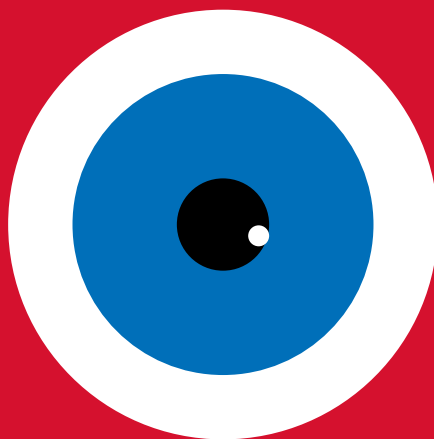
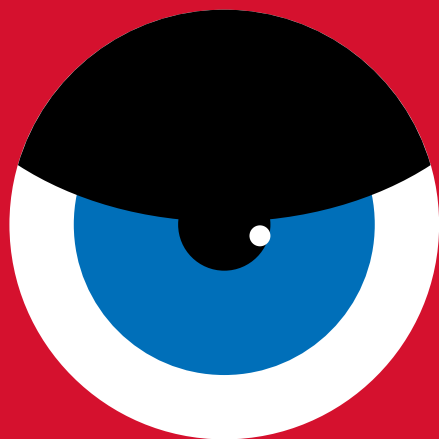
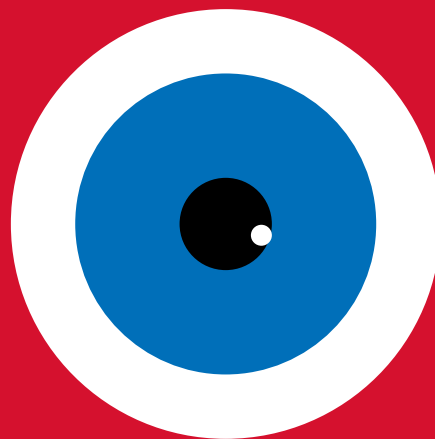
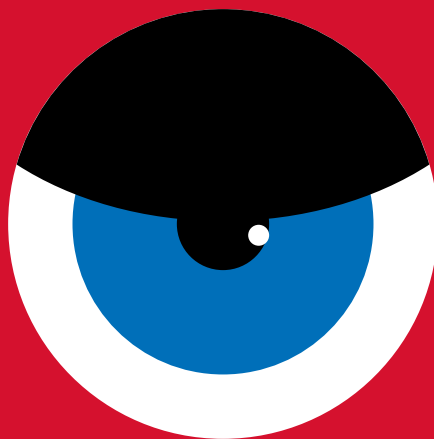
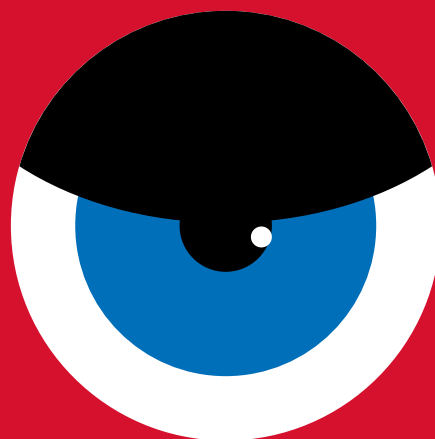
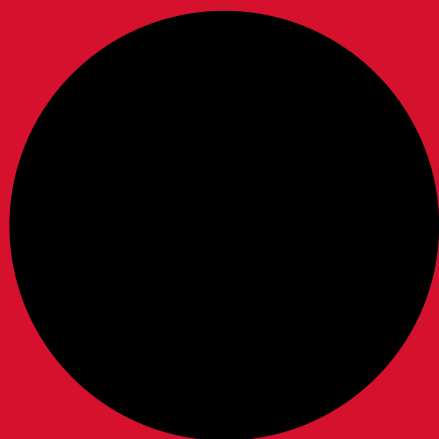
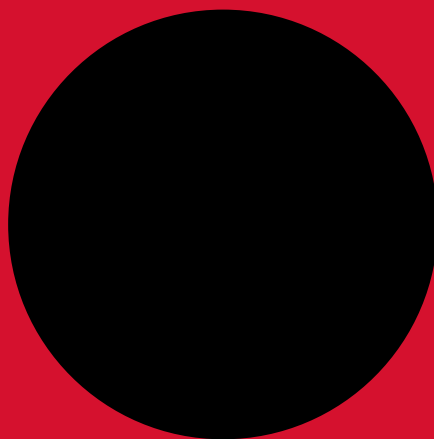




DRODZY CZYTELNICY!

Kierunek Grafika w Wyższej Szkole Technologii Informatycznych w Katowicach istnieje 10 lat, ARTBOARD powstał chwilę później i jest dziewięciolatkiem.

W tym numerze chcieliśmy ożywić w pamięci ten czas i przywołać do wspomnień naszych absolwentów.

Pamiętamy większość studentów, jesteśmy z nich dumni. Absolwenci nigdy nie odchodzą od nas ostatecznie, piszą i opowiadają o swoich sukcesach, pracują w prestiżowych firmach, samodzielnie prowadzą swoje studia graficzne, często są laureatami konkursów artystycznych.

A wszystko zaczyna się na studiach...

Nasi wykładowcy, którzy profesjonalnie pomagają studentom każdego dnia, ciągle sami uczą się nowych trendów, by z pełną odpowiedzialnością prowadzić młodych do sukcesów w stu-procentowej formie. Świadomy student w szóstym semestrze gotowy jest rozpocząć pracę nad dyplomem. Kilka takich wyjątkowych prac umieściliśmy w obecnym numerze.

Władze WSTi, Najwyższej Szkoły Wyższej, stworzyły przestrzeń, aby to wszystko na styku wiedzy, praktyki, nauki, materii, ducha, sztuki pomieścić, bez względu na grawitację, na wysokości 99 metrów.

Jak zawsze ciekawych prac studentów było więcej, niż miejsca w naszym magazynie. Wszystko, czego zabrakło tutaj, znajdziecie na uczelnianym Instagramie.

Zespół redakcyjny



splendor
i n s t a g r a m
chwała
c z e k a

POKAŻ SVOJE PRACE NA SZKOLNYM INSTAGRAMIE
wstikatowice

prace należy wysłać na maila:
marketing@wsti.pl

w formacie: jpg, RGB, 300 dpi
podpisane wg szablonu: imię_nazwisko_nazwa grupy
chcesz zostać oznaczony dodaj nazwę swojego profilu

Materiały zgłaszane do publikacji wymagają posiadania w pełni praw autorskich.

W ŚRODKU:

- 4** Kadra
- 8** Recenzja
- 10** Media. Dlaczego „nowe”?
- 12** Dyplomanci WSTI
- 18** Czy w świecie reklamy cyfrowej jest jeszcze miejsce na indywidualną kreatywność?
- 22** Dyplomanci WSTI
- 24** Czego uczą książki dla dzieci, czyli kilka słów o ilustracji dla dzieci na przykładzie cyklu *Poczytaj mi mamo*
- 27** Sylwetki absolwentów
- 32** Nowość Andrzeja Gołąba, czyli pierwszy podręcznik, który faktycznie przeczytasz
- 34** Prace studenckie
- 46** Sylwetka wykładowcy

Magazyn tworzą:

GRUPA ARTBOARD w składzie:

dr Marian Słowicki, mgr Justyna Rybak,
mgr Marcin Kasperek

SKŁAD I ŁAMANIE:

KLARstudio
www.klarstudio.pl

PRACA NA OKŁADCE:

Justyna Rybak

Serdecznie dziękujemy za pomoc całej kadrze dydaktycznej kierunku Grafika w WSTI oraz studentom za nadesłane prace i zgody na ich publikację. Dziękujemy także władzom uczelni za zaufanie i sfinansowanie produkcji oraz pomoc w wydaniu magazynu.

WYDAWCA:

Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych w Katowicach
www.wsti.pl

DRUK:

Tolek – Drukarnia im. K. Miarki w Mikołowie
www.tolek.com.pl

KONTAKT Z NAMI:

artboard.wsti@gmail.com

Rysunek użytkowy

Alicja Kocurek

W pracowni Rysunku użytkowego uczymy się przede wszystkim procesu dochodzenia do ciekawych pomysłów, wyboru najtrafniejszego z nich i dopiero wtedy przechodzimy do jego realizacji plastycznej.

Istotą każdego z zadań jest więc umiejętność twórczego myślenia, którego owocem jest pomysł – poprzedzony jednak analizą scenariusza/książki/piosenki/produktu itp.

Głównym bodźcem inicjującym proces kreatywnego myślenia jest briefing tematu. Zdobycie przez studentów wiedzy o tym zadaniu i jego zrozumienie, są decydujące dla procesu powstawania konceptu, a później jego realizacji.

Praca w pracowni Rysunku użytkowego często bazuje na stworzeniu przez studentów mapy myśli, w której centrum znajduje się zagadnienie, mające stanowić treść przedstawienia. Poprzez łączenie ze sobą luźnych skojarzeń powstaje całe mnóstwo pomysłów, które później podlegają selekcji dokonanej przez studenta. Wygrywa ten koncept, który najlepiej przekazuje komunikat, a jednocześnie charakteryzuje się wysokim poziomem kreatywności.

Przykładowym zadaniem jest zaprojektowanie postaci literackiej, gdzie student ma pilnować na ile projekt postaci, który stworzył odzwierciedla charakterologicznie bohatera opisanego w tekście. Czy postać nie wprowadzi odbiorcy w błąd? Czy postać na pewno przekaże wszystkie istotne informacje o sobie odbiorcy?

Poza tym realizowane są także takie ćwiczenia jak: okładka singla,

plakat promujący wydarzenie, ilustracja książkowa, ilustracja prasowa, etykiety produktów, pojęcia abstrakcyjne itp.

Ważną kwestią jest także określenie grupy docelowej: wieku odbiorcy, oczekiwań itp.

Tak więc istotą pracy w pracowni Rysunku użytkowego jest nie tyle sam wytwór ostateczny, ale droga którą student przechodzi, poczynając od analizy problemu, poszukiwanie związków, łączenie poszczególnych elementów i dalej dochodzenie do pomysłów rodzących się w głowie studenta, kończąc na dojrzałym wyborze i realizacji poprzez najbardziej dogodne dla niego medium. Nie ma nacisku na konkretną technikę wykonania pracy, ważne jest, aby student czuł się dobrze w tym języku graficznym, który wybrał, czy to tradycyjny rysunek, malarstwo, kolaż, grafika cyfrowa, wektorowa itp.

Jako osoba prowadząca pracownię staram się zaszczepić w studentach przede wszystkim umiejętność do przeżywania przyjemności płynącej z tworzenia, wymyślania coraz lepszych pomysłów, komunikowania się przez obraz. Osobiście daje to ogromną radość i chcę, aby studenci też jej doświadczali.

Grafika wektorowa

Urszula Przyłucka-Osypiuk

Zajęcia z Grafiki wektorowej odbywają się na drugim semestrze studiów. Można powiedzieć, że są one wprowadzeniem i rozgrzewką do zadań realizowanych na wyższych semestrach. Na zajęciach studenci poznają specyfikę pracy z grafiką wektorową, gdzie się ją stosuje (a w jakich przypadkach lepiej z niej zrezygnować), czym się charakteryzuje, na co trzeba zwrócić szczególną uwagę w trakcie pracy z nią, jakie są jej zalety oraz wady.

Bardzo ważną częścią zajęć jest nauka obsługi programu Adobe Illustrator. Nie wszyscy studenci mieli wcześniej styczność z programami do grafiki wektorowej lub poznali jej absolutne podstawy. Celem zajęć jest uzupełnienie tej wiedzy. Ważne jest, żeby podczas realizacji zadań na wyższych semestrach, studenci mogli skupić się przede wszystkim na projektowaniu, zamiast tracić czas na poszukiwanie sposobu osiągnięcia efektu. Takie sytuacje potrafią skutecznie zabić kreatywność.

W trakcie semestru studenci muszą zrealizować kilka mniejszych ćwiczeń. Każde z nich jest jednocześnie przedstawieniem działania narzędzi, które najlepiej nadają się do ich wykonania. W większości przypadków nie jest wymagane zastosowanie konkretnej metody (chyba, że nie ma alternatywy). Najistotniejszy jest efekt końcowy. Prace muszą być wykonane estetycznie i z dbałością o szczegóły, a efekt

Projektowanie serwisów internetowych

Jacek Durski

Czy potrafimy wyobrazić sobie świat bez Internetu? Współczesnemu, młodemu człowiekowi wydaje się, że był zawsze. Codziennie przegląda dziesiątki stron internetowych w poszukiwaniu informacji oraz rozrywki. Nie zastanawia się kto i jak je tworzy. Po prostu są – jak telewizor czy pralka. Rzadko zwraca uwagę na wygląd czy jakość działania.

Zajęcia Projektowanie serwisów internetowych przenoszą studentów na drugą stronę monitora. Pozwalają poznać cały proces tworzenia serwisu internetowego. Poczynając od projektu, przez prototypowanie, na działającym produkcie kończąc. Pierwszy semestr – to kurs podstawowy – pozwalający zrozumieć w jaki sposób projektuje się ciekawe, nieszablonowe, ale jednocześnie funkcjonalne serwisy internetowe. Na kolejnych semestrach projekty ożywają. Z czasem stają się coraz bardziej interaktywne.

Studenci przygotowując projekty, mają za zadanie zwracać uwagę nie tylko na układ strony, kolorystykę czy typografię, ale przede wszystkim na oczekiwaniach użytkownika. Muszą skupić się na czytelności/przejrzystości projektu, intuicyjności nawigacji, czy nawet obowiązującej modzie.

Na ostatnim semestrze studenci zajmują się rebrandingiem serwisów internetowych. Szlifują w ten sposób umiejętność krytycznego podejścia do projektu. Bo zawsze może być lepiej!

Podstawy grafiki użytkowej

Justyna Rybak

Prof. Tomasz Jura, polski plakacista, rysownik, profesor, pedagog, promotor mojego artystycznego dyplomu na ASP w Katowicach, był nie tylko artystą z krwi i kości, prawdziwym mistrzem, ale i przyjacielem. Przychodził skoro świt do pracowni Rysunku i Ilustracji Użytkowej, gdzie byłam stażystką, odpalał papierosa, zakładał nogę na nogę, wyciągał swój mazak, sięgał po kilka kartek i... opowiadał przeróżne historie. Kiedyś o kobiecie całkowicie nagiej, którą dostrzegł w linii pękniętej kafli chodnika, innym razem o tym, jak wygrał konkurs na rysunek satyryczny, a że nagroda była niewielka, rozmienił na drobne, by się powiększyła. Nauczył mnie patrzeć i dostrzegać to, czego inni nie widzą, mówił, że artysta jest oczami innych, a jego obowiązkiem jest pokazywać szczegóły, z których składa się świat. Nauczył mnie również, że nie mają znaczenia tytuły, ani różnica wieku („...choć Justynko warto mieć to pierwsze, bo są potem lepsze pieniądze...”).

Podobnie, jak mój mistrz, lubię zmuszać swoich studentów do myślenia, fantazjowania, prowokować ich, nie dając wprost gotowych odpowiedzi. Kreatywność zarówno w tworzeniu, jak i nauczaniu jest ścieżką do wolności, szczęścia i mądrości życiowej. To jest chyba najważniejsze. Pomimo realizacji podobnych zadań i trzymania się tych samych zasad, non stop odkrywamy nowe rozwiązania, łamiąc stare zasady.

Podstawy grafiki użytkowej to zajęcia otwierające głowę, pobudzające kreatywność, poznawanie na nowo kształtów, kolorów i ich znaczeń, form i ich możliwości, otwieranie, doznawanie, poszukiwanie i wreszcie dokonywanie wyborów projektowych, to podstawowa wiedza, która wraz z inteligencją buduje przekaz. Dodajemy literę, rysunek, uczymy się panować nad kompozycją. Rozpoczynamy szybko i intensywnie, od prostych ćwiczeń, prostych w pierwszej minucie poznania, potem okazuje się, że do prostoty długa droga. Na tym to polega, by było najprościej, czytelnie, jak najbardziej zrozumiale. Mniej znaczy więcej! Uczymy się mówić językiem wizualnym, który będzie zrozumiały dla odbiorcy. Zajęcia są doskonałą rozgrzewką przed wyborem specjalizacji.

Animacja i interakcja

Marcin Wysocki

Ruch jest tym, co przyciąga ludzkie oko. To naturalny odruch. No właśnie. Pierwszym zagadnieniem, które wspólnie ze studentami zgłębiamy to próba odpowiedzi na pytanie „Co to znaczy, że ruch wygląda naturalnie?”. Studium tego problemu to pierwsze miesiące wspólnej pracy, po których zdajemy sobie sprawę, że oszukanie ludzkiego oka to nie cel sam w sobie. To punkt wyjścia do wciągnięcia go w naszą opowieść.

To czas, kiedy poznajemy zasady animacji poklatkowej, pokonując opór pomiędzy tym, co podglądamy w naturze, a tym, co staramy się oddać za pomocą nowych narzędzi. Tu uczymy się jak wykorzystać narzędzia, aby pracować wydajniej, podchodząc do bardziej skomplikowanych wyzwań wraz ze wzbudzaną przez nas u studentów ambicją. Ta ambicja w dzisiejszych czasach ma jeszcze większą szansę na spełnienie niż jeszcze niedawno. Staramy się, aby nasi studenci czuli pewność i oparcie w świecie rozwijających się, nowych, coraz bardziej dostępnych technologii animacji, środowisk 3D, silników do kreacji gier. Gier, które stają się najprężniej rozwijającą się branżą kultury, bijącą na głowę branży takie jak film.

Bardzo ważny jest też rozwój studentów jako świadomych projektantów. Narzędzia, które dostają pomagają im w pełni panować nad całym procesem projektowym. Z jednej strony jasno określając własne cele i najlepsze ścieżki ich realizacji. Z drugiej strony pozwalające im komunikować własne założenia i etapy kreacji z członkami zespołów i z klientami.

Fotografia

Paweł Siodłok

Nauka w pracowni fotografii podzielona jest na trzy etapy. Przez pierwsze dwa semestry studenci zapoznają się z podstawowymi zagadnieniami z zakresu technik fotografowania. Korzystając z profesjonalnego sprzętu studyjnego, realizują ćwiczenia z zakresu fotografii portretowej oraz martwej natury. Istotne na tym etapie jest również poruszanie tematów kompozycji fotograficznej oraz estetyki zdjęć, których świadomość procentuje w późniejszych, autorskich realizacjach. W kolejnych dwóch semestrach studenci realizują moduł fotografii użytkowej. Pracując nad własnymi projektami, poznają możliwości komercyjnego zastosowania fotografii. Tematy oscylują wokół fotografii produktowej oraz modowej. Ważnym etapem jest również profesjonalna obróbka zdjęć, którą studenci wykorzystują we własnych pracach. Na każdym etapie kształcenia poznają praktyczne techniki pracy z programami graficznymi, wykorzystywane przez zawodowych retuszerów. Ostatnim modułem (zarezerwowanym dla studentów wybierających specjalizację projektowanie graficzne) jest fotografia reklamowa. Na tym etapie istotne jest połączenie indywidualnej wrażliwości artystycznej z komercyjnym aspektem fotografii. Studenci zmagają się z abstrakcyjnymi zagadnieniami, które mają przekształcić na język reklamy. Realizacje tworzone są z myślą o konkretnej formie prezentacji (magazyny, e-commerce, outdoor). Przejście wszystkich modułów nauki pozwala na rozpoczęcie własnej, komercyjnej i artystycznej drogi fotograficznej, bezpośrednio doświadczając podstawowych zagadnień pojawiających się

również na innych modułach (charakterystyka oświetlenia w grafice 3D) oraz przygotować projektantów graficznych na współpracę z działami fotograficznymi w agencjach reklamowych.

Identyfikacja wizualna

Kamila Mika

Przedmiot Identyfikacji wizualnej to nie tylko projektowanie logo/logotypu, ale przede wszystkim to stworzenie spójnej koncepcji oraz zbudowanie indywidualnego wizerunku marki. Zajęcia laboratoryjne skupiają się na wykorzystaniu i wdrożeniu wiedzy, którą zdobywa się podczas wykładów. W pierwszym semestrze ćwiczenie polega na opracowaniu nazwy, zaprojektowaniu logo/logotypu oraz przedstawieniu koncepcji wizualnej marki. Projekty są tworzone na podstawie wylosowanych branży z kilkoma sugestiami klientów. Podczas tego semestru skupiamy się nie tylko na dobrze zaprojektowanym znaku, ale i również na wyjściu naprzeciw oczekiwaniu klienta. Dodatkowo prezentacja wykonanych projektów na forum grupy pozwala na pogłębienie własnych umiejętności wystąpień publicznych oraz dodaje pewności w przekazywaniu zdobytej wiedzy. Finałnym etapem zajęć jest zaprojektowanie spójnej graficznie planszy oraz prezentacja wykonanych projektów. Kolejny semestr to ćwiczenie związane z zaprojektowaniem podstawowej książki identyfikacji wizualnej. Powinna ona zawierać instrukcję obsługi znaku graficznego oraz prezentację na charakterystycznych dla marki materiałach marketingowych. To ćwiczenie ma na celu stworzenie konsekwentnej wizualnie koncepcji branży.

Marketing

Piotr Dzik

Na prowadzonych przez siebie przedmiotach wyznaczyłem dwa cele. Po pierwsze przekazanie studentom wiedzy na temat podstaw marketingu i ich znaczenia w procesie projektowym dotyczącym komunikacji komercyjnej, zwanej też perswazyjną. Praca w szeroko rozumianym biznesie reklamowym wymaga świadomości potrzeby stosowania zasad marketingowych w pracy projektowej. Aby to robić należy zapoznać się z podstawowymi pojęciami marketingowymi i planowaniem marketingowym. Po drugie, i chyba ważniejsze, kształtowanie umiejętności projektowych w zakresie komunikacji marketingowej, rozwój świadomości projektowej i twórczej w zakresie tworzenia wizerunku marki i promocji produktu/usługi oraz przyswojenie umiejętności samodzielnego planowania i realizowania zadań w tym kierunku. Pogłębienie rozumienia związku między formalną strukturą dzieła a przenoszonym przez nie komunikatem.

Kształtowanie zrozumienia wiedzy dotyczącej marketingu zarówno w aspekcie zaspokojenia potrzeb klienta komercyjnego, jak i organizacji pozarządowych czy marketingu społecznego. W czasie kursów staram się wykorzystać wiedzę i umiejętności techniczne, które studenci i studentki zdobywają na innych przedmiotach (typografia, fotografia, obróbka obrazu i dźwięku, itp.).

Liternictwo i typografia

Marcin Kasperek

Dziedzinę tę można nienawidzić albo kochać, bo choć jest pełna zasad, daje nam zarazem dużo swobody.

Pewne jest jedno: bez liternictwa i typografii nie można żyć... a przynajmniej na razie. Czy wyobrażasz sobie życie bez znaków drogowych? Albo bez jakichkolwiek napisów w interfejsach programów komputerowych czy aplikacji mobilnych?

Ktoś musiał te litery tam zaprojektować, narysować i umieścić. I to jeszcze zaprojektować tak, aby były zawsze czytelne, niezależnie od warunków – w złych warunkach pogodowych w przypadku znaków drogowych lub tak, żeby były jasne dla każdego użytkownika programu czy aplikacji.

Poza czytelnością one spełniają powierzoną im funkcję – dostarczenie komunikatu do odbiorcy. Podczas zajęć związanych z liternictwem i typografią studenci uczą się zasad i norm, którym typografia podlega. Wspólnie badamy (podobnie jak w *Matrixie* – choć nie wiem czy nie jesteście za młodzi, żeby znać ten film) – które zasady można nagiąć, a które złamać.

Pośród ćwiczeń z liternictwa, które realizujemy na zajęciach możecie znaleźć zadania związane z doбором odpowiednich krojów pism, wykorzystaniem kompozycji tekstu jako wzmocnienia komunikatu słownego, doбором odpowiedniego układu tekstów krótkich, jak i długich.

Po poznaniu podstaw zajmujemy się bardziej skomplikowanymi zadaniami, staramy się w kompozycjach typograficznych odzwierciedlić architekturę informacji – mówiąc pro-

ściej – zrobić projekt tak, żeby tytuł artykułu wyglądał na tytuł artykułu, a podpis pod zdjęciem wyglądał jak podpis i żeby wiadomo było, którego zdjęcia dotyczy. Na zajęciach podejmuję też próbę zaprojektowania swojego zestawu znaków w taki sposób, aby litery były konsekwentne, spójne i czytelne. Zadanie to wychodzi różnie jeśli chodzi o efekty, ale z całą pewnością poszerza wiedzę na temat liter, co przekłada się na jakość kolejnych projektów.

W późniejszych latach pogłębiały wiedzę projektując wspólnie wizualizacje, czasopisma, identyfikacje wizualne... czyli wszystko to, gdzie występuje tekst. Zdarzają się i tacy, którzy podejmują się zaprojektowania swojego kroju pisma jako projekt dyplomowy i nie powiem – jak na razie z powodzeniem.

A jeśli typografia Cię kręci i chcesz dowiedzieć się czegoś więcej, to ostatnio zacząłem tworzyć serię o błędach w typografii i w składzie tekstu na swoim profilu @designnnawigator na Instagramie.

Awangarda: z prochu powstała, w popiół obróci

Marcin Wicha
Kierunek zwiedzania

Tekst: Klaudia Hańderek

Spotkanie z najnowszą książką Marcina Wicha *Kierunek zwiedzania* okazało się dla mnie nad wyraz ciekawą i wymagającą przeprawą. Autor zdobył w 2018 Nagrodę Literacką Nike oraz Nagrodę Literacką Witolda Gombrowicza. Poprzeczka postawiona jest więc niezwykle wysoko, a mimo to po lekturze odnoszę wrażenie, że została ona kilkakrotnie przekroczona.

Pierwszym ogromnym zaskoczeniem jest okładka zaprojektowana przez Przemysława Dębowskiego. Książka oprawiona jest białym płótnem z wytłoczoną w nim czarną typografią i ikonografią, która w zaskakująco szybkim tempie wyciera się delikatnie pod palcami podczas czytania – może to pierwsza zagadka z wielu, którą poczęstował nas autor? Trwałość, a więc w dużej mierze efekt stopnia szacunku i czułości wkładanych w opiekę nad dziełem – podróż się rozpoczyna. Będzie ona długa, piękna i nieraz autor zagra nam na nosie. Nie jest to kolejna książka, w której czytelnicy krążą wokół jednego problemu jak ćmy wokół żarzącej żarówki, autor wymaga czujności, dociekliwości i przestrzeni na prze wartościowanie. Kilkakrotnie zadawałam sobie pytanie: o czym jest książka? – odpowiedzi jest nieskończenie wiele, a pytanie w tym przypadku wydaje się równie skomplikowane co: czym jest sztuka? Książka jest niekończącą się zagadką, która przy odpowiednim zaangażowaniu i dociekliwości stopniowo była przeze mnie krok po kroku odkrywana i rozgryzana. Było to niesamowicie piękne i równie trudne wyzwanie. Nie jest to lektura, przez którą przepływa się lekko, ciągle pojawiają się pytania, które odciągały mnie od tekstu i jednocześnie budziły we mnie detektywa. Autor jest wirtuozem formy literackiej, z każdą stroną sposób podania treści intryguje coraz mocniej. *Kierunek zwiedzania* dla mnie jest również na nowo opowiedzianą historią sztuki, historią kubizmu, awangardy, suprematyzmu, mimo nielicznych wyjątków stojących

zaciekle w opozycji do ówczesnie panujących władz. Historią o formie tak innowacyjnej, jakiej dotąd w literaturze jeszcze nie spotkaliśmy. Pod płätami kolejnych warstw okazuje się zbiorem egzystencjalnych pytań, udaną próbą projekcji przenikania się sztuki z rzeczywistością, a wreszcie odważnym definiowaniem tej sztuki na nowo. Zaszczepia ona bowiem w czytelniku optykę, która pozwala patrzeć na świat okiem autora, no właśnie: autora czy samego Kazimierza Malewicza? To pytanie do każdego z nas. Okiem, które dostrzega sztukę w codzienności, dostrzega to, o czym Marcin Wicha przypomina nam w każdej swojej książce – przedmioty nie zapominają. Krążą tylko w lesie dłoni, na przestrzeni wieków nabierając charakteru, ewoluując i redefiniując się.

Podczas lektury jesteśmy również świadkami rozważania na temat klasowości. Czy to, w jakiej rodzinie przychodzimy na świat, określa nasze przyszłe wybory, czy fakt przynależności do klasy robotniczej automatycznie buduje przed nami zasieki, które wpływają na osiągalność celów, wiarę w siebie, możliwość kreacji, dostęp do wiedzy, kultury, sztuki? Czy aparat państwowy jest sterem wyłącznie dla niektórych? Pytania stawiane w książce nie zdezaktualizowały się, uważam, że wręcz od czasu i miejsca, które opisywane są w książce, a więc drugiej połowy XIX i pierwszej połowy XX wieku na Ukrainie i w Rosji, pytania te przybrały na sile, nieustannie niesione na językach aktywistów, ludzi dotkniętych tymi podziałami i tych, którzy chcą być im wsparciem na drodze niesprawiedliwości i dysproporcji szans w zależności od przynależności do danej klasy społecznej. W tym miejscu chciałabym wszystkim osobom chcącym zgłębić temat klasizmu i trudności, z jakimi zmagają się mniejszości etniczne, religijne czy seksualne, polecić książkę *Powrót do Reims*. Autorem i pierwszoosobowym narratorem jest Didier



Eribon, który poddaje się autowiwisekcji, by przeanalizować drogę, jaką przebył, barykady, które przeskoczył i granice, które mimo ogromnego społecznego postępu nadal są nie-możliwe do obalenia dla grup społecznych wymienionych powyżej. Wracając do tematu głównego, jakim jest *Kierunek zwiedzania*, warto podkreślić, że nie jest to pozycja dla osób zainteresowanych wyłącznie twórczością Kazimierza Malewicz. To swoista encyklopedia życia gospodarczego, związków między sztuką a działalnością artystyczną i polityką. To kronika życia codziennego najpierw konserwatywnego i patriarchalnego Imperium Rosyjskiego, a następnie kroczącego w stronę totalitaryzmu i kultu jednostki komunistycznego ZSRR. Życie w konserwatywnym i przeważającej większości robotniczym społeczeństwie rodziło potrzeby odejścia od głównego nurtu, przełamania codzienności, dekonstrukcji banału fabrycznego życia. Codziennosc była nader szara, w ludziach budziła się potrzeba koloru, złamania formy. Doskonale obrazuje to opis dnia, w którym Malewicz pierwszy raz ujrzał w swoim życiu kolorową farbę: „Tego dnia sam chcę być farbą. Czuć tę farbę na sobie. Chcę się nią posmarować. Owinać. Zobaczyć ją całym ciałem, bez użycia oczu. Nie chcę być malarzem. Chcę być obrazem. Kolorem. Wszystkimi kolorami. Najlepiej królem kolorów w kolorowej szacie. Chcę mieć kolorowe skrzydła, zostawiać za sobą barwną smugę”.

Marcin Wicha nadaje słowom rytm – rytm, który albo czytelnika bez reszty porwie, albo odstręczy. Znaczenia bawią się tutaj w chowanego, zdziwienie na każdym kroku zaciekle walczy z ciekawością, a satysfakcja z odkrywania kolejnych faktów i odpowiedzi poprzez skrupulatne kroczenie drogą wyznaczoną przez autora zdaje się najbardziej dopełniającym elementem lektury. Jest to proza rewolucyjna, a język jej jest eksperymentalny; nagłe zwracanie się do czytelnika w pierw-

szej osobie, by kilka wersów niżej znów to skrócenie dystansu porzucić, uwodzenie słowem. Gdy *Kierunek zwiedzania* dobiega końca wszystkie porzucane elementy, romans biografii z reportażem i fikcją łączą się w doskonałą i najbardziej precyzyjną konstrukcję. Te zabiegi pretendują do miana hołdu autora składanego awangardzie i samemu Malewiczowi. Malarz, suprematysta, prekursor futuryzmu, za osobiste pryncypium przyjął sobie zerwanie wszelkich związków z uznaną za gorszą, konformistyczną i niepasującą do prawdziwego przedstawiciela awangardy sztuką akademicką i realistyczną dokładnie tak, jak Marcin Wicha zrywa z imperatywem klasycznej i dobrze nam wszystkim znanej prozy.

„Świat składa się z przypadkowych przedmiotów i obrazów. Rozsypanych liter. Możemy je ułożyć jak kawałki rozbitego samolotu, ale już nie ustalimy przyczyn katastrofy”.

Media. Dlaczego „nowe”?

Tekst: dr Ewa Kozłowska, Art. kw. I st.

Media, ich historia, kwestie definicji, nazewnictwa, wyodrębniane podziałów i ich kategorii, a także próba rozgraniczenia pod względem zasięgu i rodzaju wpływu na społeczeństwa, w momencie pojawienia się rzeczywistości wirtualnej i cyfrowej możliwości tworzenia, kodowania, zapisywania, przesyłania i archiwizowania informacji, wymogły na badaczach zastosowania pojęcia „nowych mediów”¹. Musimy przyjąć, że liniowa i bezpośrednia natura przepływu informacji (nadawca – komunikat – medium – odbiorca) to cecha przynależna bardziej mass mediom czy mediom „starym” i przypomina swoją architekturą proces wydawniczy czy działanie telefonu stacjonarnego. Nowe media są „nowe”, bo cechuje je inny sposób konfigurowania przepływu informacji. Tu proces komunikacji, ze względu na skomplikowany, wielowymiarowy, ulegający stałej reorganizacji – także przez możliwość rekonfigurowania sieci przesyłu – przypomina bardziej funkcjonowanie neuronu. System takich połączeń daje możliwość stałej rozbudowy, przyjmując wymiar „sieci złożonej z sieci” z możliwością zmiany i rozwoju całej architektury przekazu informacji, poprzez także zmiany w modelu połączeń, wymuszone przez rozwój technologii czy zmiany w organizacji społecznej użytkowników.

Dlaczego historyczne?

We wprowadzeniu² do swojej *Teorii mediów* Dieter Mersch bardzo pięknie określa „media” jako „pomiedzy”. To „pomiedzy” staje się przyczynkiem do tego, by sięgnąć do genealogii słowa „medium”. W łacinie odnajdziemy słowo *medium* – środek, *medius* – będący pomiędzy. Nie jest to zatem konkretny, namacalny środek, za pomocą którego coś otrzymujemy, ale coś, co pośredniczy, umożliwia „stanie się” przez pośredniczenie, zawiera się pomiędzy. Mersch³ powołuje się już na Arystotelesa, który twierdził, że *metaxu* (łacińskie tłumaczenie słowa to *medium*) stanowi „coś trzeciego”, co pośredniczy między okiem a przedmiotem w jego postrzeganiu, a zatem możemy to zinterpretować jako próbę opisu aktu komunikacji. U Platona pojawia się pojęcie *chora* jako „miejsce nieokreślone”. Jak

twierdzi Mersch, to właśnie jest źródło linii genealogicznej pojęcia mediów w czasach nowożytnych.

Potem pojawiają się takie pojęcia jak: *medium*, *fluid*, *eter*, *fantom*, którymi zajmował się Izaak Newton i czego istnienia XVII i XVIII wiek, ani poziom ówczesnej nauki (fizyki), nie potwierdzał, ani nie był w stanie obalić. Między innymi za sprawą badań prowadzonych nad optyką czy akustyką (techniki) w XVII wieku, coraz częściej pojawia się pojęcie mediów i jest ono utożsamiane z sensem funkcjonalnym, co poprzez połączenie z techniką wprowadza do języka francuskiego, niemieckiego czy angielskiego „medium” jako pojęcie słownikowe o zróżnicowanych konotacjach.

Poczynając od XVIII wieku, media rozumiane w kontekście estetycznym, zyskują negatywne zabarwienie, w czym utwierdza nas heglowska *Estetyka*, przypisująca temu pojęciu rolę katalizatora, który sam się nie objawia, ale wywołuje skutek. Ideały romantyzmu rozgraniczyły media w kontekście nauki o optyce, z jednej strony przypisując im cechy związane z widzeniem (światła), odbijania się i załamania promieni, z drugiej przypisywano im naturę magiczną, oszukiwania, iluzji, ukrywania w cieniu czy zmętnienia, powodującą zniekształcenie oglądanego obrazu. Takie potraktowanie mediów spowodowało także, iż możliwe stało się oddzielenie sztuki od techniki. A ten wymiar mediów nowych, optycznych, jeszcze długo jest podkreślany i kontynuowany, nawet wraz z rozwojem technik fotograficznych, gdzie mówimy przecież o „obrazie utajonym”.

Konsekwencją rozwoju techniki, zwłaszcza w XIX wieku, stało się przewartościowanie pojęć, z dotychczasowego połączenia sztuki i mediów w XX-wieczne połączenie mediów i techniki. Przyniósł to przełom obu wieków, za sprawą panoramy, dioramy, fotografii i filmu, fonografu, czy telefonu – okres nazwany później przez badaczy, w tym McLuhana, epoką elektroniczną. Briggs i Burke nawiązują do tego momentu w *Społecznej historii mediów* nazywając rozdział swej książki „Informacja, edukacja, rozrywka”.

Około 1833 roku za sprawą „penny press” – tanich druków ulotnych, reklamowych, graficznych czy czasami, zdobywającej wówczas popularność, fotografii – pojawia się pojęcie „mass mediów” i staje się jednym z przejawów nowoczesności i elementem wpływającym powszechnie na kulturę. Pierwsze dekady XX wieku przynoszą kolejną rekonfigurację pojęcia mediów masowych, a to za sprawą kina i radia. Przestaje się do nich zaliczać telegraf czy telefon.

Prawdziwa jednak rewolucja społeczna dokonała się za sprawą mediów tuż przed i po drugiej wojnie światowej, kiedy to media stają się powszechnym źródłem propagandy społecznej, w tym kulturalnej. Zmieniają się modele komunikacji społecznej za sprawą „wizualności” telewizji, mającej swoją genealogię w obrazowaniach wypracowanych przez otografię czy film i kino⁵. Co ciekawe, w żadnej z tych „epok” nie doszło do wyparcia czy zagarnięcia jednego medium przez drugie, co stało się późniejszym udziałem „ery Internetu”.

Wydarzenia światowe lat 60., 70. oraz następne dekady i rodzące się wówczas ruchy społeczne, w tym tendencje marksistowskie, próbujące zawładnąć mass media na potrzeby „robotniczo-proletariackie”, sprowokowały badaczy do rozszerzenia badań nad kulturą masową – czego dowodem może być ówczesny rozkwit teorii dotyczących komunikacji interpersonalnej, mającej wspomagać różne dziedziny życia, w tym reklamę czy telewizję (że przypomnimy tu pierwszą telewizyjną debatę kandydatów na prezydenta USA Richarda Nixona i Johna Kennedyego)⁶.

Bycie medialnym – czyli jakim?

Jeżeli zaryzykować stwierdzenie, że media to nasze „ulepszone środowisko życia”, a więc czynnik warunkujący, determinujący nasze codzienne poczynania, to „bycie medialnym” nabiera wymiaru podobnego do posiadania wrodzonych umiejętności, w rozumieniu: wrodzony talent do śpiewu, rysowania, szycia, gotowania... i podlega podobnym możliwościom kształtowania i rozwijania. Medialność jednostki zatem może być kwalifikowana do kategorii kompetencyjności i inteligentnego posługiwania się mediami, pozwalającymi na sprawne odbieranie i budowanie komunikatu werbalnego i wizualnego. A to wskazuje na potrzebę edukacji medialnej i uniknięcia zjawiska „mediotyzmu”⁷.

Zmiana podejścia

Podsumowując, możemy stwierdzić, że badacze, tak w przypadku komunikacji społecznej, jak teorii mediów, mieli do tej pory skłonność do postrzegania samego procesu budowania komunikatu i komunikowania w oderwaniu od mediów jako nośników informacji. W przypadku nowych mediów nie da się dokonać tak radykalnych podziałów. Współczesne media łączą w sobie niektóre cechy i możliwości wszystkich rodzajów

mediów, informacyjnych technologii czy treści (czego sztandarowym przykładem jest fotografia). Zacierają granice między twórcą a odbiorcą, twórcą a konsumentem treści medialnych, autorem i użytkownikiem systemów, twórcą a uczestnikiem kultury, między intymnością a kreowaniem i eksponowaniem własnego wizerunku. Pojawienie się w domenie naukowej medialogii, etnologii czy socjologii wizualnej opartej na badaniach obrazów fotograficznych wydaje się spełnieniem wizji McLuhana, także o nowym podejściu do edukowania „nowymi mediami”.

Nam pozostaje nieustająca refleksja i gotowość do ciągłych rozważań nad kwestią czy obraz, jako pierwotny obszar komunikowania, a współcześnie szczególnie fotografia, pozostawiają wokół siebie obszar, w którym wszystkie obrazowania (fotografie) są jednakowo ważne. A jeżeli nie, to dla kogo i w jakim stopniu? Bo jeśli zastosowanie kryterium symboliki treści wizualnych pozostawia nam pole do wyobraźni i możliwość nabrania dystansu do naszego jestestwa – co staje się „przestrzenią myśli” – to co z resztą obrazów „bezpośrednich”, wynikających z fascynacji działaniem, obrazów oczywistych w swej banalności, skłaniających nas raczej do nadinterpretacji i niebezpieczeństwa myślenia fałszywego⁸.

Źródła:

1. Por., Leah A. Lievrouw, *Media alternatywne i zaangażowanie społeczne*, PWN, Warszawa 2012, s. 15.
2. Dieter Mersch, *Teorie mediów*, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2010, s. 7.
3. Tamże, s. 19 i n.
4. Por., A. Briggs, P. Burke, *Spółeczna historia mediów. Od Gutenberga do Internetu*, PWN, Warszawa 2010, s. 243.
5. Tamże, s. 314.
6. Mark L. Knapp, Judith A. Hall, *Komunikacja niewerbalna w interakcjach międzyludzkich*, Astrum, Wrocław 2000, s. 52 i n.
7. [za:] Janusz Morbitzer, *Medialność – istotna cecha współczesnego ucznia*, <http://www.edunews.pl/edukacja-na-co-dzien/media-i-edukacja/2040-medialnosc-istotna-cecha-wspolczesnego-ucznia>, (dostęp: 9 października 2015). Pojęcie mediotyzmu wprowadził w roku 1973 dziennikarz, eseista, krytyk masowej kultury, absolwent prawa i romanistyki Mariusz Marian Czarniecki. Etymologicznie neologizm „mediotyzm” to anagram-skrótowiec od słów „idiota mediów”. Pojęcie to nie ma jednak zabarwienia obraźliwego – bazuje na starogreckim rozumieniu *idiotes*, oznaczającego „niespecjalistę”, „ignoranta”, a nie człowieka upośledzonego umysłowo.
8. Por., Jean-Jacques Wunenburger, *Filozofia obrazów, słowo/obraz/terytoria*, Gdańsk 2011, s. 215.

Magdalena Grudziński

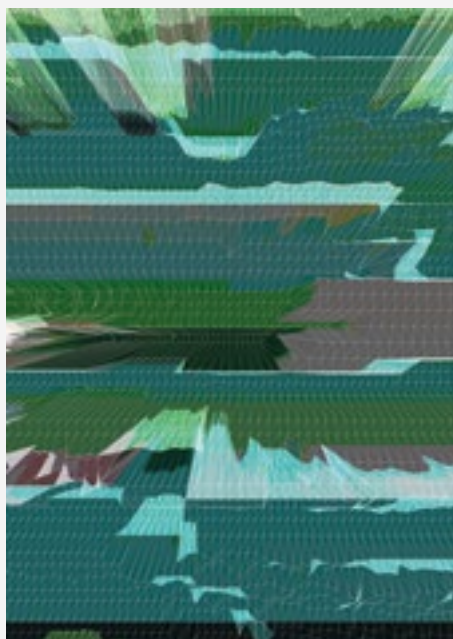
Margines błędu

Efekt przesunięcia znaczeniowego w cyklu grafik cyfrowych



Celem pracy dyplomowej było stworzenie cyklu grafik cyfrowych bazujących na podstawie posiadanych przeze mnie doświadczeń z całego okresu studiów w estetyce błędu, czyli tzw. glitch art, poruszających zagadnienie wyobcowania jednostki ze społeczeństwa przez uderzający w nią ciągły szum informacji płynących z Internetu. Projekt miał charakter osobisty i jest intymną wiwisekcją własnych stanów emocjonalnych. Wiodącą inspiracją do każdej z grafik były moje wewnętrzne przeżycia i to, jaki wpływ mają one na postrzeganie przeze mnie zarówno mojego najbliższego otoczenia, jak i świata.

Efektem końcowym jest cykl grafik w nurcie glitch art. Łączą one w sobie elementy przestrzeni, geometrii, jak i kolorystyki. Podstawą każdej z nich jest zrecyklingowana praca z wcześniejszych lat studiów, która uległa uszkodzeniu, w trakcie wyciągania pendrive'a na jednym z zajęć na uczelni. Jestem w pełni zadowolona z wykonanych zabiegów graficznych, prowadzących do stworzenia cyklu. Wyszłam poza swoją strefę komfortu, podejmując działania na pracach, które kilka lat wcześniej uznałam za zniszczone. Zrozumienie tego wszystkiego wymagało czasu i nakładów cierpliwości, przy próbach budowania efektów, ale dzięki mojej promotor zostałaam ukierunkowana na prawidłowy tor działania. To dzięki niej spojrzałam na uszkodzone grafiki jeszcze raz i rozpoczęłam nad nimi pracę, w programach do obróbki graficznej.





Zuzanna Grzegorzek, Patrycja Tucznio

Wyobrażenie jest kluczem

Seria fotografii oraz opracowanie projektu publikacji



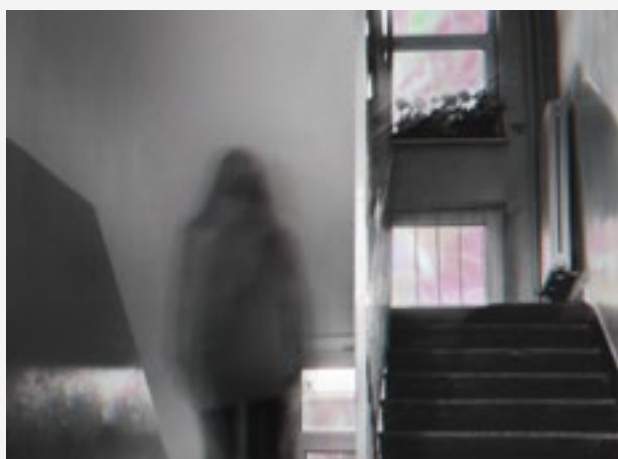
Celem projektu jest przedstawienie niecodziennej rzeczywistości oraz przybliżenie problemu, jakim jest zaburzenie dysocjacyjne osobowości (DID). Efektem końcowym jest seria czarno-białej fotografii oraz zapowiedź filmowa, które powstały na podstawie autorskiej narracji, ukazującej abstrakcyjną rzeczywistość osoby cierpiącej DID.



W każdej z powyższych realizacji dużą rolę odgrywa symbolika, będąca ściśle związana z zagadkowym charakterem fikcyjnej historii oraz różnymi sposobami jej zobrazowania. W skład projektu wchodzi również publikacja o formacie 20×24 centymetry, obejmująca wszystkie najważniejsze pojęcia i zagadnienia związane z DID. Publikacja została uzupełniona o zdjęcia przedstawiające w sposób artystyczny stany świadomości osoby dysocjacyjnej, wywołane działaniem choroby psychicznej.







Czy w świecie reklamy cyfrowej jest jeszcze miejsce na indywidualną kreatywność?

Tekst: Piotr Dzik

Refleksje dla projektantów

Pandemia znacząco przyspieszyła i zmodyfikowała marketingowe trendy, nie ulega już wątpliwości, że komunikacja firm z klientami przenosi się właściwie w całości do szeroko rozumianego Internetu. Tradycyjne media rzecz jasna, nadal istnieją, sprawdza się teza, że nowe rozwiązania nie eliminują starych, ale raczej je modyfikują, niemniej bez digitalu życie biznesowe już nie istnieje. Punktem wyjścia, środkiem ciężkości i modelem zarządzania jest sieć. I wydawałoby się, że w tym świecie „connectedness”, „on/off”, kustomizacji, personalizacji, Alexy i Cortany, big data, uczenia maszynowego, niemal religijnych homilii na temat konieczności pisanej z dużej litery „Artificial Intelligence” i powszechnego śledzenia (nie wiem czy wiecie, że jeśli sobie kupicie automatyczny odkurzacz Roomba w topowej wersji to będzie on filmował wasz dom właściwie bez przerwy i przysyłał dane na serwery firmy) jeszcze kreatywność na sens?

Teza

Nie, wszystko przejmą maszyny i AI. Uzasadnień jest mnóstwo. Po co jeszcze kreatywność, gdy cyfrowe giganty dysponują nieprzebranymi zbiorami danych, są w stanie udokumentować każdą chwilę naszego życia i w czasie rzeczywistym integrować dane z wszelkich możliwych źródeł, także w tzw. realu. Nosimy ze sobą smartfony (czyli wyposażone w kilkanaście czujników urządzenie śledzące), mamy na nich zainstalowane aplikacje z setkami trackerów. To się integruje z Internetem Rzeczy (Internet of Things), chociażby z czujnikami w różnych Fitbitach czy Mibandach. Systemy maszynowe równocześnie rozpoznają nasze twarze, korzystając z kamer w przestrzeni publicznej i z danymi płatniczymi z naszych kart, telefonów, zegarków (zastanowiliście się czasem dlaczego w Niemczech Streer View jest zakazany a płatności gotówką mile widziane?). Co więcej, nauczyliśmy algorytmy odczytywania naszych preferencji politycznych, orientacji seksualnej, ba nawet nanosekundowych emocji;

wątpiącym polecam wygooglowanie sobie „prof. Michał Kosiński” w Google Scholar. Gdzie tu miejsce na kreatywność? Zdigitalizowany i uogólniony system kapitalizmu nadzoru (Surveillance Capitalism), posługując się działającymi w tle algorytmami podsunie nam w najbardziej odpowiednim czasie i miejscu stosowną ofertę. O pustce w lodówce poinformuje podłączona do Internetu lodówka, Roomba poinformuje, że szykujemy imprezę. Dostaniemy na deskę rozdzielczą samochodu, lub – w ostateczności – na ekran telefonu – reklamę sklepu spożywczego, który, tak się akurat składa, jest za 500 metrów. I reklama nam powie „Skręć tutaj. I pamiętaj o białym winie”, ponieważ system wie, że zaprosiliśmy kogoś, kto pije tylko białe wino. Pomijając dość przerażające konsekwencje tej wizji, nie ma tu miejsca na kreatywność. Obraz ten jednak nie jest tak jasny i czysty jak zwykli głosić technokapłani solucjonizmu¹.

Antyteza

Jak we wszystkich obietnicach technologicznego raju, także i w tej rzeczywistość skrzeczy. Bliższe przyjrzenie się działalności Cambridge Analytica (tak, to ci od Trumpa i brexitu) pokazało, że ich algorytmy działają tak sobie. Ponad 2/3 projektów z zakresu IoT zakończyło się klęską. Android oraz iOS są cmentarzyskiem porzuconych aplikacji. Nadzór nad zachowaniami i analityka predykcyjna jest skażona pierwotnymi problemami z danymi wejściowymi. Pomijam już fakt, że amerykańskie programy policyjne typu „PredPol” (Predictive Policing) są po prostu rasistowskie². Opowiadana z lubością przez marketingowców anegdota dotyczy Apple – ich pierwotna wersja aplikacji do monitorowania stanu zdrowia nie przewidywała takiego, dość powszechnego wydarzenia, jak menstruacja. Po prostu zespół projektowy składał się z samych facetów. AI też nie do końca działa tak, jak nam się opowiada. Spora część inteligencji Alexy Amazona to ludzki zespół analityków siedzących gdzieś w Irlandii. Więcej – w opowiastkach dla ubogich duchem nie różni się pomiędzy „płytką” a „głębką” AI. Rozróżnienie jest

dość proste – płytka AI doskonale wykonuje specjalistyczne zadania, ale nie jest uniwersalna. Każdego (naprawdę każdego) z nas pokona program szachowy czy ten do gry w Go. Ale owe programy nie poprowadzą samochodu ani nie odróżnią musztardy od majonezu w sklepie. Oczywiście technologie nadzoru i kontroli, symulacji i – co pokazała pandemia – medyczne, rozwijają się szybko nad podziw, ale są to w zasadzie jedyne stale unowocześniane technologie naszej cywilizacji³. iPhone ma jedną (słownie: jedną) przełomową technologię – Gorilla Glass. Nasze cudowne „najki” są wykonywane na maszynach mających XIX-wieczny rodowód.

Synteza

Wydaje się, że w dziedzinie kreatywnej następuje stopniowa, meandrująca i nie do końca oczywista zmiana dotycząca autonomizacji i automatyzacji procesów powtarzalnych. Kompetencje, by tak rzec, mechaniczne, próbuje się, by tak rzec „odludzić”. Praca ludzka jest droga. Pozwolę sobie posłużyć się przykładem – na stronie Dealify można znaleźć choćby program RelayThat (skromne \$59), który przekłada klucz wizualny (big idea) na konkretne realizacje dopasowane do formatów display na stronach www, FB czy IG. Ćwiczenie, którym przez lata katowałem studentów czyli przeformatowanie z pionu na poziom czy na kwadrat przestaje mieć sens, przynajmniej w przypadku realizacji internetowych (a te, jak powiedziano wcześniej są najważniejsze). Ale – ktoś dalej tę „big idea” musi wymyślić. Musi ją ubrać w przekonującą ilustrację, dobrać kolory i fonty. Napisać scenariusz reklamy. Nawet w świecie Dynamic Ad Insertion ktoś tę reklamę musi wymyślić. Co oznacza, na koniec, że dobrze pisze ten, co dużo czyta. Dobrze kreuje ten czy ta, co dużo ogląda. I że liczyć się coraz bardziej będą pomysłowość, indywidualność, myślenie poza schematami. I, co może przerażać, ciągłe uczenie się.

Na zakończenie

To nie jest tekst naukowy, wyraża moje osobiste refleksje, nie jest to także żadna biblia e-marketingu (jak pompatycznie nazwało jedną ze swoich książek wydawnictwo Helion). Ale ponieważ zawsze powtarzam, że projektant musi być czytany to polecam, po polsku:

- Hannah Fry, *Hello World*, Wydawnictwo Literackie 2018
- Cathy O'Neill, *Broń matematycznej zagłady. Jak algorytmy zwiększają nierówności i zagrażają demokracji*, PWN 2017
- Andrew McStay, *Reklama cyfrowa – podręcznik*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego 2020
- Caroline Criado Perez, *Niewidzialne kobiety. Jak dane tworzą świat skrojony pod mężczyzn*, Karakter 2020
- Shosana Zuboff, *Wiek kapitalizmu inwigilacji*, Wyd. Zysk i S-ka 2020⁵



- Jak się uda zdobyć – dobry poradnik kreatywnego myślenia w marketingu: Philip Kotler, Fernando Tras de Bes, *Marketing lateralny*, PWE 2004
- Bo Bergstrom, *Komunikacja wizualna*, PWN 2009 (wydany po polsku skandynawski podręcznik do projektowania marketingowego).

Źródła:

1. Solucjonizm. Idea popularna w Dolinie Krzemowej, że każdy problem społeczny da się rozwiązać stosowną aplikacją. Więcej – wyguglować Evgeny Morozov.
2. Mają działać tak, że na podstawie danych z przeszłości mają przewidywać, gdzie w przyszłości przestępstwo jest bardziej prawdopodobne. Tak zgadliście, program wysłał patrol do etnicznego getta a nie na Harvard, chociaż w obu miejscach zużycie kokainy jest podobne.
3. Może jeszcze technologie materiałowe.
4. W telewizji cyfrowej można nadawać zindywidualizowane reklamy.
5. Niekoniecznie, ma ponad 700 stron drobnym drukiem, ale jak się ktoś zaważmie, to warto.

Anna Łebek

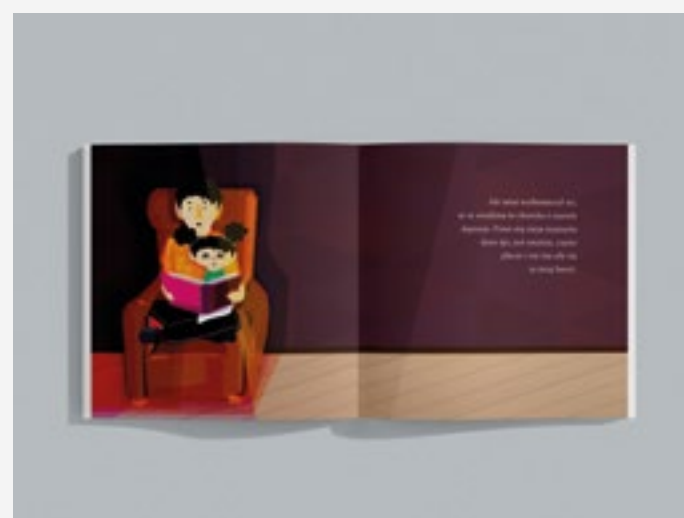
Jak opowiedzieć dziecku o chorobie i śmierci?

Zestaw serii wydawniczej dla dzieci



Projekt przedstawia serię trzech książeczek dla dzieci w wieku przedszkolnym (od 4 do 6 lat), poruszających tematy trudne i niecodzienne, takie jak choroba nowotworowa, śmierć i depresja jednego z członków rodziny. Praca ma na celu oswojenie dzieci z niecodziennymi sytuacjami rodzinnymi oraz pomoc rodzicom w rozmowach na te tematy. Ilustracje i teksty zawarte w publikacjach są autorskim poszukiwaniem odpowiedzi na pytanie jak przekazać w delikatny, ciekawy i zrozumiały sposób najmłodszym czym jest śmierć i choroba, jednocześnie ułatwiając rodzicom rozmowy na niecodzienne tematy.





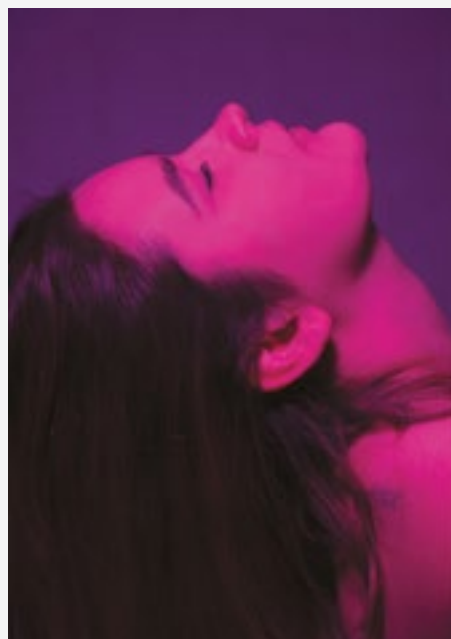
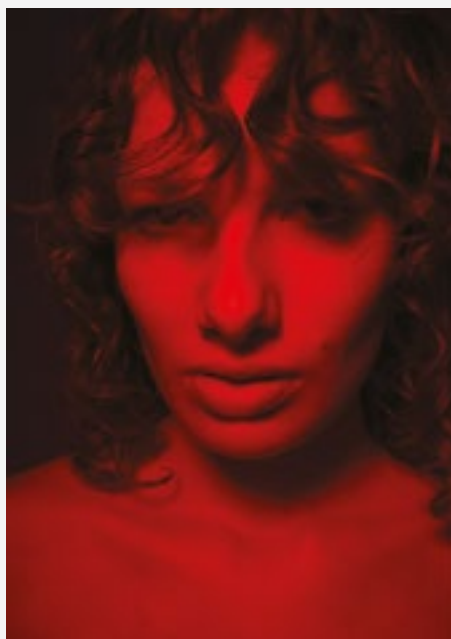
Karolina Mazur

Instalacja składająca się z cyklu fotografii portretowej w odniesieniu do zjawiska chromy

Instalacja, fotografia portretowa



Celem pracy było wykonanie serii fotografii portretowej, która posłużyła do przedstawienia wpływu kolorowego światła ledowego na zmianę odbioru instalacji. Przeprowadziłam cztery sesje zdjęciowe, na których analizowałam i testowałam różne kolory oświetlenia, aby dobrać je odpowiednio do typów urody modelek. Kolejne sesje pozwoliły mi ograniczyć się do węższych kadrów, prostych form i zrezygnować z dodatkowych elementów na zdjęciu, takich jak makijaż czy kolorowe ubrania. Następnym aspektem, tym razem technologicznym, było stworzenie filtra, który był nakładany na lampę studyjną, aby skutecznie uzyskać wybraną przeze mnie barwę światła. Postanowiłam wykorzystać popularną bibułę marszczoną oraz kolorowe nakładki zabezpieczające książki. Ostatecznie stwierdziłam, że ograniczę się do pięciu zestawów kolorystycznych idealnie dobranych do sylwetek dziewczyn występujących na zdjęciach.





Czego uczą książki dla dzieci, czyli kilka słów o ilustracji dla dzieci na przykładzie cyklu *Poczytaj mi mamo*

Tekst: Łukasz Malinowski, 7PGN, WSTI

Obchodzony 23 kwietnia Światowy Dzień Książki i Praw Autorskich to doskonały pretekst do dyskusji na temat literatury dla dzieci, ze szczególnym uwzględnieniem warstwy graficznej tych publikacji.

Od kilku lat odnotowuje się systematyczny wzrost ilości wydawanych tytułów. Według raportu – *Ruch Wydawniczy w Liczbach* wydanego przez Bibliotekę Narodową – w 2019 roku ukazało się 3261 nowych książek przeznaczonych dla dzieci poniżej 13. roku życia.

Oczywiście, przy tak dużej liczbie publikacji, nie wszystkie z nich mogą być na wysokim poziomie merytorycznym i graficznym. Wystarczy choćby spojrzeć na piętrzące się na wy-

stawkach przy pocztowych okienkach książkowe potworki, które smutno czekają, aż ktoś je kupi.

Na drugim biegunie znajdują się książki, które dzięki swej wysokiej jakości zarówno graficznej, jak i treściowej, cieszą się niegasnącą popularnością od wielu lat i ciągle doczekują się kolejnych wznowień i dodruków.

Przykładem takich książek, które już wpisały się na stałe do kanonu literatury dla dzieci, jest seria *Poczytaj mi mamo*. To licząca ponad 600 tytułów seria wydawnicza wydawnictwa Nasza Księgarnia, która od 1950 roku z niewielkimi przerwami ukazuje się aż do dziś. W 2010 roku doczekała się kolejnego wznowienia, tym razem w postaci książek zawierających po dziesięć tytułów. Założeniem programowym całej



serii było spełnianie funkcji wychowawczej oraz służenie wszechstronnemu rozwojowi najmłodszych.

Seria swoją ponadczasowość zawdzięcza wybitnym ilustracjom i tekstom. Do współpracy przy tworzeniu serii zapraszani byli najlepsi polscy graficy. Przytoczyć tu można takie nazwiska jak Zdzisław Byczak, Bohdan Butenko, Jerzy Flisak, Julitta Karwowska-Wnuczak, Hanna Krajnik, Edward Lutczyk, Krystyna Michałowska, Zbigniew Rychlicki, Wanda i Bogusław Orlińscy czy Halina Zakrzewska.

Jakie zalety płyną z czytania, oprócz podnoszenia poziomu wiedzy? Czego jeszcze mogą nauczyć książki dla dzieci? Spróbuję odpowiedzieć na te pytania, analizując kilka tytułów, które ukazały się we wspomnianej serii.

Czytanie rozwija słownictwo i wyobraźnię, uczy wyrażać myśli i emocje. Kształtują inteligencję emocjonalną. Przykładem może być książka *Niezwyczajne zdarzenie* Ryszarda Marka Grońskiego z ilustracjami Krystyny Michałowskiej. Jest to historia chłopca, który nie nosił czapki, dlatego wyrosły mu na głowie kwiaty. Cała seria podobnych niezwykłych zdarzeń, które spotykają chłopca rozpoczyna się od wrzucenia monety do automatu telefonicznego. Niezwykle barwne i momentami surrealistyczne ilustracje pobudzają wyobraźnię i zachęcają do kreowania własnych światów.

Książki, pokazując co jest dobre, a co złe, kształtują wrażliwość moralną. Przykładem tego może być opowiadanie *Bijacz* Małgorzaty Musierowicz z ilustracjami Zdzisława Byczaka. To historia pewnej klasy, w której pojawia się uczeń reagujący agresją na wszelkie spotykające go zdarzenia. Ta książka opowiada o agresji rówieśniczej i uczy jak sobie z nią radzić.

Charakterystyczna, zamaszysta kreska Byczaka doskonale przedstawia cechy charakteru dziecięcych bohaterów. Z powstałych portretów młody odbiorca bez problemu odczytuje emocje i znajduje analogie do swoich przeżyć i doświadczeń.

Treść książki często staje się pretekstem do rozmowy z rodzicami lub kolegami na istotne dla dziecka tematy. Przykładem takiej historii jest *Chcę mieć przyjaciela* Danuty Wawiłow z ilustracjami Zbigniewa Rychlickiego – twórcy wizerunku Misia Uszatka. Jest to historia Julki i jej poszukiwań prawdziwego przyjaciela. Ilustracje Rychlickiego w zachwycający sposób oddają klimat dziecięcej codzienności. Jego wyraziste ilustracje są pełne ciepła i sympatii do świata. Uczą młodych czytelników estetyki, wyrabiają smak artystyczny.

Ta tworząca zmysł estetyczny funkcja książek jest bardzo ważna z punktu widzenia projektanta graficznego. To, jak różnie może być rozumiane poczucie piękna, chciałbym pokazać na przykładzie trzech różnych okładek znanego chyba wszystkim utworu *Chory kotek* Stanisława Jachowicza. Pierwsza z nich z ilustracjami Marii Uszackiej ukazała się w 1979 roku w serii *Poczytaj mi mamo*. Pomimo upływu już ponad 40 lat



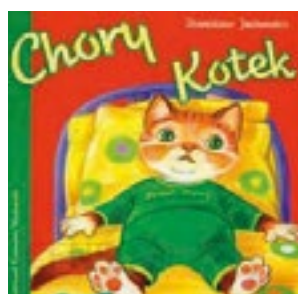
nadal zachwycają swoją formą i subtelnym poczuciem humoru, które doskonale uzupełniają opowiadaną historię.

Pozostałe dwa wydania są zdecydowanie młodsze, wydawnictwo Skrzat – rok 2011, Agencja Wydawnicza Liwona – rok 2007, nie przechodzą próby czasu. Nie zachwyca tu ani krzykliwy dobór kolorów, ani poziom artystyczny ilustracji, które sprawiają wrażenie przypadkowych, jedynie pozornie nawiązujących do treści.

Tworząc ilustracje do książek dla dzieci, warto pamiętać, jak ważną rolę pełnią one w rozwoju dziecka, a także jaka odpowiedzialność spada na nas grafików, którzy poprzez swoje ilustracje mogą kształtować gust i estetykę przyszłych pokoleń. Dobrze zaprojektowana graficznie książka nie traci na aktualności z upływem lat. Staje się mostem łączącym pokolenia.

Źródła:

1. <https://www.bn.org.pl/raporty-bn/ruch-wydawniczy-w-liczbach>
2. <https://www.przedszkole-w-przeclawiu.edu.pl/2018/03/rola-czytania-w-rozwoju-dziecka/>
3. <https://www.empik.com/poczytaj-mi-mamo-ksiega-trzecia-opracowanie-zbiorowe,p1137829878,ksiazka-p>
4. <https://www.empik.com/poczytaj-mi-mamo-ksiega-druga-opracowanie-zbiorowe,p1137830829,ksiazka-p>
5. <https://jarmila09.wordpress.com/2012/09/05/niezwykle-zdarzenie/>
6. <http://zbajkaprzezswiat.blogspot.com/2018/05/z-serii-poczytaj-mi-mamo-bijacz.html>
7. https://hobhouchin.rssing.com/chan-2213241/all_p4.html
8. <https://archiwum.allegro.pl/oferta/chory-kotek-stanislaw-jachowicz-poczytaj-mi-mamo-i7081472021.html>
9. https://www.znak.com.pl/ksiazka/chory-kotek-stanislaw-jachowicz-10964?utm_source=ceneo&utm_medium=referral
10. <https://www.empik.com/chory-kotek-jachowicz-stanislaw,prod11710127,ksiazka-p>



Sebastian Łysiak

Pamiętam czasy, gdy aula pękała w szwach. Oczywiście podczas zaliczeń, a nie wykładów... Słowo zdalnie kojarzyło się tylko z wymarzoną samochodziką z dzieciństwa lub co bardziej ambitnym studentom z przyszłą pracą dla jakiegoś start-up'u z doliny krzemowej. W kapciach. Z Bieszczad. Pamiętam przeglądy zaliczeniowe. Prawdopodobnie jedno z niewielu momentów, gdy mogliśmy zobaczyć prace kolegów z równoległych grup. Takie podglądactwo otwierało oczy. Poszerzało nasze horyzonty. Wszak dobrze wiedzieliśmy co „wyczarowali” znajomi z grupy, jednak jeśli dane zadanie/pracę mogliśmy zobaczyć nie w 25., a w ponad 100. wariacjach, przez nasze usta przetaczały się niejednokrotnie frazy typu „fajne, świetne”. Często przez zacisnięte zęby. Gdy dodamy do tego kolejne 100 prac studentów zaocznych, można było mieć wrażenie, że sporo nas omija. Po n-tym przypadku, gdy koleżanka z przeciwległej grupy, z teczką na ramieniu, na słowa „pokaż kotku, co masz w środku”, odchodziła szybkim krokiem, kto wie, czy nie w kierunku dziekanatu, stwierdziliśmy – basta! Na jednym ze spotkań Koła Projektowania Graficznego padł pomysł stworzenia magazynu prezentującego najlepsze prace studentów. Do tego dodaliśmy sekcję z bardziej ambitnymi studentami – tych nie brakowało. Fotografia, rysunek, identyfikacja wizualna czy webdesign to obszary, w których sporo z naszych studentów prezentowało naprawdę świetny poziom, jakiego nie powstydziliby się wieloletni praktycy. Artboard – nieśkromnie przyznam, że to właśnie z moich ust padła propozycja nazwy. O coś takiego nam chodziło. Niczym artboardy w Illustatorze, nasz Artboard miał pokazać szeroki przekrój twórczości studentów. Skłamałbym mówiąc, że była to lekka i przyjemna praca. Sama selekcja prac była ciężka. Nawet kilkukrotna filtracja, często doprowadzała nas do sytuacji, gdy naprawdę ciężko było coś odrzucić. Pamiętam, jak w czeluściach pewnych szuflad znaleźliśmy świetny rysunek. Nie był podpisany. Ktokolwiek widział, ktokolwiek wie... Szkoda, że wizerunki zaginionych publikuje się na kartonach po mleku jedynie za oceanem... Czas spędzony w redakcji wspominam naprawdę świetnie, chyba nawet lepiej, niż alibi na nieobecność na niektórych zajęciach. Po ośmiu latach od wydania pierwszego numeru często zdarza mi się podglądać kolejne wydania. Trochę ze łzą w oku. Kręćcie to dalej! PS Robiliśmy to przed ASP :P.

Miłosz Gierczak

Czas spędzony na WSTI wspominam naprawdę dobrze, choć niewiele brakowało, aby moja kariera obrała zupełnie inną ścieżkę. Cała historia rozpoczęła się od ukończenia liceum o profilu matematyczno-fizycznym oraz od niejasnego planu wykształcenia się na specjalistę od logistyki. Jak się zapewne domyślacie – niewiele było w tych planach artyzmu oraz kreatywności, które mimo ścisłego umysłu były mi naprawdę bliskie. Dlatego też zdecydowałem się wziąć udział w rekrutacji na kierunek Grafika i była to dobra decyzja. Brak wcześniejszej edukacji artystycznej w żaden sposób nie utrudniał mi uczęszczania na zajęcia, a nawet pozwolił mi bardziej poszerzyć swoje horyzonty. Ostatni rok studiów i wybór specjalności był kluczowy przed wejściem na rynek pracy. Moim głównym zainteresowaniem były gry video i chociaż wybrany przeze mnie kierunek był bardziej związany z projektowaniem graficznym 2D (reklama/wizerunek) niż game developmentem, kilka przedmiotów w dużym stopniu pomogło mi zrozumieć wiele kwestii dotyczących samej estetyki czy projektowania przestrzeni, co z powodzeniem wykorzystuję się w grach. Dodajmy do tego łatwy dostęp do kursów z blendera/maya i mamy przepis na sukces! Dzisiaj, po 5 latach, pracuję jako 3D environment/prop artist w jednym z czołowych studiów w Polsce tworząc gry multiplatformowe.

3D ARTIST

Portfolio: <https://sketchfab.com/miloszgierczak>

<https://www.cgtrader.com/miloszgierczak>

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/miloszgierczak>

Dominika Koszowska

Gdyby 10 lat temu ktoś powiedział mi, że będę doktorantką ASP nieźle bym się uśmieła. A jednak – życie lubi zaskakiwać. Prawie 10 lat temu w sierpniu wraz z moim mężem realizowałam sesję zdjęciową dla WSTI. Mąż robił zdjęcia, a ja byłam oświetleniowcem i stylistką. Zdziwiłam się, kiedy zobaczyłam sztalugę – moim niespełnionym marzeniem były studia na ASP, ale moi rodzice uważali, że zamiłowanie do rysunku, malarstwa i fotografii powinno pozostać hobby, a ja powinienam zdobyć konkretny zawód. Mówili, że jak pójdę na ASP to będę malowała obrazy na Stawowej (jak byłam nastolatką to właśnie na tej ulicy sprzedawano obrazy – podobnie jak przy bramie Floriańskiej w Krakowie). Więc rozpoczęłam studia na Politechnice, a po nich rozpoczęłam pracę w firmie zajmującej się klimatyzacją i wentylacją. Marzenia o artystycznej karierze porzuciłam – wtedy wydawało mi się, że na zawsze. Sztaluga na sesji przypomniła mi o moich dawnych pasjach. Gdy zobaczyłam plan zajęć wiedziałam, że to będą studia dla mnie – rzeźba, rysunek, malarstwo i fotografia – coś, co porzuciłam na kilkanaście lat i teraz mogłabym do tego powrócić. W tydzień przygotowałam portfolio i stawiałam się na egzaminie, a później, to co się wydarzyło dalej mnie samej wydaje się nieprawdopodobne. Miałam spore zaległości – ołówka, pędzla czy aparatu nie miałam w rękach od kilkunastu lat, ale ostro wzięłam się do pracy. Wspaniała kadra z ASP w Katowicach, która wykładała na Grafcie wspomagała konstruktywną krytyką oraz zachęcała do ćwiczeń. Początki były trudne i bardzo wymagające, ale włożona praca opłaciła się. Z każdym tygodniem moje prace stawały się lepsze technicznie. Na jednych z zajęć dr hab. Katarzyna Gawrych-Olender po zobaczeniu moich prac powiedziała – „Twoje prace są świetne, takie inne, niebanalne, powinnaś zacząć wysyłać je na konkursy – mają spore szanse na wygraną. Jeszcze tylko podciągniesz technikę, ale to się da wypracować i będzie idealnie”. I tak się zaczęło – mój pierwszy rysunek satyryczny wykonany właśnie na jej zajęciach zdobył nagrodę na Biennale Rysunku Satyrycznego dla zawodowców i studentów szkół plastycznych Tuba Satyrica i zawisł w Dworze Artusa w Toruniu. Również dr hab. Piotr Muschalik był zachwycony moimi zdjęciami i mówił bym wyciągnęła je z szuflady i pokazała światu. Ośmielona tymi zachętami zaczęłam wysyłać prace na inne konkursy. Od tego czasu zostałam laureatką



ponad 150 nagród i wyróżnień głównie w międzynarodowych konkursach a także zostałam ambasadorką SONY. Studia na WSTI pozwoliły mi uwierzyć w siebie, a wykładowcy pokazali mi drogę, którą powinnam obrać. Zaufałam im, włożyłam mnóstwo serca i pracy w rozwój i teraz realizuję doktorat. Gdyby nie studia na tej uczelni, nigdy nie byłabym w tym miejscu, w którym teraz jestem. Z przymrużeniem oka powiem, że moi rodzice mieli jednak trochę racji – podczas Tygodnia Nauki w Katowicach, kiedy uczelnie z woj. śląskiego wystawiały się na ulicy Mariackiej, ja wraz z trzema osobami reprezentowałyśmy WSTI i rysowałyśmy portrety przechodniów. Jedna z pań, która podobnie jak ja w młodości porzuciła artystyczne pasje, zapytała mnie co mnie skłoniło do ponownych studiów po tylu latach przerwy. Opowiedziałam jej o moich nastoletnich marzeniach i uwagach moich rodziców, że skończę malując obrazy na Stawowej oraz o tym, że dojrzałam do tego, by wrócić do swoich dawnych pasji. A ona odpowiedziała – no cóż, niewiele się pomylili, na Stawowej a na Mariackiej pani maluje :))))), po czym uśmiechnęła się i powiedziała, że może ona też powinna zrealizować swoje dawne marzenia i rozpocząć studia na WSTI.



[SYLWETKI ABSOLWENTÓW]*

Filip Płaczek

Pod koniec gimnazjum zastanawiamy się jaką szkołą średnią wybrać. Już na początku liceum lub technikum wybieramy studia – dla niektórych z nas w tym okresie życia jest to najtrudniejsza decyzja, jaką trzeba podjąć. Ostatnia szansa na to, by wybrać kierunek, który zdecyduje o naszej przyszłości – ale czy na pewno tak jest?

WSTI była moim wyborem, którego nigdy nie będę żałował. Ciężko mi uwierzyć w to, że moja przygoda z tą uczelnią dobiegła końca. Studentem WSTI byłem w latach 2016–2020. Zdecydowałem się na specjalizację UX Design. Cztery lata niesamowitej walki z moim własnym „ja” i próbą pobudzenia mojej kreatywności do działania. Dzięki wykładowcom oraz moim kolegom z grupy zawsze udawało mi się uzyskać satysfakcjonujący efekt. Razem z nimi zawsze walczyłem do ostatniej minuty z projektami. Wszystkie cenne poprawki i uwagi przydają mi się teraz w pracy, gdzie często mam do czynienia z podobnymi zagadnieniami.

Skąd pomysł na studiowanie? Właściwie to nigdy nie chciałem iść na studia. „Zmusiłem” się do tego podczas przeglądania ofert pracy. Wydawało mi się wtedy, że mam dość duże braki w niektórych programach graficznych – jednak rzeczywistość była inna. Po prostu zazdrościłem swoim znajomym ze szkoły średniej tego studenckiego życia :D – ja też chciałem je przeżyć. Plenery, wizyty w pubie, nowe znajomości – to wydawało mi się fantastycznie. No i udało się, dostałem się

na studia, a były to najbardziej intensywne lata w moim życiu :) Studiowałem niestacjonarnie i jednocześnie pracowałem, przez co ciężko było zgrać daty z innymi osobami z grupy, dlatego też na piwo umawialiśmy się dwa tygodnie do przodu, czasem trzy, by każdy mógł zaklepać sobie termin.

Jest wiele śmiesznych sytuacji z zajęć, czy wspólnych imprez. Jednak najbardziej w pamięci zostanie mi plener, na który wybraliśmy się razem z naszym super wykładowcą. Pomimo złej pogody i ciągłego deszczu miło spędziliśmy czas integrując się i ciężko pracując razem w chacie górskiej, która znajdowała się na szczycie jednej z gór, gdzie moje stare, rozpadające się Audi nie dało rady podjechać :(– ten samochód zapamiętał chyba każdy z naszej grupy :D.

Dzięki WSTI zdobyłem także cenne przyjaźnie, które mam nadzieję będą trwać wiecznie. Dyplom obroniłem w czerwcu 2020 roku. W tym roku przeprowadziłem się do Nederlandów, uważam, że to piękny kraj, który zauroczył mnie podczas wakacyjnej pracy. Liczę na to, że uda mi się tutaj osiedlić na stałe. Aktualnie pracuję jako grafik kreatywny w agencji pracy (jeśli chcesz uciec z Polski pisz do mnie :D). Stawia to przede mną duże wyzwania każdego dnia, ale przynajmniej nie jest nudno :). Docelowo chciałbym zacząć pracę na stanowisku UX/UI designera, jednak do tego będę potrzebował trochę czasu i więcej doświadczenia, ale na pewno przyda się wiedza, którą zdobyłem podczas studiów :).

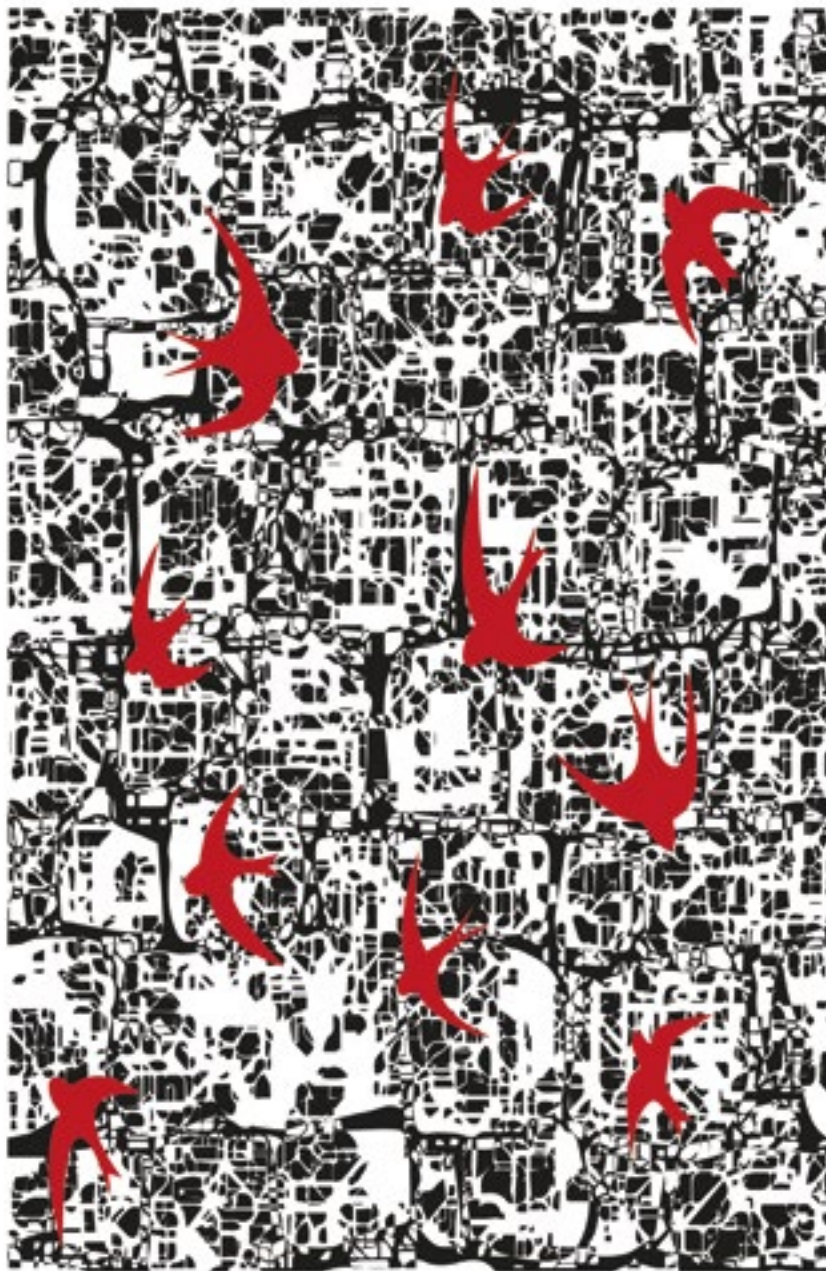


Marek Kular

Nie pamiętam, ktoś na początku studiów w WSTI zapytał mnie czego oczekuję po tych studiach. Oczekiwania miałem duże, i jak się potem okazało, wynikające z nieświadomości rzeczy. Co prawda w większości się ziściły, ale drogi, którymi do tego ziszczenia doszedłem, były zgoła inne. Już na pierwszym semestrze mieliśmy szczęście obcować ze świetnym nauczycielem, niestety krótko. Na pierwszych z nim zajęciach zostaliśmy sprowadzeni na ziemię. Początkowo byliśmy zszokowani, ale jak później wyszło, wcale nie było to takie złe. Powiedział nam, że ani on, ani nikt inny na tej uczelni, ani też na każdej innej, nie jest w stanie nauczyć nas czegokolwiek od początku, od zera. Jego zadaniem jest odgruzować i oszlifować to, co już umiemy, a potem pomóc nam odnaleźć siebie. Każdy z nas coś tam już sobą reprezentował i miał jako takie wyobrażenie i umiejętności wyrażania tego, co w nas drzemało. Nie zawsze jednak świadomie. On tego nie demolował, jak to zdarza się niektórym nauczycielom, lecz delikatnie i subtelnie, ale jakże skutecznie, prowadził nas w odpowiednim dla każdego z nas kierunku. Nowych dla nas rzeczy uczyliśmy się przeważnie sami i wzajemnie od siebie. Trochę to inaczej niż w LO, gdzie pani wszelkimi sposobami i na siłę starała się czegokolwiek „naumieć” każdego niemal ośla. Co tu dużo mówić: inaczej też, wiem co mówię, niż na uczelniach nieartystycznych.

Mieliśmy taki zwyczaj, że przed każdymi nowymi zajęciami „sprawdzaliśmy” w necie każdego nowego nauczyciela. Chcieliśmy wiedzieć, co sobą reprezentuje i czego możemy się od niego nauczyć. Stąd wiedzieliśmy, że niektórzy z nich to giganci i niezależnie od przydzielonej im funkcji, oni byli solą tej szkoły. Już więc na starcie każdy wiedział, że dany przedmiot mniej lub bardziej przypadnie nam do gustu. Oczywiście w ujęciu reprezentowanym przez danego nauczyciela.

Szybko mijały kolejne semestry, szybko minęły lata studiowania. Wielu z nas doświadczyło potem tego, czego doświadcza się zawsze po skończeniu szkoły każdego stopnia. Pęka skorupka, którą szkoła przez jakiś czas nas chroniła przed światem. I gołym tyłkiem, z hukiem, lądujemy na lodzie. Jeśli ktokolwiek z nas myślał, że po otrzymaniu dyplomu, wszędzie znajdziemy dobrze płatną pracę w świeżo zdobytym zawodzie, to boleśnie się teraz rozczarował. Znikomy procent z nas żyje z tego.



Ja nie pracuję w zawodzie. Mam to szczęście, że nie muszę. Chociaż czasem udaje mi się korzystać z wiedzy zdobytej na studiach. Czas studiów się dla mnie skończył, ale nadal się uczę. Biorę udział w wielu konkursach krajowych i zagranicznych. Na exlibris, na dowcip rysunkowy, na grafikę, na plakat, czasem na logo. Z jakim efektem? Wielokrotnie moje prace zakwalifikowano do wystaw pokonkursowych, ale „na pudle” jeszcze się nie znalazłem. To mnie weryfikuje.

Nowość Andrzeja Gołąbia, czyli pierwszy podręcznik, który faktycznie przeczytasz

Tekst: Marta Kołodziejczyk, 4BZG, WSTI

Wszem wobec i każdemu z osobna ogłaszam, że powstał podręcznik idealny: *Praktyczny poradnik poligraficzny. Procesy*, którego autorem jest Andrzej Gołąb, a wydawcą Helion. Już na wstępie zaznaczę, że jest to pozycja must-have każdego, kto zamierza się chociażby otrzeć o temat poligrafii czy szeroko pojętego DTP.

Autor, znany również pod pseudonimem Chochlik Drukarski¹ (jest to nazwa stworzonej przez niego inicjatywy edukacyjnej mającej na celu poszerzanie wiedzy na tematy związane z polografią), to arcymistrz procesów drukarskich i branży wydawniczej. Moje zaufanie zdobył, gdy przeczytałam jego poprzednią pozycję – *DTP od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem*², która pomogła mi polubić kilka przedmiotów na pierwszym roku studiów, oraz którą także serdecznie polecam.

Urzeczona pierwszą książką, aktywnie obserwowałam cały proces powstawania najnowszej pozycji od pomysłu, aż po przedsprzedaż, cicho narzekając, że zanim książka trafi w moje ręce, zdąży się skończyć ostatni semestr typografii. Moim zdaniem warto zaznaczyć, że podczas pisania autor często konsultował się z członkami grupy Chochlik Drukarski (do której można w każdej chwili dołączyć), zdawał relację z powstawania książki, zamieszczał jej fragmenty i ujawniał niektóre grafiki, co było bardzo cennym doświadczeniem, bo widziałam od samego początku, że będzie to podręcznik kultowy. Dodatkowo dawało to poczucie uczestnictwa w procesie tworzenia książki.

Pozycja ta, to swoisty przewodnik na drodze powstawania jakiegokolwiek publikacji, która ma ukazać się drukiem (i nie tylko). Jednym z założeń jest pomoc tym, którzy chcą spróbować sił w selfpublishingu, ale osobiście uważam, że książka ta oferuje o wiele, wiele więcej. Zaspokojenie potrzeb rynkowych, które w obecnych czasach wymagają od nas bycia wszechstronnym to jedno, ale wiedza, którą znajdziemy w *Poradniku* to także klasika gatunku i swoiste typograficzno-graficzne dobre wychowanie.

Ale zacznijmy od początku. Wbrew mądrościom i swoim własnym zasadom, zacznę od oceny książki po okładce. Przeczytałam już kilka komentarzy i zarzutów na ten temat, które mnie szczerze zaintrygowały. Spór toczy się właśnie o okładkę. Jest miękka. Solidna, porządna, ale miękka, a w zasadzie zintegrowana. I wiecie co? Moim zdaniem jest to przemyślany zabieg. Ma to być pozycja do regularnego otwierania, kartkowania i przeglądania. Półki w moim mieszkaniu uginają się od książek i poradników w pięknych twardych oprawach. Owszem, ich grzbiety prezentują się majestatycznie, ale co z tego, jeżeli rzadko do nich zaglądam, a jeszcze rzadziej ze sobą zabieram, bo są ciężkie, toporne i nieporęczne. Szkoda mi ich ruszać, no i powiedzmy sobie szczerze – trudno się je czyta. W przeciwieństwie do nich *Poradnik* miałam już chyba wszędzie: w pociągu, na uczelni, w ogrodzie i na kanapie. Leży koło mnie na biurku i cieszy swoją magentową okładką.

Przechodząc do treści, wydawałoby się, że nie ma sposobu na usystematyzowanie tak obszernego materiału, a jednak autor rozwiązał sprawę znakomicie. Pogodził masywne ilości informacji, tabeli, grafów, rysunków, grafik, zdjęć i screenshotów tworząc metodyczny odpowiednik najlepszej powieści. Spisy treści są przejrzyste, a klarowność zachowana w całej lekturze. W tej książce bez trudu odnajdziemy interesującą nas informację (co notabene uważam, nie powinno być atutem, a obowiązkiem tego typu podręcznika). Umiejętnie podzielone, logicznie oznaczone i mało obszerne, zsyntetyzowane akapity pozwalają na ekspresowe (sic!) odnalezienie potrzebnego fragmentu. Do tego nie pamiętam, czy widziałam pozycję tak bogato zilustrowaną, przy czym nie ulega wątpliwości fakt, że ilustracje te przekazują konkretną wiedzę, a nie upiększają treść. Tabele informacyjne wyczerpują zapotrzebowanie jakiegokolwiek składu, zdjęcia pokazują rzeczywistość, a grafy upraszczają rozumienie różnych procesów. Dla wzrokowców jest to spełnienie edukacyjnych marzeń.

Kolejnym aspektem, który zamierzam wychwalać pod niebiosa jest język, jakim posługuje się autor. Nie dość, że wszyst-



ko jest profesjonalnie i po mistrzowsku opisane, to podane zostaje w niesamowicie przystępny sposób, przyjemny do czytania i przyswajania. Wszystko kipi erudycją i doświadczeniem, jednocześnie bez użycia sztucznych i pompacyjnych podręcznikowych fraz. Autor wielokrotnie podkreśla, że jest to książka z wiedzą praktyczną i po jakiegokolwiek teoretyczne rozważania odsyła do literatury fachowej, którą również wymienia i aprobuje. Masa wyjaśnionych pojęć (często kłopotliwych i związanych z historią druku), rozwiązania problemów technicznych i technologicznych to tylko część ciekawych wtrąceń. W tekst wplecione są nienachalne anegdoty i dyskretnie, osobiste deklaracje, dzięki którym czuję się jakbym właśnie dyskutowała z panem Andrzejem przy dobrej herbacie, a nie czytała pozycję stricte uczelnianą. Literacka kurtuazja w pięknym stylu, niemniej jednak zalecam czytać fragmentami, dla lepszego przyswojenia treści i trzymać na biurku w pogotowiu.

Ta książka była pisana z miłością i z miłości do kunsztu poligrafii. Od początku studiów miałam przyjemność (i nieprzyjemność) przejrzeć całą masę mniej lub bardziej współczesnych poradników starających się wyjaśnić meandry składu, druku czy łamania. Wskazywały one jakiś kierunek, ale każda z tych pozycji była tylko subiektywnym drogowskazem, a nie dokładną mapą przełamującą tabu. Trzymając w rękach *Poradnik*, trzymamy komplet gotowych rozwiązań rozmaitych problemów na różne sposoby, wraz z wyjaśnieniem, czego kiedy używać, a od czego stronić. Jest to pełen pakiet rzetelnych informacji o możliwościach, plusach i minusach użycia programów, maszyn, technologii itp. Książka porusza zagadnienia z przeszłości i teraźniejszości, jednocześnie przygotowując czytelnika na przyszłość w temacie poligrafii.

Bez względu na to, czy chcemy zaznajomić się z całym procesem powstawania publikacji, czy interesuje nas tylko jego mały fragment, książka ta wyczerpuje temat każdego z etapów tworzenia pracy drukowanej. Jest to dobry sposób na usystematyzowanie lub uzupełnienie wiedzy i rozwianie wszelkich wątpliwości. Zachęcam do porzucenia dyletanckich

i losowych artykułów wyszukanych na szybko w Internecie, na rzecz tej genialnej pozycji. Patrząc pod kątem potrzeb studenta grafiki, zapewniam, że wiedza w niej zawarta jest więcej niż wystarczająca, by zyskać uznanie najbardziej wymagającego wykładowcy (z tego miejsca serdecznie pozdrawiam prowadzących na naszej uczelni, którzy rozbudzili we mnie kult tej całej dziedziny).

Nie mogę zignorować faktu, że owa książka jest pierwszym tomem planowanej serii trzech poradników, których wydanie zależy od sukcesu pierwszej pozycji. Dodatkowo podpowiem, że jeszcze w najbliższych dniach będzie ona do kupienia w promocyjnej, niestrasznej studenckim portfelom cenie. Jest dostępna w empiku³, na stronie wydawnictwa Helion⁴, a przede wszystkim na allegro⁵, o co skrupulatnie zadbał autor. Zachęcam też do dołączenia do facebookowej grupy Chochlik Drukarski⁶, na której pojawia się dużo ciekawych rozwiązań znanych i nieznanym problemom.

Niniejszym postuluję, o umieszczenie *Praktycznego poradnika poligraficznego. Procesy* w sylabusach naszej uczelni, bo nie wyobrażam sobie lepszej pozycji, która w tak obszerny, a jednocześnie przystępny sposób przeprowadza przez proces powstawania pozycji wydawniczej.

Źródła:

1. <https://chochlikdrukarski.com.pl/>
2. <https://allegro.pl/oferta/dtp-od-projektu-az-po-druk-o-wspolpracy-10090078398>
3. <https://www.empik.com/praktyczny-poradnik-poligraficzny-procesy-golab-andrzej,p1263492005,ksiazka-p>
4. <https://helion.pl/ksiazki/praktyczny-poradnik-poligraficzny-procesy-andrzej-golab,prpopo.htm#>
5. <https://allegro.pl/oferta/praktyczny-poradnik-poligraficzny-procesy-10491994846>
6. <https://www.facebook.com/profile.php?id=100063501159658>

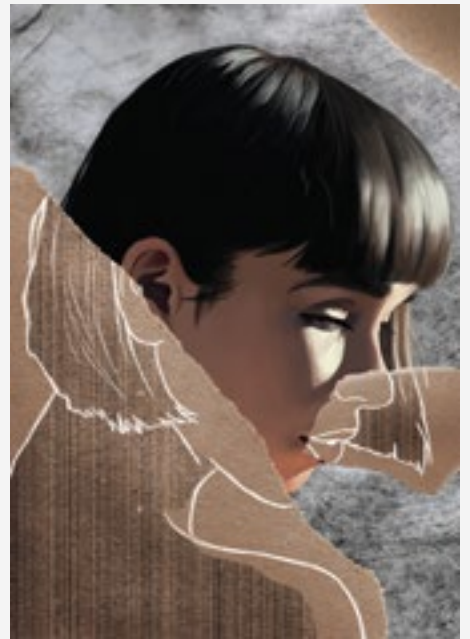
[PRACE STUDENTÓW] *



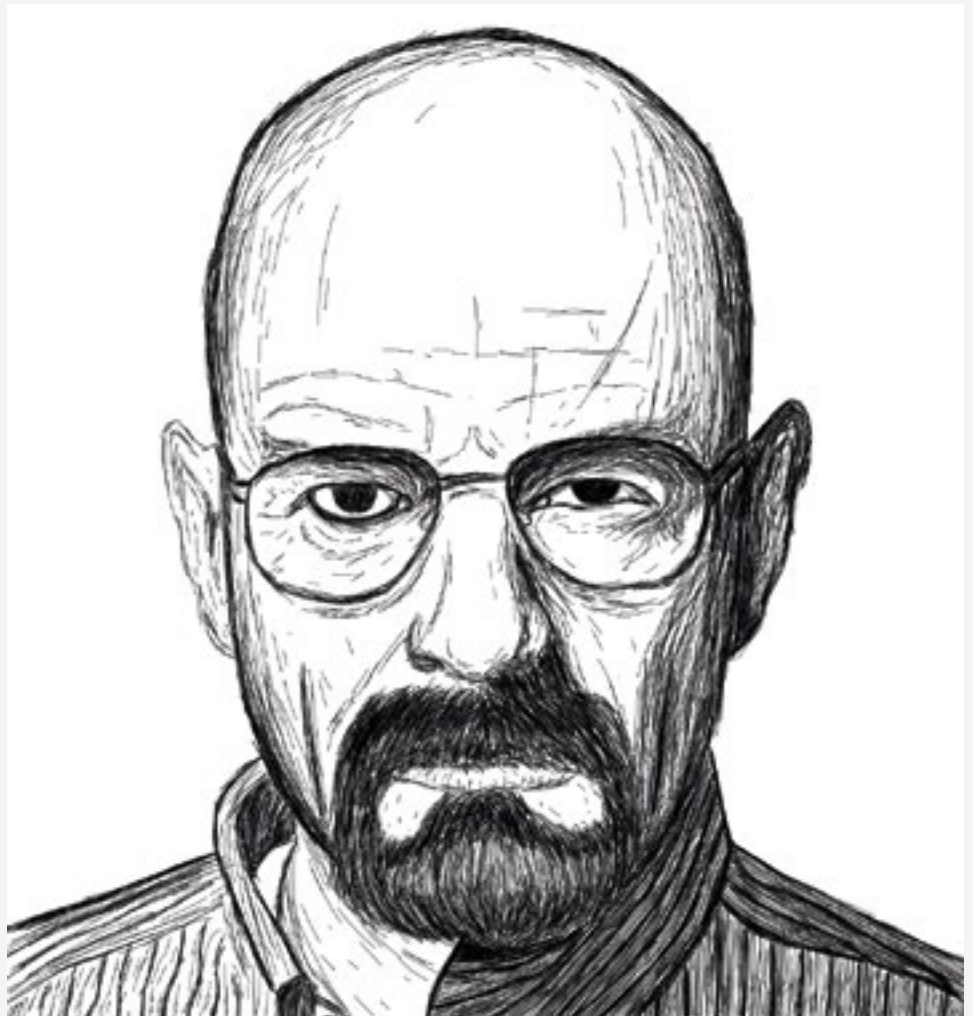
Klaudia Hańderek



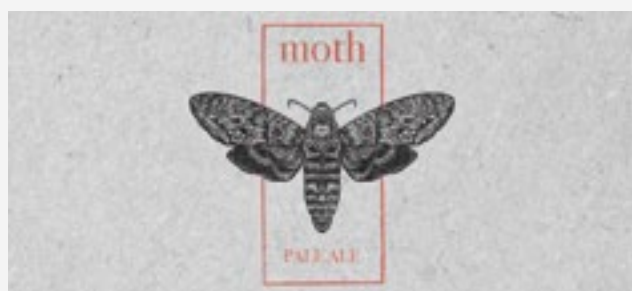
Wiktoria Stępień



Dominika Antosz



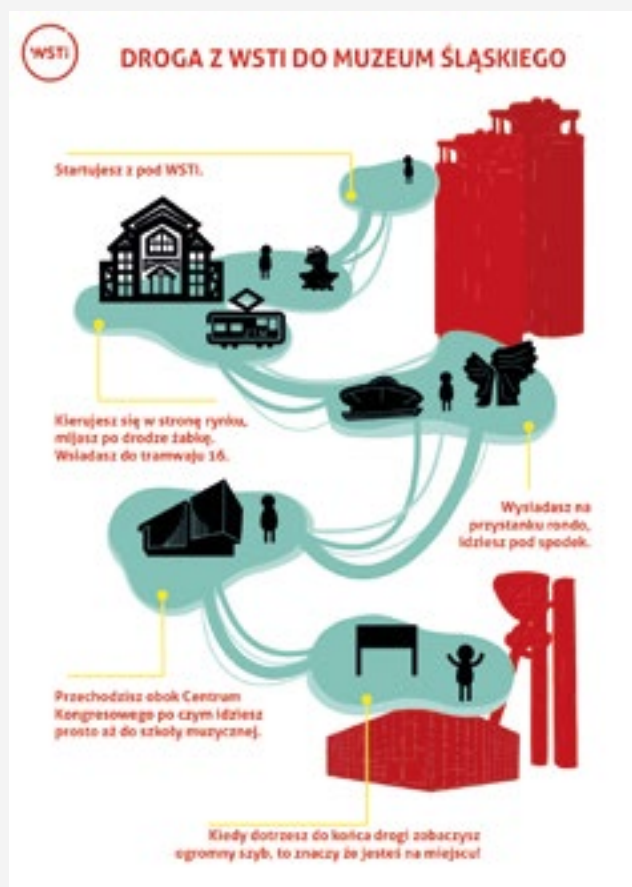
Patryk Baniak



Klaudia Hańderek



Sandra Sikora



Laura Hass



Gabriela Radwan



Kamilla Kurak





Ewa Pilarczyk



Klaudia Hańderek



Dawid Kin



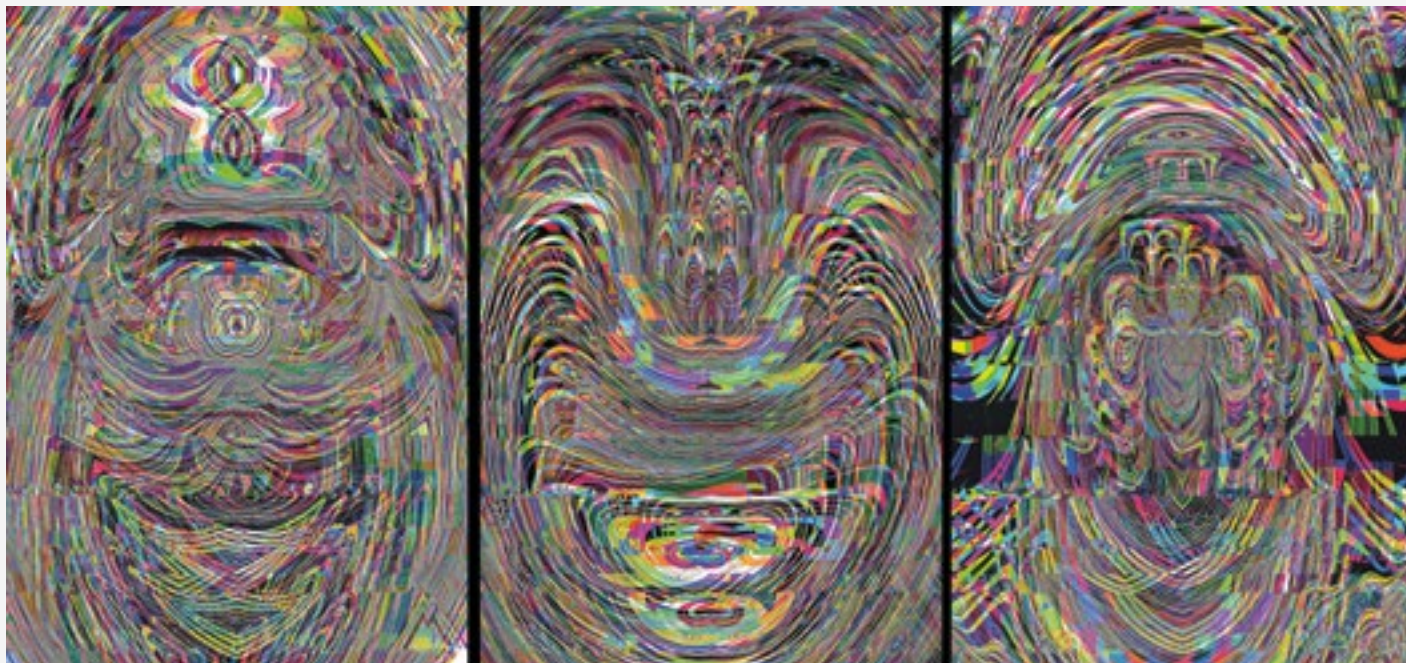
Dawid Kin



Ewa Pilarczyk



Mateusz Bartoszek



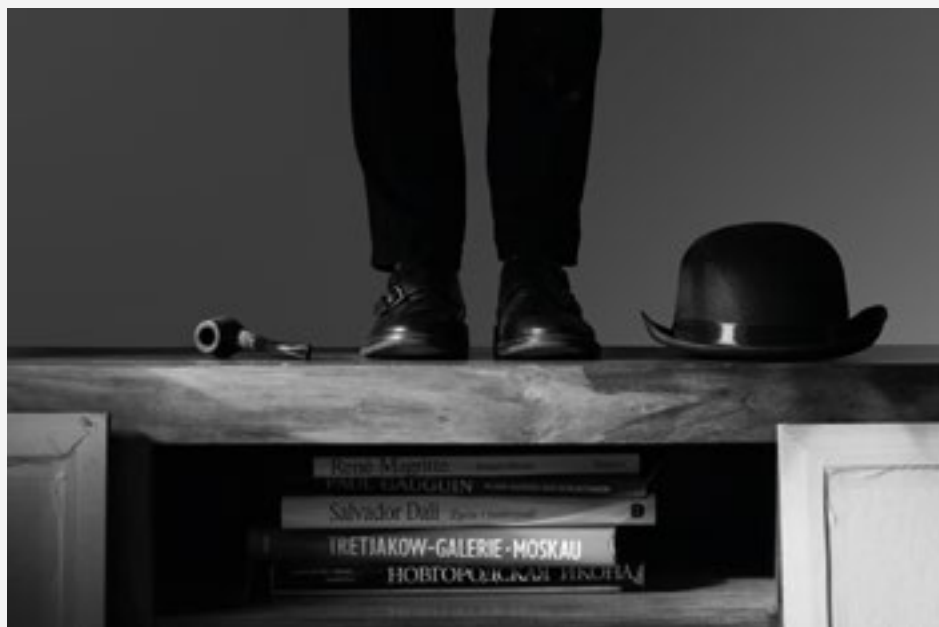
Patryk Kowalczyk



Michał Wac



Martyna Gniewek



Patryk Baniak



Laura Bandurska



Marta Kolodziejczyk



Kinga Gugala



Michał Wac



Dominik Włodek



Kinga Gugala



Kamil Kupczyk



Patryk Kowalczyk



Maria Ignatowicz

Człowiek o wielu zainteresowaniach – Jacek Durski

Pytania: Karolina Pytel oraz Agnieszka Gawlińska
Odpowiedzi: Jacek Durski

Bardzo cieszymy się, że możemy z Panem przeprowadzić ten wywiad. Jest Pan bardzo barwną i interesującą osobą, która w swoim życiu osiągnęła już wiele. Chciałybyśmy pogratulować Pańskiego sukcesu ostatniej edycji konkursu „Wystaw się w CSW”. Skąd pomysł na temat przewodni Pańskiej pracy i realizację?

„Strefa relaksu” – jest projektem długoterminowym. Tematem są miejsca wypoczynku pod blokiem, w podwórzu kamienicy czy za familokiem. Miejscem stworzonym przez mieszkańców z tego, co było pod ręką. Z tego, co zbywało, z poczuciem własnej estetyki. Pierwotnie były to pojedyncze fotografie. Głównie z Katowic. Robiąc kolejne zdjęcia, zacząłem wyłapywać pewne cechy wspólne. I tak powstał cykl składający się dziś z ponad 50 prac.

Świat się zmienił wszystko się zmienia. Jak obecna sytuacja epidemiologiczna wpłynęła na Pana spojrzenie przez obiektyw?

Dla mnie w ogóle. Może dlatego, że na dzień dzisiejszy, moimi głównymi tematami fotograficznymi są architektura oraz wspomniane „Strefy relaksu”. Jeśli chodzi o COVID – budynków wirus nie rusza, ba, powstają nowe. Natomiast lockdown sprzyjał tworzeniu kolejnych „miejscówek” wokół domu. No i powstawały. Natomiast trzeba pamiętać, że fotograf to nie tylko osoba fotografująca, to też osoba oglądająca fotografie innych twórców. Minusem było to, że sporo wystaw odbyło się tylko online – a to nie jest to samo. Z drugiej strony, zaistniała sytuacja wymusiła na instytucjach kultury nowe sposoby dotarcia do widza. Pojawiły się interaktywne wystawy, wernisaże online, spotkania z autorami prac, panele dyskusyjne etc. Przez co mogłem uczestniczyć w wydarzeniach, z których zwykle musiałbym zrezygnować ze względu na brak czasu lub zbyt dużą odległość.

Kojarzony jest Pan wśród studentów bardziej z językami kodowania stron internetowych. To skąd narodziła się miłość do fotografii?

Jestem informatykiem. W liceum pracuję jako nauczyciel in-

formatyki. Na WSTI pracuję od 2007 roku jako wykładowca-informatyk. W ostatnich latach głównie prowadzę zajęcia Projektowanie serwisów internetowych. Więc nie powinno dziwić, że tak jestem kojarzony. Fotografiją interesuję się od dzieciństwa. Pierwszym aparatem była Smiena 8. Fajny aparat z szerokokątnym obiektywem. Nie do zniszczenia. Pierwszą lustrzanką był Zenit E. Też mam go do dzisiaj. Później kolejne Zenity, a potem już świat cyfrowy. Będąc w szkole średniej, zaaranżowałem sobie w domu ciemnię. Wieczorami kuchnia była moja. Przez lata fotografowałem, fotografowałem i fotografowałem. Będąc już dojrzałym facetem doszedłem do wniosku, że chcę wejść na wyższy poziom. No i skończyłem Akademię Fotografii w Krakowie.

Odbijając piłeczkę. Skoro fotografia jest pasją od dzieciństwa to skąd pomysł na zajmowanie się informatyką i projektowaniem stron?

Jako informatyk nie od razu tworzyłem strony internetowe. Moje początki przygody z informatyką sięgają czasów, kiedy nie było jeszcze Internetu. Przynajmniej takiego, z którego dziś korzystamy. Na początku pisałem programy komercyjne do obsługi firm, księgowości i zarządzania czasem w przedsiębiorstwie. Później zainteresowałem się grafiką komputerową. Fotografia cały czas była gdzieś obok. Jako pasja. Siłą rzeczy te dwa światy, informatyka i fotografia, zaczęły się na siebie nachodzić. Po drodze, po skończeniu studiów, przez parę lat prowadziłem firmę reklamową.

To nie chciałby Pan uczyć innych osób fotografii, tak jak właśnie kodowania lub informatyki?

Uczę. W liceum. Prowadzę zajęcia z fotografii w klasach medialnych i artystycznych. Od kilkunastu lat prowadzę też kółko fotograficzne. Między innymi pokazuję uczniom, jak się robi zdjęcia lustrzanką. Także w trybie manualnym. Jak te zdjęcia można poprawić w programach graficznych. Między wierszami przemycam informacje o kompozycji, temacie zdjęcia... Pokazuję klasyków fotografii. Jeśli pytacie o zajęcia na uczelni – nie wiem, czy czułbym się na tyle kompetentny.



Oprócz projektowania stron www wiemy, że naucza Pan w liceum informatyki, ale także miał Pan przygodę jako egzaminator w OKE Jaworzno. Czy mógłby Pan rozwinąć ten temat? Przygoda to mało powiedziane. W 2000 roku zostałem poproszony przez OKE w Jaworznie o współpracę z Centralną Komisją Egzaminacyjną. Chodziło o organizację egzaminu maturalnego z informatyki. W zamierzonych czasach – 2002 rok i Grunwald to dla Was mniej więcej ten sam okres – powstała idea „nowej matury”. Czyli wystandaryzowane egzaminy w całej Polsce, dla wszystkich uczniów. Była to totalna rewolucja. Zwłaszcza w przedmiotach takich jak informatyka. Proszono mnie o tworzenie i standaryzowanie zadań, recenzowanie informatorów maturalnych. Jestem jednym z kilkunastu w Polsce tak zwanych egzaminatorów zerowych. To znaczy, że mam uprawnienia do szkolenia egzaminatorów maturalnych z informatyki. W X LO im. I.J. Paderewskiego w Katowicach szkoliliśmy egzaminatorów na nasze województwo. To w „paderewie” przez długie lata był ośrodek egzaminacyjny z informatyki dla naszego województwa.

Z tego co jeszcze wiemy to jest Pan współautorem książek dotyczących matury z informatyki.

Tak. Wraz z kolegą, w 2005 przygotowaliśmy zbiór zadań maturalnych. Jedyny przez te wszystkie lata na rynku. Ale to już historia.





Mamy fotografię, strony www, informatykę w liceum w pakiecie z egzaminami maturalnymi i jeszcze do tego dochodzą poradniki w obsłudze programu CorelDRAW. Dlaczego akurat ten program i grafika wektorowa? Dlaczego grafika wektorowa?

To konsekwencja ciągu zdarzeń – firma reklamowa, praca dydaktyczna w liceum, publikacja zbioru zadań. Wydawnictwo, które wydało zbiór zadań, poprosiło mnie o napisanie przystępnego podręcznika z ćwiczeniami programu CorelDRAW. Później stworzyłem stronę z ćwiczeniami. Wykorzystywaną także na zajęciach w szkołach. Prawda Pani Karolino? Dziś nie mam czasu jej rozwijać, ale skoro się komuś przydaje, to niech sobie działa. Wracając do pytania – dlaczego CorelDRAW? Pierwsze kroki w grafice wektorowej robiłem na studiach. To był Corel 3. Później była piątka, szóstka i kolejna wersja. W Polsce, w mniejszych firmach (także reklamowych) CorelDRAW jest bardzo popularny ze względów finansowych. Zresztą – zwolennicy Corela twierdzą, że CorelDRAW jest najlepszy, zwolennicy Ilustratora będą mówić, że Ilustrator. Nie wnikając w szczegóły, obie strony mają jakieś racje. Ale i tak najważniejsze jest to, co chce się narysować. Narzędzie jest rzeczą wtórną. Dam taki przykład. Lata temu, tu na uczelni, realizowany był projekt modułowy. Studenci uczyli się obsługi kilku programów graficznych. Jedna grupa zaczynała od Ilustratora, druga od CorelDRAW. Po kilku tygodniach uczestni-

cy projektu zamienili się programami. Obie grupy były niezadowolone. Obie uważały, że ten nowy, drugi program jest nieintuicyjny.

Czyli w sumie można podciągnąć to pod genezę Durscy rysują?
Trochę tak. Zważywszy na to, że ojciec był plastykiem – wieloletnim członkiem Związku Polskich Artystów Plastyków w Katowicach.

Czy jest Pan aktywny zawodowo? Czy dalej prowadzi Pan swoją firmę?

Jestem aktywny zawodowo. Na różnych frontach jednocześnie. Ale jeśli Pani pyta o firmę reklamową to już nie. Zajmuję się dziś innymi rzeczami. Dla mnie ciekawszymi.

To w takim razie pamięta Pan jakąś najśmieszniejszą sytuację, która wydarzyła się Panu z klientami?

Robiliśmy między innymi reklamy świetlne. Takie w kasetonach z aluminium, pleksi i wycinanymi ploterem z folii samoprzylepnej wzorami. Pewnego ranka pod firmą stała czerwona Corvette na niemieckich blachach. W tylnej szybie amerykańska flaga. Klakson w stylu Yankee Doodle. Wsiadał specyficzny facet. ABS. Biznesmen, tzw. polski Niemiec. Przedstawia się. Mówi, że przejął lokal, nad którym wisi kaseton re-



klamowy z tabliczką z namierzeniami na nas jako wykonawcy. Chce, byśmy wymienili same napisy. I tu zaczyna wymieniać, co musi się znaleźć na 2 m² – automat do darta (cały), dwóch zawodników wrestlingu stukających się kufłami. Jeden miał być czarnoskóry, drugi biały. Jeden z nich w bandance z amerykańskiej flagi. Obaj przeżący muskuły. Do tego pitbull – tu wyciąga zdjęcie swojego psa. Na koniec napis szwabachą „Bistro u ...”. Pomyślałem „to się nie dzieje”. Powiedziałem „nie mam wolnych terminów”. On ma czas. Otwiera za 3 miesiące. Myślę, zrażę go ceną – „musiałbym robić po godzinach, więc cena byłaby podwójna”. Pyta ile ta reklama kosztowała poprzedniego właściciela. Podaję całościową kwotę z kasetonem i montażem. Nie zdążyłem powiedzieć ile kosztowały same naklejki, a on „dobra, może być”. Powtórzyłem kwotę i uściśliłem, że mówiłem „razy dwa”. Zaakceptował... Jezus Maria. OK, niech będzie. Pierwsze co zrobiłem po zamontowaniu nowej reklamy, to urwałem tabliczkę z nazwą naszej firmy.

Przedstawiając te wszystkie zainteresowania i obowiązki obok siebie nasuwa się zasadnicze pytanie. Jak Pan łączy to wszystko ze sobą, aby mieć jeszcze czas dla rodziny?

To jest proste. Podam taki przykład. Trochę z czasów analogowych. Babcia, będąc w sanatorium, wysła kartkę do wnuczka. Idzie na pocztę. Wybiera pocztówkę. Wraca do pokoju. Szuka czegoś do pisania. Wyszukuje adres w notesie. Wypisuje kartkę cyzelując każde słowo. Ubiera się i ponownie idzie na pocztę, by wysłać kartkę. Wnuczek wysła kartkę do babci z wakacji. Wysła, jeśli pamięta adres. Podchodzi do



kiosku. Kupuje pierwszą, lepszą kartkę. Pożycza od kioskarki długopis. Píše „Pozdrowienia z wakacji. Wnuczek”. Wrzuca kartkę do napotkanej po drodze skrzynki. Wniosek. Jak człowiek ma mało zajęć, to musi sobie czas czymś wypełnić. Jak ma dużo spraw do załatwienia, to sobie je tak poukłada, aby wszystko pykło.

Widzimy, śledząc Pana w różnych social mediach, że bardzo dużo Pan podróżuje. Jakaś odrębna pasja, hobby?

To nie hobby. To jest przyjemne spędzenie czasu. Bardzo lubimy z małżonką i synem jeździć, zwiedzać, oglądać. Doświadczać emocji, ludzi, potraw. Poszerzać swoje horyzonty. Ile się człowiek napatrzy, tyle będzie miał w głowie. Tego nikt mu nie odbierze. Jeśli tylko siedzi w domu i nie wychyla nosa poza swój ogródek, to w najlepszym wypadku wyrzeźbi sobie strefę relaksu – ze starych opon.

Gdyby miał Pan odwiedzić jakieś miejsce ze swojej głowy, jakąś krainę, to jak ona by wyglądała?

Marzy mi się poznać świat starożytnych Inków. Intryguje mnie zarówno pod względem architektonicznym, jak i kulturowym. Jako przestrzeń, jako krajobrazy. Na razie, niestety, poza moim zasięgiem.

To tak na sam koniec kreatywna piątka, czyli jak Pan się opisze w 5 słowach?

Informatyk, fotograf, ciekawy świata i ludzi.

Dziękujemy za rozmowę.



STUDIA INŻYNIERSKIE

INFORMATYKA

- Inżynieria oprogramowania
- Technologie internetowe i sieci komputerowe
- Mechatronika i robotyka
- Grafika komputerowa i budowa multimedialnych serwisów internetowych
- Marketing internetowy

STUDIA LICENCJACKIE

GRAFIKA

- Projektowanie graficzne
- Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej
- UX Design - projektowanie użyteczności
- Multimedia

STUDIA MAGISTERSKIE

INFORMATYKA

- Inżynieria oprogramowania
- Bezpieczeństwo sieci i systemów teleinformatycznych

STUDIA

PODYPLOMOWE

- Wirtualizacja systemów informatycznych w oparciu o MS Hyper-V oraz VMware vSphere
- Systemy wymiany informacji w oparciu o MS Exchange, MS Sharepoint oraz Postfix
- Administracja siecią komputerową CISCO / Microsoft / GNU/Linux
- Fotografia i cyfrowa edycja obrazu
- AutoCAD – projektowanie w środowisku 2D i 3D
- Animacja 3D i cyfrowa edycja wideo w grafice reklamowej
- Komputerowa grafika wydawnicza i reklamowa

