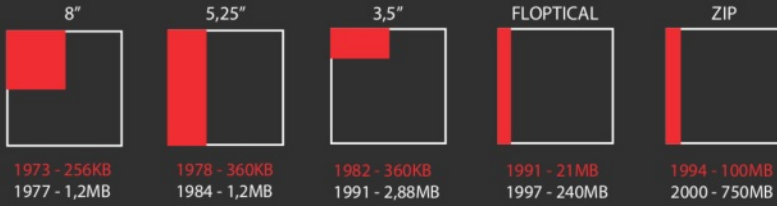
Wygoda

Popularność

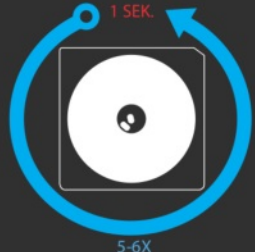
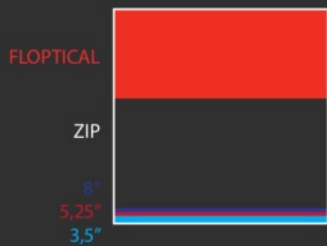
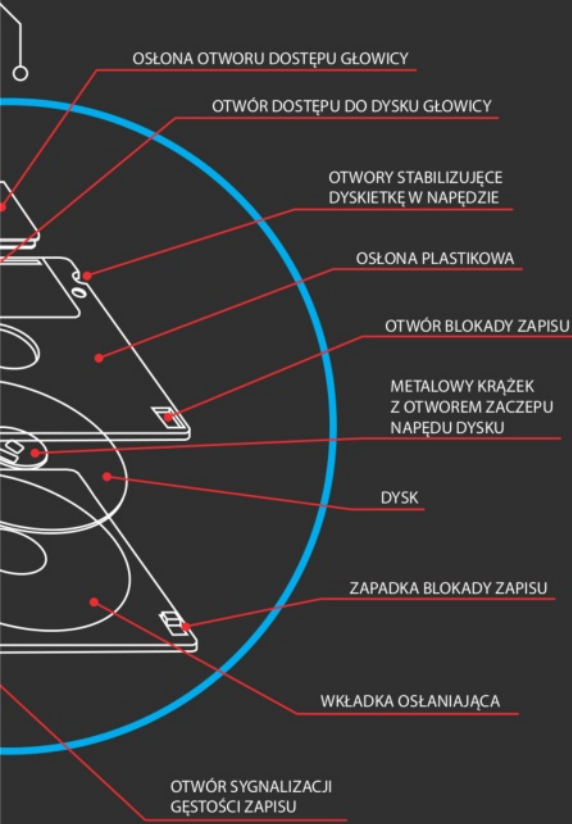
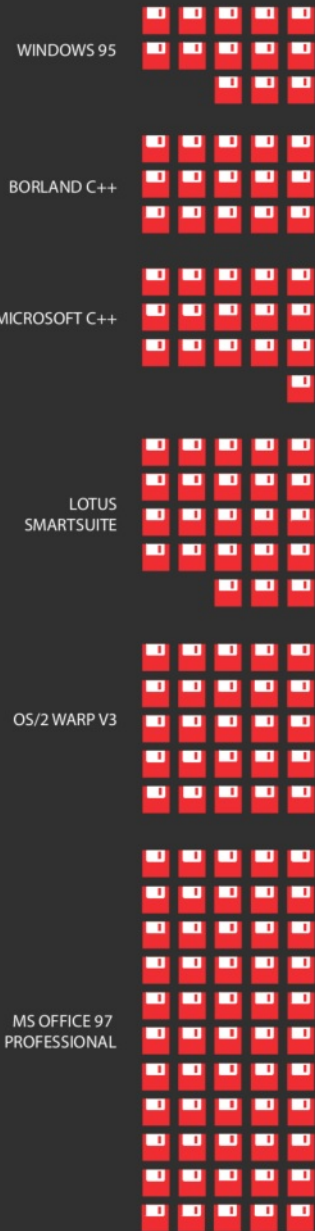
EWOLUCJA NOŚNIKÓW DANYCH



ROZWÓJ POJEMNOŚCI PAMIĘCI DYSKIETEK



ILOŚĆ DYSKIETEK POTRZEBNA DO ZAINSTALOWANIA DANEGO OPROGRAMOWANIA



STANDARDOWO DYSKIETKI WYKONYWAŁY 300-360 OBROTÓW NA MINUTĘ, CZYLI 5-6 RAZY NA SEKUNDĘ.



PIERWSZY WIRUS PRZENOSZONY NA DYSKIETKACH NAZYWAŁ SIĘ MICHAŁ ANIOŁ. ROZPRZESTRZENIENIE SIĘ WIRUSA Z KOMPUTERA NA KOMPUTER ZAJMOWAŁO MIESIĄCE - A CZASEM NAWET LATA.



WORKSHOPS

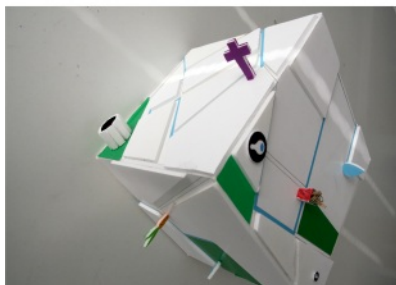
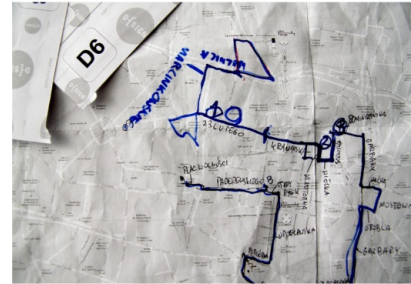
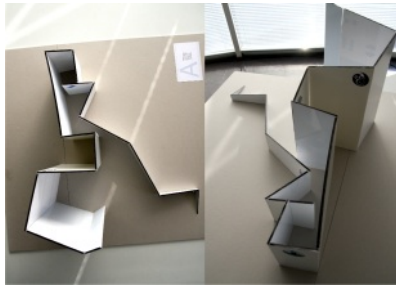
idź w prawo, na najbliższych Światłach w lewo przez przejście dla pieszych dalej prosto ok. 100m, w lewo przez przejście dla pieszych

D1 (na wprost obiekt o funkcji gastronomicznej) **DEKON**
kontynuując prosto ok. 450m do końca ulicy

D2 (na wprost lokai gastronomicznej) **HEKICANN**
w prawo, dalej w lewo i jeszcze raz w lewo, po około 100m w prawo

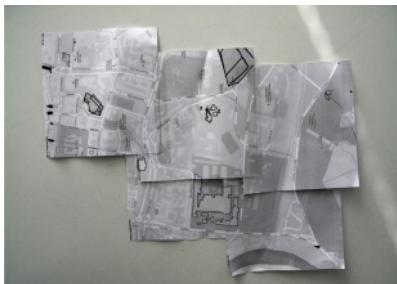
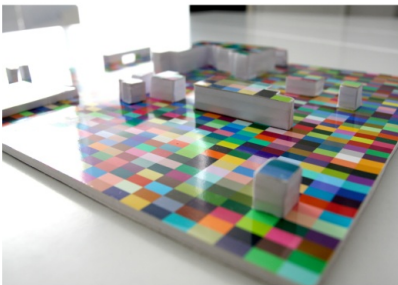
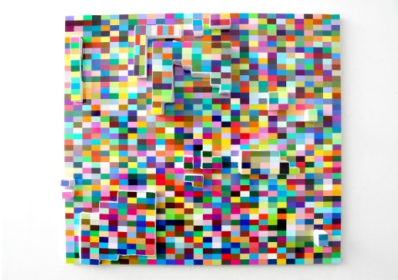
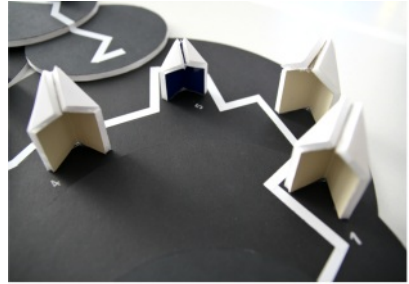
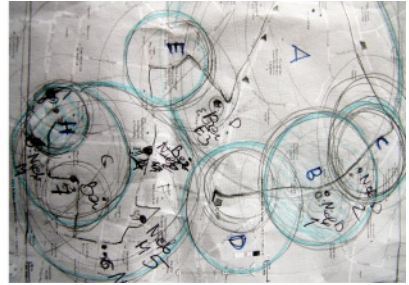
D3 (po lewej obiekt kultu religijnego) **ROŚLICE**
kontynuując prosto do skrzyżowania i dalej w prawo, po ok. 110m druga ulica w lewo, dalej prosto ok. 150m przez przejście dla pieszych

D4 (po lewej stronie obiekt o funkcji ekspozycyjno - kulturalnej) **PHILIP**
przejdź ok. 50m, w lewo 90m do skrzyżowania, na przejściu w prawo do kolejnego skrzyżowania prosto ok. 300m, druga ulica w prawo



Spatial orientation / Orientacja w przestrzeni

Warsztaty dla I roku Wzornictwa UAP / 1st Year Design Faculty Students workshops, 2014





aktywność bliska zeru

przemieszczanie na duże odległości



ciało w spoczynku

siła zewnętrzna

całe ciało aktywne

wysoka aktywność psychomotoryczna

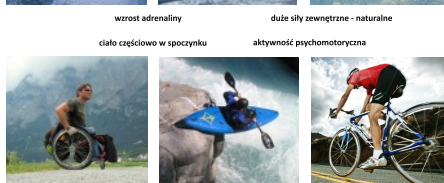


generowanie siły z mięśni

pokonywanie oporu i siły ciężenia

ciało aktywne

interakcja z narzędziem



wzrost adrenaliny

duże siły zewnętrzne - naturalne

ciało częściowo w spoczynku

aktywność psychomotoryczna



interakcja z narzędziem

siła generowana z mięśni

ciało częściowo w spoczynku

aktywność psychomotoryczna



interakcja z narzędziem

siła zewnętrzna - silnik

Znana obecnie teleportacja kwantowa pozwala na to że dokładna kopia fotonu może pojawić się w zupełnie innym miejscu (zróżni odległość do prawie 100 km).
„Zleptonowanie” tak złożonego organizmu, a następnie jego odtworzenie z absolutną dokładnością w zupełnie innym miejscu, były dziełami możliwościami nawet fikcji science-fiction.



Teleportacja kwantowa zgłbia jedną jednostkę informacji. Sam foton jest cząstką elementarną o masie spoczynkowej równej zero. Z kolei nasze ciało złożone jest z milionów komórek, a każda komórka jest znacznie bardziej złożona niż pojedynczy foton.

- 1 dzielimy się na 6 grup (robimy listę nazwisk)
- 2 losujemy "rodzaj ruchu"
- 3 tworzymy mapę myśli (dla wybranego ruchu)
- 4 rejestrujemy przykłady (robimy sobie zdjęcia)
- 5 robimy rysunkową analizę (na podstawie zebranych materiałów)
- 6 szukamy nowego rozwiązania (skice)



Moving / Przemieszczanie

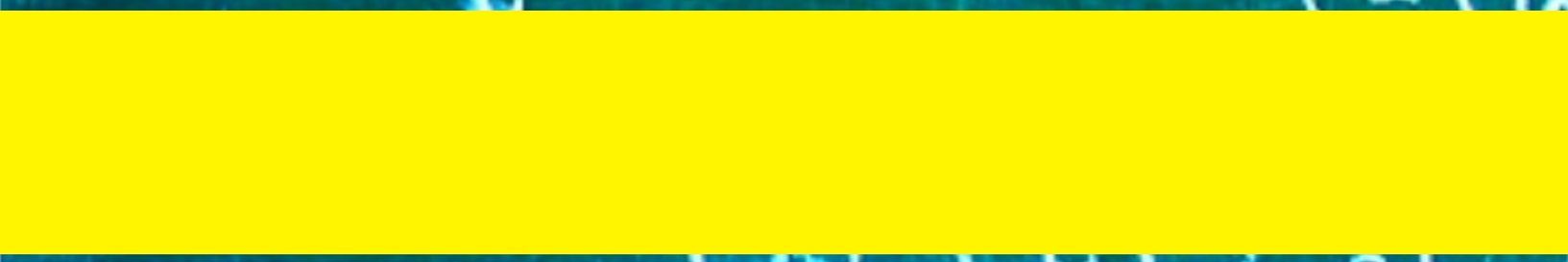
Warsztaty dla I roku Wzornictwa, 2016
Ist Year Design Faculty Students workshops



W

PHILIP W. ZYAWA
CENTRAL TOWNSHIP
PLSD 1 + 2012 22, 23
NB' 2012 22, 23
f! 2012 22, 23

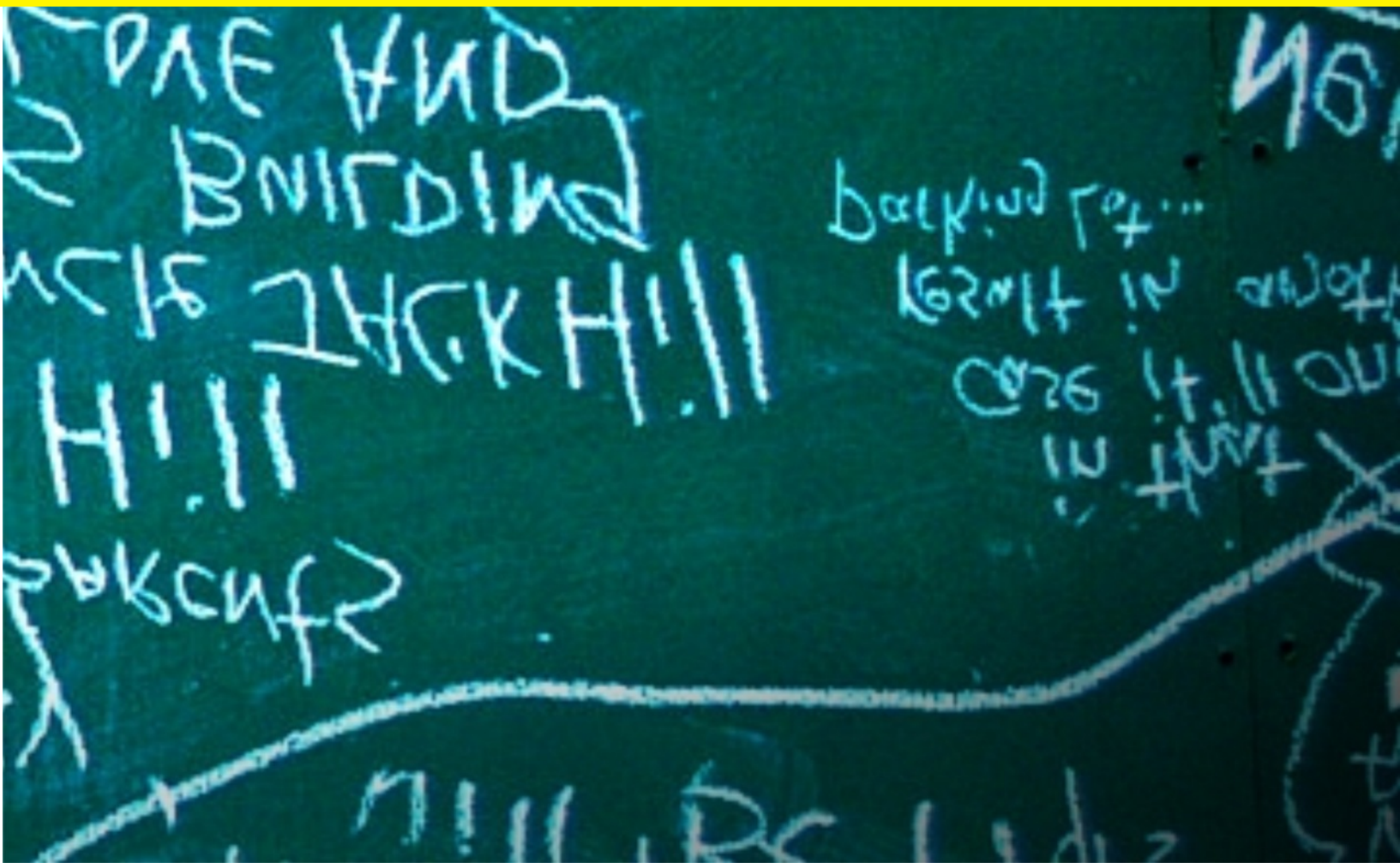
PCED
11



MPA B...
D...
K...
DE WA BK...
IN WENOB
(HOWARD TO DEK...)



Projects



LET

THEM

SEE



Jak często zastanawiamy się nad tym, co nas otacza? Codziennie przebywamy w tym samym środowisku, poruszamy się znanymi, wytartymi szlakami, komunikujemy się ze sobą w różnoraki sposób, wirtualne życie przeplata się z rzeczywistością. Czy jednak przebywając w tej wibrującej strukturze codzienności, nie uciekają nam miejsca, które tworzyły również naszą własną historię, miejsca, które kiedyś były elementem tej struktury?

How often do we think about what surrounds us? We are in the same environment every day, Moving around the familiar beaten paths, we communicate in different ways; virtual life entwines with reality. Being in that vibrant structure of everydayness, do we not lose the places, which made our own history, the places, which used to be the elements of that structure?



intro

Wspólna praca studentów Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu oraz Northern Illinois University w DeKalb, związana z problemem opuszczonych, zaniedbanych, niekiedy pozbawionych na zawsze swojej pierwotnej funkcji miejsc, z pewnością wykracza poza regularne ćwiczenie semestralne. Różnice kulturowe, historyczne i gospodarcze, sprawiają iż często ten sam problem może mieć inne źródło, inaczej też jest postrzegany, o różnicach w definiowaniu jego rozwiązania nie wspominając. Opuszczone miejsca na mapach naszych miast żyją swoim życiem, często nie narzucając się swoim mieszkańcom, są niemymi świadkami historii nie tylko większej zbiorowości, stanowiąc jednocześnie fizyczną zurbanizowaną tkankę, miejsca te wiążą również losy poszczególnych ludzi. Piszą dramaty i chwile szczęścia. Kreatywność młodych ludzi, wrażliwych na otaczającą rzeczywistość w przypadku realizowanego projektu ma szansę wyjść poza dwuwymiarowe ramy ekranu czy drukowanej publikacji. Społeczne rozpatrywanie podjętego problemu, daje szansę młodym designerom na ponowne definiowanie sztuki użytkowej, służącej celom niekoniecznie komercyjnym. Poprzez odnalezienie opuszczonych, niekiedy niedostrzeganych obiektów, ich wnikliwą obserwację i analizę oraz w końcowym efekcie dzięki medium wizualnemu, ich oznaczenie, wyróżnienie, studenci "pozwolą innym dostrzec".

The joint work of students at the University of Arts in Poznan and Northern Illinois University in DeKalb, associated with the problem of abandoned, neglected locations, sometimes deprived forever of their original function, clearly goes beyond the regular semestral exercise. Cultural, historical and economic differences account for the same problem to have various sources, to be perceived differently, not to mention the differences in defining its solutions. Abandoned places on the maps of our cities are living their lives, often without imposing themselves on their residents; they are the silent witnesses of history of not only the greater community, while forming the physical urbanized tissue. These places are also linking the fate of individual people. They write dramas and moments of happiness. The creativity of young people, who are sensitive to the surrounding reality in the case of this project has a chance to go beyond the two-dimensional frame of the screen or a printed publication. Social consideration of the problem raised gives a chance to young designers to re-define the applied arts, serving the goals which are not necessarily commercial. By finding abandoned, often overlooked objects, their astute observation and analysis, and in the final effect- thanks to the visual medium- their designation and distinction, the students 'will allow others to see.'

LET THEM SEE

Team No.1
works for WATER TOWER
material for DRIVE IN



John Hamper



Jenny Sieracki



Dan Bainbridge



Jeremy VanDerpluym



Tom Bosko

Team No.3
works for BUNKER material



Nancy Solbrig



Kyra Simmons



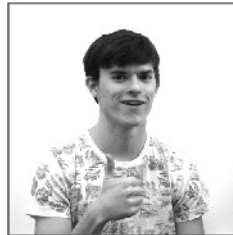
Dan May



Emily Field



Elliot Thwaites



Michael Conroy



Destiny Wagner



Charles Butz

Team No.2

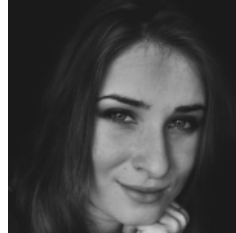
works for ART SCHOOL material for TRAIN STATION

Team No.1

works for DRIVE IN material for ART SCHOOL



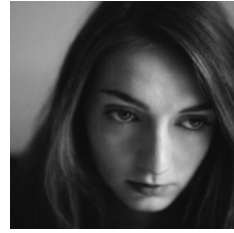
Tom Quesse



Marta Chmielecka
Team Leader
chmieleckamarta@wp.pl



Aleksandra Czaja



Aneta Bielecka



Umut Sevkal

Team No.2

works for Train Station material for WATER TOWER

for PUMPING STATION



Crystal Carr



Joanna Fredrych
Team Leader
joanna.fredrych@wp.pl



Magdalena Ciślak



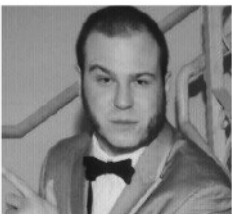
Vsevolod Yatskov



Adrian Kostrzewa

Team No.3

works for Pumping Station material for BUNKER



Ian Brauchli



Sam Rossi IV



Aleksandra Kramek
Team Leader
a.kramek0210@gmail.com



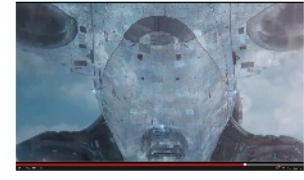
Anna Kaczmarek



Aleksandra Grunwald



Matthew Marinosci



In this rendering, the building is shown in a more realistic style, with silhouettes of people in the foreground. The building's facade is a mix of concrete and glass, with a large, abstract sculpture integrated into the design.

While the rendering shows the building's exterior, it also highlights the building's unique features, such as the large, abstract sculpture and the mix of materials used in the facade.

The rendering also shows the building's location, with silhouettes of people in the foreground and a clear sky in the background. The building's design is a blend of modern and traditional architecture.

In this rendering, the building is shown in a more realistic style, with silhouettes of people in the foreground. The building's facade is a mix of concrete and glass, with a large, abstract sculpture integrated into the design.

Let Them See

The rendering shows the building's exterior, with silhouettes of people in the foreground. The building's facade is a mix of concrete and glass, with a large, abstract sculpture integrated into the design.

The rendering also shows the building's location, with silhouettes of people in the foreground and a clear sky in the background. The building's design is a blend of modern and traditional architecture.



Let Them See

The photograph shows a tall, weathered concrete wall with significant damage and graffiti. The wall is a mix of concrete and metal, with a large, abstract sculpture integrated into the design.

The photograph also shows the wall's location, with silhouettes of people in the foreground and a clear sky in the background. The wall's design is a blend of modern and traditional architecture.

The photograph shows the wall's exterior, with silhouettes of people in the foreground. The wall's facade is a mix of concrete and metal, with a large, abstract sculpture integrated into the design.

Information

The photograph shows a tall, weathered concrete wall with significant damage and graffiti. The wall is a mix of concrete and metal, with a large, abstract sculpture integrated into the design.

The photograph also shows the wall's location, with silhouettes of people in the foreground and a clear sky in the background. The wall's design is a blend of modern and traditional architecture.

Thought Process

The photograph shows the wall's exterior, with silhouettes of people in the foreground. The wall's facade is a mix of concrete and metal, with a large, abstract sculpture integrated into the design.

The photograph also shows the wall's location, with silhouettes of people in the foreground and a clear sky in the background. The wall's design is a blend of modern and traditional architecture.

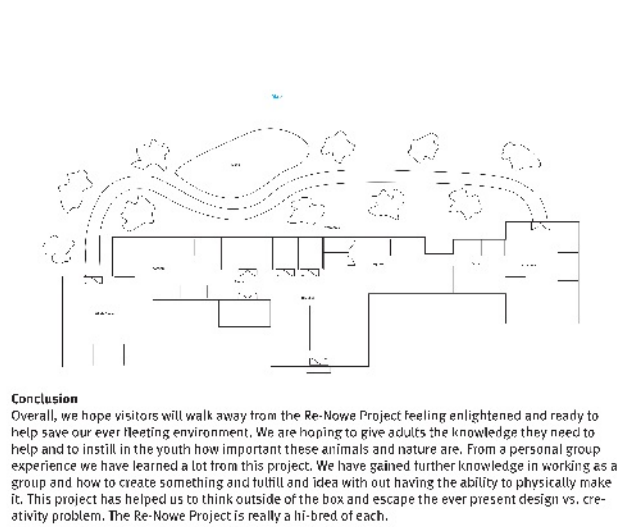
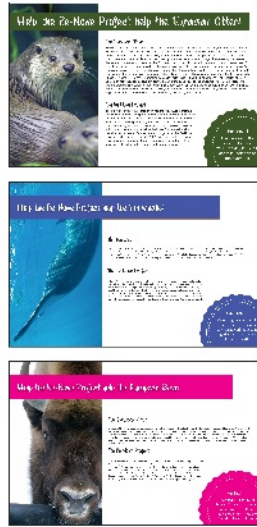
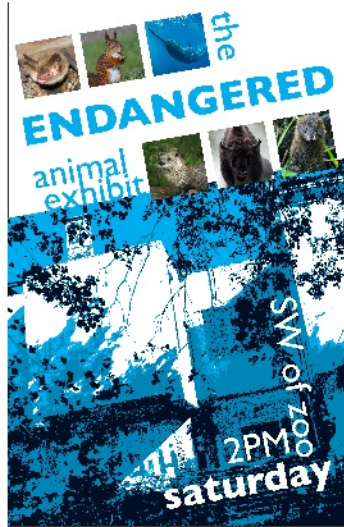


The photograph shows a meeting room with people sitting around a table, discussing a project. The room is a mix of modern and traditional architecture, with a large, abstract sculpture integrated into the design.

The photograph also shows the meeting room's location, with silhouettes of people in the foreground and a clear sky in the background. The meeting room's design is a blend of modern and traditional architecture.

The photograph shows the meeting room's exterior, with silhouettes of people in the foreground. The meeting room's facade is a mix of concrete and metal, with a large, abstract sculpture integrated into the design.

The Final Outcome



Conclusion
Overall, we hope visitors will walk away from the Re-Nowe Project feeling enlightened and ready to help save our ever fleeting environment. We are hoping to give adults the knowledge they need to help and to instill in the youth how important these animals and nature are. From a personal group experience we have learned a lot from this project. We have gained further knowledge in working as a group and how to create something and fulfill an idea with out having the ability to physically make it. This project has helped us to think outside of the box and escape the ever present design vs. creativity problem. The Re-Nowe Project is really a lit-bred of each.



Go Interacted!
We have the Map which allow to you can explore a make a closer looking the exhibit -> you can see the person how you got a bigger and easier to find a way to bring all together in a more beautiful way!

Project Description for Let Them See

The project is a collaboration between the Institute of Architecture of the University of Poznań, Poland, and the Re-Nowe Project. The project is a collaboration between the Institute of Architecture of the University of Poznań, Poland, and the Re-Nowe Project. The project is a collaboration between the Institute of Architecture of the University of Poznań, Poland, and the Re-Nowe Project.

The project is a collaboration between the Institute of Architecture of the University of Poznań, Poland, and the Re-Nowe Project. The project is a collaboration between the Institute of Architecture of the University of Poznań, Poland, and the Re-Nowe Project. The project is a collaboration between the Institute of Architecture of the University of Poznań, Poland, and the Re-Nowe Project.

The project is a collaboration between the Institute of Architecture of the University of Poznań, Poland, and the Re-Nowe Project. The project is a collaboration between the Institute of Architecture of the University of Poznań, Poland, and the Re-Nowe Project. The project is a collaboration between the Institute of Architecture of the University of Poznań, Poland, and the Re-Nowe Project.

Brief Building into UAP

"Schola Posnaniensis" was established in 1793 as one of the first private schools in Poznań. The school had about 300 students on 3 specializations - till 2006, when the facility went bankrupt due to financial problems and leased operators. Most of the students continued to study the artistic course of the newly established Wyższa Szkoła Artystyczna w Poznaniu.

In 2010 came the idea of post-secondary Study of Service and Vocational Art School, which would educate artists in the service field. Interest of students and the needs of the market meant that the school has undergone rapid development and turned into a four-faculty university, which has remained true to its original concept. The founder and professor at the same time was Urszula Mlewicka-Schmidt, who belongs to the world leaders in the field of textile arts.



The Transformation Process

RE-NOWE



Using the Kites
The kite is a simple and light structure that can be used in many ways. It can be used to represent the idea of flight and freedom. It can also be used to represent the idea of hope and optimism. The kite is a symbol of many things, and it is a great way to express your ideas.

Using the Kites
The kite is a simple and light structure that can be used in many ways. It can be used to represent the idea of flight and freedom. It can also be used to represent the idea of hope and optimism. The kite is a symbol of many things, and it is a great way to express your ideas.

Coming up with the idea

Once given our location, the Poznań Art School, we had the challenge of deciding what event or idea would most bring visitors to our location. We began our journey with a mind map to focus our ideas and see where we were at. Originally, we had had the idea of recreating the glory of the old art school. Our idea was to turn it into a gallery while maintaining its deconstructed charm. Further research of the surrounding area of the Art School led us to the discovery of the nearby Nowe Zoo.

Using the nearby zoo to inspire us

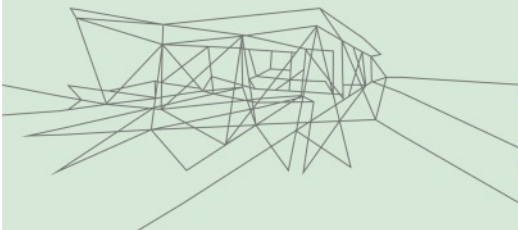
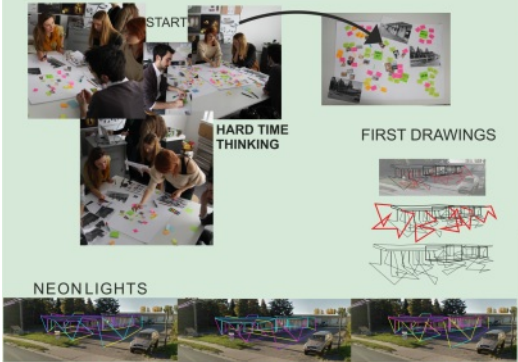
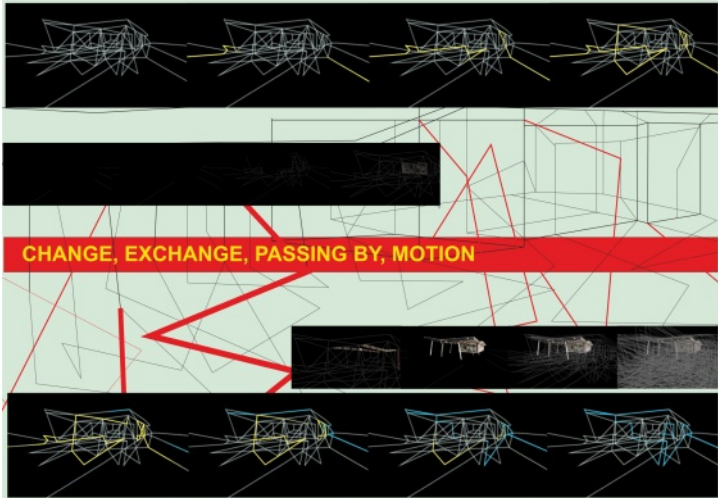
The discovery of the nearby zoo is what really brought our project together. Using the already existing, and well-known zoo was a great way to bring even more people to our location. Our idea thus evolved into the idea of endangered species education and preservation. The Nowe Zoo already has in place a small learning center, which is the perfect lead in to our exhibit. The path to our exhibit from the zoo will have kites flying in the sky. These kites will be reflective and have the image of different endangered species on them. As day turns to dusk, the kites will each have a spotlight set on them. This illumination of the endangered animals is to represent the ability to bring back life to these animal populations.

We still wanted to have some elements of the old Art School in our new exhibit, though. To complete this we have included tapestries and sculptures depicting the endangerment of animals. This is because the old school had many tapestries and sculptures on display in its days of glory.

Team No.2 Train Station



Kite Maps and Brainstorming
The kite is a simple and light structure that can be used in many ways. It can be used to represent the idea of flight and freedom. It can also be used to represent the idea of hope and optimism. The kite is a symbol of many things, and it is a great way to express your ideas.



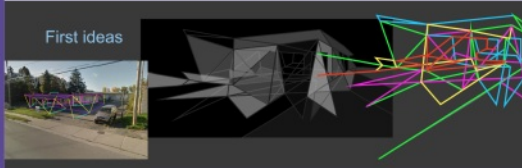
LET
THEM
SEE
DRIVE - IN

The source of our inspiration is concerned with the main history of the old drive - in.
The whole time of its existence was connected with coming and going. That is why the main feature was motion and constant change.
The intention of the project was to make the reference to the motion, a word that illustrated the sense of the building.

While we were creating the project, the information about the demolition of the building arrived and we could not be indifferent to such news. And even if it no longer exists, new thoughts were in our minds. Time, exchange, change, passing by, motion - these words were food for thought. We decided to illustrate them in our work and express them by the means of colors. After collecting all the information and ideas, we decided to use animation that perfectly defined the history of the building. In order to describe it and to present its spatiality, neon lights were used in a particular way. Taking the light out of the presented object aimed at emphasizing the space around it. The neon lights are moving on the surface of the object whose interpretation was created to present something that no longer exists. At the same a new form is created and it comes out into the space making the illusion of solid, which makes an impression of being something tangible. This refers to the big time of the building, when it was thriving and attracting people's attention, which at the same time created the atmosphere of it.

Not only the solid of the building was important in that time, but also the square around it. The motion that was the reason of the changes took place there. As far as colors are concerned, we found the inspiration in the time when the building was thriving: neon lights, extraordinary combinations, strong and vivid colors.

This place used to be alive and we desired to create the project that will be spotted, even if the place no longer exists.







LET THEM SEE

Materiały i prace dostępne na stronie / Materials and students works
available at idesign.uap.edu.pl

TRAIN STATION



PROJECT IDEA:

When we're working on our project, we focused on widely understood symbols which are connected with area created by us. Railway Station in DeKalb used to be a heartland of city and it also supported city development due to new workplaces (North-Chicago). The Station is not only a place of departures and arrivals but also a meeting place. Unusual passengers' relationship were a kind of permeation, of time and space. We were doing our best to express the movement and passers-by distracted energy. Thanks to the transparent facade we give to observers a possibility of getting into the building. The audience can identify themselves with passengers of Railway station in DeKalb. One can see all courtesies and shadows of people. Each person is capable to identify with permeation of coexistences. The point of our project is to give back an awareness of railway station as a symbol, a symbol of people connected with this place. The project is based on 3d mapping show.



animacija-gotova.gif



PUMPING STATION

ACQUA INTED WITH THE PLACE

HOW IT IS LOOK LIKE TODAY

IN 1928

WHERE IS IT?

133 PEARL

OUT-SIDE

IN-SIDE

OUR IDEAS & PROJECTS

ANIMATION STEP BY STEP

OUR INSPIRATIONS

HUMAN

BRAINSTORM

ORGANS

ELECTRICS

BRICKS

EYES

WATER

PUMPING

OUR IDEAS & PROJECTS

INSPIRATION PUMP like a heart. Inspiration of human body- our pump is heart. The building like an organism with moving eyes.

OUR IDEAS & PROJECTS

DAY & NIGHT

OUR IDEAS & PROJECTS

MOVING BRICKS

INSPIRATION Joseph Glidden's invention - wire Design of wires and cables having to move around the building.

ANIMATION

Under the influence of an electric, lightning wires and cables coming down from the building to the ground.

GLOWING EYES AT NIGHT

HUMAN MOVING EYES in the windows.





Przecznica



PRZECZNICA

Projekt i wdrożenie przestrzennego, interaktywnego systemu informacyjnego

Design and implementation of spatial, interactive information system.

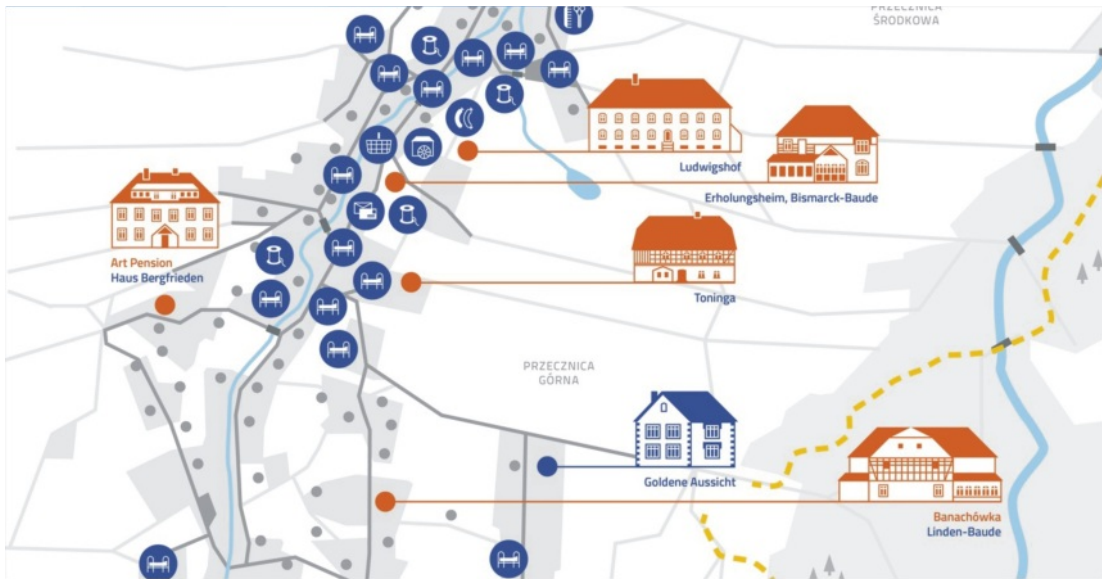
W Przecznicy w Górach Izerskich zrealizowany został projekt „Tradycje turystyczne Przecznicy. Ścieżka dydaktyczna”. Dzięki połączonym, kreatywnym siłom zespołów studentów Pracowni Designu Interdyscyplinarnego na kierunku Wzornictwa, prowadzonemu przez dr Michała Filipiaka oraz Pracowni Grafiki Informacyjnej na Wydziale Grafiki i Komunikacji Wizualnej, prowadzonej przez dr hab. Lucynę Talejko-Kwiatkowską oraz dr Agatę Kulczyk, zrealizowany został przestrzenny system informacyjny. System oparty jest na wyznaczonej sieci punktów na planie miejscowości, wraz z systemem graficznym, oraz jego przestrzennymi nośnikami. Wyjściowy materiał informacyjny został przygotowany w oparciu o opracowania historyczne („Przecznicza w Górach Izerskich Historia i widokówki”, autorstwa Marii Höfer i Andrzeja Zuterka), oraz ikonograficzne przedwojennego, uzdrowskiego charakteru miejscowości. Współcześnie zaprojektowane logo Przecznicy jest ściśle związane z historią tego miejsca. Jako inspiracja do poszukiwań posłużył znaleziony w jednym z domów „skarb”. W ukrytym pod drewnianą podłogą pudełku, ze starymi zabawkami i drobnymi przedmiotami, pochodzącymi z okresu przedwojennego, znalazł się piękny drewniany guzik. Poddany opracowaniu, stał się współczesnym znakiem graficznym Przecznicy. Każdy z punktów informacyjnych, zawiera w swojej konstrukcji obrotowy element edukacyjny, w postaci piktogramów, dedykowanych funkcji danego miejsca, wraz z tłumaczeniem znaku w czterech językach. Projekt „Tradycje turystyczne Przecznicy. Ścieżka dydaktyczna” powstał przy współpracy z Gminą Mirsk oraz Fundacją Propagandy Sztuki.

A project entitled ‘Tourist Traditions in Przecznicza. Educational Trail’ was realized in Przecznicza in Jizera Mountains. Thanks to the combined creative forces of two teams of students at the Interdisciplinary Design Studio at the Department of Design conducted by Michał Filipiak, PhD, and the Studio of Information Graphics at the Faculty of Graphic Art and Visual Communication conducted by Lucyna Talejko-Kwiatkowska, PhD and Agata Kulczyk, PhD, a spatial information system was realized. The system is based on the designated points on the network plan of the town, together with a graphic system and its spatial carriers. The initial information material has been prepared based on historical (‘Przecznicza in the Jizera Mountains. History and postcards’, by Maria Höfer and Andrew Zuterka), as well as iconographic studies of the pre-war period and the spa character of the town. The contemporarily designed logo of Przecznicza is closely connected with the history of this place. The inspiration for the research was a ‘treasure’ found in one of the houses. It was a box of old, pre-war toys and small objects, hidden under a wooden floor - and among them there was a beautiful wooden button. Such was its inspirational value that it has become a modern graphic sign for Przecznicza. The construction of each information point includes it in its design – a rotary educational element, in the form of pictograms, dedicated to the functions of each site, together with the translation of the sign in four languages. The project ‘Tourist Traditions in Przecznicza. Educational Trail’ was created in cooperation with the Mirsk Municipality and the Foundation for the Promotion of Art.



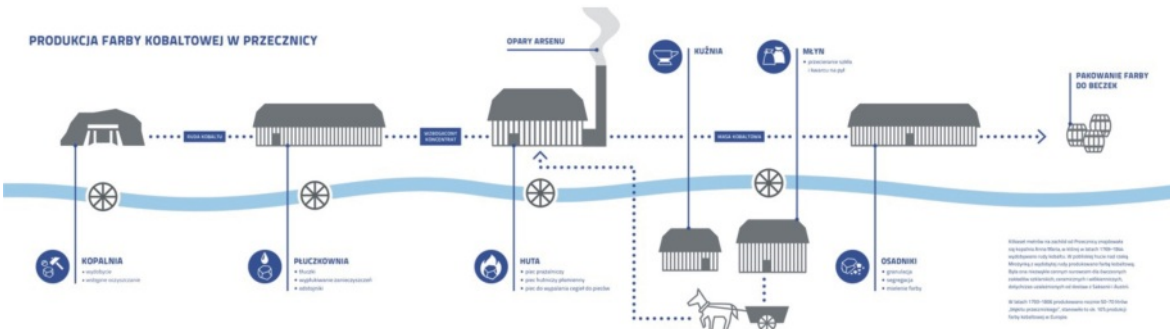


Przecznica

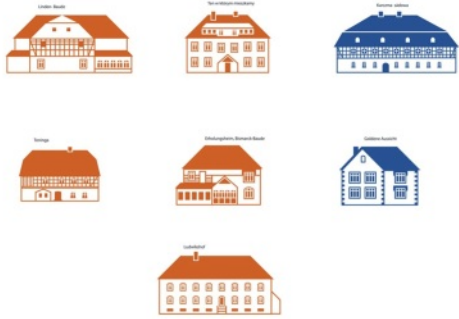




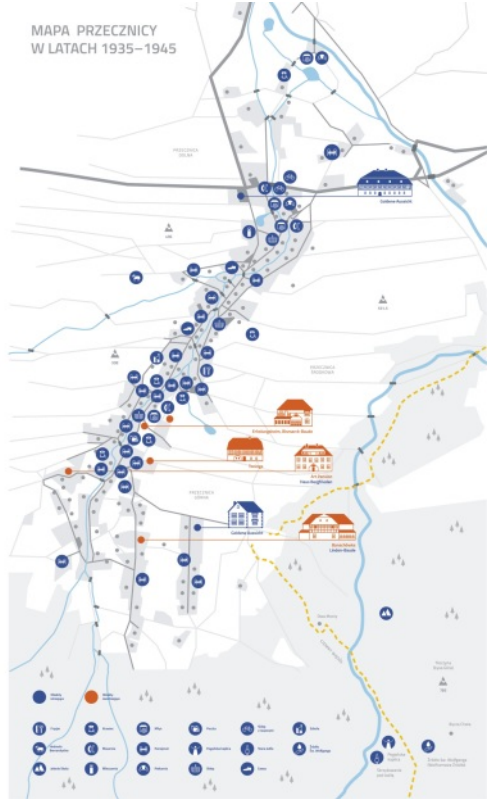
Przecznica



Przeznica



MAPA PRZECZNICY
W LATACH 1935-1945



Szkola
Leczenie...
Szkoła...
Leczenie...
Szkoła...

School
Leczenie...
Szkoła...
Leczenie...
Szkoła...

Straz pożarna
Leczenie...
Straz pożarna...
Leczenie...
Straz pożarna...

Fire brigade
Leczenie...
Straz pożarna...
Leczenie...
Straz pożarna...

Pensjonat Goldené Aussicht
Leczenie...
Pensjonat Goldené Aussicht...
Leczenie...
Pensjonat Goldené Aussicht...

Guesthouse Goldené Aussicht
Leczenie...
Pensjonat Goldené Aussicht...
Leczenie...
Pensjonat Goldené Aussicht...

Ruch turystyczny
Leczenie...
Ruch turystyczny...
Leczenie...
Ruch turystyczny...

Tourist traffic
Leczenie...
Ruch turystyczny...
Leczenie...
Ruch turystyczny...

Mieczarnia
Leczenie...
Mieczarnia...
Leczenie...
Mieczarnia...

Dairy
Leczenie...
Mieczarnia...
Leczenie...
Mieczarnia...

Piekarnia
Leczenie...
Piekarnia...
Leczenie...
Piekarnia...

Bakery
Leczenie...
Piekarnia...
Leczenie...
Piekarnia...

Masarnia
Leczenie...
Masarnia...
Leczenie...
Masarnia...

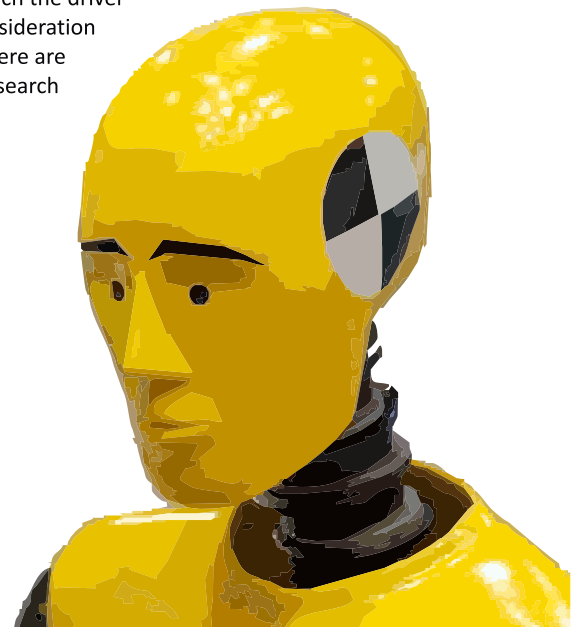
Butcher
Leczenie...
Masarnia...
Leczenie...
Masarnia...

SafetyLAB

design concepts responding needs

SafetyLAB to przedsięwzięcie realizowane w ramach programu Laboratorium Designu Interdyscyplinarnego, na kierunku Wzornictwo, Wydziału Architektury i Wzornictwa, Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Zadaniem biorących udział w projekcie studentów jest zaproponowanie rozwiązania projektowego dedykowanego szeroko rozumianemu bezpieczeństwu na drodze. Wspieranie Policji w zakresie informacji dotyczącej ruchu drogowego, zagrożeń i konsekwencji braku lub niewłaściwego stosowania dostępnych rozwiązań wprowadza uczestników projektu w podejmowaną problematykę. Kluczowym partnerem projektu jest ŠKODA, zapoznanie się młodych designerów ze stosowanymi przez firmę rozwiązaniami mającymi na celu podniesienie poziomu bezpieczeństwa uczestników ruchu drogowego, pozwala na osadzenie projektowych koncepcji w realiach zarówno ekonomicznych, marketingowych jak i technologicznych. Założenia projektu otwierają się na tworzenie idei, wychodzących poza dominujący produkt marki, jakim jest pojazd samochodowy. Środowisko, w jakim przychodzi kierowcy oraz pasażerom poruszać się, generuje wiele niebezpieczeństw. Mając na względzie innych uczestników ruchu drogowego, w tym kierujących jednośladami oraz pieszych, pojawia się niezliczona ilość wyzwań i problemów, dających powód młodym designerom do prowadzenia poszukiwań i kreatywnych rozwiązań.

SafetyLAB is a project implemented under the Interdisciplinary Design Studio, at the Dept. of Design, Faculty of Architecture and Design of the University of Arts in Poznan. Students involved in the project were to propose a design solution dedicated to the widely understood road safety. Police support in terms of information about traffic, traffic hazards and consequences of the lack and the misuse of available solutions introduces the participants to the issues. The key partner for the project is ŠKODA. Young designers become acquainted with the company's solutions aimed at increasing the level of direct safety of road users, and it allows them to embed the design concepts in economic, marketing and technological realities. Assumptions of the project open to create ideas that go beyond the dominant product, which is a motor vehicle. The environment, in which the driver and the passengers move, generates a lot of dangers. Taking into consideration other road users, including cyclists, motorcyclists and pedestrians, there are countless challenges and problems which urge young designers to research and explore creative solutions.







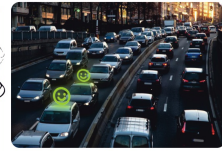
ostrzeżenie
sygnalizacja zagrożenia na drodze

Na drodze może wystąpić zagrożenie, które nie jest widoczne dla kierowcy. W tym celu należy użyć sygnalizacji zagrożenia na drodze. Dzięki temu kierowca może być ostrzeżony przed zagrożeniem i uniknąć wypadku.



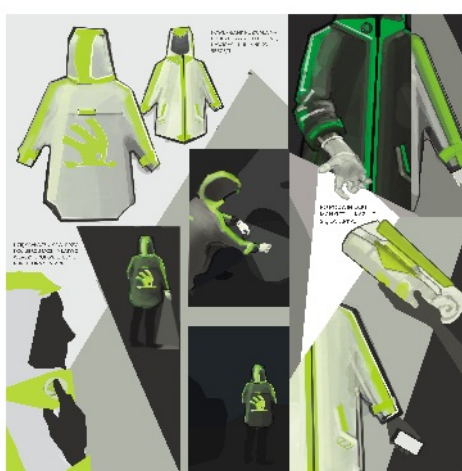
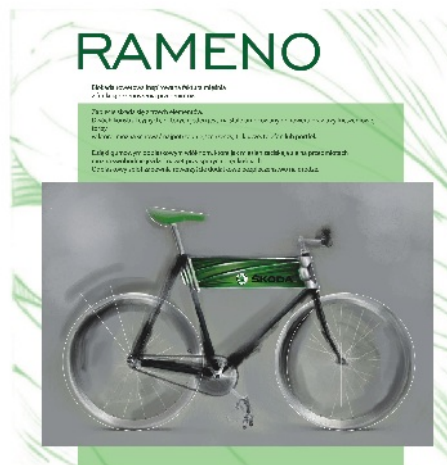
informacja
zwrócenie na siebie uwagi prośba o pomoc

Na drodze może wystąpić zagrożenie, które nie jest widoczne dla kierowcy. W tym celu należy użyć sygnalizacji zagrożenia na drodze. Dzięki temu kierowca może być ostrzeżony przed zagrożeniem i uniknąć wypadku.



podziękowanie
wyrażenie szacunku okazanie sympatii

Na drodze może wystąpić zagrożenie, które nie jest widoczne dla kierowcy. W tym celu należy użyć sygnalizacji zagrożenia na drodze. Dzięki temu kierowca może być ostrzeżony przed zagrożeniem i uniknąć wypadku.





PARTNERZY



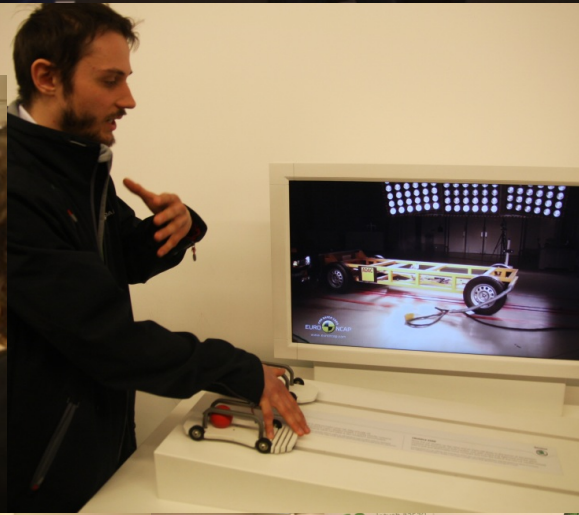
ŠKODA



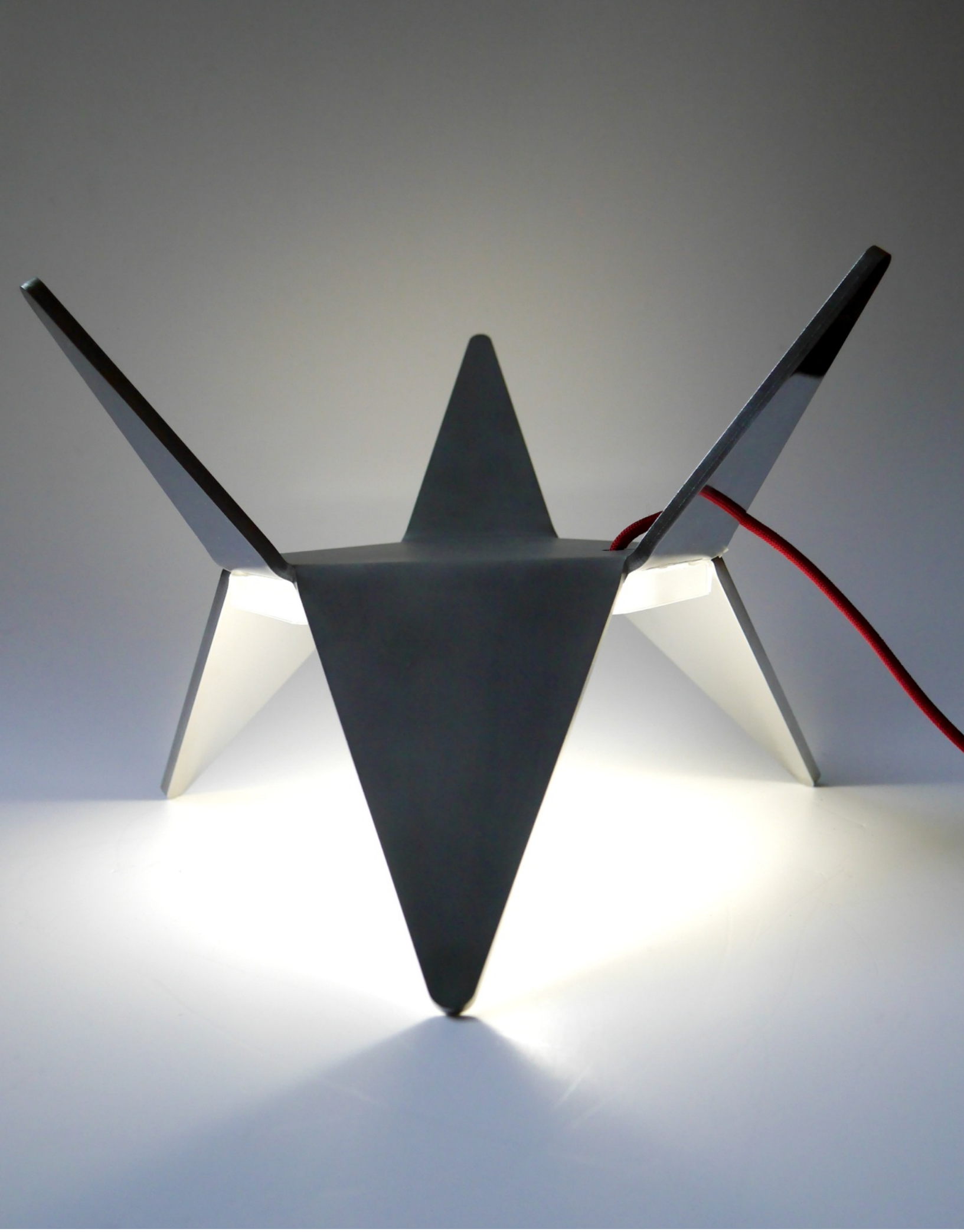
POLICJA

SafetyLab_katalog projektu_ISBN 978-83-63533-68-7









STAL+

Projekt STAL+, będący owocem współpracy Pracowni Designu Interdyscyplinarnego i Pracowni Interpretacji Produktu, działających w ramach Katedry Designu, Wydziału Architektury i Wzornictwa UAP a firmą Spawstal, wpisuje się w aktualną tendencję wspierania procesu dydaktycznego o realne możliwości technologiczne, oraz praktyczną formę zmagania studentów z postawionymi w temacie założeniami. Doświadczanie materiałowe, umiejętności prowadzenia konsultacji technologicznych, podejmowanie decyzji projektowych, to nieodłączne elementy wspomnianego procesu. W przypadku STAL+, cieszy fakt iż spośród dużej liczby zaawansowanych projektów, udało się zrealizować sześć koncepcji. Warto również zaznaczyć, iż nie lada wyzwaniem dla młodych designerów było poszukiwanie projektowych odpowiedzi na temat, który z założenia łączy dwa odległe od siebie światy - zimnej, twardej materii oraz światła, niematerialnego bytu, nad którym kontrola, może odbywać się tylko w drodze praktycznego, fizycznego doświadczania.

The STEEL+ Project, which is the result of the cooperation between Interdisciplinary Design Studio and The Studio of Product Interpretation, both at the Department of Design, part of the Faculty of Architecture and Design at the University of Arts in Poznan, and Spawstal Company. It fits well in the current trend of supporting the didactic process with real technological possibilities, as well as practical form of students' struggle with the assumptions of the topic. Experiencing the materials, the ability to run technological consultations, making design decisions are all aspects of the above mentioned process. In the case of STEEL+ project we were very pleased about the fact, that of numerous very developed projects, six concepts were realized. It is also worth mentioning that young designers were challenged with topic design research –on how to connect the two seemingly distant worlds-the cold, hard matter and light - an immaterial existence, which can only be controlled with practical, physical experience.

Prezentowane tutaj prace realizowane były w Pracowni Designu Interdyscyplinarnego
All presented works were made in Interdisciplinary Design Studio
katalog projektu dostępny pod adresem / catalog available at www.idesign.uap.edu.pl

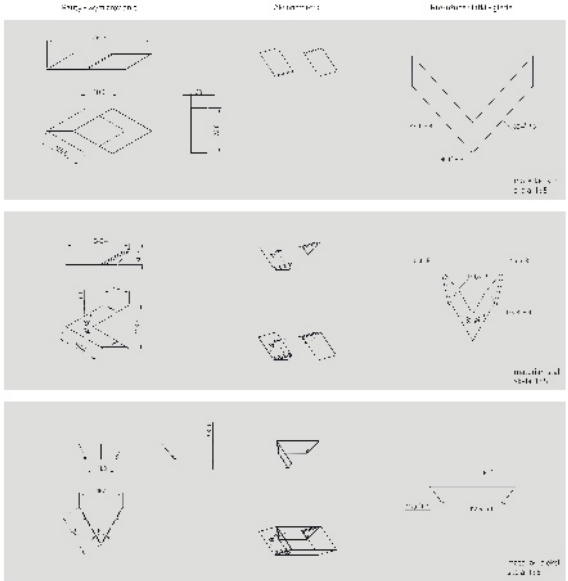
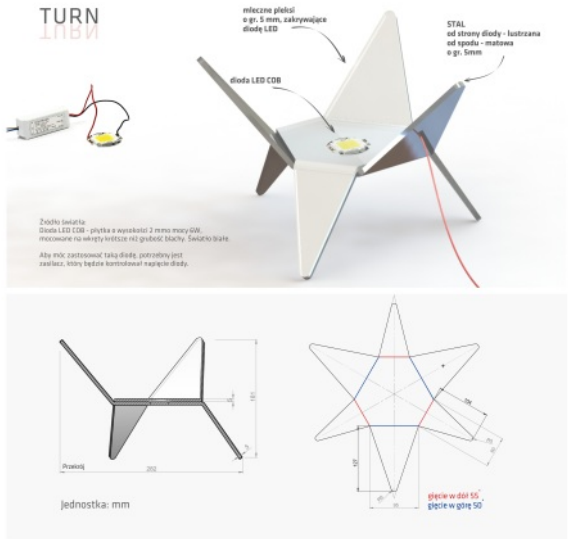
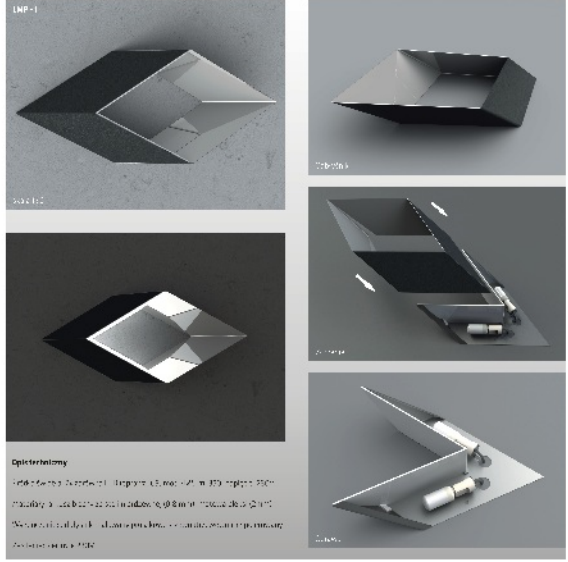
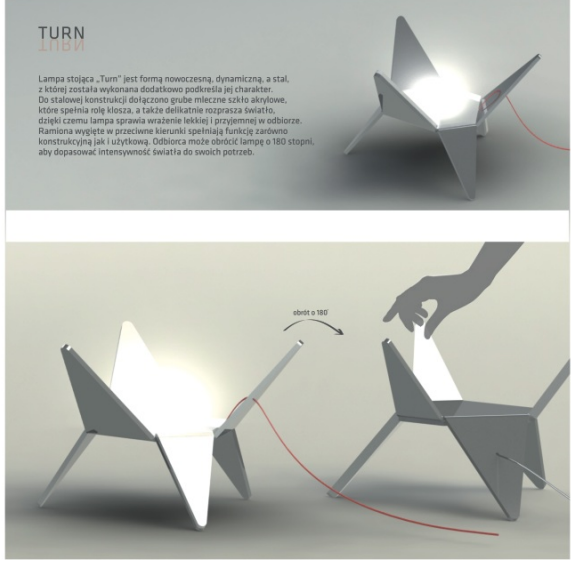


PRACOWNIA
INTERPRETACJI
PRODUKTU

UAP | POZNAŃ



INTER
DISCIPLINARY
DESIGN.



Stal +
projekt formy oświetleniowej

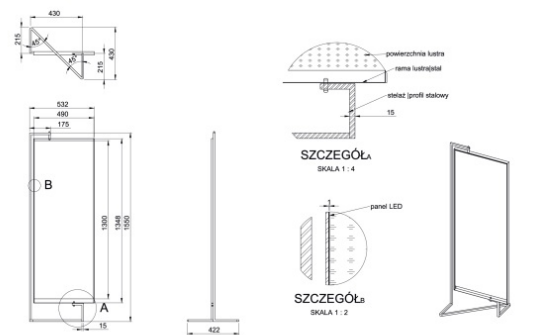
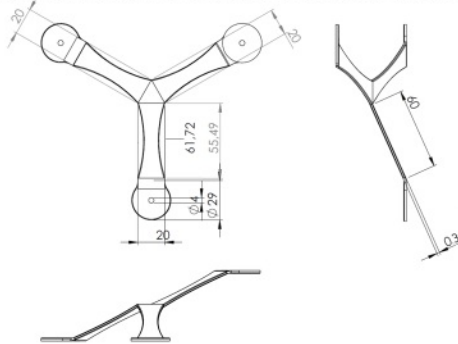
Struktura składająca się ze stalowych modułów nie tylko swoją formą nawiązuje do organicznych sieci budowanych przez rośliny, ale także sposobem kumulowania energii słonecznej. Pomalowana luminescencyjną farbą powierzchnia modułu po zapadnięciu zmroku staje się obiektem świetlnym.

Elementy montowane mogą być do podłoża lub ściany, ich kształt pozwala na stworzenie struktury, która może funkcjonować w przestrzeni miejskiej.



Stal +
projekt formy oświetleniowej

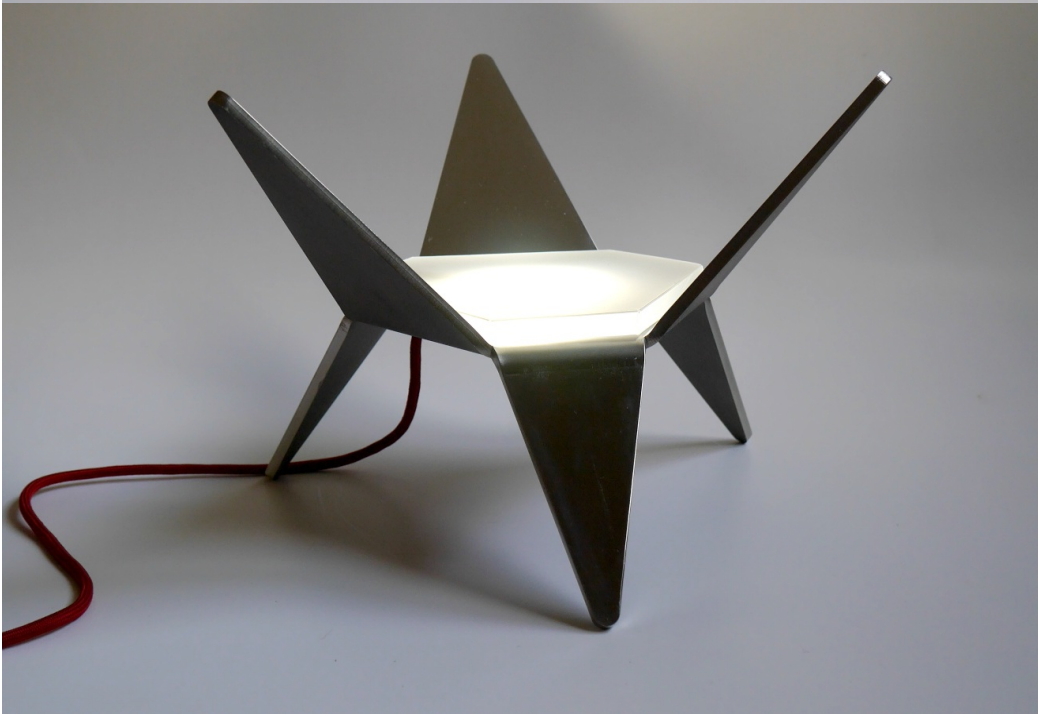
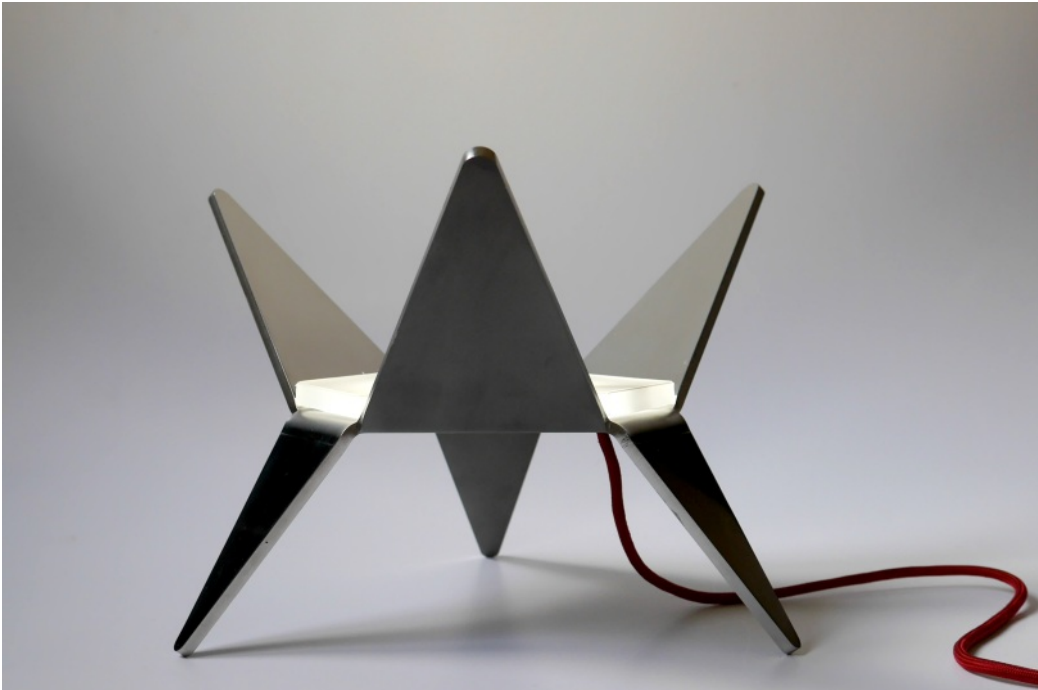
- Moduł w całości wykonany z ciekłej stali o grubości 3 mm
- Stal szorstkowana pokryta warstwą białego podkładu, farbą luminescencyjną i lakierem ochronnym
- Farba luminescencyjna świeci w ciemności po wcześniejszej ekspozycji na światło
- Łączenie modułów za pomocą śrub 28mm, podkładek i nakrętek

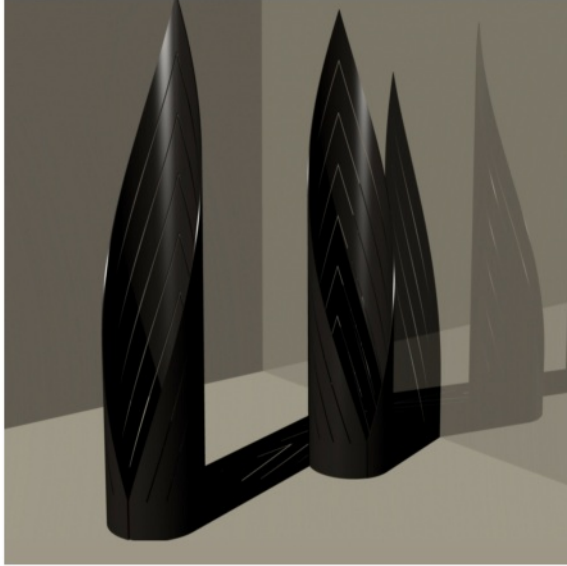


UNIWERSYTET ARTYSTYCZNY W POZNANIU KIERUNEK WZORNICTWO III ROK	STAL+ FORMA OŚWIETLENIOWA STUDENT: NATALIA GRODZIAK PRZEWODZĄCY: DR MICHAŁ FILIPIAK	JEDNOSTKI: MM MATERIAŁY: STAL ŚWIATŁO LED, LUSTRO	SKALA 1 : 12 DATA: 28.11.2015
---	---	---	--



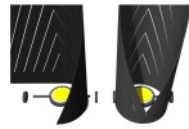
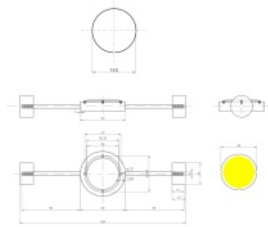
LUSTRO_XL



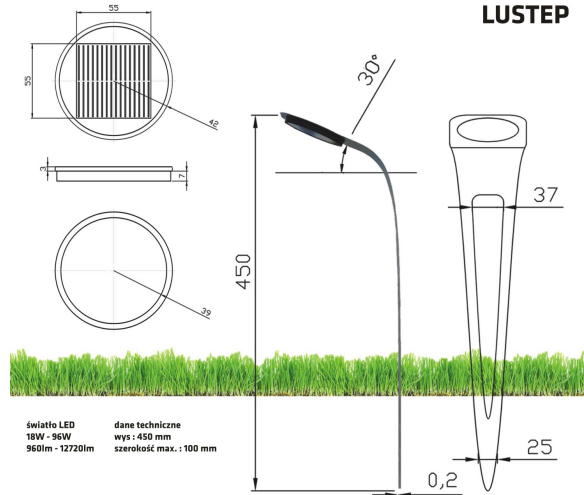


LUSTEP

ogród
balkon
wycieczka



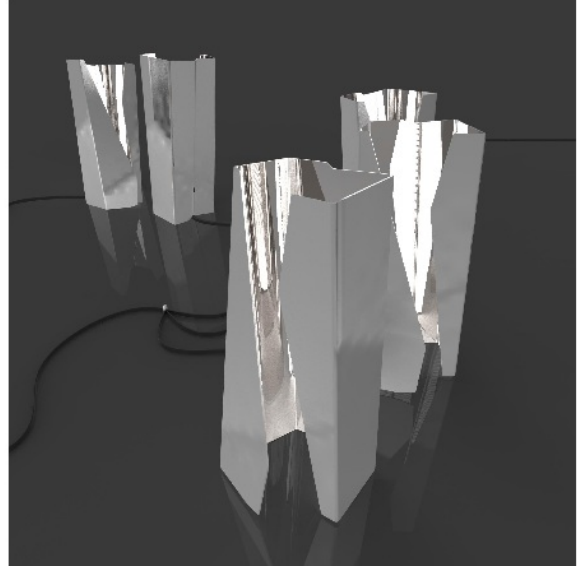
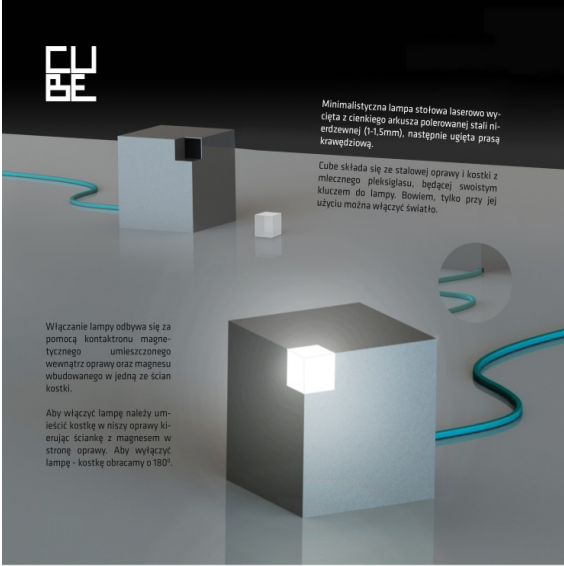
Lampa wykonana jest z wysokiej jakości i grubości 3 mm, formowanego pod ciśnieniem gorącego silikonu. Światła LED (18W) - Elementy wykonano z wysokiej jakości materiału, który jest odporny na uszkodzenia mechaniczne i korozję. Lampa ma możliwość regulacji kąta świecenia. Światła LED (18W) - Elementy wykonano z wysokiej jakości materiału, który jest odporny na uszkodzenia mechaniczne i korozję. Lampa ma możliwość regulacji kąta świecenia. Światła LED (18W) - Elementy wykonano z wysokiej jakości materiału, który jest odporny na uszkodzenia mechaniczne i korozję. Lampa ma możliwość regulacji kąta świecenia.



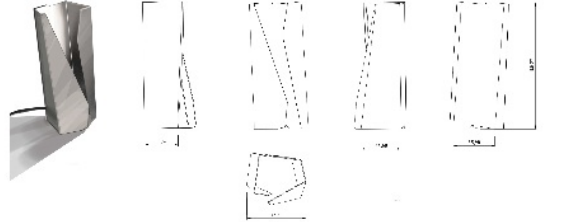
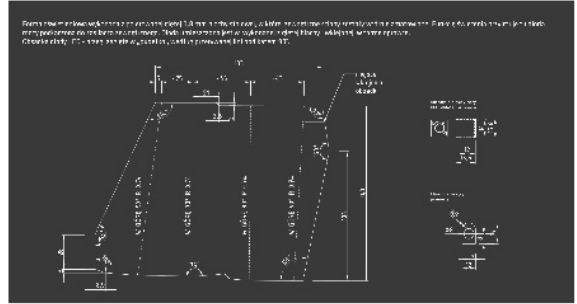
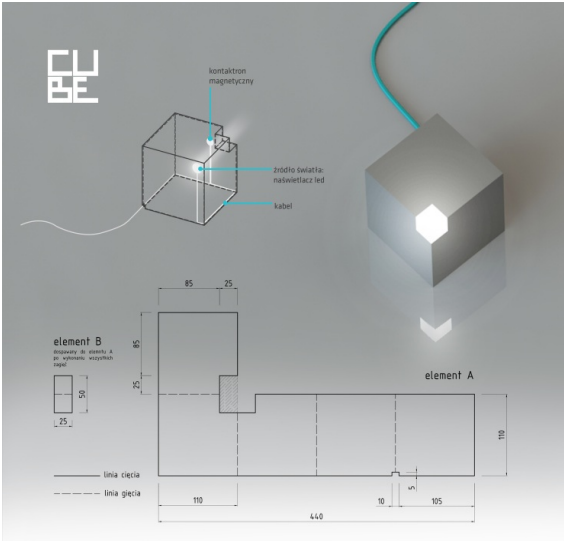
LUSTEP

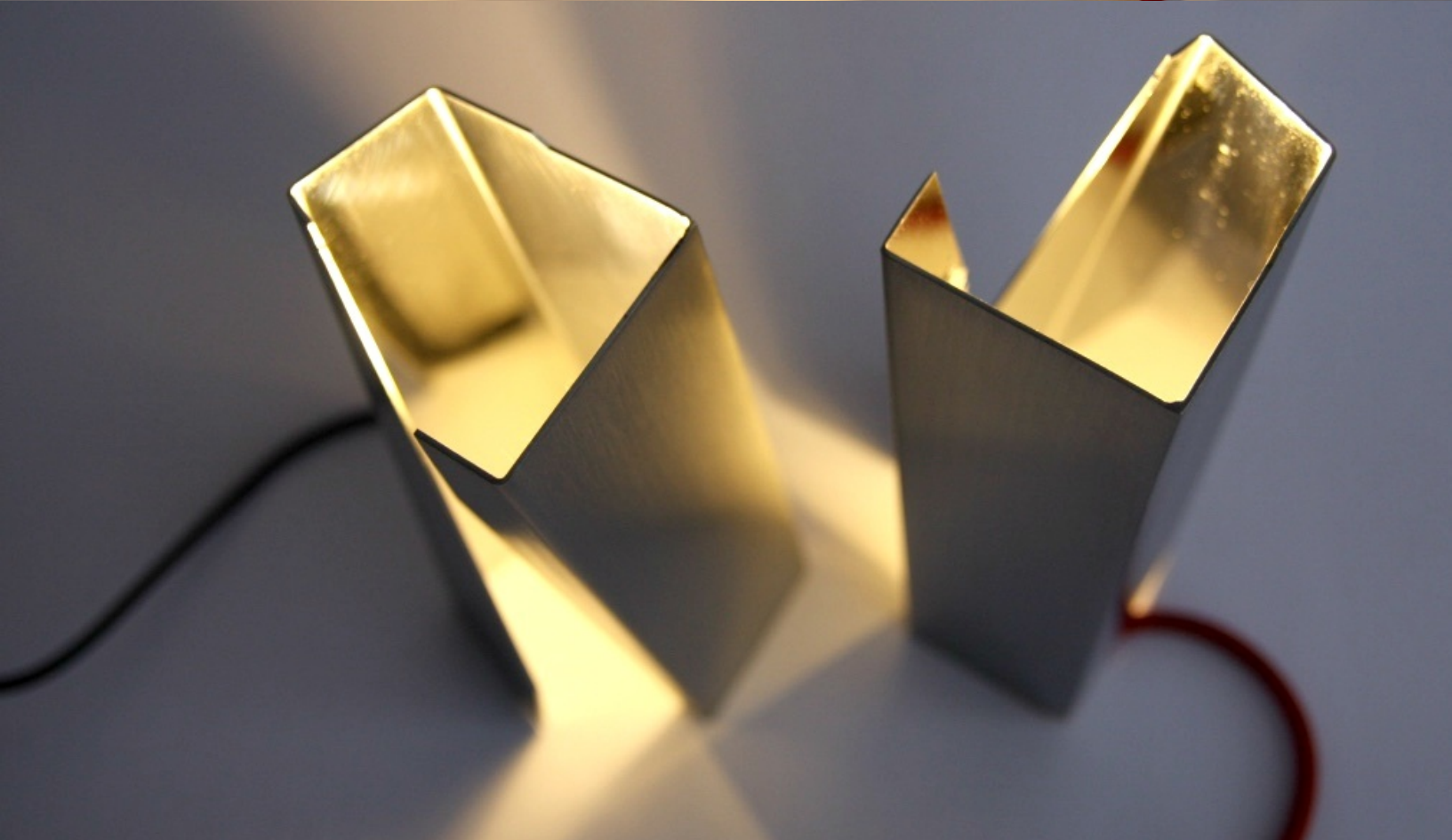
światło LED
18W - 96W
960lm - 12720lm

dane techniczne
wys: 450 mm
szerokość max.: 100 mm



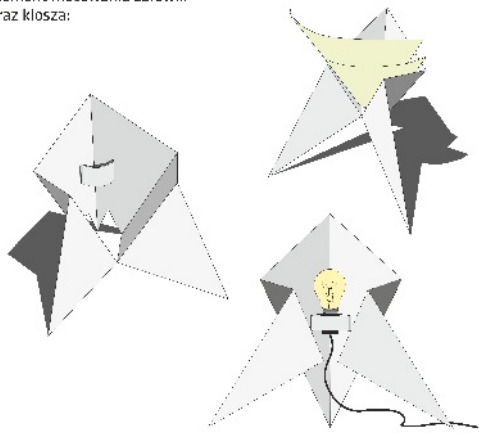
STAL
PŁYTA STALOWA 1.5mm
PRASA KRZEWĘDZIOWA
OPRAWA
ZDROJO
DESIGN



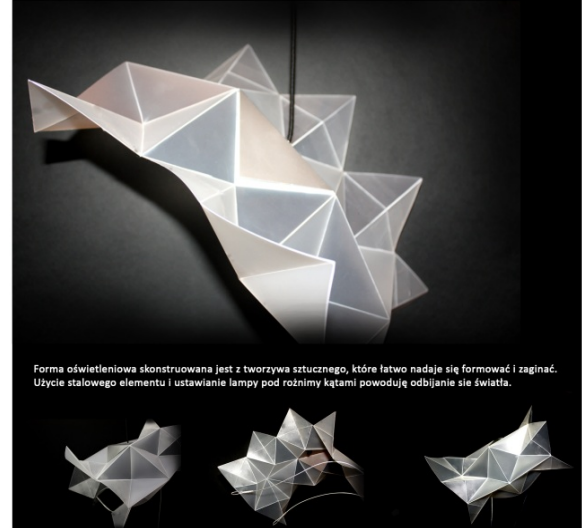


LAMPA TRIADA WIZUALIZACJA:

Element mocowania żarówki
oraz klosza:



STAL+ projekt form oświetleniowych



Forma oświetleniowa skonstruowana jest z tworzywa sztucznego, które łatwo nadaje się formować i zaginać. Użycie stalowego elementu i ustawianie lampy pod różnymi kątami powodują odbijanie się światła.

LAMPA TRIADA

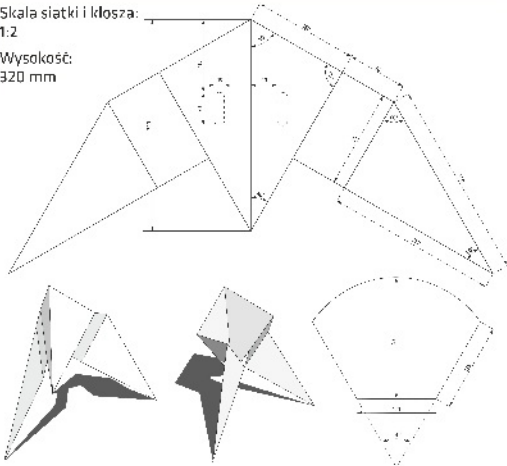
100% zgodności z wymiarami 100% zgodności z wymiarami 100% zgodności z wymiarami
100% zgodności z wymiarami 100% zgodności z wymiarami 100% zgodności z wymiarami
100% zgodności z wymiarami 100% zgodności z wymiarami 100% zgodności z wymiarami
100% zgodności z wymiarami 100% zgodności z wymiarami 100% zgodności z wymiarami
100% zgodności z wymiarami 100% zgodności z wymiarami 100% zgodności z wymiarami

Skala siatki i klosza:

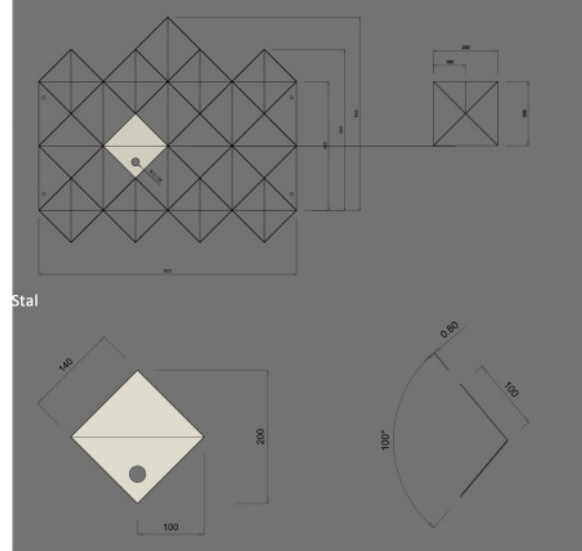
1:2

Wysokość:

320 mm



Forma Oświetleniowa







STAL+_katalog projektu_ISBN 978-83-63533-99-1

TastyTask

Polish/American mobile & on the go food





TastyTask

Polish/American mobile & on the go food

Wspólny projekt realizowany przez studentów kierunku wzornictwa, Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu oraz studentów projektowania graficznego Northern Illinois w DeKalb, wpisuje się w problematykę współczesnej kondycji miejskich przestrzeni kulinarnych. Nie chodzi tu bynajmniej o klasyczne restauracje ale o coraz popularniejszy model mobilnych oraz "partyzanckich" punktów, oferujących zarówno dania typu fastfood jak i coraz modniejsze, bardziej zdrowe produkty kulinarne, bazujące na składnikach pochodzących z ekologicznych upraw, będące wynikiem zrównoważonego procesu produkcyjno - dystrybucyjnego.

Ciekawość różnic kulturowych a co za tym idzie i kulinarnych, pozwala uczestnikom na wielopłaszczyznową, twórczą wymianę koncepcji, nie tylko projektowych ale również tych społeczno - kulturowych. Praca studentów oparta jest bowiem na wymianie materiałów informacyjnych, przygotowanych z myślą o podkreśleniu różnic, wynikających tak z różnych kultur, sposobu postrzegania przestrzeni miejskich jak i samej oferty kulinarnej. Poszczególne zespoły studentów, będą pracować dla siebie nawzajem, przygotowując uprzednio materiały, na podstawie których partnerzy "zza oceanu", będą mogli przygotować projektowe propozycje.

Wspomniane restauracje "partyzanckie" oraz mobilne punkty gastronomiczne, łączy wspólna cecha, jaką jest zmienność, ruch, atrakcyjna forma sprzedaży, podania i miejsca konsumpcji oraz ekonomiczność całego przedsięwzięcia. Z pewnością dominującą grupą, stanowiącą odbiorców, są tutaj młodzi ludzie, dla których niebanalna forma miejsca oraz oferty gastronomicznej odgrywa rolę pierwszoplanową. Projekt zakłada twórcze poszukiwania w zakresie formy mobilnego obiektu gastronomicznego (różnorodne pojazdy i struktury gastronomiczne, tymczasowe lokale serwujące kulinaria w nietypowych miejscach), użytkowych form, stanowiących nośniki - opakowania serwowanych potraw, identyfikacji wizualnej a także samego, skomponowanego dla potrzeb koncepcji menu.

The joint project carried out by design students of the University of Arts in Poznan and graphic design students of Northern Illinois in DeKalb, is in line with the issues of contemporary condition of the urban culinary spaces. The interest, however, shifts from classic restaurants to the increasingly more popular model of mobile and 'partisan' points, offering both fast-food and more fashionable, more healthy culinary products, based on ingredients sourced from organic crops, which are the result of sustainable production - distribution process. Curiosity of cultural differences - and thus culinary as well, allows the participants a multidimensional, creative exchange of ideas, not only concerning design, but also sociology and culture. Students' work is based in fact on the exchange of information materials, prepared in order to emphasize the differences resulting from both different cultures, different perception of urban spaces and - naturally - different culinary offer. Teams of students will work for each other by preparing materials, according to which the 'overseas' partners will be able to prepare project proposals.

These abovementioned 'partisan' restaurants and mobile food outlets, share a common trait, which is variability, movement, attractive form of sales, form of service and the place of consumption, as well as the economic efficiency of the entire project. Certainly the dominant group representing consumers are young people, who particularly appreciate the originality of the place and of the gastronomic offer. The objective of the project is the creative research in the field of mobile forms of catering facilities (various vehicles and gastronomic structures, temporary premises serving food in original places), utility forms constituting carriers - packaging for the food served, visual identification and also the menu itself-composed specifically for the needs of the concept.

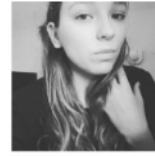
 **TEAM no.1**
Wielkopolska



Agata Myk

Natalia Salas

 **TEAM no.2**
Śląsk



Jowita Cawron

 **TEAM no.1**
South



Ali Helton

Jacie Verdak

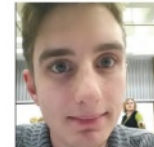
Mariah Harris

Megan Small

 **TEAM no.2**
Mid-West



Caleb Dietz



Wesley Bishop



Paul Gorstal

 **TEAM no.3**
Podhale



Dominka Wandel

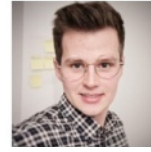


Ola Kalinowska



Adam Gorczyński

 **TEAM no.4**
Kaszuby i Pomorze

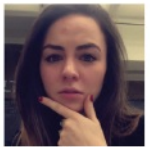


Kamila Rudnicka

 **TEAM no.3**
Creole



Charles Paterkiewics



Bailey Balentyne



Jessica Johnson



Devin Moore

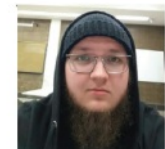
 **TEAM no.4**
Tropical Islands



JaQellah Yvette



Haley Gottardo



Jeremy Hampel

 **TEAM no.6**
Kresy



Paweł Mikołajczyk

Zuzanna Ossowska

 **TEAM no.6**
East Coast



Sammi Garcia

Sarah Brazeau

Diego Reyes-Alicia

TastyTask 
Polish/American Mobile & Temporary Cuisine

 **TEAM no.5**
Mazowsze



Martha Glinkowski

Jagoda Stefaniak

Andrzej Strzala

 **TEAM no.5**
California



Libby Rutan

Katie Rose Lavery

Patrick Hubert

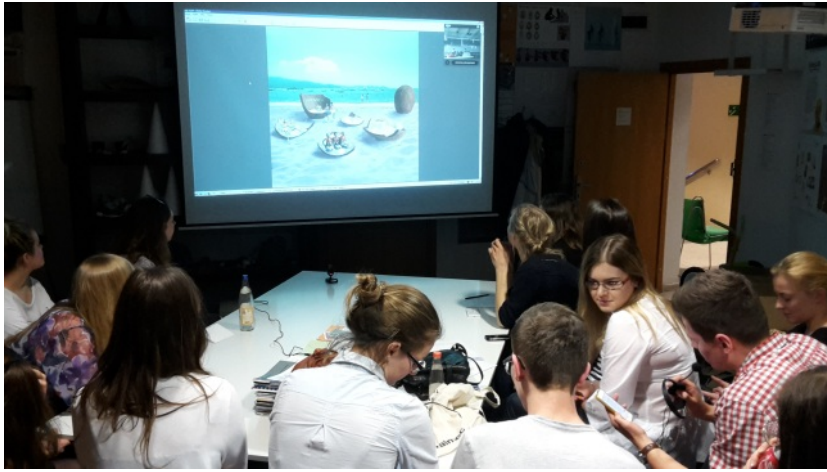


UAP | POZNAŃ



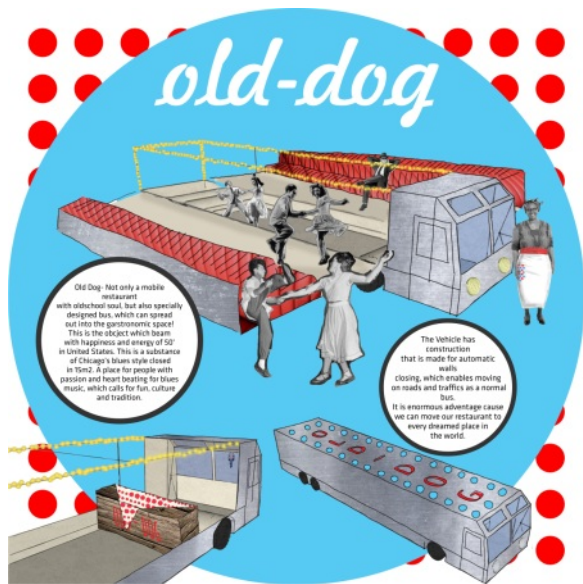
Northern Illinois
University

prezentowane prace należą do polskich zespołów projektowych
All presented works were designed by polish teams
pełen katalog projektu na stronie / project catalogue available at
idesign.uap.edu.pl

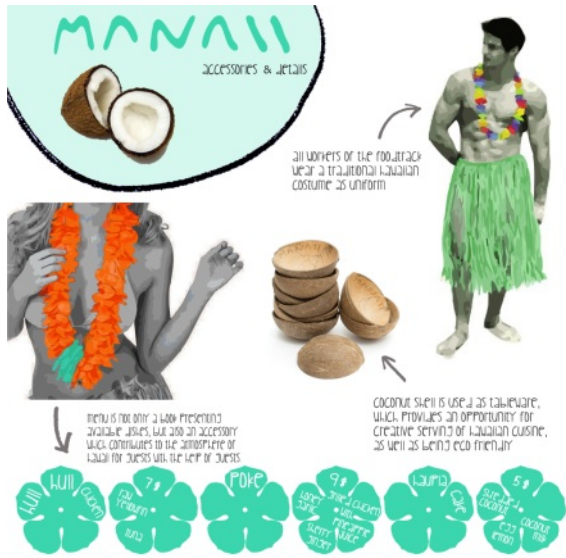




South



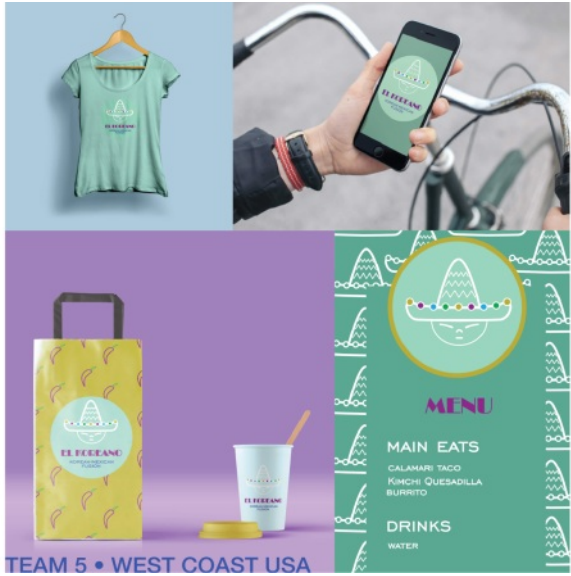
Mid-West



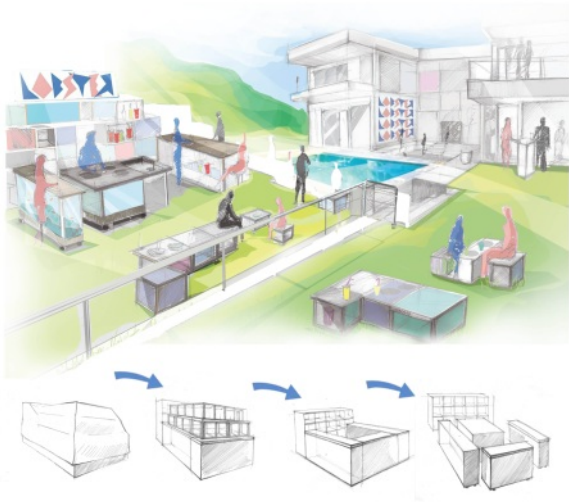
Tropical Islands



Creole



California



Group 6 Agata Rosiecka Zuzanna Ossowska Emilia Lorek Paweł Mikołajczyk



Group 6 Agata Rosiecka Zuzanna Ossowska Paweł Mikołajczyk

East Coast

SafetyLAB^{2.0}

design concepts responding needs

2Wheel to druga edycja projektu SafetyLAB, realizowanego przy współpracy ŠKODA Auto, Policji oraz Pracowni Designu Interdyscyplinarnego w Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. Tematyka tegorocznej edycji, poświęcona jest zagadnieniom bezpieczeństwa rowerzystów w ruchu drogowym. Bezpieczne poruszanie się rowerów po drogach, związane zarówno z kierującymi, jak i małymi pasażerami, jest jednym z kluczowych elementów podnoszenia ogólnego poziomu bezpieczeństwa na drogach w obszarze zabudowanym. Wyzwanie stojące przed młodymi designerami, staje się ważnym i odpowiedzialnym krokiem w kierunku świadomego, zrównoważonego rozwoju bezpiecznego, alternatywnego transportu w przestrzeniach miejskich.

2Wheel is the second edition of the SafetyLAB project, implemented in cooperation with Škoda Auto, the Police and the Interdisciplinary Design Studio at the University of Arts in Poznan. The subject of this year's edition is dedicated to the issues of road safety for cyclists in traffic. Safe cycling associated with both cyclists and their small passengers, is the key element of raising the general safety level on the roads in built-up areas. The challenge for young designers, has become an important and responsible step towards conscious, sustainable development of a safe, alternative transportation in urban spaces.

UAP | POZNAŃ



ŠKODA



POLICJA

UAP | POZNAŃ



INTERDISCIPLINARY DESIGN.

BIKE-ABS

Przedstawiany przez mnie opracowany rozwiązuje bezpieczeństwo rowerzystów. Jest system zapobiegający zablokowaniu kół roweru w trakcie ostrzeżenia hamowania. Jego głównymi elementami są dwa czujniki przy osiach hamulcowych, które połączony są z ich komputerem oraz hamulcami hydraulicznymi i ABS. W momencie wykrycia odciążenia w opóźnieniu wysyłają przez czujniki 01 – kółko ABS, 1 – kółko ABS, 1 – kółko ABS. System ostrzeżenia odciążenia wysyła dane również w kierunku hamulców, dzięki temu nie odciąża.

TYLNY ZACISK HAMULCOWY Z CZUJNIKIEM ODCIĄŻENIA **KOMPUTER STYPUJĄCY I PODSIĘGNIĄCY DANE Z CZUJNIKÓW** **PRZEDNI ZACISK HAMULCOWY Z CZUJNIKIEM ODCIĄŻENIA**

BIKE-ABS

CYKL DZIAŁANIA BIKE-ABS

1. NACISK NA KLAMKĘ
2. ZABLOKOWANIE HAMULCA
3. REAKCJA KOMPUTERA
4. ZWOLNIENIE HAMULCA
5. ODBICIE KLAMKI

Safe pulse

Przebieżeniowa

Schemat przedstawiający zagrożenie ruchu drogowego. Sytuacja kolizyjna (niezastosowanie się do przepisów ruchu drogowego)

Sygnal ostrzegawczy w ciągu dnia, pulsacyjny światło. Sygnal ostrzegawczy z dodatkową funkcją "Jurtyty laserowej".

Safe Pulse

1. Czujnik reagujący na zbliżający się obiekt
2. Diody laserowe moc: 220mW
3. Pulsacyjne światło
4. Panel sterujący LED, moc: 100mW
5. Panel odbiaskowy
6. Światła reakcyjne (zwei-son)
7. Panel podświetlający

Mocowanie do podłoża, dysponowanie zasilaniem zewnętrznego.

Safe pulse jest to system ostrzegawczy, umieszczony na kółkach skrzyżowaniach dróg ze ścieżkami rowerowymi.

W momencie gdy do niebezpiecznego skrzyżowania zbliża się osoba, poruszająca się z prędkością min 5km/h (np. rowerzysta lub biegacz), system Safe pulse wykrywa się, poprzez emisyjny czujnik, który ostrzega prędkości zbliżającego się obiektu, dzięki podświetlonej sygnali świetlnej.

System Safe pulse wyposażony jest w dodatkową funkcję "Jurtyty laserowej", która doskonale sprawdzi się podczas ograniczenia widoczności.

Viber

Kurtka rowerowa z panelami wibrującymi na karku oraz ramionach. Panelki jak i cała elektronika znajdują się wodoszczelne, dzięki czemu nie straszą wodą. Na dole, z tyłu kurtki umieszczone są czujniki ruchu reagujące na zbliżający się samochód, które zaczynają wibrować wraz ze zbliżaniem się pojazdu. Wibracja występuje pulsacyjnie, zależnie odległości auta. Im pojazd jest bliżej tym częściej miga. Całość zasilana jest akumulatorem schowanym w kieszeni na plecach. Viber armiejska wytrzymała zbudowana z tworzywa, zwiększa na drogach wielopasmowych oraz podziękach.

Maty wibrujące

Czujniki ruchu (zakres 50 m)

Kieszeń na akumulator (litowo-jemowy M12, 1.5 Ah, 12V)

Odblaskowy materiał przeciwwiatrowy

Gdy pojazd zbliża się z lewej strony, dioda miga na plecach oraz lewym ramieniu. (Absolutnie jest z prawej strony)

W odległości 90m czujniki zaczynają reagować, wysyłając do maty sygnał. Wibracje są pulsacyjne, i zwiększają częstotliwość wprost proporcjonalnie do dystansu między pojazdem a rowerzystą. 1 impuls/2s.

Gdy pojazd znajduje się bezpośrednio na rowerzysty maty wibrują bezustannie utrzymując czujność rowerzysty. Ciągłe sygnały, do czasu wyminięcia



Safety border

Projekt jest wypracowany w porozumieniu między promieniową między chodnikiem a drogą rowerową. Jego prosta struktura łatwo adaptuje się również do innych obiektów związanych z ruchem rowerowym.

- MULTIMEDIALNY EKRAŃ**
 - mapa ścieżki rowerowych
 - informacja turystyczna
 - umieszczenie placówek: szpital, restauracji, punktów naprawy
- ODBIŁASKI** poprawiają widoczność po zmroku
- SIEDZISKO** jest dostępne zarówno dla płaszczy jak i rowerzystów
- CHMIŁOWY POSTÓJ ROWERU**

Safe parking

- OCHRONA PRZED DESZCZEM**
- MONITORING**
 - Dodatkowa ochrona przed kradzieżą
- CZYNNIK KART PEKA**
 - Pozwala na zablokowanie roweru, zawieszanie tabliczki i głośnię w przypadku próby kradzieży
- PIONOWY UKŁAD**
 - Oszczędność przestrzeni

Rain protection

- DESZCZ** uchyla się poruszając się oraz dekoncentruje w czasie jazdy
- ZWARTEJ KONSTRUKCJA** pozwala na umieszczenie obiektu ścieżki w ciśnień granicznych miejskich
- DACH** da nam schronienie w czasie deszczu
- PIONOWE ELEMENTY KONSTRUKCYJNE** przypominają o grawitacji pomiędzy chodnikiem a ścieżką rowerową

SAFESKIN

SAFESKIN

SafesKIN to elastyczne nakładki na oponę rowerową, które zwiększają przyczepność roweru do podłoża oraz bezpieczeństwo podczas jazdy. Specjalnie zaprojektowany wzór na nakładce zwiększa komfort jazdy podczas pokonywania trudniejszej trasy.

Handlebars DS

Specyfikacja

Ergonomiczna pozycja

komfort DS

Ergonomiczna DS

Specyfikacja techniczna: Długość całkowita: 420 mm, Długość chwytu: 380 mm, Szerokość chwytu: 40 mm, Ciężar: 1,2 kg, Materiał: Aluminium, Wykończenie: Czarna matowa, Montaż: Standardowy.



UWAGA

SAMOCHODY

POLICJA

POLICJA



PL HPU-C682



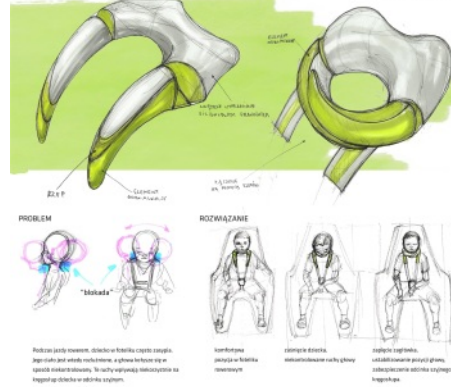


SafetLAB 2.0_katalog projektu_ISBN 978-83-65578-06-8

TWIRL



TWIRL



SENSO DISC



SENSO DISC

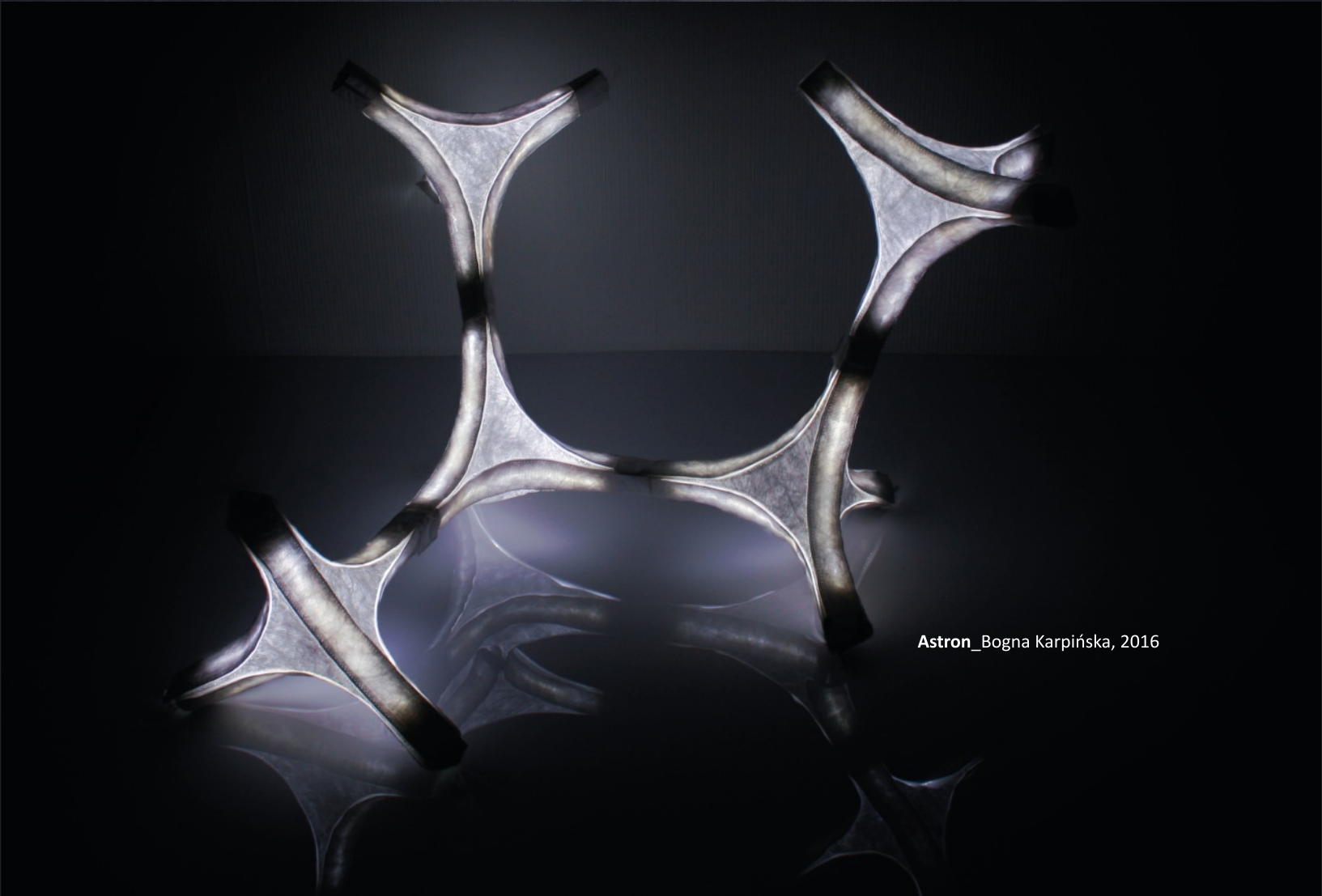






Graduation Works

wybrane prace / selected works



Astron_Bogna Karpińska, 2016

PIU

PIU to futerał na trąbkę, który składa się z dwóch elementów: futerału właściwego oraz nosidla z torbą na akcesoria. Został zaprojektowany z myślą o potrzebach trębaczcy, które zmieniają się wraz ze wzrostem umiejętności gry na trąbce oraz zależą od trybu pracy grającego.

PIU w z języku włoskim oznacza więcej. Nazwa futerału nawiązuje do tradycyjnego zapisu nutowego, w którym tempo, w jakim powinno się wykonywać utwór, wyraża się za pomocą włoskich przysłówków. Odnosi się również do dodatkowych funkcji futerału: powiększania się pojemności do przenoszenia akcesoriów oraz możliwości jego transformacji w dwa samodzielne przedmioty: gig bag na trąbkę oraz plecak.



PIU_Olga Marcinkowska, 2016

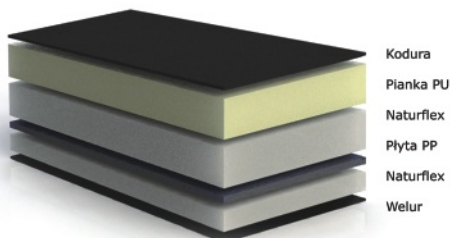
studentka: Olga Marcinkowska
promotor: dr Michał Filipiak
Wzornictwo III rok I st.
Wydz. Architektury i Wzornictwa
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

PIU



Bezpieczeństwo transportowanego instrumentu jest priorytetowe w kwestii doboru materiałów oraz konstrukcji futerału. Musi on zapewniać trwałą ochronę przed uderzeniami podczas przenoszenia jej na plecach, w rękę, przewożenia w bagażnikach samochodowych, na półkach w pociągu itd.

Przekrój poprzeczny ściany bocznej futerału



Kodura
Pianka PU
Naturflex
Płyta PP
Naturflex
Wełna



Powiększenie objętości plecaka polega na wysuwaniu futerału z nosidła, przy pomocy pasów umożliwiających stopniową regulację rozsuwu. Zatem, im więcej przedmiotów użytkownik chce przenieść, tym dalej musi wysunąć futerał, aby zwiększyć litraż znajdującą się wewnątrz torby i odwrotnie.

PIU

Futerał służy do przenoszenia trąbki i ustnika, nierozłącznego zestawu, stanowiącego absolutne minimum potrzebne do gry. Zamykanie futerału odbywa się przy pomocy suwaków spiralnych oraz zapięcia magnetycznego.

System nośny stanowi pas, którego nadmiar, po wyciągnięciu na wierzch, staje się uchwytem. Dzięki takiemu rozwiązaniu, trąbkę można nieść w pozycji pionowej, wyciągając górny uchwyt lub poziomej, przeciągając pas na boczną ścianę, bez konieczności stosowania stałych uchwytów.

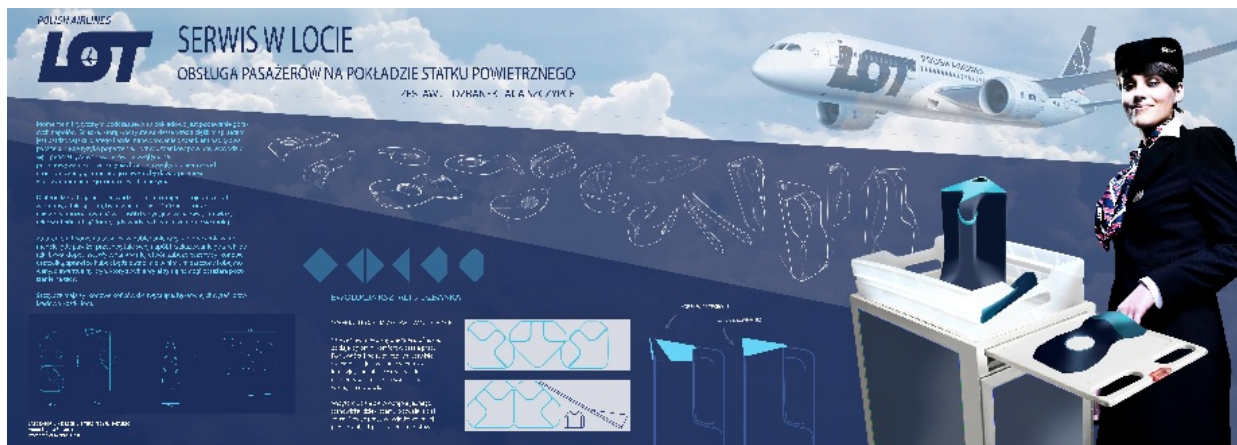


Składana torba, która jest integralną częścią nosidla, służy przechowywaniu akcesoriów.

Dodatkowym elementem, mającym usprawnić wyjmowanie przedmiotów z dna torby oraz uporządkować jej wnętrze, jest dwustronny organizer z kieszeniami i szlufkami na akcesoria.

Nosidło umożliwia przenoszenie trąbki na plecach, co jest optymalną dla zdrowia i komfortu formą transportu instrumentu.

Odłączenie futerału od nosidla powoduje, że kieszeń zyskuje jeszcze większą objętość i przekształca się w plecak, osobny, samodzielny produkt.



Serwis w Locie_Jagoda Stefańska, 2016

