

**Kurs przygotowujący
osoby z niepełnosprawnością
do egzaminów na studia
w Uniwersytecie Artystycznym
im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu
na kierunku Wzornictwo.**

Wydział: Architektura i Wzornictwo

Opracowała: dr Karolina Tylka-Tomczyk

SPIS TREŚCI

Definicje wzornictwa	4
Czym jest wzornictwo przemysłowe? Definicje:	4
Zadania zawodowe projektanta:	5
ZADANIA PROJEKTOWE:	7
ZADANIE 1 / Jestem w kuchni.....	7
ZADANIE 2 /Osłona źródła światła.....	9
ZADANIE 3 /Opakowanie na piłkę.	10
ZADANIE 4 Ciepło / zimno.	11
ZADANIE 5 / Rysunkowa analiza produktu.	13
Zagadnienia teoretyczne procesu projektowego.....	14
Narzędzie i metody identyfikowania potencjału wzorniczego	14
Zrozumienie odbiorców i rynku	15
Proces projektowania wzorniczego	15
Najważniejsze etapy procesu projektowego:	16
Metodologia procesu projektowego	18
Definicja problemu projektowego	18
Projekt.....	18
Założenia projektowe	19

Zespoły kreatywne	19
Kultura innowacji	20
Zrozumienie – osoba na pierwszym miejscu.....	20
Obserwacja – patrzeć na to, czego ludzie nie robią i słuchać tego, o czym nie mówią.....	21
Empatia – być na czyimś miejscu	21
Burza mózgów – analiza - synteza	22
Przygotowanie portfolio.....	24
Zasady kompozycji	24
Literatura rekomendowana:.....	25

Definicje wzornictwa

Czym jest wzornictwo przemysłowe? Definicje:

- Wzornictwo przemysłowe jest działalnością twórczą, której celem jest określenie formalnych wartości przedmiotów wytwarzanych przez przemysł. Do tych wartości formalnych zalicza się cechy zewnętrzne produktów, ale przede wszystkim te strukturalne, funkcjonalne relacje, które przekształcają produkt jako system w spójną całość z punktu widzenia wytwórcy i nabywcy – użytkownika. Wzornictwo przemysłowe zmusza do objęcia wszystkich aspektów otoczenia człowieka uwarunkowanych przez i ukierunkowanych na produkcję przemysłową. THOMAS MALDONADO.
- Wzornictwo w najszerszym znaczeniu to całokształt działalności prowadzącej do określenia tych cech wyrobów przemysłowych, które odpowiadają rozwojowi kulturalnemu społeczeństwa i warunkom użytkowania wyrobów, uwzględniając przy tym możliwości ekonomiczne i postęp technologiczny. WANDA TELAKOWSKA I TADEUSZ REINDL.
- Wzornictwo to skóra oblepiająca technologię, technika jest na tyle niezrozumiała, że wymaga interpretacji. DERRICK DE KERCKHOVE.
- Wzornictwo przemysłowe to metoda działania czyniąca z pomysłu przedmiot, który można wyprodukować i z którego dzięki jego

atrakcyjności wizualnej i walorom użytkowym, można uczynić towar, czyli sprzedać. ANDRZEJ PRZEDPEŁSKI.

- Wzornictwo, a szczególnie wzornictwo przemysłowe może być rozumiane i uprawiane jako aktywność zawodowa o charakterze projektowym – interdyscyplinarna, lecz najsilniej uwarunkowana zagadnieniami funkcjonalno-użytkowymi, technicznymi i ekonomicznymi, a skoncentrowana na nadawaniu formy produktom. Można nazwać ją inżynierią formy wyrobu. WOJCIECH WYBIERSKI.
- Wzornictwo przemysłowe – działanie twórcze uwzględniające czynniki technologiczne, marketingowe, społeczne, kulturowe, ergonomiczne i ekologiczne, polegające na projektowaniu formy powielanych w produkcji przedmiotów. MICHAŁ STEFANOWSKI.

Zadania zawodowe projektanta:

- Projektowanie wzorów przemysłowych, wyrobów użytku codziennego, do seryjnej produkcji zgodnie z koncepcją opartą o wszelkie zasady dobrego projektu, ergonomii, ekologii, wymogami postępu technologicznego oraz potrzebami zmieniającego się użytkownika.
- Współpraca z producentem na różnych etapach wdrożenia produktu, od analiz prowadzących do przygotowania koncepcji, śledzenie najnowszych trendów i przemian wynikających z nowych możliwości technologicznych, poprzez modelowanie oraz dobór technologii czy materiałów do

wytworzenia produktu aż po ocenę jego wpływu na środowisko i użytkownika.

- Szerokie, pełne otwartości i empatii spojrzenie na otaczającą projektanta rzeczywistość oraz umiejętne reagowanie na dynamiczny charakter zmian o charakterze rynkowym, technologicznym, społecznym i kulturowym.

ZADANIA PROJEKTOWE:

ZADANIE 1 / Jestem w kuchni.

Niosę, przechowuję, przygotowuję potrawy, spożywam, zmywam, utylizuję.

1. Na kartce A3 dokonaj rysunkowej analizy powyżej wypisanych działań wykonywanych samodzielnie w kuchni uwzględniając charakterystykę danej czynności, potrzebne miejsce, przyrządy, narzędzia.

Przykładowe czynności do analizy uwzględniające zróżnicowane grupy użytkowników i ich potrzeby

- Przygotowywanie produktów sypkich, mokrych, rozdrabnianie, mycie, obieranie, patroszenie,
- Przygotowywanie potraw z wcześniej przygotowanych produktów np.
- (smażenie ryby, smażenie naleśników, rozwałkowanie ciasta na pierogi)
- Sprzątanie przestrzeni roboczej, zmywanie ręczne lub wkładanie do zmywarki
- Przenoszenie gotowych potraw na stół
- Podawanie potraw, jedzenie, dzielenie się jedzeniem
- Analiza miejsca pracy, blatu roboczego, stołu kuchennego
- Analiza używanych w kuchni narzędzi takich jak; wałek do ciasta, praska do czosnku, nożyce do mięsa, noże, sztućce czy durszlak

oraz czynności takich jak odcedzanie, grillowanie, smażenie na patelni, przygotowywanie napojów.

Swoje analizy wykonaj stosując mapę myśli, a zawarte w niej treści przedstaw w formie szkiców oraz rysunków trójwymiarowych.

Technika wykonania zapisu to: ołówek, cienkopis, tusz, kolorowe pisaki typu copic lub farba akwarelowa.

ZADANIE 2 /Osłona źródła światła.

1. W formie rysunkowej przeanalizuj różnorodne źródła światła w kontekście wykonywanych przez człowieka przy sztucznym oświetleniu czynności takich jak; czytanie, przygotowywanie potraw, sprzątanie, czy odpoczywanie. Przedstaw skalę człowieka w kontekście źródła światła oraz propozycje umieszczenia źródła światła w przestrzeni (kinkiet, lampa wisząca, lampa stojąca, lampa biurkowa itd.)
2. Do analizy użyj techniki mapy myśli oraz szybkich szkiców. Zaprezentuj rozwiązania na formacie jednej lub wielu kartek w formacie A3.
3. Po wnikliwej analizie zagadnienia wpływu światła na życie człowieka w formie rysunkowej zaproponuj ulepszenia lub nowe rozwiązania uwzględniające potrzeby użytkownika. Zaprezentuj na jednej kartce formatu A3 lub jej wielokrotności. Technika wykonania: rysunek ołówkiem, cienkopisem, tuszem, kolorowymi pisakami lub akwarelą.
4. Z formatu brystolu wielkości A2 poprzez nacięcia zagięcia oraz sklejenia papieru wykonaj osłonę źródła światła uwzględniając swoje autorskie analizy oraz ulepszenia produktu.

ZADANIE 3 /Opakowanie na piłkę.

1. Z kartki bristolu o formacie 100 x 70 cm zaprojektuj opakowanie na piłkę. Przeanalizuj rysunkowo na kartce formatu A3 różne funkcje opakowania przedmiotu; takie jak funkcja np. ochronna w trakcie transportu, wystawienniczo – ekspozycyjna oraz funkcja transportowania przedmiotu od zakupu do domu równocześnie z uwzględnieniem możliwości drugiego życia przedmiotu, po rozpakowaniu zakupionej piłki.
2. Poprzez nacięcia, zgięcia kartki papieru oraz przy użyciu kleju zaproponuj rozwiązanie o charakterze opakowania lub rozwiązanie o charakterze wystawienniczym / ekspozycyjnym dla danego przedmiotu, w tym wypadku piłki.

Po wykonaniu formy przestrzennej z papieru na formacie A3 wykonaj rysunki przedstawiające kontekst człowieka oraz sposób użycia zaprojektowanego opakowania. Technika wykonania zapisu to: ołówek, cienkopis, tusz, kolorowe pisaki typu copic lub farba akwarelowa.

ZADANIE 4 Ciepło / zimno.

1. Na kartce A3 dokonaj rysunkowej analizy zagadnień ciepło / zimno w kontekście człowieka. **Przykładowe czynności do analizy uwzględniające zróżnicowane grupy użytkowników i ich potrzeby.** Mobilność człowieka w szczególnych warunkach atmosferycznych – w deszczu, mrozie, lub w upalne letnie dni, sporty ekstremalne typu narciarstwo, wspinaczka górską czy żeglarstwo w trudnych warunkach pogodowych. Przemieszczanie się w mieście w gorące dni lub oczekiwanie na tramwaj, autobus w kontekście wysp ciepła, czy wybetonowanych przystanków miejskich.
2. Swoje analizy wykonaj stosując mapę myśli, a zawarte w niej treści przedstaw w formie szkiców oraz rysunków trójwymiarowych. Technika wykonania zapisu to: ołówek, cienkopis, tusz, kolorowe pisaki typu copic lub farba akwarelowa.
3. Po wnikliwej analizie zagadnienia wpływu warunków atmosferycznych takich jak nadmierne ciepło i zimno na życie człowieka w formie rysunkowej zaproponuj ulepszenia lub nowe rozwiązania uwzględniające szczególne potrzeby użytkownika, w tym dzieci lub osób starszych. Zaprezentuj na jednej kartce formatu A3 lub jej wielokrotności. Technika wykonania: rysunek

ołówkiem, cienkopisem, tuszem, kolorowymi pisakami lub
akwarelą.

ZADANIE 5 / Rysunkowa analiza produktu.

1. Na kartce A3 dokonaj rysunkowej analizy wybranego przedmiotu użytku codziennego. Przykładowe przedmioty to: bidon na wodę, elektryczna szczoteczka do zębów, wiertarka ręczna, mikser lub robot kuchenny, słuchawki douszne, suszarka do włosów, suszarka do owoców lub grzybów. Wybrany produkt przeanalizuj rysunkowo ukazując jego skalę, widoki oraz sposób użytkowania zawsze w kontekście człowieka. Rysunki analizowanego produktu **powinny uwzględniać również zróżnicowane grupy użytkowników i ich potrzeby**. W swoich rysunkach uwzględnij wymiary wybranego produktu oraz jego przekrój ukazujący zarówno mechanizm wewnętrzny jak i sposób jego działania.
2. Swoje analizy zaprezentuj rysunkowo na jednej lub wielu kartkach bristolu formatu A3. Technika wykonania zapisu to: ołówek, cienkopis, tusz, kolorowe pisaki typu copic lub farba akwarelowa.
3. Po wnikliwej analizie zagadnienia zaproponuj ulepszenia lub nowe rozwiązania uwzględniające szczególne potrzeby użytkowania, w tym dzieci lub osób starszych. Zaprezentuj na jednej kartce formatu A3 lub jej wielokrotności. Technika wykonania: rysunek ołówkiem, cienkopisem, tuszem, kolorowymi pisakami lub akwarelą.

Zagadnienia teoretyczne procesu projektowego

Narzędzie i metody identyfikowania potencjału wzorniczego

Dlaczego zarządzanie wzornictwem jest ważne?

Pogłębiająca się świadomość szczególnie ważnej roli wzornictwa przemysłowego i jego wpływu na obszary życia człowieka jest niezaprzeczalna. Wzornictwo jest niezbędne nie tylko w realizowaniu celów marketingowych czy rozwojowych przedsiębiorstw, ale jest szczególnie pomocne w budowaniu programów kulturowych i społecznych, szczególnie w obszarze publicznym i organizacji pozarządowych.

Istnieje szereg narzędzi i metod którymi można się posłużyć by zidentyfikować i uzasadnić potencjał wykorzystania wzornictwa.

1. Analiza PEST: Analiza PEST uwzględnia polityczne, ekonomiczne, społeczne i technologiczne czynniki, które mogą mieć wpływ na produkty lub usługi wzornicze. Analiza PEST może również pomóc w stwierdzeniu, czy przyszłe trendy nie zmniejszą popytu na aktualną ofertę przedsiębiorstw lub ewentualnie określić działania, które będą mogły temu zapobiec.
2. Analiza SWOT: Analiza SWOT umożliwia ocenę mocnych i słabych stron, szans i zagrożeń konkretnej organizacji lub przedsiębiorstwa w kontekście produktów wzorniczych obecnych w ofercie firmy.

3. Analiza otoczenia stanowi cenną metodę rozpoznawania potencjalnych szans wykorzystywania wzornictwa w procesie rozwoju instytucji.

Zrozumienie odbiorców i rynku

Zrozumienie potrzeb odbiorców, wrażliwość oraz umiejętność obserwacji pozwalają projektantom wypracować rozwiązania odpowiadające oczekiwaniom użytkowników.

Proces projektowania wzorniczego

Projektowanie wzornicze jest cyklicznym procesem badawczym i twórczym na który składa się szereg metod dobrany w taki sposób by jak najbardziej przystawały do specyfiki konkretnego zadania lub procesu projektowego. Zaprezentowane poniżej elementy procesu projektowego stosowane w każdym procesie powoływania nowego produktu do życia wykształciły się na podstawie zweryfikowanych przez zespoły badawcze sposobów rozwiązywania problemów i są przez projektantów wzornictwa oraz wieloosobowe zespoły projektowe bezustannie udoskonalane. Procedury te nie są linearne. Przewidują pętle i powrotu wraz z napływem i weryfikacją kolejnych informacji zwrotnych do wcześniejszych faz, po to by mieć szerszy wgląd w problemy realizowanego projektu. Sposoby rozwiązywania problemów czy poszukiwania innowacji w procesie projektowym można modyfikować, formalizować i

dostosowywać do potrzeb konkretnego projektu, specyficznych grup odbiorców lub docelowego klienta.

Proces twórczy jest szeregiem podejmowanych przez projektanta lub wieloosobowy zespół projektowy czynności o charakterze techniczno – kreatywnym, który w konsekwencji prowadzi do wypracowania innowacyjnego a jednocześnie adekwatnego do podejmowanego problemu podejścia projektowego. Proces twórczy obejmuje wiele etapów, w tym, przygotowanie i zgłębienie zagadnienia projektowego, inkubację różnych pomysłów i rozwiązań, dogłębną analizę użytkownika lub grup docelowych mających wpływ na całokształt procesu, przygotowanie koncepcji oraz jej weryfikacja, przygotowanie modeli wstępnych oraz prototypów, weryfikacja założeń projektowych oraz podjętych działań, wypracowanie docelowej koncepcji do wdrożenia.

Najważniejsze etapy procesu projektowego:

Uzmysłowienie sobie najważniejszych etapów procesu projektowego pomaga lepiej zrozumieć jego przebieg i służy projektantom i partnerom w procesie powoływania do życia nowego produktu jak mapa przypominająca o kolejnych krokach i etapach, które wymagają ich udziału.

1. **Strategia** / odkrywanie, zrozumienie oraz definiowanie
2. **Projektowanie** / przygotowanie koncepcji, projektowanie, tworzenie prototypu, testy z udziałem użytkownika, wprowadzanie zmian do projektu



Państwowy Fundusz
Rehabilitacji Osób
Niepełnosprawnych



Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu

3. **Implementacja** / projekt szczegółowy, rozwój i testowanie funkcjonalności, cykl życia produktu, kontrola jakości, wdrożenie.

Metodologia procesu projektowego

Definicja problemu projektowego

Problem jest tym co powstaje, kiedy coś – czyli pewne istniejące rozwiązanie nie jest dla kogoś takie, jakie być powinno. Z definicji wiemy, iż mamy do czynienia ze zjawiskiem relatywnym. Coś dla użytkownika może stanowić problem lub trudność w użyciu, jednak dla innego odbiorcy już nie. Istniejące rozwiązanie może funkcjonować jako problem przez pewien okres a w innym czasie przestać być problemem. Problem projektowy jako taki funkcjonuje zawsze na tle oczekiwanego stanu rzeczy. Dlatego projektowanie jest kompleksowym procesem, w którym zawsze udział biorą dwie strony – projektanci i użytkownicy. Design więc, to rozpoznawanie problemów, ich kreatywne rozwiązywanie, a następnie bezproblemowe używanie rezultatów tego procesu.

Projekt

Projekt jest narzędziem umożliwiającym przejście od pomysłu do rzeczywistości.

W odróżnieniu do wielu procedur, do których jesteśmy przyzwyczajeni – od grania na instrumencie do płacenia rachunków – w projektowaniu projekt nie jest elementem który trwa i jest pozbawione granic. Ma on swój początek środek oraz koniec i właśnie te ramy zakotwiczą go w świecie realnym.

Założenia projektowe

Tradycyjnym punktem wyjścia każdego projektu są założenia projektowe. Są one zestawieniem intelektualnych ram zapewniających zespołowi projektowemu podstawy, od których należy zacząć pracę, i punktów odniesienia umożliwiających ocenę postępów,

Są one także zbiorem założeń, których trzeba mieć świadomość: pułap cenowy, dostępna technologia, segment rynku itp. Założenia projektowe to pewien zestaw parametrów, hipotez wymagających kreatywnej interpretacji.

„Jeśli już na początku wiesz jakiego rozwiązania szukasz, zwykle nie ma sensu się za tym rozglądać.” TIM BROWN

Zespoły kreatywne

Kolejnym ważnym składnikiem jest zróżnicowany w swoich kompetencjach zespół projektowy. Choć możliwe jest działanie projektanta w pojedynkę, to złożoność większości współczesnych projektów szybko spycha tego typu praktykę na margines. Nawet w obrębie bardziej interdyscyplinarnych dziedzin projektowania widzi się projektantów pracujących wspólnie z inżynierami, psychologami, etnografami i naukowcami. Współczesne wzornictwo mierzy się z coraz szerszym spektrum problemów – dlatego pojedynczy projektant rozmyślający o relacji pomiędzy formą a funkcją ustąpił miejsca interdyscyplinarnemu zespołowi

Kultura innowacji

Google ma zjeżdżalnie, różowe flamingi i pełnowymiarowe nadmuchiwane dinozaury. Pixar ma chatki na plaży. W IDEO najdrobniejszy powód wystarcza do wszczęcia walki na gąbkowe pociski. Miejsce sprzyjające kreatywności nie musi być jednak szalone. Warunkiem wstępnym jest jednak otoczenie – zarówno w sensie społecznym, jak i przestrzennym – w którym ludzie mogą eksperymentować, ryzykować i odkrywać całe bogactwo swoich zdolności. Fizyczna i psychologiczna przestrzeń organizacji wspólnie określają skuteczność jej członków. Kultura, która nagradza sukcesy, ale jednocześnie daje zgodę na ponoszenie porażek, usunęła jedną z głównych przeszkód na drodze tworzenia innowacyjnych rozwiązań.

Zrozumienie – osoba na pierwszym miejscu

Zrozumienie jest jednym z najważniejszych źródeł rozpoznawania ludzkich potrzeb. Zwykle nie bierze się ono z analizy danych ilościowych, które mierzą to co już mamy i opowiadają nam o tym co już wiemy. Proces projektowy najlepiej rozpocząć od „wyjścia w świat” i obserwowania faktycznych doświadczeń ludzi dojeżdżających do pracy, dyplomowanych pielęgniarek, środowiska lekarzy na poczekaniu wymyślających sposoby radzenia sobie z problemami zawodowymi pojawiającymi się znikąd i nagle.

Obserwacja – patrzenie na to, czego ludzie nie robią i słuchanie tego, o czym nie mówią.

Praca w terenie z ludźmi, którzy ostatecznie będą korzystać z efektów pracy zespołu projektowego to jeden z ważnych elementów w całym procesie przygotowania nowego rozwiązania. Nie jest łatwo określić, kogo obserwować, jakich technik badawczych użyć, jak wyciągnąć przydatne wnioski z zebranych informacji albo w którym momencie przejść do przygotowania syntezy, która nakieruje nas na najlepsze rozwiązanie.

Empatia – być na czyimś miejscu

Empatia jest mentalnym nawykiem czerpania inspiracji z epizodów życia nas wszystkich. Dzięki empatii budujemy pomosty i podejmujemy próby spojrzenia na świat oczami innych, zgoła odmiennych od nas samych osób, pojęcia świata poprzez ich doświadczenia i odczucia go poprzez ich emocje. Życiowe doświadczenia trzydziestoletniego mężczyzny różnią się od doświadczeń siedemdziesięcioletniej kobiety. Zamożny Europejczyk ma niewiele wspólnego z rolnikiem z przedmieść Nairobi. Dlatego pogłębione pełne empatii badanie potrzeb drugiego człowieka jest tak ważnym narzędziem projektowym.

Burza mózgów – analiza - synteza

Wdrożenie serii nowych produktów jest jednym z końcowych etapów procesu poszukiwania nowych idei dla innowacyjnych produktów, jednak na efekty tego procesu rzutują już pierwsze decyzje, które podejmuje zespół projektowy wraz z inwestorem oraz wykonawcą. Im wcześniejszy etap wdrożenia projektanta w działania interdyscyplinarnego zespołu przygotowującego projekt, tym większe są szanse na przełomowe dla dyscypliny, innowacyjne rozwiązania oraz na kompleksowe opracowanie idei.

Według prof. Janusza Pawłowskiego pełny zakres działań projektanta to:

- Spostrzeżenie potrzeby
- Sformułowanie problemu
- Koncepcje rozwiązania problemu
- Przewidywanie skutków
- Wybór najlepszego rozwiązania
- Sformułowanie zadań związanych z technologią: Analiza możliwości technicznych, koncepcje rozwiązań technicznych, technologicznych, ocena kosztów realizacji wdrożenia, szczegółowy plan realizacji uwzględniający powyższe zadania.
- Sterowanie realizacją
- Ocena i optymalizacja realizacji zadań technicznych
- Kontrola skutków oraz wprowadzenie działań korekcyjnych
- Zaspokojenie potrzeby

- Udział w działaniach kampanii marketingowej oraz nadzór autorski nad projektem.

Przygotowanie portfolio

W ramach kursu omówione zostaną indywidualne prace rysunkowe z zakresu szeroko rozumianych działań projektowych.

Myślenie wizualne – projektanci spędzają lata na nauce rysowania.

Rysowanie odręczne nie służy tylko ilustrowaniu pomysłów. Projektanci uczą się rysować po to, aby móc w ten sposób wyrażać i przekazywać swoje idee.

Słowa, liczby i analizy są użyteczne, jednak rysunek może jednocześnie ujawnić cechy funkcjonalne pomysłu oraz jego emocjonalną zawartość.

Zasady kompozycji

Omówienie zagadnień związanych z kompozycją niezbędnych do przygotowania dobrze zakomponowanych kart portfolio

- tworzenie projektu
- proporcje
- ciągi liczbowe przydatne w tworzeniu intuicyjnie odbieranych kompozycji
- siatki i schematy
- łamy, pola, moduły i matryce
- obiekty na stronie, struktura narracyjna
- jak czytamy stronę
- światło, równowaga, wyrównanie
- elementy zakomponowane obok siebie – jaki mają na siebie wpływ
- czcionki

- kolor, faktura, rytm i tempo
- Passe-partout
- Informacje statyczne
- Standardy i normy: ISO, DIN
- Omówienie narzędzi i technik rysunkowych wzbogacających przekaz

Literatura rekomendowana:

- Tom Kelley, Sztuka Innowacji, MT Biznes 2003
- Victor Papanek, Dizajn dla realnego świata, d2d.pl, Kraków 2023
- Don Norman, Dizajn na co dzień, Karakter, Kraków 2018
- Edward T. Hall, Ukryty wymiar, Muza, Warszawa 1997
- Edward T. Hall: Ukryty wymiar, Poza kulturą
- John Thackara, Na grzbiecie fali. O projektowaniu w złożonym świecie, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010
- Natalia Hatałska, Wiek paradoksów. Czy technologia nas ocali? Wydawnictwo Znak, Kraków 2021
- Jo Jurga, Szałas na hałas. O tworzeniu poczucia bezpieczeństwa za pomocą zmysłów w domu, przestrzeni i Kosmosie, MA design LAB, Warszawa 2023
- Tomasz Bierkowski, Czy potrzebujemy projektowania zaangażowanego, Cichocki S., Nerwowa drzemka. O poszerzaniu pola w projektowaniu. Fundacja Bęc Zmiana, War