

**Kurs przygotowujący
osoby z niepełnosprawnościami
do egzaminów na studia
w Uniwersytecie Artystycznym
im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu
na kierunku: Projektowanie Ubioru**

Opracowała dra Paulina Anna Buczyńska

SPIS TREŚCI:

Założenia wstępne	3
Cel projektu.....	3
Wstęp do kursów	3
Program warsztatów	4
Spodziewane efekty warsztatów	4
MODUŁ I - Podstawowe zagadnienia projektowania	6
Warsztat 1: Wprowadzenie do projektowania odzieży.....	7
Warsztat 2: Moodboard (tablica inspiracji) i analiza tematu	9
Warsztat 3: Materiał – gramatura, faktura, kolor	10
Warsztat 4: Przełożenie idei na projekt – mini kolekcja.....	12
MODUŁ II - Praca z formą	14
Warsztat 5: SYMBIOZA – Projektowanie inspirowane naturą	15
Warsztat 6: GRANICA – Projektowanie detalu.....	17
Warsztat 7: ECHO – Eksperyment w ruchu	19
MODUŁ III - Portfolio i autoprezentacja	21
Warsztat 8: Budowanie portfolio i konsultacje prac	22

Założenia wstępne

Cel projektu

Zapewnienie równego dostępu do edukacji artystycznej osobom z niepełnosprawnościami poprzez przygotowanie ich do egzaminów wstępnych na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu. Celem warsztatów jest wyposażenie uczestników w wiedzę, umiejętności techniczne i kompetencje społeczne, niezbędne do stworzenia portfolio oraz autoprezentacji, co przyczyni się do zwiększenia ich szans na studiowanie na kierunku Projektowanie Ubioru i tym samym na przyszłe zatrudnienie w branży kreatywnej.

Wstęp do kursów

Kurs składa się z trzech MODUŁÓW, z których każdy odnosi się do innego obszaru w procesie projektowym:

- **MODUŁ I:** Tłumaczy podstawowe zagadnienia projektowania odzieży. Przybliży treści związane z rysunkiem żurnalowym, szukaniem inspiracji, analizą tkanin oraz założeniami projektowania kolekcji.
- **MODUŁ II:** Skupia się na pracy z formą oraz eksperymentach projektowych. Osoby uczestniczące wykonują zadania, które rozwijają umiejętność przestrzennego myślenia, eksplorują relacje między ideami a

rzeczywistymi formami ubioru oraz rozwijają detale projektowe w skali 1:1.

- **MODUŁ III:** Przygotowuje do stworzenia profesjonalnego portfolio artystycznego oraz rozwija kompetencje autoprezentacyjne. Moduł koncentruje się na dokumentacji prac, analizie projektów oraz prezentowaniu ich w spójny i estetyczny sposób.

Kurs jest przygotowany w taki sposób, aby można było przeprowadzić go w grupie przy wsparciu osoby moderującej lub wykorzystać jako materiały do samodzielnej pracy. Rekomendowany jest jednak udział w zajęciach stacjonarnych, ponieważ umożliwiają one bieżące wsparcie w czasie rzeczywistym oraz sprzyjają wymianie pomysłów i doświadczeń.

Program warsztatów

- Liczba warsztatów: 8 spotkań po 4 godziny (32 godziny w sumie);
- Liczba uczestników: 5 osób;
- Standardy dostępności: Materiały oraz prowadzenie warsztatów zgodne z WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).

Spodziewane efekty warsztatów

- Przygotowanie osób uczestniczących do wymogów egzaminów wstępnych na Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu;

- Stworzenie portfolio zawierającego prace rysunkowe, projektowe i dokumentacyjne;
- Podniesienie kompetencji w zakresie analizy projektowej i pracy z formą;
- Rozwinięcie umiejętności autoprezentacji i uzasadniania wyborów artystycznych;
- Zwiększenie świadomości i pewności siebie osób uczestniczących w warsztatach.

MODUŁ I - Podstawowe zagadnienia projektowania

Warsztat 1: Wprowadzenie do projektowania odzieży

Instrukcja:

Wprowadzenie osoby prowadzącej: Rozpocznij warsztat od krótkiego wprowadzenia na temat rysunku żurnalowego. Zaprezentuj przykłady zastosowania różnych stylów i technik. Wyjaśnij znaczenie proporcji ciała w projektowaniu odzieży.

Zadanie 1 dla osób uczestniczących: Narysuj sylwetkę w różnych pozach, zaczynając od prostych linii pomocniczych. Zwróć uwagę na proporcje rąk, nóg, tułowia i głowy.

Zadanie 2 dla osób uczestniczących: Spróbuj stworzyć prosty projekt formy ubioru oparty o geometryczne kształty na narysowanej sylwetce.

Wskazówki dla osób uczestniczących: Wykonaj jak najwięcej luźnych szkiców, bez obawy o błędy.

Odpowiedz na pytania:

- Jak różne pozy ciała mogą wpływać na sposób, w jaki prezentuje się ubiór?
- Jakie cechy charakterystyczne sylwetki mogą podkreślić konkretną koncepcję projektową?
- Jak uproszczone, geometryczne formy mogą wpłynąć na odbiór projektowanego kostiumu?

Materiały: papier w formacie minimum A3, ołówki, węgiel gumka chlebowa, markery.

Warsztat 2: Moodboard (tablica inspiracji) i analiza tematu

Instrukcja:

Wprowadzenie osoby prowadzącej: Wyjaśnij, czym jest inspiracja i co różni ją od plagiatu. Opisz jakie ma zastosowanie w procesie projektowym oraz gdzie jej poszukiwać.

Zadanie 1 dla osób uczestniczących: Zbierz inspiracje odpowiadając na temat KLEJDOSKOP. Przeglądaj czasopisma lub korzystaj z Internetu.

Zadanie 2 dla osób uczestniczących: Ułóż elementy inspiracji na dużej kartce, tworząc spójną tablicę wizualną.

Wskazówki dla osób uczestniczących: Skup się na doborze kolorów, tekstur i ogólnym klimacie jaki chcesz przekazać w projekcie.

Odpowiedz na pytania:

- Czy inspiracja powinna być dosłowna czy abstrakcyjna?
- Jakie emocje lub narrację może przekazywać moodboard?
- Jak różne materiały (zdjęcia, tkaniny, rysunki) mogą wspólnie budować jedną spójną wizję?

Materiały: kolorowe czasopisma, nożyczki, klej, papier w formacie minimum A3, wydruki zdjęć, komputer/tablet z dostępem do Internetu.

Warsztat 3: Materiał – gramatura, faktura, kolor

Instrukcja:

Wprowadzenie osoby prowadzącej: Omów znaczenie doboru materiałów, faktur i kolorów w procesie projektowania odzieży.

Zadanie 1 dla osób uczestniczących: Wybierz próbki materiałów oraz dodatków pasmanteryjnych i stwórz kolaż odpowiadając na temat zawarty w poprzednim warsztacie (KALEJDOSKOP).

Zadanie 2: Zidentyfikuj cechy tkanin, takie jak elastyczność, ciężar, faktura i przezroczystość.

Wskazówki dla osób uczestniczących: Zwróć uwagę na wagę doznań sensorycznych w doborze materiałów. Eksperymentuj z różnymi kombinacjami kolorystycznymi i fakturowymi.

Odpowiedz na pytania:

- Jakie skojarzenia budzi konkretna faktura? Jak wpływa na odbiór projektu?
- Czy wybrane materiały pasują do kontekstu użytkowania kostiumu?
- Jak waga i struktura tkaniny mogą wpływać na ruch ubioru?
- Czy zestawienie kontrastowych faktur może wzbogacić projekt?

Materiały: próbki tkanin i dzianin, dodatki pasmanteryjne, klej, taśma dwustronna, papier A3, paleta kolorów.

Warsztat 4: Przełożenie idei na projekt – mini kolekcja

Instrukcja:

Wprowadzenie osoby prowadzącej: Wytlumacz etapy procesu projektowego oraz składowe kolekcji (od inspiracji po finalny projekt).

Zadanie 1 dla osób uczestniczących: Zaprojektuj 4-elementową mini kolekcję na podstawie wcześniejszej tablicy inspiracji.

Zadanie 2 dla osób uczestniczących: Przedstaw projekty na kartach projektowych, opisując zastosowane rozwiązania.

Wskazówki dla osób uczestniczących: Zwróć uwagę na rolę spójności i harmonii w kolekcji. Zdefiniuj elementy, które mają na to wpływ.

Odpowiedz na pytania:

- Jakie kluczowe elementy (forma, kolor, faktura) sprawiają, że kolekcja wygląda spójnie?
- Czy w projektach występuje powtarzalny motyw lub charakterystyczny element?
- Jak różne sylwetki i proporcje wpływają na dynamikę kolekcji?
- Czy projektowane ubrania/kostiumy funkcjonują razem, czy każdy element ma inne przeznaczenie?
- Jakie emocje lub narrację buduje kolekcja?

Materiały: papier A3, farby akwarelowe, ołówki, markery, tablet.

MODUŁ II - Praca z formą

Warsztat 5: SYMBIOZA – Projektowanie inspirowane naturą

Instrukcja:

Wprowadzenie osoby prowadzącej: Wyjaśnij pojęcie symbiozy i podaj przykładowe odniesienia w relacjach w świecie przyrody.

Zadanie 1 dla osób uczestniczących: Narysuj projekt formy ubioru inspirowany relacjami symbiotycznymi.

Zadanie 2 dla osób uczestniczących: Przy pomocy papieru stwórz mały model/prototyp.

Zadanie 3 dla osób uczestniczących: Wykonaj z papieru kluczowy detal w skali 1:1, który oddaje ideę symbiozy. Korzystaj ze wsparcia manekina.

Zadanie 4 dla osób uczestniczących: Wykonaj zdjęcia projektu w odpowiednim kontekście wykorzystując postać ludzką lub manekina.

Wskazówki dla osób uczestniczących: Skup się na zaprojektowaniu reguły jaką rządzi się relacja symbiotyczna i przełóż ją na język projektu.

Odpowiedz na pytania:

- Czy wybrana symbioza polega na współpracy czy dominacji jednej formy nad drugą?
- Jak można ukazać zależność między dwoma elementami w kostiumie?

- Czy inspiracją może być struktura organiczna (np. mech, grzyby, koralowce), czy mechaniczna (np. robotyka, architektura modułowa)?
- Jak kształt, tekstura i sposób noszenia mogą podkreślić relację między elementami kostiumu?

Materiały: papier, ołówki, kredki, markery nożyce, nożyk do papieru, metalowa linijka, szpilki, aparat/kamera w telefonie, manekin.

Warsztat 6: GRANICA – Projektowanie detalu

Instrukcja:

Wprowadzenie osoby prowadzącej: Omów w jaki sposób eksperymentować z formą w odniesieniu do postaci ludzkiej.

Zadanie 1 dla osób uczestniczących: Narysuj projekt formy ubioru odpowiadając na zadany temat (GRANICA).

Zadanie 2 dla osób uczestniczących: Przy pomocy papieru stwórz mały model/prototyp.

Zadanie 3 dla osób uczestniczących: Wykonaj z papieru kluczowy detal w skali 1:1, który oddaje ideę GRANICY. Korzystaj ze wsparcia manekina.

Zadanie 4 dla osób uczestniczących: Wykonaj zdjęcia projektu w odpowiednim kontekście wykorzystując postać ludzką lub manekina.

Wskazówki dla osób uczestniczących: Staraj się myśleć poza utartymi schematami. Szukaj ogólnej idei odpowiadającej trafnie na zadany temat i w dalszej części zadania przejdź do szczegółów formy.

Odpowiedz na pytania:

- Czy granica w Twoim projekcie jest wyraźna czy subtelna?
- Czy granica oddziela dwie kontrastujące formy, czy jest miejscem ich przenikania?

- Jak różne faktury, materiały lub warstwy mogą symbolizować granicę?
- Czy granica w projekcie jest statyczna, czy może dynamicznie zmieniać się w ruchu?

Materiały: papier, ołówki, kredki, markery nożyce, nożyk do papieru, metalowa linijka, szpilki, aparat/kamera w telefonie, manekin.

Warsztat 7: ECHO – Eksperyment w ruchu

Instrukcja:

Wprowadzenie osoby prowadzącej: Wyjaśnij jakie jest znaczenie ruchu w projektowaniu odzieży.

Zadanie 1 dla osób uczestniczących: Zaprojektuj formę ubioru inspirowaną dźwiękiem echa i ruchem. Odpowiedz za pomocą projektu rysunkowego na zadany temat.

Zadanie 2 dla osób uczestniczących: Przy pomocy papieru stwórz mały model/prototyp.

Zadanie 3 dla osób uczestniczących: Wykonaj z papieru kluczowy detal w skali 1:1, który oddaje ideę echa za pomocą ruchu. Korzystaj ze wsparcia manekina.

Zadanie 4 dla osób uczestniczących: Wykonaj zdjęcia projektu w odpowiednim kontekście wykorzystując postać ludzką lub manekina

Wskazówki: Zastanów się nad znaczeniem dynamiki i ruchu oraz relacji z otoczeniem w projekcie.

Odpowiedz na pytania:

- Jak można wizualnie oddać efekt powtarzania się, nawarstwiania lub falowania formy?
- Czy ruch w Twoim projekcie jest spontaniczny czy kontrolowany?

- Jak różne materiały mogą wpływać na efekt echa – czy jest sztywny i kanciasty, czy płynny i organiczny?
- Czy projekt może zmieniać kształt w odpowiedzi na ruch użytkownika?

Materiały: papier, zszywacz, taśma dwustronna, klej, szpilki, ołówki, kredki, markery, nożyce, nożyk do papieru, metalowa linijka, aparat/kamera w telefonie, manekin.

MODUŁ III - Portfolio i autoprezentacja

Warsztat 8: Budowanie portfolio i konsultacje prac

Instrukcja:

Wprowadzenie osoby prowadzącej: Przedstaw zasady tworzenia portfolio (kompozycja, dobór prac, zasady dokumentacji fotograficznej).

Zadanie 1 dla osób uczestniczących: Przeanalizuj swoje prace i wybierz te, które najlepiej pokazują Twój styl, wrażliwość i umiejętności.

Zadanie 2 dla osób uczestniczących: Stwórz portfolio, układając prace w logicznym porządku.

Zadanie 3 dla osób uczestniczących: Przeprowadź próbną autoprezentację przed grupą.

Wskazówki: Zwróć uwagę na znaczenie spójności i estetyki prezentacji portfolio.

Odpowiedz na pytania:

- Czy wybrane prace dobrze oddają Twój sposób myślenia jako projektanta?
- Czy portfolio ma czytelną narrację, która przeprowadza odbiorcę przez Twój proces twórczy?
- Czy fotografie prac są wysokiej jakości i właściwie przedstawiają materiały oraz detale?

Materiały: prace uczestników, komputery/tablety, papier, markery.