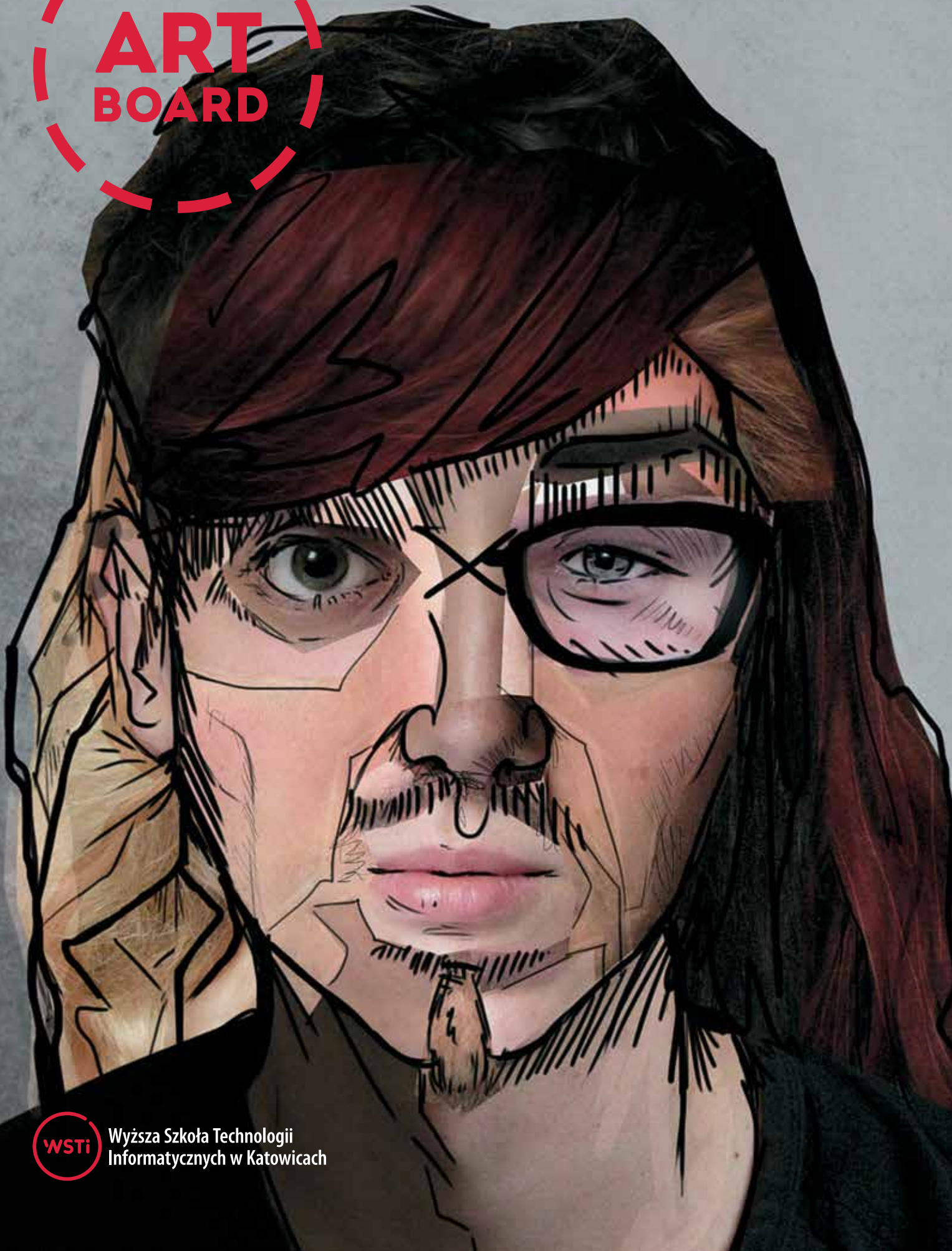


+

ART
BOARD



CZEŚĆ!

Cieszymy się, że po raz drugi możemy Was powitać na łamach naszego magazynu studentów kreatywnych WSTI. Jego pierwsze wydanie zostało ocenione bardzo pozytywnie. Usłyszeliśmy wiele komplementów i wyrazów wsparcia, zarówno ze strony studentów, wykładowców, jak i innych czytelników. Nasza publikacja pojawiła się w Katowicach (m.in. w pubach przy Mariackiej), Gliwicach, czy Mysłowicach, a wersja online dotarła do rzeszy odbiorców na całym świecie.

W drugim numerze staraliśmy się przede wszystkim ulepszyć magazyn, nie zmieniając jednocześnie zasadniczej idei, która przyświeca naszej wspólnej pracy. Chcemy aby *Artboard* służył przede wszystkim prezentacji dorobku projektowego studentów WSTI, zarówno w gronie studenckim i poza nim. Jesteśmy przekonani, że prace prezentowane na łamach *Artboard* staną się dla Was zachętą do rozwijania ulubionych technik. Staraliśmy się zawrzeć jak najwięcej różnorodnych prac, tak by każdy znalazł coś inspirującego dla siebie.

Teksty zamieszczone w drugim numerze *Artboard* prezentują pozauczelniane przestrzenie aktywności, w których studenci WSTI, także przyszli inżynierowie, dają upust swej kreatywności.

Ciesząc się z tego, że pierwszy numer magazynu zyskał Waszą przychylną uwagę możemy Was zapewnić, że będziemy z zapałem pracować nad tym, by stał się on cykliczną inicjatywą. Jest w nas naprawdę sporo chęci, ale to nie oznacza, że nie potrzebujemy wsparcia. Bardzo potrzebujemy.

Dlatego też gorąco zachęcamy do zasilenia naszego zespołu i współtworzenia kolejnego wydania magazynu. To dużo pracy, ale przede wszystkim sporo przyjemności i satysfakcji. Jeśli chcecie je poczuć, zapraszamy. Właśnie zaczęliśmy przygotowania do wydania numeru trzeciego, w których możecie uczestniczyć.

Grupa *Artboard*

W ŚRODKU:

- 4 Njusy
- 6 Do poczytania
- 7 Sylwetka wykładowcy: dr Dawid Korzekwa
- 10 Wywiad + Praktyki pod lupą
- 15 Ambitni z WSTI
- 28 Felieton: Honka Honka
- 29 Z zajęć WSTI
- 41 Na dokładkę
- 44 Koła naukowe WSTI
- 47 Felieton + Zabawki przyszłego inżyniera
- 49 Wywiad + dr inż. Jarosław Karcewicz
- 51 Konkurs
- 53 WSTI

Magazyn tworzą:

GRUPA ARTBOARD w składzie:

mgr Marcin Kasperek, Daria Andraczko, Leszek Buława, Sebastian Łysiak, Marta Mandat, Łukasz Ociepka, Dagmara Szpiech

REDAKTOR ZE STRONY WSTI:

mgr Joanna Wesołowska

PRACA NA OKŁADCE:

Katarzyna Matusik, *Społeczność odbita w jednej twarzy*

WSPÓŁPRACA:

Miłosz Gierczak, Monika Janowska, Dominika Koszowska, Piotr Kowalczyk, Natalia Kisielewska, Kamil Napora, Sonia Sobczyk, Iwona Oberman, Czesław Siudak, Andrzej Skoczyński, Marcin Sordyl, Dawid Stojanowski

WYDAWCA:

Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych w Katowicach
www.wsti.pl

DRUK:

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

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 redakcji za korektę i pomoc w wydaniu magazynu.

KONTAKT Z NAMI:

artboard.wsti@gmail.com

[facebook.com / pokazwszystkim](https://facebook.com/pokazwszystkim)





INFOSTR@DA WSTI

Już od września zapraszamy uczniów i nauczycieli szkół ponadgimnazjalnych do udziału w kolejnej edycji bezpłatnego cyklu edukacyjnego „INFOSTR@DA WSTI”.

Wiele osób, uczestniczących w tegorocznej ósmej edycji połączyło już technologicznego bakcyła. Wielu zachwyciło się magią montażu, spróbowało animacji, czy poznało podstawowe zasady kompozycji i projektowania. Śmiałkowie, którym w duszy gra próbowali malowania, rysowania i profesjonalnego fotografowania. Wszystkich uczestników dotychczasowych spotkań INFOSTR@DY serdecznie pozdrawiamy i zachęcamy do udziału w kolejnej edycji.

Jeśli i Ty chcesz poznać fascynujący świat grafiki i informatyki, zajrzyj na serwis internetowy INFOSTR@DY i wybierz spotkanie lub warsztat dla siebie. **JW**

- www.wsti.pl
- www.infostrada.wsti.pl



Turniej robotów z LEGO Mindstorms

Podsumowując serię warsztatów z robotyki prowadzoną w ramach cyklu edukacyjnego INFOSTR@DA WSTI na terenie szkół ponadgimnazjalnych zaprosiliśmy drużyny uczniowskie do udziału w I Międzyszkolnym Turnieju Konstruowania i Programowania Robotów LEGO Mindstorms.

Turniej prowadził Dawid Stojanowski, student kierunku Informatyka WSTI, pasjonat LEGO-robotów. Zwycięską drużyną okazali się uczniowie z Zespołu Szkół Łączności w Gliwicach. Zawody odbywały się w dwóch kategoriach: zapasy SUGO i wyścigi LEGO-robotów po torze. Współzawodnictwo stworzyło doskonałą okazję do kreatywnego zbudowania i zaprogramowania „autonomicznie” działającej maszyny z klocków LEGO. Zarówno dla uczniów, jak i opiekunów, seria warsztatów prowadzona przez Dawida, a także podsumowujący ją turniej na nowo przypomnieli zabawy klockami znane z dzieciństwa. Dzięki LEGO na dobre wspólnie postawiliśmy pierwsze kroki w świecie robotyki i programowania.

Niebawem znowu uczestniczyć będziemy w wielkiej konstrukcyjnej zabawie organizowanej przez WSTI. **JW**

- www.wsti.pl



Duchy przemysłu

Gorąco zachęcamy do obejrzenia cyklu wystaw fotograficznych autorstwa Marka Stańczyka pt. „Duchy przemysłu”. Wystawom patronuje WSTI. Prezentowane są m.in. w bytomskim BCK-u, Zabrze, Warszawie i Katowicach.

Autor wystaw, student kierunku Grafika WSTI, to miłośnik i wierny fotograficzny i filmowy dokumentalista architektury przemysłowej Śląska, laureat konkursów fotograficznych i filmowych w kraju i za granicą, stypendysta Ministra Kultury (2011) i Marszałka Województwa Śląskiego w Katowicach (2008). Przez ostatnie 15 lat Marek poszukiwał i wiernie dokumentował ślady postindustrialnych przemian dostrzegalnych w przestrzeni Śląska i w tym czasie zgromadził unikalne materiały, które opracowuje w formie video-art lub prezentacji fotograficznych w cyklach zatytułowanych „Made in Silesia” oraz „Duchy przemysłu”.

Jeśli chcesz zobaczyć nieistniejący już krajobraz ginącego Śląska uwieczniony w ascetycznej fotografii czy metaforycznym filmie, odwiedź wystawę lub obejrzyj prace publikowane w Internecie pod pseudonimem „fredmentor”. **JW**

- youtube.com/user/fredmentor



Logo na pięćdziesięciolecie GieKSy

Wszystkich sympatyków GieKSy, pasjonatów projektowania brandingowego i każdego, kto miał ochotę powalczyć o 1000 zł nagrody oraz dodatkowe 1000 zł stypendium na naukę w WSTI, zaprosiliśmy do udziału w jednoetapowym, otwartym, ogólnopolskim konkursie na projekt czytelny i rozpoznawalny logo obchodów 50-lecia GKS Katowice. Konkurs organizował GKS „GieKSa” Katowice S.A., a Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych w Katowicach partnerowała akcji.

Podstawowymi kryteriami oceny logo były: funkcjonalność, użyteczność, czytelność komunikatu, innowacyjność, pomysłowość, walory estetyczne i łatwość konwersji na różne media. Konkurs adresowano do profesjonalnych projektantów i firm projektowych oraz studentów kierunków projektowych. Autorem zwycięskiego projektu jest Piotr Depta. Więcej informacji o akcji i zwycięskie logo zobaczyć można na profilu Facebook GieKSy i WSTI Katowice. **JW**

- facebook.com/GKS.Katowice
- facebook.com/WSTIKatowice



Konferencja „Technologie IT XXI wieku”

23 maja w siedzibie WSTI odbyła się I Ogólnopolska Konferencja Studentcka pt. „Technologie IT XXI wieku – ujęcie interdyscyplinarne”.

Upowszechnienie wiedzy z zakresu nowoczesnych technologii oraz powiązań informatyki z dyscyplinami pokrewnymi, a przede wszystkim wymiana doświadczeń i integracja środowiska studenckiego stanowiły cel tego przedsięwzięcia.

Podczas konferencji, którą patronatem naukowym objął prof. dr hab. inż. Jan Piecha, referaty wygłosili reprezentanci Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych w Katowicach, Uniwersytetu Śląskiego, Wyższej Szkoły Humanitas, Instytucji Kultury Katowice-Miasto Ogródów, a także uczniowie IV Liceum w Sosnowcu.

Wśród licznie zgromadzonego audytorium pojawili się studenci kierunków informatycznych, artystycznych, biznesowych, prawniczych i pokrewnych z katowickich uczelni, a także młodzież ze szkół ponadgimnazjalnych zainteresowana nowoczesnymi technologiami.

Relacja z konferencji oraz abstrakty wygłoszonych referatów publikowane są na poniższej stronie internetowej. **JW**

- www.wsti.pl/konferencja-it



WSTI na światowym finale Intel Extreme Masters 2014

Podczas tegorocznego światowego finału Intel Extreme Masters 2014, w którym uczestniczyło także WSTI, mieliśmy okazję całkowicie zanurzyć się w wirtualną rzeczywistość, organizując rozgrywkę w *Half Life 2* w trybie multiplayer z użyciem okularów Oculus Rift. Sterowanie po planszy i strzelanie odbywało się za pomocą kontrolera zamocowanego w plastikowej broni symulującej klasycznego „gana”.

Dzięki współpracy z VRGames, WSTI jako jedyne i pierwsze podczas IEM-owego święta dostarczyło rzeszom graczy zgromadzonych w Spodku niecodziennego doświadczenia wspólnej zabawy z użyciem technologicznych gadżetów rzadko dostępnych w Polsce. Dziękujemy za zainteresowanie i wspólnie spędzone chwile wszystkim, którzy odwiedzili stoisko WSTI w tych dniach.

Film, zdjęcia i relacja z wydarzenia dostępne na stronie www.wsti.pl w zakładce „Aktualności”. **JW**

- www.wsti.pl

DO POCZYTANIA*



Logo Design Love

David Airey
Wydawnictwo: Helion
Liczba stron: 216

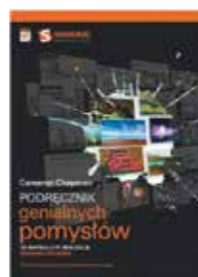
Pozycja ta powinna być obowiązkową lekturą dla każdego grafika zajmującego się kreowaniem marki. Przybliży czytelnikowi znaczenie identyfikacji wizualnej. Po co nam rebranding? Jak wygląda sam proces projektowania? Jak wycenić projekt? Jak nie pozwolić sobie na „wypalenie”? Prosty językiem opisuje przykłady projektowania logo znanych marek. Wciąga i inspiruje. **DA**



DTP. Od projektu aż po druk.

O współpracy grafika z drukarzem
Andrzej Gołąb
Wydawnictwo: Helion
Liczba stron: 256

Przygoda z DTP zaczyna się już od przygotowania projektu graficznego zgodnego z zasadami druku. O ile z samym projektowaniem nie mamy zasadniczych problemów, o tyle prawidłowe przygotowanie plików do druku często wzbudza wiele wątpliwości. „Czy odpowiednio zdefiniowany format?”, „Czy kolory w druku oddadzą to co widoczne na monitorze?”, „Czy wybrać papier matowy czy błysk?”, „Czy font się nie rozsypie?”. Wiele podobnych wątpliwości rozwieje pozycja pt. *DTP. Od projektu aż po druk*. Dzięki tej lekturze będziesz bardziej świadomie przygotowywać projekty do druku i żaden „chochlik drukarski” niczym Cię już nie zaskoczy! Połączenie wesołych ilustracji, przejrzystej szaty graficznej i – co najważniejsze – prosto, a czasem zabawnie zaprezentowanych przykładów rozwiązywania typowych problemów projektanta współpracującego z drukarzem, pomoże „odchochlikować” kwestie DTP. Pozycja obowiązkowa! **DA**



Podręcznik genialnych pomysłów

Cameron Chapman
Wydawnictwo: Helion
Liczba stron: 408

Blokada twórcza? Brak weny? Nie wiesz, od czego zacząć przy danym projekcie? Podpowiadamy: zainspiruj się! *Podręcznik genialnych pomysłów* Smashing Magazine to wystawna uczta dla oka. Znajdziesz w niej inspiracje bezpośrednie i abstrakcyjne, podpowiedzi przydatne projektantom i fotografom. Dla nasycenia umysłu, w książce znajdują się również lekkie teksty przybliżające najważniejsze pojęcia, podpowiadające jak znaleźć natchnienie w życiu codziennym. Publikacja naprawdę godna polecenia! **DA**

SYLWETKA WYKŁADOWCY*

dr Dawid Korzekwa

Rozmawia Sonia Sobczyk

Sonia Sobczyk: Panie Doktorze, muszę zacząć od na pozór zwyczajnego pytania – „design”, „dizajn”, czy też po prostu „projektowanie”?

dr Dawid Korzekwa: Słowo „design” jakoś łatwiej się „implementuje” na rynek, nie tylko w Polsce. „Product design”, „graphic design”, „design 2D”, „design 3D”, „web design”... Mówimy „design” i oznacza to tak naprawdę „projektowanie” odpowiednio: produktu, projektowanie graficzne, projektowanie 2D i 3D... Możemy mówić nawet o „designie usług” czy też „projektowaniu usług”. W Polsce, kiedy mówi się „design”, to najczęściej myśli się o produkcie, czyli o „product design”, a „design” i „projektowanie” to to samo. Design to bardzo szerokie pojęcie, możemy projektować: wnętrza, architekturę, produkty, tkaniny, grafikę wydawniczą (w tym książki), czasopisma, broszury, katalogi, strony internetowe, identyfikację wizualną, kroje pism, logotypy, etc. Gdy mówimy „design”, to tak naprawdę mówimy o wszystkim, co jest związane z projektowaniem na poziomie projektowania użytkowego. Tak naprawdę nie lubię tylko jak piszą „dizajn”, dla mnie to prawdziwy koszmar.

Panie Doktorze, mamy rozmawiać o projektowaniu graficznym. Dziś słowo „projektowanie”, rozumiane jako konieczność, a także umiejętność rozpoznawania i nazywania potrzeb, wymaga – oprócz specjalistycznego przygotowania – także daleko idącej współpracy ze specjalistami z innych dziedzin na poziomie tzw. *researchu*. Dobry projekt graficzny to nie tylko pomysł wizualny, ale pomysł z zaprojektowaną interakcją. Nic nie funkcjonuje w oderwaniu od kontekstu, rzeczywistości. Dobry projekt wymaga czasu i skupienia, a tymczasem w środowisku biznesowym – ale też przy realizacji zamówień publicznych – coraz częściej mamy do czynienia z czymś, co nazywane jest „projektem wstępnym”, w dorozumieniu „projektem darmowym”. Czy istnieje coś takiego jak „projekt wstępny”, który projektanta „nic nie kosztuje”?

„Projekt wstępny” to kluczowa wartość projektu, to dopracowany pomysł na całość, tylko częściowo pokazany – jak w przypadku złożonych realizacji związanych z przygotowaniem projektu na wiele różnych nośników. „Projekt wstępny” to przecież projekt docelowy, kompletny od strony merytorycznej, wizualnej. Każde opracowanie projektu wstępnego wiąże się z analizą danych, poszukiwaniem rozwiązań, ze świadomym zastosowaniem tych, a nie innych środków



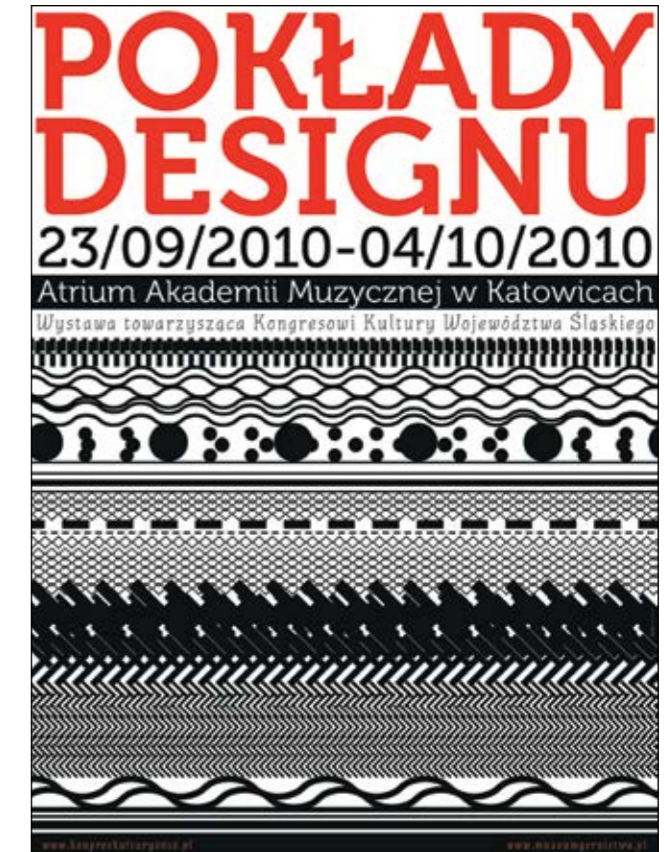
wyrazu, z opracowaniem adekwatnej formy. Trudno więc mówić o czymś takim, jak „darmowy projekt wstępny” albo wychodzić z założenia, że „projekt wstępny” nic nie kosztuje projektanta. Dobre projektowanie polega na zadawaniu pytań i poszukiwaniu odpowiedzi. Projektowanie to kreowanie rzeczywistości, która ma wpływ na naszą psychikę, stan naszego umysłu. Tzw. *free pitching* niszczy jakość projektowania. Projektować, robić zdjęcia czy filmy może dziś każdy. Nie ma komórki bez aparatu fotograficznego, każdy może robić zdjęcia, tylko nie każdy jest dobrym fotografem. → →

Grafik-projektant, doktor sztuk plastycznych, adiunkt w Katedrze Projektowania Graficznego ASP w Katowicach, wykładowca WSTI w Katowicach, Prezes Stowarzyszenia Twórców Grafiki Użytkowej STGU (od 2007); Stypendyista Ministra Kultury (2005); Dyrektor artystyczny magazynu literackiego *Kursywa* (2004–2007); Dyrektor artystyczny miesięcznika *Drogi* oraz kwartalnika *Obiekty Inżynierskie* (od 2008); Dyrektor kreatywny miesięcznika *BE Magazyn* (od 2013); Komisarz Międzynarodowego Biennale Studenckiej Grafiki Projektowej AGRAFA (2006–2009). Specjalizuje się w projektowaniu prasowym, książce, identyfikacji wizualnej i plakacie.

→ **Wybrane wystawy:** wystawa prac członków STGU Pokłady Designu, Akademia Muzyczna, Katowice (2010); wystawa Design for freedom freedom in design, Galeria 8, Tokyo (2011); Dialogue Design/Dizajn Dialogu, Muzeum Sztuki Współczesnej; Design for freedom freedom in design, Galeria Made My Day, Berlin (2011); Overdesigned, Łódź Design Festiwal, Łódź (2011); III Interdyscyplinarny Festiwal Sztuk M{i}aSTO GWIAZD, Żyrardów (2011); Life in 3d, Art Terrarium, BWA Olsztyn (2012); Warmia: Rebelia Designu, Galeria Zamek w Reszlu (2012); Design for freedom freedom in design, Galeria Studio 44, Sztokholm, Szwecja (2012).

→ **Udział w jury m.in.:** konkurs na plakat Seks to zdrowie dbajmy o nie!, Polpharma SA (2008); Złote Orły 2009, Złote Orły Sp. z o.o. (2009); konkurs na logo Śląskiej Karty Usług, KZK GOP (2010); konkurs na logo Piekarni Śląskich, UM Piekarni Śląskich (2010); konkurs na logo Partnerstwa Wschodniego, Ministerstwo Spraw Zagranicznych (2011); konkurs na system identyfikacji bibliotek Kierunek: Biblioteka, Programu Rozwoju Bibliotek (2012); konkurs na logo, Muzeum w Gliwicach (2012); konkurs na identyfikację wizualną Komisariatów Policji, Ministerstwo Spraw Wewnętrznych (2013); konkurs na logo Dworca Centralnego w Warszawie, PKP SA (2013).

→ **Wybrane warsztaty, konferencje:** panelista podczas Kongresu Kultury Województwa Śląskiego, Akademia Muzyczna, Katowice (2010); wykład podczas konferencji World Usability Day, Politechnika Śląska (2010); wystąpienie podczas konferencji DESIGN SILESIA, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach (2010); udział w panelu dyskusyjnym podczas 6. urodzin Zamku w Cieszynie (2011); wykład podczas targów ABOUT DESIGN, Międzynarodowe Targi Gdańskie SA (2011); konsultacje społeczne dot. identyfikacji państwowej, Ministerstwo Administracji i Cyfryzacji (2012); organizacja Targów Wiedzy Graficznej, Fort Sokolnickiego, Warszawa (2013).



A kim jest dobry projektant graficzny?

Dziś już nie jest sztuką zrobić cokolwiek. Robimy coś co odpowiada potrzebom użytkownika. Dobrze projektowanie równa się odpowiedzialność. Dostęp do wiedzy czy narzędzi jest niemalże absolutny, ale umiejętne wykorzystanie wiedzy i narzędzi w pracy zawodowej jest kluczowe. Projektant musi mieć otwarty umysł i być czujny. W dobrym projektowaniu liczy się myślenie. Chęci i ciężka praca to jest 80% sukcesu, ale dziś także nie wystarczy już tylko dobrze projektować. Trzeba wyjść do ludzi, nawiązać kontakt ze środowiskiem. Różnego rodzaju warsztaty, panele, konferencje, które organizuje także Stowarzyszenie Twórców Grafiki Użytkowej – STGU, z udziałem gości zagranicznych, chociażby w ramach Targów Wiedzy Graficznej, których adresatami są także studenci i młodzi projektanci, pomaga znaleźć się początkującym projektantom graficznym na szerokim i niebeziemnym rynku projektowym. Zawód projektanta graficznego to zawód wystawiony na ocenę publiczną, trzeba dobrze projektować i być rozpoznawalnym. Jak się bywa aktywnym to się jest rozpoznawalnym, a to z kolei może stanowić o naszym powodzeniu i wzięciu.

Czyli, czytaj studencie: bądź aktywny, buduj swoje portfolio i ucz się także od innych?

Nie inaczej. W ramach cyklu spotkań związanych z debiutem, które organizuje STGU, studenci i młodzi projektanci mogą skonfrontować własne oczekiwania, a także swoje możliwości korzystając z doświadczeń innych uznanych projektantów funkcjonujących na rynku. Do tej pory odbyły się takie spotkania w Łodzi, w Poznaniu i w Warszawie. Można pytać o różne rzeczy, np.: jak wystartować z portfolio, czy zaczynać karierę zawodową od pracy w agencji, czy zakładać własną firmę, czy może lepiej być freelancerem? Studenci mogą się dowiedzieć bezpośrednio, od projektantów, którzy mają na swoim koncie bardzo dobre projekty, jak wyglądała i wygląda ich droga zawodowa. I to jest realna, konkretna wiedza, bo ma bezpośrednie przełożenie na rynek polskiego projektowania użytkowego. O konieczności eksperymentowania, łączenia środków przekazu, myślenia osiami czasu, technologią i zmieniającymi się mediami w projektowaniu graficznym mówił jeden z głównych prelegentów konferencji w ramach zeszłorocznych Targów Wiedzy Graficznej – zorganizowanych przez STGU pod hasłem „Future in Design” – Dimitri Nieuwenhuizen z multidyscypli-

narne studia LUST, jednego z najbardziej kreatywnych biur projektowych na świecie. O inspiracjach, trendach mówili także w ramach konferencji głównej: Tom Dorrestein z holenderskiego studia Dumbar, Steven Cook z międzynarodowego zespołu Edenspikkerman, Lech Majewski, Martin Majoor, Michał Łojewski (White Cat Studio), Bartek Gołębiowski (GONG). W jednym czasie, w jednym miejscu mogli spotkać się polscy projektanci ze światowymi gwiazdami designu, porozmawiać o pracy projektanta, o designie w biznesie, w sieci, w druku, w przestrzeni publicznej, w kulturze, wymienić doświadczenia. Szeroka formuła targów, która ma głównie otwarty charakter i obejmuje dyskusje, wystąpienia, warsztaty, konsultacje portfolio po wernisażu wystaw, adresowana jest także do studentów i młodych projektantów.

Na świecie znany jest głównie polski plakat i Polska Szkoła Plakatu. Co ze znajomością, rozpoznawalnością polskiego projektowania graficznego?

Międzynarodowe Biennale Plakatu organizowane przez Muzeum Narodowe i jego oddział – Muzeum Plakatu w Wilanowie – to cykliczna impreza artystyczna, powołana

do życia z inicjatywy polskich artystów grafików w 1996 roku, objęta stałym patronatem MRSGP Icograda. Jeśli zapytać kogokolwiek z Meksyku czy z Japonii o to, z czym kojarzy im się polska kultura albo co znają z polskiej kultury, to na pierwszym miejscu wymieniany jest plakat. Z inicjatywy STGU, ASP w Warszawie i Muzeum Plakatu w Wilanowie, w przyszłym roku po raz pierwszy odbędzie się ta impreza artystyczna w poszerzonej formule. Mamy w Polsce bardzo dobrych projektantów graficznych, którzy zajmują się nie tylko plakatem, ale i identyfikacją wizualną, fontami, logotypami, web designem... Nie ulega wątpliwości, że „świat poszedł do przodu”, ale tzw. „myślenie plakatowe” – ten specyficzny, syntetyczny sposób myślenia projektowego – spotykamy wszędzie, bo dotyczy okładki płyty, magazynu i książki, etc. To czy coś jest kawałkiem papieru, czy ekranem tabletu, to nie ma tak naprawdę większego znaczenia. Zobaczymy, czy warto robić Biennale Plakatu czy może Biennale Plakatu i Designu, czy może też pomyśleć o innej formie prezentacji polskiego projektowania graficznego. ■

Praktyki pod lupą

Czyli o tym, czym jest i czym może się stać ta obowiązkowa część studiów.
Wywiady przeprowadził Leszek Buława, fotografia: sxc.hu

Rozmowa z Piotrem Kowalczykiem

Leszek Buława: Jaki jest najlepszy czas na poszukiwanie praktyk?

Piotr Kowalczyk: Jak najszybciej. Lepiej je zacząć wcześniej i wcześniej skończyć, albo pozostać przy dłuższej współpracy. Ja nadal jestem w kontakcie z organizacją, która mnie przyjęła.

Rozumiem, że kontaktowałeś się drogą elektroniczną z przyszłymi pracodawcami? Ile wiadomości wysłałeś i czy długo czekałeś na odpowiedź?

PK: Tak, kontaktowałem się mailowo. Napisałem do kilku miejsc, ale tylko jedna organizacja się odezwała. Na szczęście w dość krótkim czasie.

„Portfolio wymagane” – prawda czy mit?

PK: Nie wiem. Ja pisząc do danej firmy za każdym razem załączałem portfolio. Wydaje mi się to oczywiste, a może wpłynąć pozytywnie na decyzję o naszym przyjęciu.

Gdzie praktykowałeś?

PK: Praktykowałem w organizacji: *Polish Artist In London (PAIL)*. Organizacja zajmowała się promowaniem polskich artystów w Londynie poprzez organizowanie różnych wydarzeń kulturalnych, takich jak: wystawy, koncerty, spektakle, projekcje filmowe itp.



Jak Ci się pracowało podczas praktyk, musiałeś parzyć przy-słowiową kawę?

PK: Nie mogłem chyba wymarzyć sobie lepszych praktyk. Czuję się potrzebny, a wręcz niezbędny. W pewnym momencie powiedzieli mi, że „spadłem im z nieba”. Pomyślałem więc, że to obopólna korzyść. Dawali mi dużo swobody w tym co robiłem, a jednocześnie nie byłem pozostawiany sam sobie. Nie, nie musiałem parzyć kawy, ale dzięki temu że forma praktyk była dość luźna to mogłem dodatkowo dorabiać w miejscu, w którym „zawodowo” parzyłem kawę.

Czego się nauczyłeś?

PK: Tutaj sytuacja wygląda nieciekawie, bo w dużej mierze opierałem się na tym co już potrafię. Interesującą jednak rzeczą jakiej doświadczyłem było samo uczestniczenie w spotkaniach *PAIL*. Mogłem zobaczyć jak działa organizacja kulturalna od wewnątrz, jak powstają „eventy”. Poza tym myślę, że wykonując swoją pracę nabrałem więcej pewności w tym co robię. Nauczyłem się również jak współpracować w większym gronie ludzi i tworzyć coś co składa się z wielu elementów, a jednak jest spójne.

Planujesz dalszą współpracę z *PAIL*?

PK: Jestem w stałym kontakcie z ludźmi z *PAIL*. Jeśli tylko będę w Londynie (a mam to w planach) to na pewno się z nimi spotkam osobiście i pomogę przy organizacji czegoś nowego.

Czy Twoje praktyki były płatne?

PK: Organizacja *PAIL* działa no-profit. Sami założyciele nie mają z tego zysków, więc oczywiste było, że nie będę miał z tego korzyści materialnych. Wynagrodziła mi to jednak satysfakcja z tak owocnej współpracy.

Jesteś zadowolony ze swoich praktyk?

PK: Jak najbardziej. Tak jak wcześniej mówiłem, chyba lepiej nie mogłem trafić. Świetni ludzie, super pomysł na samą organizację i do tego dość spory pierwiastek polskości (której brakowało mi) za granicą.

Czy według Ciebie idea obowiązkowych praktyk ma sens?

PK: Myślę, że tak. Ciężko było by mi znaleźć motywację. Ta idea to taki kop w przysłowiową... aby iść dalej i zacząć działać.



Nie rozumiem ludzi którzy załatwiają praktyki na zasadzie podpisu i dopełniania jedynie formalności. Sęk w tym, aby się nauczyć czegoś nowego. Trzeba z tego skorzystać.

Masz jakąś dobrą radę dla młodszych kolegów, którzy w przyszłym roku będą szukać praktyk?

PK: Tak. Nawet kilka. Po pierwsze Nie zostawiajcie tego na ostatnią chwilę! Jeśli macie możliwość zrobienia praktyk za granicą, to się nie wahajcie. Program Erasmus wiele ułatwia, Pani Dobrusia również. Szukajcie miejsc nie takich, w których będziecie od początku czuć się pewnie, a takich, w których nauczycie się czegoś, o czym do tej pory nie mieliście pojęcia. Zawsze kiedy spotyka nas coś nowego obawiamy się porażki, ale trzeba dać sobie szansę.

Rozmowa z Jakubem Wąsińskim

Leszek Buława: Jaki jest najlepszy czas na poszukiwanie praktyk?

Jakub Wąsiński: Najlepiej rozpocząć na samym początku roku – mamy możliwość wyboru i większą szansę na dostanie się do jednej z lepszych firm. Praktyki pozwolą nam nabrać doświadczenia zawodowego, dlatego myślę, że wybór odpowiedniej firmy jest bardzo ważny.

Jak kontaktowałeś się z przyszłymi pracodawcami?

JW: Nie kontaktowaliśmy się ze sobą elektronicznie, jedyny kontakt internetowy zaistniał przez Facebooka. Cała historia zaczęła się od tego, że w *Carpe Diem* poznałem człowieka, który pracował u *Niepoczytalnych*. Przesłałem mu portfolio, a on szepnął słówko komu trzeba. Później była jedna rozmowa, po której już wiedziałem, że zostanę przyjęty na praktyki.

„Portfolio wymagane” – prawda czy mit?

JW: Jak najbardziej prawda. Każdy chce zobaczyć nasze portfolio. Nawet, jeśli w jakiś magiczny sposób uda nam się zainteresować przyszłego pracodawcę, to zawsze dochodzi do momentu, w którym musimy przedstawić nasze portfolio. Dlatego każdy powinien stworzyć zbiór swoich najlepszych prac. Jeżeli nie masz co pokazać dla pracodawcy jest to jednoznaczne z tym, że nie masz żadnego doświadczenia.

Gdzie praktykowałeś?

JW: W małej agencji reklamowej *Niepoczytalni* w Katowicach. Jestem zdania, że najlepiej pracuje się dwa metry od swojego łóżka. Dlatego szukając praktyk najważniejsza była dla mnie możliwość pracy zdalnej.

Na czym polegały Twoje praktyki?

JW: Projektowałem materiały marketingowe dla *Niepoczytalnych* w tym serię plakatów promocyjnych.

Jak Ci się pracowało podczas praktyk, musiałeś parzyć przy-słowiową kawę?

JW: Ze względu na to, że praktykowałem w domu było bardzo wygodnie. Wysyłałem projekty i czekałem na korekty. Po kilku dniach dostawałem odpowiedź, wprowadzałem korekty i znowu wysyłałem. I tak w kółko. Za to bardzo ciężko było mi się zmotywować i często odkładałem prace na później. Polecam taką formę praktyk osobą posiadającym dużą samodyscyplinę i samozaparcie. Można tak pracować, ale ja miałem problemy.

Czego się nauczyłeś?

JW: Poznałem swoje słabe punkty. Wiem teraz jak ciężko jest mi się zmotywować pracując w domu. Doświadczyłem też jak wiele poprawek trzeba wprowadzić do każdego projektu, żeby podobał się klientowi. Uwierzyć mi, poprawki mogą człowieka załamać. Czasem jest ich naprawdę sporo.

Planujesz dalszą współpracę z *Niepoczytalnymi*?

JW: Tak jak najbardziej. Dostałem propozycje współpracy. Tylko tym razem będę pracował na miejscu.

Czy Twoje praktyki były płatne?

JW: Nie. Niestety nie.

Czy jesteś zadowolony ze swoich praktyk?

JW: Myślę, że tak. Do tego zapowiada się, że uda nam się nawiązać dłuższą współpracę.

→ →

Czy według Ciebie idea obowiązkowych praktyk ma sens?

JW: Jak najbardziej tak. Niektórzy sami z siebie nie zabraliby się za to w czasie wakacji i dopiero po studiach rozpoczęli poszukiwania pracy, czy praktyk. O tyle jest to dobre, że teraz każdy może wyciągnąć wnioski po tym miesiącu i wie jak to wygląda od kuchni i może się przygotować na przyszłość.

Masz jakąś dobrą radę dla młodszych kolegów, którzy w przyszłym roku będą szukać praktyk?

JW: Nie warto zostawiać poszukiwań na koniec. Może dojść do sytuacji, że będziemy zmuszeni iść do podrzędnej firmy, bo nie będzie innego wyboru. Lepiej zostawić sobie większe pole do manewru i zacząć szukać odpowiednio wcześniej.

Rozmowa z Michałem Kociubą

Jaki jest najlepszy czas na poszukiwanie praktyk?

Michał Kociuba: Zależy od naszych możliwości czasowych. Generalnie to najlepiej od razu po wyznaczeniu terminów przez uczelnię, ale w rzeczywistości różnie to bywa. Ja zacząłem szukać po zamknięciu sesji letniej, bo wiedziałem, że chcę je odbywać w wakacje. Ma to jednak swoje minusy – w wakacje zaczynają się sezony urlopowe i musimy brać pod uwagę, że pracy możemy mieć niewiele, a większe projekty mogą przytrafić się rzadko.

W jaki sposób kontaktowałeś się z przyszłymi pracodawcami?

MK: Najpierw próbowałem po prostu dodzwonić się do siedziby firmy. Niestety nikt nie odbierał. Numer telefonu spisałem z billboardu, który dzień wcześniej przyciągnął moją uwagę i był na tyle interesujący, że postanowiłem zadzwonić. Wybrałem się więc do siedziby firmy i praktycznie w ciągu jednego dnia dogadałem wszystko. Rozmawiałem bezpośrednio z szefem, reszta była tylko formalnością.

„Portfolio wymagane” – prawda czy mit?

MK: Portfolio miałem przygotowane, ale szczerze mówiąc zdziwiłbym się gdyby poprosili mnie o pokazanie prac. Wychodzę z założenia, że praktyki (zwłaszcza obowiązkowe – będące w programie nauczania) są po to, żeby się dokształcić i przede wszystkim poznać jak to wygląda w „realu”. Nie widzę powodu by portfolio było kryterium przyjęcia.

Jak Ci się pracowało podczas praktyk?

MK: Bardzo pozytywnie zaskoczył mnie szef. Na samym początku przywitał mnie słowami „Czuj się jak u siebie w domu”. Później pozwolił na dużą swobodę w rozplanowaniu mojego czasu pracy. Dobrze też wspominałem wizyty w drukarni. Nie podobała mi się natomiast duża rotacja

pracowników, która wprowadzała spory zamęt w firmie. Zamiast kawy była herbata, nie dla szefa lecz dla siebie.

Na czym polegały Twoje praktyki?

MK: Przygotowywałem materiały do druku. Pomagałem przy tworzeniu projektów. Sporadycznie pomagałem też w drukarni.

Czego się nauczyłeś?

MK: Hmm. Dobre pytanie. Na pewno dobitnie uświadomiłem sobie jak wiele nerwów kosztuje praca z klientem. Cały problem wynika ze światopoglądu niektórych klientów i ich przeświadczenia, że „klient zawsze wie lepiej”. Z umiejętności, które przydadzą mi się w przyszłości: nauczyłem się profesjonalnie przygotowywać materiały do druku i dobierać programy pod odpowiednie zlecenia.

Czy Twoje praktyki były płatne?

MK: Oczywiście, że bezpłatne. Pewnie jak w większości przypadków. Chyba, że mówimy o projektach unijnych bądź praktykach z Urzędu Pracy – wtedy to co innego. W „zwykłych” warunkach ciężko o wynagrodzenia z tego tytułu. Zresztą w naszym przypadku warunki zatrudnienia ustala umowa, którą dostajemy z uczelni.

Jesteś zadowolony ze swoich praktyk?

MK: Było OK. I tyle.

Czy według Ciebie idea obowiązkowych praktyk ma sens?

MK: Tak. Pracodawcy przychylniej na nas patrzą, gdy zjawiamy się z umową z uczelni w garści. Druga sprawa to, że co ambitniejsi sami znajdują praktyki, za to reszta potrzebuje „kopa” żeby ruszyć się do czegoś ponad „zwykłe zajęcia”. Nieważne jak by się źle nie trafiło zawsze można się czegoś nauczyć.

Masz jakąś dobrą radę dla młodszych kolegów, którzy w przyszłym roku będą szukać praktyk?

MK: Dużo zależy od Twojego podejścia. Jeżeli będziesz chciał się czegoś nauczyć to się nauczysz. Jeżeli będziesz chciał przebimbać te trzy tygodnie, to je przebimbasz – ale to już jest Twój czas.

Rozmowa z Natalią Thiel

Jaki jest najlepszy czas na poszukiwanie praktyk?

Natalia Thiel: Im szybciej tym lepiej, wiadomo. Według mnie nie ma, co zaczynać poszukiwań bez dobrego portfolio, lepiej poświęcić miesiąc, ale pokazać się z jak najlepszej strony. Gorzej jeżeli zaczynamy szukać we wrześniu...



Jak kontaktowałeś się z przyszłymi pracodawcami?

NT: Dużo mailowałam. Było też jedno spotkanie „kwalifikacyjne”, ale to była raczej formalność. Chodziło bardziej o podpisanie umowy i dogadanie szczegółów. Jeżeli chodzi o maile, to albo wcale nie dostawałam odpowiedzi, albo czekałam tydzień, dwa na wiadomość w stylu „Dziękujemy za Pani zgłoszenie, ale obecnie nie prowadzimy naboru”, czy też „Wybieramy tylko najlepszych”. Ogólnie wysłałam pięć – każdy do innej firmy.

„Portfolio wymagane” – prawda czy mit?

Portfolio jest wyjątkowo ważne, bo na podstawie jego zawartości jesteśmy rekrutowaniu do firmy. Warto jest zrobić dobre, pierwsze wrażenie. Nie każda firma chce inwestować swój czas w niesprawdzonych ludzi w dodatku bez portfolio.

Gdzie praktykowałeś?

NT: Ze względów finansowych przyjechałam, że nie będę wyjeżdżała do innego miasta. Zatem w grę wchodziły Katowice lub Bydgoszcz. Bydgoszcz, bo jestem z Bydgoszczy. Interesuje mnie tworzenie gier, więc szukałam firmy gamedevowej. Do wyboru było ich raptem kilka na dodatek tylko dwie odpowiedziały na moje maile. Ostateczny wybór padł na Vivid Games w Bydgoszczy.

Na czym polegały Twoje praktyki?

NT: Głównie tworzyłam koncept arty, a od czasu do czasu banery i ikonki dla działu marketingu.

Jak Ci się pracowało podczas praktyk, musiałś parzyć przysłowiową kawę?

NT: (Śmiech) Kawę to tylko dla siebie. Akurat gdy zaczynałam praktyki Vivid miał niedobór pracowników i szukał świeżej krwi. Dlatego oprócz mnie praktykowały jeszcze dwie osoby, programista i koncept artystka 2D – tak jak ja. Pracy było sporo, ale nie próżnowałam. Atmosfera była wyjątkowo przyjazna. Najcieplej wspominałam wspólne śniadanka na koszt firmy, swoja droga to dobry sposób na poznanie ekipy.

Czego się nauczyłaś?

NT: Dowiedziałam się jak wygląda system pracy w gamedevie. Wiem teraz, że na stanowisku koncept artysty nie koniecznie tworzy się tylko koncept arty, ale też zajmuje np. marketingiem. Przede wszystkim poznałam swoje słabości i wiem czego się muszę nauczyć, aby zostać pełnowartościowym pracownikiem w Vivid. Poznałam też smak codziennej pracy. Ah... jak to dobrze jest wrócić na studia.

Planujesz dalszą współpracę z Vivid Games?

NT: Szefostwo było ze mnie zadowolone na tyle, że postanowili we mnie zainwestować i zaproponowali mi pracę jako Junior. Nie mogłam niestety przyjąć oferty ze względu na studia, ale jesteśmy umówieni na praktyki zimowe w czasie ferii.

→ →

Czy Twoje praktyki były płatne?

NT: Praktyki były bezpłatne, ale gdybym przyjęła ofertę pracy oddaliby mi pieniądze za połowę przepracowanego miesiąca.

Jesteś zadowolona ze swoich praktyk?

NT: Bardzo, lepiej trafić nie mogłam. Planuje powrót do Vivid na stałe po studiach.

Czy według Ciebie idea obowiązkowych praktyk ma sens?

NT: Ma, ale tylko w porządnym firmach i tylko w branży, w której chcemy pracować w przyszłości. Dobrze jest się trochę wysilić żeby dostać się na dobre praktyki. Jeżeli będziemy się wykazywać przez ten miesiąc, to zawsze możemy liczyć na dobre referencje.

Masz jakąś dobrą radę dla młodszych kolegów, którzy w przyszłym roku będą szukać praktyk?

NT: Portfolio zrobione pod firmę, w której chcemy praktykować.

Rozmowa z Darią Andracczko

Jaki jest najlepszy czas na poszukiwanie praktyk?

Daria Andracczko: Na Erasmusa zapisuje się na samym początku roku akademickiego, a później od stycznia (po zakwalifikowaniu do projektu) do czerwca trwają poszukiwania pracodawcy idealnego. W moim przypadku poszukiwaniami zajął się opiekun praktyk, który po ustaleniu branży, w której chciałam działać, kontaktował się z różnymi placówkami.

Jak kontaktowałeś się z przyszłymi pracodawcami? Długo czekałaś na odpowiedź?

DA: Pierwsze oferty praktyk dostałam późno, bo dopiero pod koniec kwietnia. Po wybraniu placówki z przyszłym pracodawcą kontaktowałam się drogą mailową. Odpowiedzi były ekspresowe.

„Portfolio wymagane” – prawda czy mit?

DA: Dobrze jest mieć coś, czym można się pochwalić aby zachęcić przyszłego pracodawcę. Mnie proszono o przesłanie CV i chociaż kilku przykładów prac. Na tej podstawie ocenili czy się nadają czy nie.

Gdzie praktykowałeś?

DA: W Hiszpanii w Walencji, w małej firmie start-up owej Bits'n'Brains.

Opisz swoje wrażenia po tych trzech tygodniach? (atmosfera, ludzie, etc.)

DA: W moim przypadku były to 3 miesiące. Wrażenia oczywiście pozytywne, ale kto nie byłby zadowolony gdyby wyjechał do Hiszpanii w okresie wakacyjnym odbywać praktyki związane z własnymi zainteresowaniami? W tygodniu praktyki – w weekend plaża. Pracodawcy również byli bardzo sympatyczni, zawsze służyli pomocą, a w biurze panowała luźna atmosfera.

Czego się nauczyłaś?

Głównie pracy w zespole i komunikacji z osobami różnych narodowości. Pod szlifowałam także umiejętności związane z projektowaniem na potrzeby Internetu.

Na czym polegały Twoje praktyki?

DA: Co przerwę parzyłam kawę! A praca polegała na porządkowaniu układu graficznego ich projektu strony internetowej. Nie chcieli wielkich zmian, brakowało im przejrzystości, uporządkowania wielkości fontów, kolorystyki itd., także praca skomplikowana nie była. Projektowałam różne ikony, obrazki, ilustracje itp. Współtworzyłam również krótką animację na promocję projektu, a także pomagałam przy „kampanii marketingowej” na serwisach społecznościowych. Zdarzało mi się również testować stronę pod względem użyteczności i błędów.

Planujesz dalszą współpracę?

DA: Po powrocie zaprojektowałam im logo oraz kilka plakatów do kampanii promocyjnej, a do dziś wymieniamy się mailami. Jednak nie planuję dalszej współpracy, chyba, że zdalnie jakieś drobne zlecenia. Wolałabym nie wiązać się z jednym projektem, aby nie popaść w rutynę.

Czy Twoje praktyki były płatne?

DA: Erasmus płacił. Pracodawca niestety już nie.

Jesteś zadowolona z odbytych praktyk?

DA: Chyba tak.

Czy według Ciebie idea obowiązkowych praktyk ma sens?

DA: Jasne, że tak. Dzięki temu nabywamy umiejętności przydatne w przyszłym zawodzie, dowiadujemy się jak to wszystko wygląda „od kuchni”, a także mamy o jedną pozycję więcej do pochwalenia się w CV.

Masz jakąś dobrą radę dla młodszych kolegów, którzy w przyszłym roku będą szukać praktyk?

DA: Zgłaszajcie się na Erasmusa póki jeszcze czas! Można wtedy połączyć przyjemne – wyjazd za granicę w okresie wakacji, z pożytecznym – nabywamy umiejętności związane z przyszłym zawodem, a także szlifujemy język. ■



AMBITNI Z WSTI



Grupa Artboard o pracach

Kreatywność, zaangażowanie, pasja, rozwój. To tylko kilka z licznych cech studentów kształcących się w WSTI na kierunku Grafika. To tutaj szukamy swojego artystycznego zacięcia, odnajdujemy swoje artystyczne szlaki. Ich różnorodność pozwala nam uczyć się od siebie nowych rozwiązań i poznawać smaki projektowania. Istnieją także osoby szczególnie zainteresowane konkretnymi dziedzinami

grafiki. Ich styl i zaangażowanie robią na nas wrażenie, dlatego ponownie postanowiliśmy wyłonić trójkę najambitniejszych studentów. Tym razem przedstawiamy Wam Mateusza, Miłosza i Weronikę. Mamy nadzieję, że ich prace Was zainspirują i wzmocnią przekonanie, że warto nieustannie działać i dążyć do wytyczonych sobie celów.



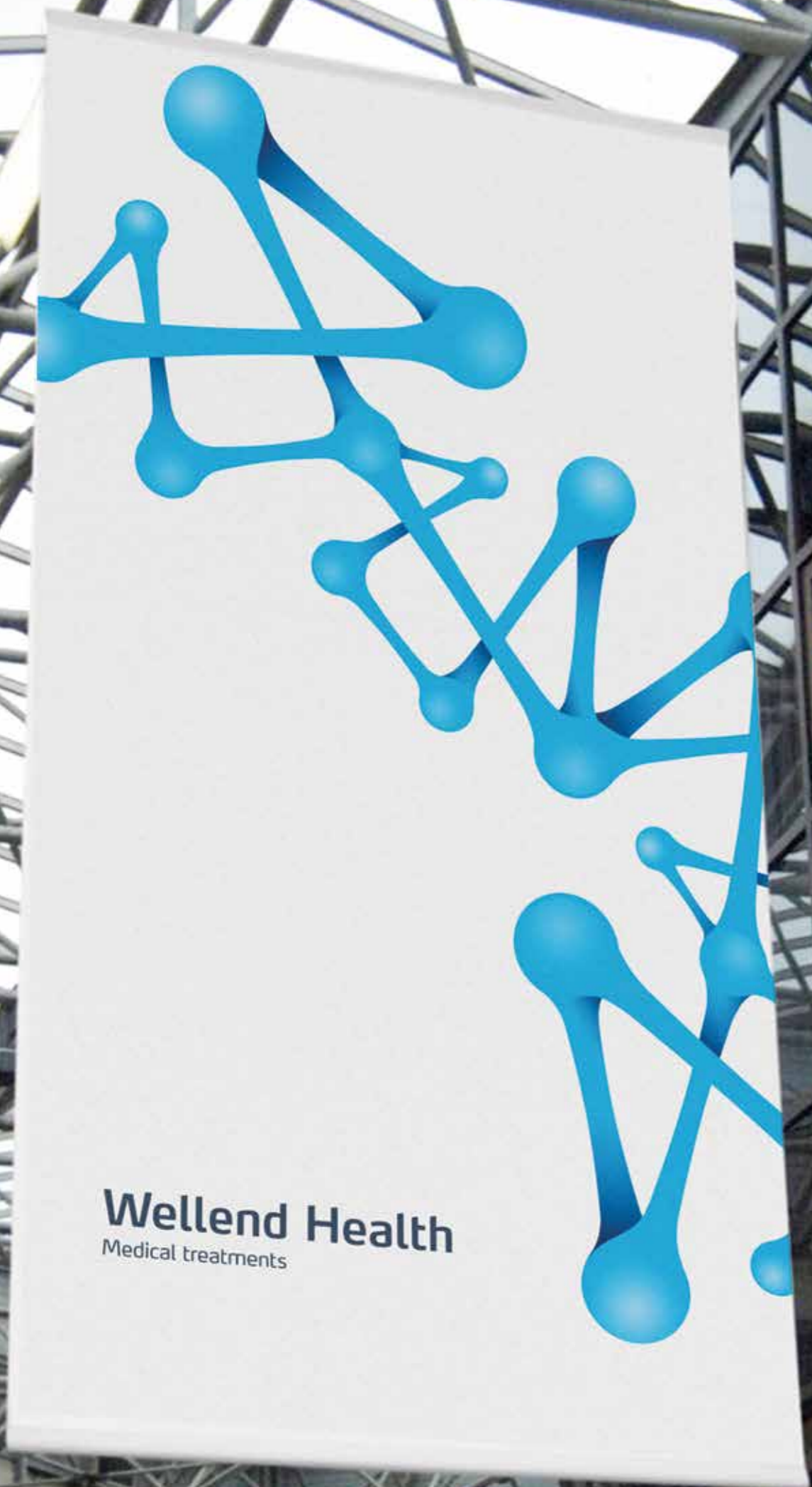
Mateusz Turbiński

E-mail: mail@turbinski.com Portfolio: www.turbinski.com

→ Jakie jest Twoje ulubione narzędzie?
W pracy Illustrator, ołówek, wzornik pantone.

→ Twój ulubiony artysta/projekt?
Z polskich *Fajne chłopaki*, *forbrands*, *mamastudio*.
Z zagranicznych George Bokhua, Muggie Ramadani, *Heydays*.





→ **Co Cię inspiruje?**
 Klienci wykazujący się odrobiną zaufania i szacunku do mojej pracy. Ciężko pracuje się z osobą, której wydaje się, że zna się na Twojej pracy lepiej od Ciebie.

→ **Kim chciałbyś być i czym chciałbyś się zajmować, gdybyś nie był tym, kim jesteś?**
 Hodowla drobiu, pranie dywanów, operator koparki.





Miłosz Gierczak

E-mail: miłoszgierczak@gmail.com Portfolio: www.przerywnik.photoblog.pl

→ Twój ulubiony artysta/projekt?
Zdzisław Beksiński (malarstwo), Matt Uelmen (muzyka).
Ścieżka dźwiękowa Diablo II oraz Torchlight II.

→ Twoja wymarzona praca?
Fotografik-artysta żyjący ze sprzedaży swoich odbitek.





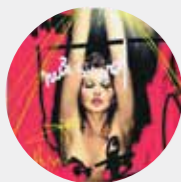
→ **Obecny stan Twojego umysłu to...**

Lęk przed brakiem możliwości związania końca z końcem. Im wyżej mierzymy, tym więcej jesteśmy w stanie osiągnąć – to prawda. Nie chcę jedynie wiedzieć jak wielkie będzie rozczarowanie, gdy nadejdzie czas poszukiwań pierwszej godnej pracy w zawodzie. Skupiam się jednak na tym co jest teraz, a że od jutra zaczyna mi się sesja, to może lepiej wezmę się do roboty.

→ **Co Cię inspiruje, a co zniechęca?**

Inspirują mnie kreatywni ludzie, pokuszę się nawet o stwierdzenie, że ludzie którzy osiągnęli więcej ode mnie. Otaczając się takimi ludźmi sami stajemy się lepsi, bardziej uporczywi w dążeniu do celu. Co zniechęca? Brak efektów wykonanej pracy, dodatkowo słowa „poprawka” i „za darmo”.





Marta Wróbel

E-mail: newsurreal@gmail.com Portfolio: www.newsurreal.pl

→ Co Cię inspiruje, a co zniechęca?

Inspiruje: czerwona szminka, muzyka, idiotyczne obrazki, dziecinne wycinanki, niemodna literatura, łacina kościelna, erotyczne książki nie liczące się z ortografią, romanse naszych dziadków, baśnie czarodziejskie, książeczki dla dzieci, niedorzeczne refreny. Zniechęca to, że noc zawsze jest za krótka.

→ Wymarzona praca?

Performer, projektant kostiumów teatralnych, antykwariusz, kolekcjoner dzieł sztuki.





→ **Kim chciałabyś być, gdybyś nie była tym, kim jesteś?**
 Gdybym mogła cofnąć czas do wieku przedszkolnego, zapewne zdecydowałabym się uczestniczyć w zajęciach z tańca współczesnego – teraz opowiadałabym kolorowe historie za pomocą tańca, który jest idealnym rozwiązaniem na posiadanie pięknego, zdrowego, zdyscyplinowanego umysłu i ciała.

→ **Twój ulubiony artysta/projekt?**
 Jean Michael Basquit, Bernhard Willhelm, Bianca Casady, Thomas Lelu, Jean Charles de Castelbajac oraz stare miłości: Elsa Schiaparelli, Marc Chagall, Modigliani, Joan Miro, Marcel Duchamp, etc.



Honka Honka

Czyli o kulisach powstania niezależnej odzieżowej marki.
Tekst: Kamil Napora, fotografie: Natalia Kisielewska

Historia powstania brandu nie jest porywająca. Pokróćcie: szukaliśmy ujścia naszej kreatywności cały czas czując pociąg do tworzenia odzieży, na pewno częściowo spowodowany wspólnym zainteresowaniem modą i aktualnymi trendami. Jedyną barierą były pieniądze potrzebne na start, a właściwie strach przed ich utratą w przypadku gdyby nam nie wyszło. Finalnie postanowiliśmy wygrzebać spod ziemi gotówkę i po prostu zaryzykować. Taka historia.

Początki były trudne – jak wszystkie, zawsze. Mnie osobiście początkowo przytłoczyły formalności, chociaż pisząc ten tekst już ogarniam ile, czemu, kiedy i gdzie. Oczywiście przed rozpoczęciem procesu zakładania działalności gospodarczej mieliśmy już projekty pierwszej partii odzieży, kontakty w różnych szwalniach, hurtowniach, a sklep internetowy przygotowaliśmy sami na darmowym, open-source'owym systemie *OpenCart*. Zdecydowaliśmy, że nasze pierwsze bluzy będą czysto „fullprintowe”, a nadruk będą stanowiły nasze zdjęcia i fotomontaże.

Sama technika, którą wykonywane są nasze bluzy zwie się termosublimacją, chociaż osobiście nie bierzemy czynnego udziału przy krojeniu materiału i samej sublimacji. Nie chcę zanudzać – kto jest ciekawy świata to sobie wygoogluje. Proces ten jest prosty: przygotowujemy nadruk w formie dużego pliku jpg z dołączoną wizualizacją tego jak zdjęcie lub grafika ma zostać umieszczona, następnie wysyłamy pliki do naszej tajnej szwalni, gdzie na wykrojone fragmenty bluzy nakładany jest nasz projekt, dzieją się czary, a następnie bluza jest zszywana i... tyle. Po drodze ktoś wszywa naszą metkę, natomiast całość składamy i pakujemy sami.



Oprócz tworzenia własnych projektów, pewnego wieczoru przyszła nam do głowy idea współpracy z innymi. Postawiliśmy na znanych, topowych projektantów graficznych. W głębi duszy wydawało mi się to kompletnie nieosiągalne, ale nawiązaliśmy współpracę z podziwianym przeze mnie Jaredem Nickersonem, znanym również jako *JthreeConcepts*. Dla tych, którzy nie kojarzą – ilustrator, który pracował między innymi dla Nike'a, Coca-Coli (przy kampanii UEFA Euro 2012) i Adidasa. W efekcie naszej współpracy aktualnie szyte są dwie bluzy jego projektu. Poza Jaredem chęć współpracy wyraził również Pokras Lampas, który w moich oczach jest młodym, niesamowicie utalentowanym pionierem kaligrafii. Gdzieś w otchłani internetu na pewno kiedyś zobaczycie co wspólnymi siłami tworzymy – póki co zbyt wiele ujawnić nie mogę. Jeżeli ktoś interesuje się kaligrafią lub ilustracjami wektorowymi, polecam sprawdzić imponujące prace tych dwóch Panów, na przykład na *Behance*.

Aktualnie działamy nieco ponad sześć miesięcy, a część naszych ubrań noszona jest głównie w Stanach Zjednoczonych, Kanadzie, Wielkiej Brytanii, Francji i Niemczech. Dotarliśmy również do skromnej grupy blogerek i blogerów, którzy prezentowali nasze ubrania w wymienionych powyżej krajach. Przygotowaliśmy także kolekcję wiosenną, która jest odważniejsza i nieco – nie boję się tego słowa – nowatorska. Nie bójcie się próbować, warto. ■

→ www.honkahonka.com
→ facebook.com/honkawear



Z ZAJĘĆ WSTI



mgr Justyna Rybak o pracach

W obecnym komercyjnym świecie, zarówno komunikat, jak i jasny przekaz, bez wątplenia, kształtują rozwój kultury, nurty społeczne, kierunki artystyczne, całą cywilizację wizualną. Rola grafika – autora przekazu, czy tylko projektanta, będącego pośrednikiem między nadawcą a odbiorcą – zdaje się być rolą twórcy dobrych gustów, poglądów, czy innych wartości... Taki świat będzie nas otaczał, jaki zafundują nam projektanci.

Wystarczy wykroczyć poza polską granicę, by opuścić nas chaos reklamowy w najgorszym wydaniu. U nas wystarczy rozejrzeć się wokół, by dojrzeć produkty opisane tekstem ubranym w najgorsze fonty, opakowane nieciekawie, krzykliwie, ulotne druki nęcące tylko i wyłącznie brzydotą. Okazuje się, że żeby dobrze projektować, nie wystarczy tylko posiadać komputer i chcieć! Należy mieć jeszcze odpowiednią wiedzę dotyczącą podstaw projektowania, kompozycji, rysunku,

typografii, czy zasad percepcji i innych dziedzin. Dopiero poznanie zasad projektowania pozwala posługiwać się prawidłowo językiem wizualnym i jest inspiracją do szukania własnych przekazów.

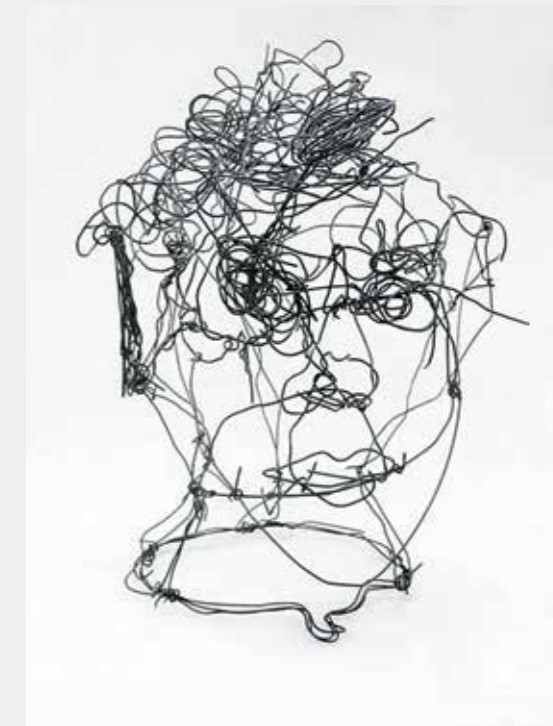
W Wyższej Szkole Technologii Informatycznych studenci oprócz podstawowych zasad łączenia tekstu i grafiki, uczą się kreatywności, jak dobierać odpowiednie środki przekazu artystycznego do wyrażania pewnych treści, emocji, które wcześniej podlegają jednak prawidłowej analizie, w oparciu o rzetelną wiedzę. Powstają więc niebanalne projekty, które wyróżniają się na tle prac tak zwanych „taniach grafików komputerowych”. Mam nadzieję, że nasi studenci będą świadomie i pozytywnie wpływać na jakość tego co wokół nas.



Anna Sztuba, *Pastisz malarstwa*, grafika cyfrowa



Anna Bartnicka, *Postać*, rysunek



Czesław Siudak, *Marcin*, rzeźba



Borys Brodowicz, *Portret*, grafika cyfrowa



Agnieszka Maciejewska, kolaż



Kamila Mika, grafika cyfrowa



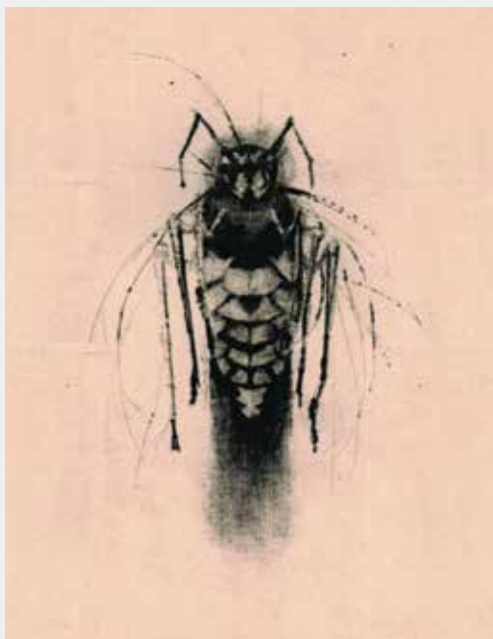
Katarzyna Matusik, grafika cyfrowa



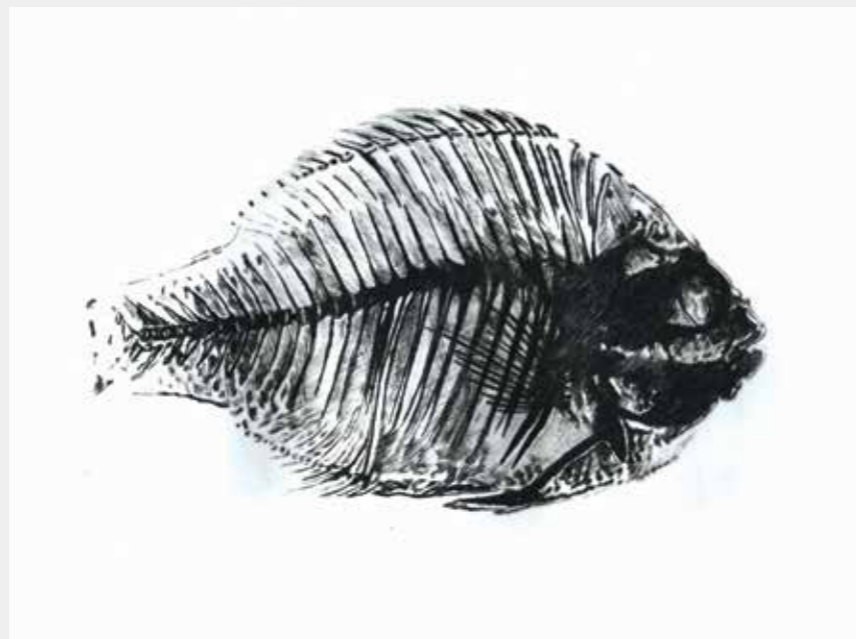
Aneta Gaidzik, temat: Zwierzę, sucha igła



Barbara Procka, temat: Zwierzę, sucha igła



Piotr Kowalczyk, temat: Zwierzę, sucha igła



Weronika Kostorz, temat: Zwierzę, sucha igła



Aleksander Zakrzewski, temat: portret, linoryt



Kamila Koniarska, temat: Kaczka Dziwaczka, piórko i tusz



Emilia Duka, Alfabet, typografia



Karolina Dołkowska, temat: Kaczka Dziwaczka



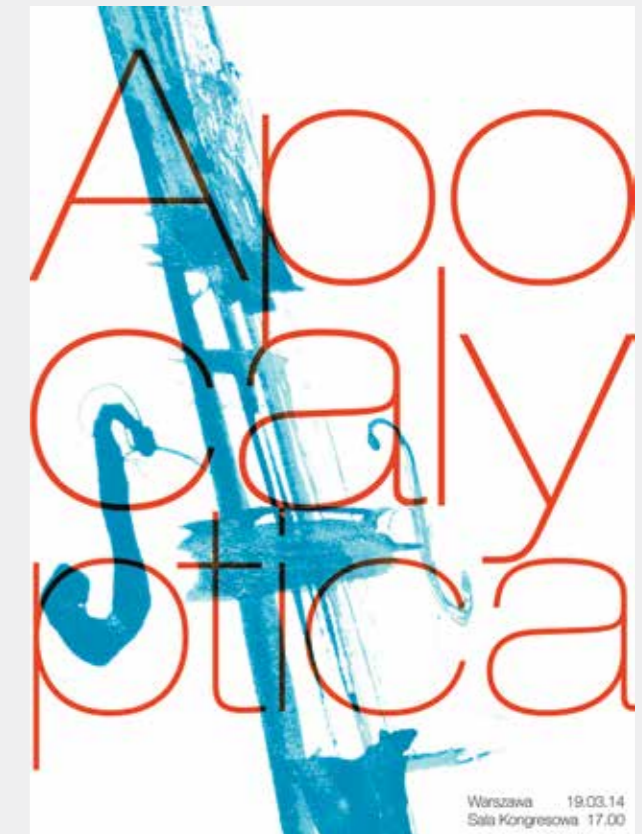
Andrzej Chaberski, plakat



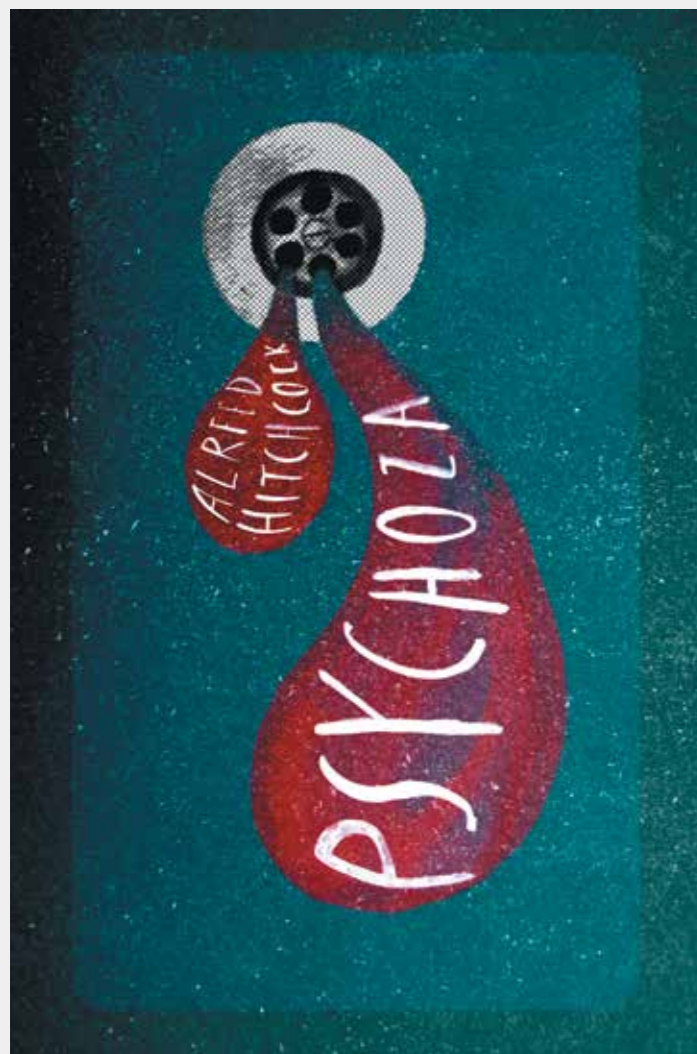
Leszek Buława, plakat



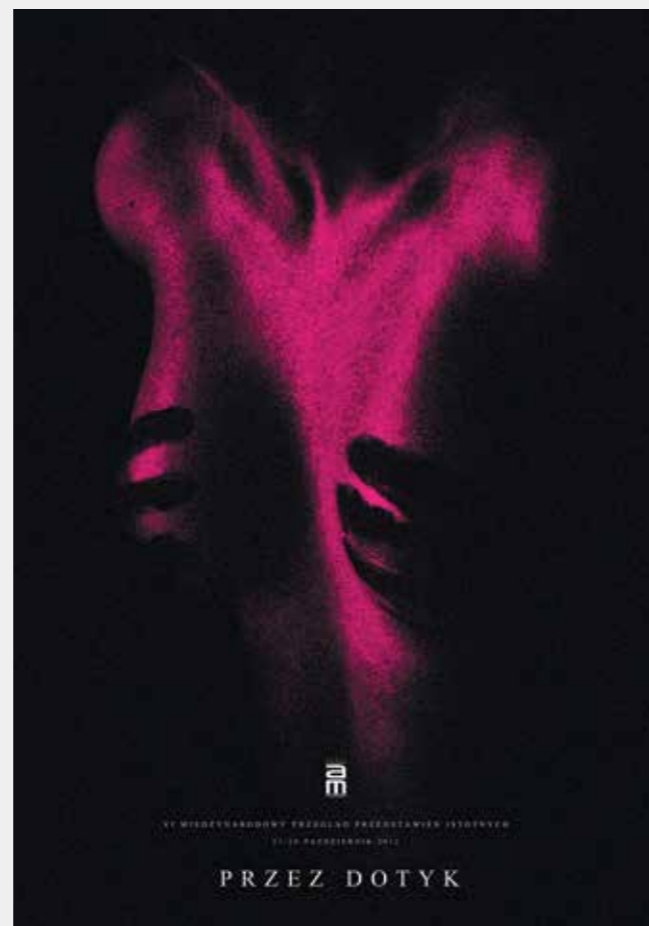
Czesław Siudak, plakat



Natalia Thiel, plakat



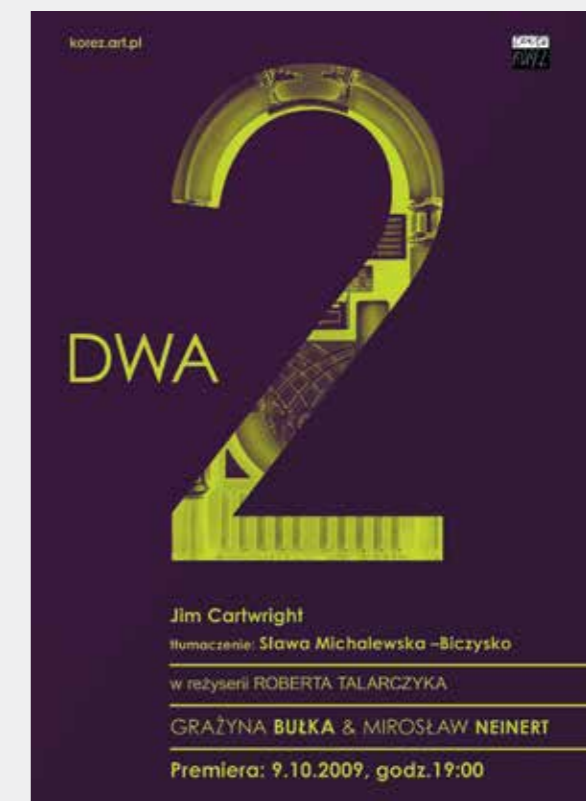
Ewelina Siemko, plakat



Dagmara Szpiech, plakat



Maciej Wołosz, plakat



Katarzyna Boroń, plakat



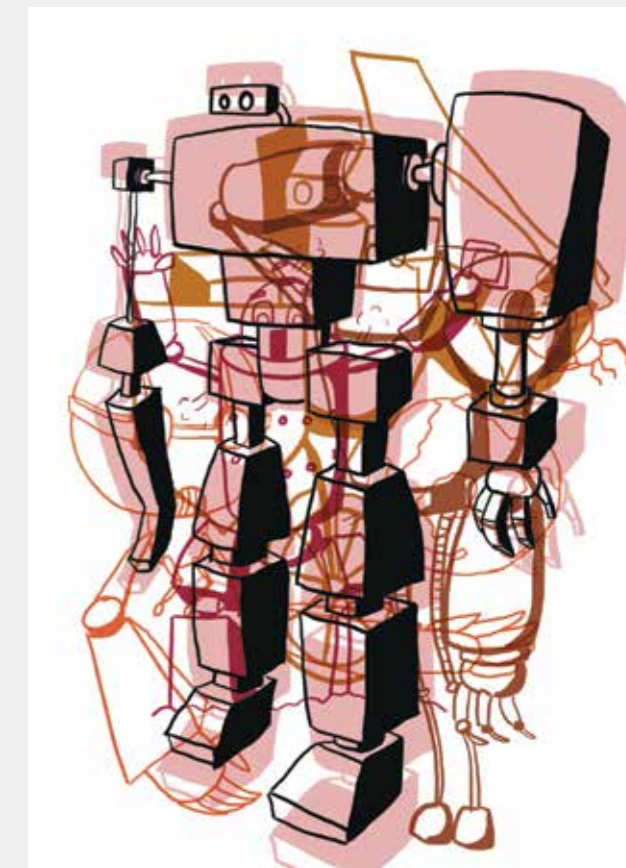
Kamila Koniarska, temat: ilustracja



Maciej Porczek, temat: ilustracja



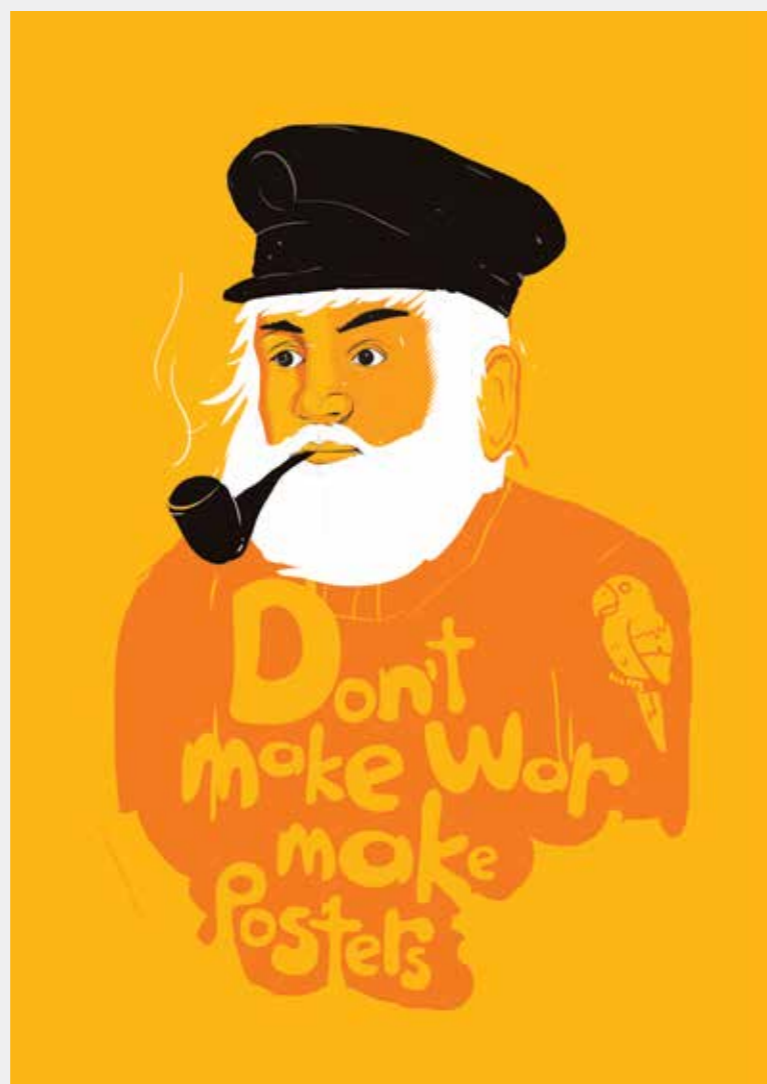
Ewelina Siemko, temat: ilustracja



Piotr Bryzik, temat: ilustracja



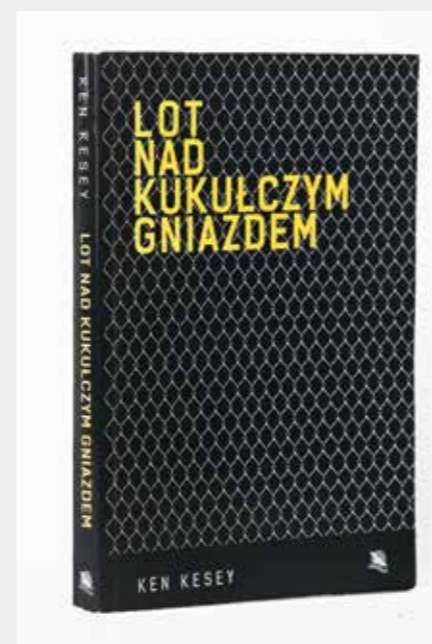
Paulina Węgorzewska, temat: ilustracja



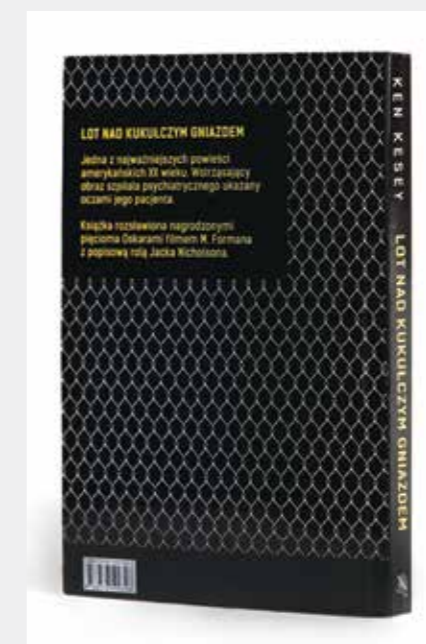
Mateusz Turbiński, temat: ilustracja

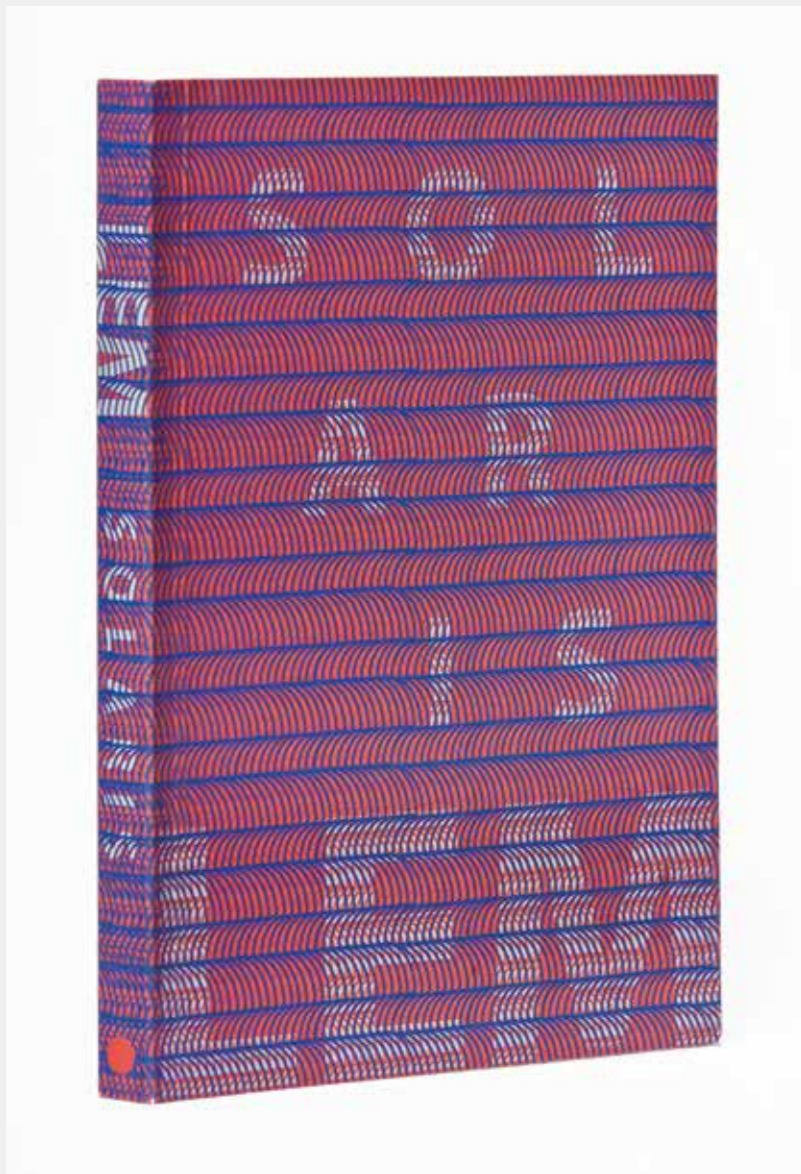


Martyna Gadaszewska, temat: ilustracja, Mały Książę



Aleksandra Cyrbus, okładka książki





Agata Małgorzata Nawrat, okładka książki



Natalia Thiel, okładka książki



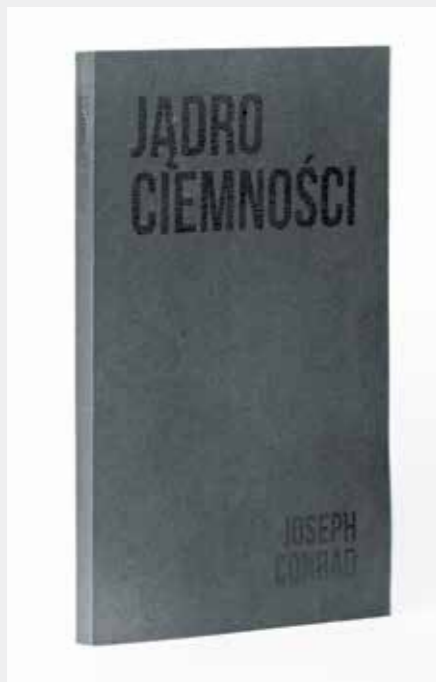
Monika Janowska, temat: fotografia produktu



Tadeusz Twardowski, temat: fotografia produktu



Marta Mandat, temat: fotografia produktu



Wojciech Suchy, okładka książki



Mateusz Pyda, okładka książki



Maciej Porczek, temat: fotografia produktu



Wojciech Suchy temat: fotografia architektury



Aneta Gaidzik, temat: fotografia architektury



Tadeusz Twardowski, temat: fotografia architektury



Artur Kuś, temat: fotografia architektury



NA DOKŁADKĘ



Grupa Artboard o pracach

Po zakończeniu zbiórki prac do kolejnego numeru redakcyjna skrzynka pękała w szwach. Różnorodność zgłoszeń do działu *Ambitni* z *WSTI*, z którą spotkaliśmy się przy naborze do tego numeru pozytywnie nas zaskoczyła. Do działu *Ambitni* z *WSTI* wybraliśmy trzy unikalne sylwetki studenckie,

a najjaśniejsze peretki spośród pozostałych ze zbioru prac wykonanych przez studentów poza uczelnią umieszczamy w dziale *Na dokładkę*.



Emilia Duka



Pavel Mikulevich



Kamila Koniarska



Łukasz Starczewski, plakat



Christian Szczepanik



Miłosz Gierczak, *Fly* (plakat)



Weronika Tarajko



Piotr Kowalczyk



Michał Maciąg



Szymon Szyperski

KOŁA NAUKOWE WSTI



KN Sztuk Audiowizualnych

Film uznawany jest za dziesiątą sztukę. Suche definicje określają go jako utwór audiowizualny składający się ze scen zbudowanych z ujęć. Oznacza to, że jednym z kluczowych elementów na etapie tworzenia jest montaż.

W trakcie spotkań KN Sztuk Audiowizualnych poznajemy język filmu od scenariusza przez zdjęcia, montaż, na postprodukcji i efektach specjalnych kończąc. Członkowie Koła biorą udział w różnorodnych formach pracy twórczej (konkursy, spotkania z ludźmi ze środowiska filmowego), organizują projekcje filmowe, plenery, wycieczki do placówek kulturowo-oświatowych (kina, muzea) oraz współpracują z innymi Kołami naukowymi i grupami artystycznymi.

Opiekunem Koła jest mgr Karol Iwan, ceniony realizator i reżyser dźwięku, absolwent Wydziału Radia i Telewizji. W dorobku artystycznym posiada liczne realizacje reportaży, seriali, reklam, teledysków oraz filmów dokumentalnych i fabularnych. Współpracuje z telewizją TVN, Polsat, TVP, agencją Reuters oraz wieloma domami produkcyjnymi (także jako VFX Supervisor).

Przyjdź, zrobimy wspólnie niekonwencjonalny teledysk, a może nawet reportaż dokumentalny. Jeżeli interesujesz się kinem, chciałbyś zoba-

czyć jak od kuchni wygląda film i co dzieje się poza kadrem, zastanawiasz się jaką rolę w filmowym przedsięwzięciu odgrywa montażysta, marzysz o wyjazdach i przygodzie z kamerą, dołącz do nas! **DS**

👤 opiekun: mgr Karol Iwan
🔍 facebook.com (Koło Naukowe Sztuk Audiowizualnych)



KN Animacji

Technik animacyjnych mamy wiele, rozpoczynając od animacji poklatkowych oraz kukielkowych, aż po animacje trójwymiarowe i rysunkowe. Animację komputerową określa się często skrótem CGI (od ang. *Computer Generated Imagery*, lub *Computer Generated Imaging*) – szczególnie w zastosowaniach kinematograficznych. CGI jest dziedziną animacji, którą zajmuje się nasze Koło. KN Animacji WSTI powstało stosunkowo niedawno, w październiku 2013 roku. Rozpoczęliśmy późno, lecz intensywnie zbieramy coraz większą grupę pasjonatów grafiki ruchomej w formie 2D i 3D. Głównym założeniem działalności Koła jest rozwijanie pasji oraz umiejętności w zakresie animacji, udzielenie wsparcia w przygotowaniach prac dyplomowych z działu multimediiów oraz różnego rodzaju dyskusje i wymiany doświadczeń. Spotkania odbywają się dwa razy

w miesiącu po 4 godz. Członkowie Koła to osoby zarówno obeznane z tajnikami animacji i motion designem, jak i początkujące, dopiero rozpoczynające swą wędrówkę w tym świecie. Na pewno nie zabraknie wiedzy i wrażeń dla nikogo, a każdy znajdzie coś dla siebie. Pracujemy głównie z programem Adobe After Effects oraz Cinema 4D, póki co skupiliśmy się na dziale 3D.

Wszystkie spotkania Koła są nagrywane i odpowiednio dokumentowane w formie autorskich tutoriali, poradników, plików roboczych, ciekawostek, linków, które publikujemy na stronie internetowej Koła. Jest to szansa dla osób nieobecnych do nadrobienia materiału, bądź też jego utrwalenia oraz okazja dla innych osób aby zainteresować się tematyką i być może również spróbować swoich sił w przyszłości.

Pierwszym projektem, nad którym pracowaliśmy do tej pory było stworzenie trójwymiarowego logo WSTI oraz utworzenie animacji jego wlotu w przestrzeni 3D w formie krótkiej wejściówki filmowej. Na najbliższych spotkaniach planujemy skupić się nad integracją obrazu realistycznego z elementami 3D i tworzeniem efektów specjalnych.

Opiekunem Koła jest mgr Michał Rodziński, wykładowca na kierunku Grafika WSTI, absolwent ASP w Katowicach (2009). **MJ**

👤 opiekun: mgr Michał Rodziński
🔍 facebook (WSTI Animacja)
➔ www.animacja.wsti.pl



KN Gier Komputerowych

Branża gier jest dzisiaj najprężniej rozwijającą się gałęzią przemysłu rozrywkowego. Nie bez przyczyny. Jako nowe medium łączące w sobie film, literaturę i przede wszystkim interakcję pozwala angażować odbiorcę w niespotykany dotąd sposób. Granie, z niszowej rozrywki jaką było kilkanaście lat temu, dzięki Internetowi, serwisom społecznościowym oraz rozwojowi urządzeń przenośnych, stało się czymś oczywistym i powszechnym. Większa część naszej populacji czerpie przyjemność z grania w gry komputerowe, ale tylko nieliczni idą o krok dalej, zaczynając je tworzyć samodzielnie.

To właśnie my, członkowie KN Gier Komputerowych, programujemy, projektujemy gry. Tworzymy koncept arty, modele 3D, animacje. Wymyślamy mechanikę, wdrażamy ją w kody gry. Wszystko co związane z grami można znaleźć właśnie u nas. Jest to nasza pasja, którą rozwijamy każdego dnia. Aktualnie pracujemy nad dwuwymiarową grą zręcznościową pt. *Parasol*. Fabuła gry opiera się na udzieleniu pomocy głównemu bohaterowi by spaść jak najniżej. Projekt tworzymy na własnym silniku. Pozwala to zdobyć programistom cenne doświadczenie, a zespołowi własne spersonalizowane narzędzia. Graficy 3D tworzą intro gry w pełnym

trójwymiarze, przy użyciu technik obecnych w najnowocześniejszych grach (normal, ambient, specular, itp. mapach).

Zapraszamy do dołączenia do naszego zespołu, gwarantujemy wiele kreatywnych doświadczeń! **MS**

👤 opiekun: dr Łukasz Adamczyk
🔍 facebook.com (Koło gier WSTI)



KN Rysunku i Kompozycji

Celem Koła, istniejącego od ponad dwóch lat, jest rozbudzenie zainteresowań oraz doskonalenie warsztatu rysunkowego, twórczy rozwój i samokształcenie w dziedzinach sztuk plastycznych oraz popularyzowanie tradycyjnych technik plastycznych w środowisku studenckim. W ramach zajęć rozwijane są umiejętności rysunkowe i kompozycyjne, prowadzone są również plenery i warsztaty rysunkowe.

Realizując nasze cele, we wrześniu 2013 kilku naszych członków wyjechało na czterodniowy plener do Zawoi. Postanowiliśmy uwiecznić na płótnach i zdjęciach krajobraz okolic Babiej Góry. W czasie naszego pleneru powstało kilka prac malarских, kilkadziesiąt szkiców oraz zdjęć. Pogoda nas dopieszczała – słońca ani razu nie zakryła żadna chmura – dlatego też mogliśmy

swobodnie malować kilka godzin w otoczeniu Babiej Góry. Wszystkich chętnych zapraszamy do zobaczenia galerii naszych prac w postaci cyfrowej oraz filmu powstałego podczas naszego pleneru publikowanych na stronie WSTI. Prace prezentowane były także w ramach wystawy „Z dała od zgiełku – Zawoja 2013” towarzyszącej inauguracji roku akademickiego 2013/14 w WSTI.

Jeżeli jesteś osobą kreatywną, lubiącą rysować i malować, bądź dopiero zaczynasz przygodę z tego typu warsztatem, zapraszamy do nas! **DK**

👤 opiekun: dr Zbigniew Furgaliński



Członkowie KN Typografika to przede wszystkim zespół pasjonatów projektowania graficznego. Za cel przyjęliśmy sobie promocję najbardziej zdolniejszych studentów. Dzięki naszym staraniom powstał magazyn *Artboard*, prezentujący dorobek twórczy naszych uczelnianych koleżanek i kolegów.

W najbliższym czasie chcemy zrealizować warsztaty tworzenia portfolio. To właśnie portfolio jest wizytówką projektanta, więc chcemy, aby każda osoba opuszczająca mury naszej uczelni mogła z dumą prezentować swoje projekty w ciekawej i nowoczesnej formie. Każdemu z członków Koła pomocą służy mgr Marcin Kasperek, absolwent katowickiej ASP, świetny projektant, typograf, ale przede wszystkim doskonały pedagog. Zapraszamy! **SŁ**

🔍 facebook.com (typografika WSTI)



KN Robotyki B13

KN Robotyki „B13” przy WSTI powstało w 2006 roku.

Opiekunem od początku istnienia Koła „B13” jest mgr inż. Witold Brandys, wykładowca m.in. przedmiotów: Urządzenia Techniki Cyfrowej, Architektura Komputerów, Sztuczna Inteligencja.

Połączenie tych dziedzin właśnie wytyczyło pierwotny kierunek zainteresowań i naszej aktywności w ramach Koła „B13”. Zajmujemy się głównie konstruowaniem i programowaniem różnego rodzaju robotów, poznawaniem i tworzeniem sztucznej inteligencji, obserwacją sztucznego życia. Staramy się zaszczepiać i dzielić nasze fascynacje, dlatego współpracujemy z grupami studenckimi z różnych uczelni i miast, bierzemy udział w RoboCamp’ach, projektach edukacyjnych, warsztatach, itp. W trakcie roku akademickiego dzielimy się wiedzą o robotyce ze studentami naszej uczelni i uczniami szkół ponadgimnazjalnych.

Do dyspozycji posiadamy kilka autorskich robotów oraz zestawy konstrukcyjne Lego Mindstorms NXT i EV3 wraz z oprogramowaniem. Dzięki Lego ostatnio przede wszystkim programujemy i konstruujemy roboty bawiąc się klockami. W ramach projektu edukacyjnego INFOSTR@DA 2014 przekonywaliśmy do tej zabawy także maturzystów. Prowadziliśmy m.in. cykl warsztatów w szkołach i międzyszkolny turniej

z Lego Mindstorms. Ponadto nasze Lego-roboty prezentowaliśmy także podczas ostatnich XVI Ogólnopolskich Targów EDUKACJA w Spodku. Wakacje także spędzamy z robotami i rekreacyjnie, już od kilku lat, prowadzimy warsztaty z robotyki podczas wrześniowego Campusu Akademickiego Solina. Oczywiście, w tym roku także wyjeżdżamy w Bieszczady i zapraszamy z nami wszystkich spragnionych dobrej zabawy!

Dotychczas najważniejszym projektem w historii działalności Koła „B13” był udział w międzynarodowym projekcie konstruowania i programowania ruchu sztucznej prawej ręki. W projekcie RECAP (Remote Controlled Arm Project) współpracowały ze sobą zespoły z Rumunii, Francji, Turcji oraz Polski. Nasz kraj reprezentowali ówczesni członkowie Koła „B13”.

Więcej o projekcie na stronach: www.recap.wsti.pl i www.wsti.pl/o-uczelnii/projekty-edukacyjne/recap-reportaze.

Wszystkich pragnących rozszerzyć wiedzę z zakresu robotyki czy SI ponad standardowy program kształcenia, a przy tym dobrze się bawić, serdecznie zapraszamy do nas!

Spotkania Koła odbywają się raz w miesiącu, w pracowni „5PD” na V piętrze (wieża B). Informacje o terminie kolejnego spotkania są publikowane na stronie: www.robotyka.wsti.pl lub dostępne u Przewodniczącego Koła Dawida Stojanowskiego. **DS**

👤 **opiekun: mgr inż. Witold Brandys**
 ✉ **dejwid.stojanowski@gmail.com**
 → **www.robotyka.wsti.pl**

KN Zastosowań Sieci Komputerowych

KN Zastosowań Sieci Komputerowych działa od kilku lat. Zrzesza studentów pragnących poszerzyć wiedzę z zakresu zastosowań sieci komputerowych oraz dziedzin pokrewnych.

Opiekunem Koła jest dr inż. Jarosław Karcewicz – wykładowca i koordynator specjalizacji „Technologie internetowe i sieci komputerowe” w WSTI, wieloletni administrator sieci i systemów komputerowych, certyfikowany specjalista technologii Microsoft, instruktor Akademii CISCO, twórca Centrum Edukacji Sieci Komputerowych przy WSTI.

Obecnie zainteresowania członków Koła, pasjonatów sieci komputerowych, koncentrują się na tematyce przyszłościowej technologii wirtualizacji VMware, a nasze spotkania odbywają się wirtualnie, przez połączenia wideokonferencyjne – dzięki temu każdy może w nich uczestniczyć siedząc we własnym domu, a ci, którzy na nie nie zdążą mogą odtworzyć zarejestrowane dyskusje w dowolnym czasie.

Pozostałymi obszarami zainteresowań członków Koła są sieci komputerowe, bezpieczeństwo IT, systemy serwerowe i pamięci masowe.

Serdecznie zapraszamy do włączenia się w aktywność KN ZSK – możliwość zdobycia praktycznej wiedzy i cennych certyfikatów zawodowych to tylko jeden z wielu benefitów bycia członkiem naszej grupy.

👤 **opiekun: dr inż. Jarosław Karcewicz**
 → **www.zsk.wsti.pl**

Zabawki przyszłego inżyniera

Czyli o pożytkach z zabawy w czasie studiów
 Tekst: Dawid Stojanowski

Okres studiów, przez jednych pamiętany jest jako „jeden wielki koszmar”, przez innych wspominany jako „jeden wielki koszmar przerywany jeszcze większymi koszmarami dwa razy do roku, zwyczajowo zbiegającym się z czasem sesji”. Dla wielu pozostałych studia kojarzone są z nieustającą balangą, a im więcej kolorowych wspomnień ona przynosi tym lepiej. W końcu, przecież i tak „ważny jest tylko „papier”, czyli „dyplom” i „inż.”, czyli tytuł przed nazwiskiem.

Pytanie o zabawki, którymi „może »zabawiać się« przyszły inżynier w wolnym czasie” brzmi przy tej konstelacji wspomnień przynajmniej dwuznacznie. I rzeczywiście – ma ono drugie znaczenie, tylko pewnie nie to, które przychodzi Wam do głowy. Może właściwie byłoby zapytać, czy z zabawy w czasie szczególnie wytężonego zdobywania wiedzy, czyli w okresie studiów, można czerpać benefity i układać z nich zawodową przyszłość, a znaleźć ich źródło w trakcie naprawdę dobrej studenckiej imprezy? Zaświadczam, że można. Zacznę od początku.

Moje zabawki to roboty. A impreza, od której wiele się zaczęło to wakacyjny studencki obóz. Wiadomo – słońce, woda, żaglówki, studentki w bikini, śpiew, trochę piwa i oczywiście roboty, a potem reszta właściwie potoczyła się sama...

Jako fanatyk informatyki w wielu wydaniach, członek różnych Kół Naukowych, w tym także Koła Robotyki „B13” w WSTI, właśnie poprzez nie dostałem propozycję rok temu, by wziąć udział w obozie studenckim „Campus nad Soliną 2013”. Wcześniej nie wiedziałem zupełnie nic o tym obozie, ani o tym, co miałbym tam robić. Spośród członków Koła „B13” nikt inny nie mógł, więc należało wówczas przyjąć, iż propozycja złożona na moje barki należała do tej z kategorii „nie do odrzucenia”. Ech, słońce, woda, żaglówki, trochę piwa, śpiew... Pomyślałem wtedy i podjąłem wyzwanie udziału w tejże imprezie. Dowiedziałem się jednak, że pojedę tam z zadaniem do wykonania – prowadzić warsztaty z robotyki. Będąc studentem III semestru Informatyki w WSTI i równocześnie członkiem Koła „B13” otrzymałem do wykorzystania szkoleniowego podczas tegoż obozu uczelniane zestawy Lego Mindstorms, tak abym mógł zaprezentować innym obozowiczom, także studentom, ale jeszcze mniej znających się na rzeczy niż ja, „robotykę jako coś ciekawego”. Warto dodać, że zabawa z robotami zgodnie z programem nauczania kierunku Informatyka w WSTI pojawia się dopiero na IV semestrze w ramach przedmiotu „Sztuczna Inteligencja”, a zatem wówczas niewiele jeszcze wiedziałem

o tym, co można zrobić z Lego ciekawego... Przygotowania do wyjazdu trwały około miesiąca. W tym czasie udało mi się zapoznać z oprogramowaniem oraz kilkoma sztuczkami programowania zestawów edukacyjnych. Bardzo przydało się wielkie wsparcie ze strony kolegów, którzy wcześniej mieli styczność z Lego Mindstorms i obdarowali mnie odpowiednimi materiałami. Ostatecznie, na obóz przygotowałem czterodniowe warsztaty z podstaw programowania i konstrukcji robotów Lego. Zważywszy na to, iż wówczas nadal moja wiedza ekspercka z tematu Lego-robotów nie była jeszcze zbyt zaawansowana, postanowiłem wymyślić zadania dla uczestników warsztatów i jedynie nadzorować ich wykonanie w roli spec-moderatora. Udało się... Zbudowaliśmy, oprócz zwykłych line-followerów i pojazdów wychodzących z labiryntu (co obejmowało zakres wiedzy o programowaniu Sztucznej Inteligencji – ale o tym fakcie dowiedziałem się dopiero na IV semestrze), pojazd motocyklowy oraz pojazd, który potrafił wspinać się po schodach. Efekt? 3D – duże doświadczenie, duża frajda i dużo satysfakcja... Wtedy chyba na dobre połąkłem zabawowego bakcyła...

A gdzie impreza, o której marzy każdy student? Oczywiście Campus jest wielką i trwającą non-stop przez kilka dni imprezą. W tym roku oczywiście także wybieram się na obóz, by prezentować „robotykę jako coś ciekawego”. Z tegorocznym, samo tłumaczącym się mottem Campusu „Zaczerpnij Smaku Letniej Przygody”, przewiduję, że zabawa będzie bardzo gorąca, dlatego wszystkich serdecznie zapraszam. → →



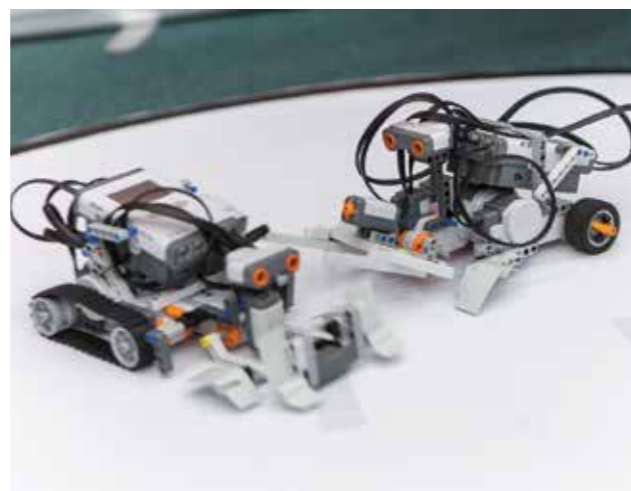
Niewiele później okazało się, że Campus stanowił jedynie przystawkę, a to, co najlepsze było jeszcze przede mną... Dzięki warsztatom poprowadzonym podczas wakacyjnego pobytu nad Soliną oraz dzięki zebranemu tam doświadczeniu, krótko po powrocie z wakacji zostałem poproszony o wsparcie akcji INFOSTR@DA WSTI 2014. Przez kilka miesięcy w wielu szkołach ponadgimnazjalnych na Śląsku mogłem prowadzić serię warsztatów z programowania i konstruowania robotów Lego! Tym razem potraktowałem to zadanie niczym wyróżnienie – okazało się bowiem, iż bardzo niewielu studentów otrzymuje takie propozycje ze strony uczelni. I nigdy nie są to przypadkowe osoby.

Warsztaty w szkołach okazały się hitem! Każdorazowo zbierałem przychylne opinie uczniów i nauczycieli, czasem nawet zdarzały się brawa – w takich chwilach mogłem poczuć się jak prawdziwy celebryta.

Podczas projektu udało mi się zarobić trochę pieniędzy, zyskałem nowe, cenne doświadczenie oraz – co najlepsze – znalazłem niszę na rynku: edukacja i kursy w zakresie robotyki. Jest, wprawdzie, kilka firm na rynku, które prowadzą kursy z zakresu programowania robotów Lego Mindstorms, ale ich oferty nie są zbyt rozbudowane. Mając przed sobą jeszcze dwa semestry studiowania w WSTI jestem pewien, że rozwinę w tym czasie swoje umiejętności i wiedzę w zakresie robotyki... i klocków Lego. Aż trudno uwierzyć, że moje hobby, które stanowi informatyka i robotyka, połączone z zabawą klockami i wakacyjną studencką imprezą, otworzyło przede mną perspektywę ciekawej pracy przynoszącej całkiem niemałe zyski.

Fotorelacje z moich warsztatów, prowadzonych w ramach INFOSTR@DY WSTI 2014, można obejrzeć w galerii na: www.infostrada.wsti.pl. ■

- www.campusakademicki.eu
- www.infostrada.wsti.pl



Usieciowieni

Wywiad z twórcą Centrum Edukacji Sieci Komputerowych przy Wyższej Szkole Technologii Informatycznych w Katowicach, dr inż. Jarosławem Karcewiczem. Rozmawia Dawid Stojanowski

Dawid Stojanowski: Jest Pan twórcą i moderatorem aktywności Centrum Edukacji Sieci Komputerowych działającego od 2013 roku przy Wyższej Szkole Technologii Informatycznych w Katowicach Czym jest CESK i po co powstał?

dr inż. Jarosław "Karcewicz: „Centrum Edukacji Sieci Komputerowych" wyodrębnione zostało wewnątrz struktury Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych w Katowicach w celu rozwijania oferty studiów stacjonarnych/niestacjonarnych, studiów podyplomowych oraz kursów specjalistycznych związanych przede wszystkim z tematyką sieci komputerowych. Już nazwa ośrodka wyjaśnia cel jej istnienia. Przede wszystkim zależy nam na tym, by oferować aktualne i istotne z punktu widzenia potrzeb rynku pracy treści nauczania związane z zaawansowanymi produktami i technologiami sieci komputerowych Microsoft, Cisco, Linux, VMware, itp

Czym w praktyce zajmuje się Centrum?

Zadaniem CESK jest koordynowanie rozwoju oferty w taki sposób, aby programy nauczania poszczególnych produktów edukacyjnych skierowanych do osób studiujących już w WSTI czy kandydatów na kierunki informatyczne uzupełniały się. Można stwierdzić, że istotą naszych działań w tym zakresie jest takie przygotowywanie ścieżek edukacyjnych, by, przez ich sprzężenie, studenci WSTI i kursanci Centrum korzystający z przygotowywanych przez nas propozycji edukacyjnych osiągnęli synergiczny efekt w zakresie podnoszenia faktycznych, czyli praktycznych umiejętności i technologicznego know-how. Nieco górnolotnie, ale syntetycznie sformułowaliśmy misję Centrum wyznaczając kierunek naszych działań – tak przygotować studentów WSTI do zawodu administratora sieci czy inżyniera systemowego, by bez trudu znaleźli dobrze płatną,

interesującą i perspektywiczną pracę. Pełna oferta kursów i szkoleń, jakie dotychczas przygotowaliśmy dla studentów WSTI, jest opisana i dostępna na platformie Moodle.

Podobnych centrów kształcenia o zbliżonym programie jest na Śląsku kilka. Dlaczego wybrać CESK ?

Informatyka to „fach”, w którym nie da się niczego oszukać: albo się umie, potrafi, albo nie. Same „papiery” nie wystarczą, choć obiegowy pogląd jest inny. Obalamy mit „papieru bez pokrycia w umiejętnościach i wiedzy”. CESK dba przede wszystkim o to, by faktycznie nauczyć studentów, i w ten sposób pomóc im zdobyć wymarzoną pracę, a pracodawcom przygotować naprawdę dobrze wykształconego specjalistę.

Co to rzeczywiście oznacza dla osób korzystających z oferty edukacyjnej przygotowanej przez CESK ?

Przykładowo to, że wprost deklarujemy, iż stawiamy jakość kształcenia ponad szybkość, a przystępność cenową ponad zysk komercyjny. Mówimy wprost, że nie zamierzamy realizować przyspieszonego kursu, gdyż jako wieloletni wykładowcy akademicy wiemy, że jego uczestnicy niewiele się podczas niego nauczą. Umysł ludzki potrzebuje czasu na przyswojenie wiedzy, potrzebuje ćwiczeń samodzielnych po zajęciach, które również wymagają czasu. Zatem świadomie odrzucamy pewne praktyki powszechne w innych ośrodkach czy centrach szkoleniowych. To jak wygląda jakość kształcenia np. w ramach studiów podyplomowych można zobaczyć na filmie, który został nagrany podczas jednych z zajęć: Z drugiej strony, staramy się, aby finansowo oferta usług edukacyjnych przygotowanych przez CESK była osiągalna. Czy to się udaje, łatwo stwierdzić, porównując ją z ofertą konkurencji. Szczególnie atrakcyjną propozycją rynkową jest cykl specjalistycznych kursów dodatkowych przygotowanych dla studentów WSTI.

Do kogo skierowana jest ta oferta? Czy osoby spoza uczelni mogą także z niej skorzystać?

Oferta Centrum skierowana jest do wszystkich pasjonatów technologii sieci komputerowych, którym zależy przede wszystkim na zdobywaniu zaawansowanej wiedzy i umiejętności. Można także rzec, iż jest ona dla wszystkich osób, które chciałyby w stosunkowo krótkim czasie znaleźć pracę dobrze płatną, i dlatego są gotowe włożyć wysiłek w systematyczną rzetelną naukę, tak aby w niezbyt odległej perspektywie czasu

→ →



przykładowo zdać egzamin certyfikacyjny, czy aby sprostać wysokim wymaganiom kompetencyjnym stawianym w naprawdę wartościowych ofertach pracy.

Rozumiem, że oferta CESK stanowi uzupełnienie materiału, którego nie poznają studenci w ramach standardowego programu kształcenia na kierunku Informatyka inżynierska w WSTI?

Ponieważ zakres tematyki oferowany w ramach kursów CESK jest ogromny, nie jest możliwe zrealizowanie go w pełni podczas zajęć w ramach inżynierskich studiów stacjonarnych / niestacjonarnych. Pomimo chęci, ale jednak choćby z powodu ministerialnych założeń programowych dla kierunku, podczas studiów I stopnia przekazywana jest podstawowa wiedza. I mimo tego, iż WSTI jako jedyna uczelnia na Śląsku, prowadzi najszerszy i najbardziej praktyczny, konsultowany z pracodawcami, program kształcenia w zakresie sieci komputerowych, to nie jesteśmy w stanie zrealizować zakresu tematycznego, jaki naszym zdaniem jest niezbędnym wyposażeniem kompetencji atrakcyjnego pracownika. Choć, przykładowo, udało się nam skutecznie wdrożyć w tok studiów inżynierskich pełną Akademię Cisco, to i tak jest to zbyt mały zakres wiedzy, by wystarczyć absolwentowi do zdobycia pracy u atrakcyjnego pracodawcy. Dlatego też, poprzez dodatkową przystępną i szeroką ofertę CESK umożliwiamy studentom WSTI dostęp do potrzebnej wiedzy i treści, których nie da się zrealizować w ramach studiów. Zważywszy na to, że w warunkach komercyjnych kursy specjalistyczne są z reguły zbyt kosztowne by były osiągalne na studencką kieszeń, traktujemy propozycje CESK jako rodzaj alternatywy – czyli propozycję tanich zajęć dodatkowych, ale prowadzonych przez świetnie wyszkolonych specjalistów-dydaktyków, w dogodnym czasie i miejscu, i skierowanych tylko do tych studentów, których dana tematyka faktycznie interesuje.

Warto zapytać, czy to się sprawdza i studenci naszej uczelni są zainteresowani udziałem w tego typu kursach?

Owszem. Widzimy, że takie podejście ma sens. Przykładowo, w ostatnim czasie grupa uczęszczająca na kurs przygotowujący do egzaminu certyfikującego MCTS 70-410 ukończywszy go, w błyskawicznym tempie, podjęła kontynuację w ramach dwóch analogicznych kursów przygotowujących do egzaminów MCTS 70-411 oraz MCTS 70-412. Sądzę, że mogę zdradzić również, iż osoby, które ukończyły owe kursy, czy też absolwenci studiów podyplomowych WSTI uzyskują całkiem niezłe oceny w ramach kwalifikacji rekrutacyjnych prowadzonych ostatnio w murach naszej uczelni m.in. do pracy przy projektach realizowanych w firmie IBM. Warto dodać, że wymogi wobec kandydatów do pracy firma ta stawia niemałe, o czym przekonali się ci, którzy podeszli do procesu rekrutacji.



Jakie są dalsze plany rozwoju CESK ?

Chcemy przede wszystkim poszerzać dostępną ofertę kursów i studiów podyplomowych. Niebawem pojawi się w ofercie WSTI nowy kierunek związany z technologiami wirtualizacji, jak również kierunek powiązany z technologiami wymiany informacji, takimi jak Exchange, SharePoint, Postfix. Odpowiednio, dla studentów planujemy poszerzyć ofertę kursów z zakresu technologii Exchange, SharePoint, HyperV, VMware vSphere. Aktualnie wdrażamy także projekt „VMware IT Academy” w WSTI jako jedynej uczelni w południowej Polsce, co pozwala nam także prowadzić autoryzowane kursy przygotowujące do egzaminów certyfikacyjnych VMware.

Choć sam jestem już „usieciowiony”, wydaje mi się, że jednak nie każdy student Informatyki jest pewien, czy te technologie to tematyka, w której może się zawodowo odnaleźć. Czy CESK proponuje także sposób na to, by lepiej i bez ryzyka angażowania się w dodatkowy specjalistyczny kurs poznać wybrane aspekty tematyki sieciowej?

CESK to nie tylko pogłębione kursy i studia. Zależy nam także na tym, by jak najbardziej zaktywizować i zrzeszyć pasjonatów technologii sieci komputerowych. Dlatego wspieramy aktywną działalność Koła Naukowego „Zastosowań Sieci Komputerowych”, do którego zapraszam oczywiście wszystkich sieciowych pasjonatów. Sądzę, że także osoby, które rozważają technologie sieciowe jako jeden z potencjalnych obszarów ścieżki zawodowej czy specjalizacji, i w związku z tym interesują się tą tematyką, także znajdą w Kole ZSK swoje miejsce. Spotykamy się cyklicznie, przygotowujemy dodatkowe treści, informacje, nowinki, filmy instruktażowe, dyskutujemy. Wiele materiałów ze spotkań udostępniane jest poprzez www.facebook.pl/sieciwsti lub na moim kanale na YouTube., więc zachęcam do zajrzenia, obejrzenia, zapoznania, poczytania, komentowania, dyskusowania i do dołączenia się do naszej sieci sieciowców z pasją! ■

→ www.facebook.pl/sieciwsti
 Q [youtube.com \(Jarosław Karcewicz\)](http://youtube.com/JaroslawKarcewicz)



Multimedialne pokolenie

Już niebawem także Twoja praca może pojawić się w magazynie *Artboard*, a Ty możesz zyskać szansę by dołączyć do grona studentów kreatywnych WSTI.

Jak?

Uczestnicząc w jednoetapowym, otwartym, ogólnopolskim konkursie artystycznym zatytułowanym „Multimedialne pokolenie”. Organizatorem jest Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych w Katowicach.

Pół żartem, pół serio

Amatorów fotografii, zapalonych projektantów, rysowników, karykaturzystów, ilustratorów, fanów komiksu, wielbicieli żartów i dobrej zabawy, obserwatorów z poczuciem humoru, a także każdego, kto pragnie powalczyć o semestr bezpłatnej nauki na dowolnym kierunku w WSTI, zapraszamy do kreatywnej zabawy!

Ostrzcie piórka, rysiki, kredki i ołówki...

Celem konkursu, a zarazem zadaniem jego uczestnika, jest stworzenie spójnej koncepcyjnie i graficznie serii 3 do 5 oryginalnych prac w formacie A4, w dowolnej technice plastycznej, obrazującej swoisty portret tytułowego „Multimedialnego pokolenia”, czyli pokolenia nastolatków 2014.

Strona Artboard dla zwycięzcy i coś jeszcze

W drodze głosowania Jury wyłoni jedną zwycięską serię prac, która zostanie opublikowana w trzecim numerze *Artboard*. Autor zwycięskiej serii uprawniony zostanie do skorzystania z bezpłatnego semestru nauki w WSTI w Katowicach.

Co się liczy? Pomysł, talent i salwy śmiechu!

Najważniejsze jest „to coś” co pozytywnie wyróżni serię zwycięskich prac. Siedmioosobowe Jury, złożone z reprezentantów wykładowców kierunku Grafika WSTI, marketingowców WSTI i Grupy *Artboard* oceni jakość prac. Uwzględnione zostaną: oryginalność, humor i trafność przekazu, spójność, techniki, estetyka prac. Ocenione zostaną wyłącznie prace spełniające warunki formalne określone w regulaminie konkursu,

Co, jak, gdzie, kiedy i więcej?

Szczegółowe informacje zawarte są w regulaminie konkursu dostępnym na www.wsti.pl i na fanpage WSTI. Zanim przystąpisz do akcji, przeczytaj regulamin! **JW, rys. PK**

→ www.wsti.pl



NR 3 JUŻ WKRÓTCE! ZBIERAMY PRACE!

Na etapie wstępnym zbieramy pliki poglądowe małych rozmiarów. Każdą pracę należy opisać wg. podanych niżej schematów – projekty posiadające niekompletny tytuł będą automatycznie odrzucane. Zbieramy prace do trzech działów, a dodatkowo czekamy na artykuły Waszego autorstwa.



Z ZAJĘĆ WSTI

Projekty wykonywane w ramach zajęć w WSTI w poprzednim roku akademickim 2013/2014. Prace z wcześniejszych lat nie będą uwzględniane.

Nazewnictwo plików:

Imię Nazwisko, grupa, PRZEDMIOT, tytuł
na przykład:

Jan Kowalski, 2CDG, MALARSTWO, Portret



AMBITNI Z WSTI

Cykl spójnych, wyselekcjonowanych prac danego autora. Dopuszczalne są projekty wykonane poza murami uczelni, mogą to być różnego typu działania twórcze. Cykl musi zawierać 5–20 prac lub fotografii. Możecie dodać do nich krótki opis w formie pliku tekstowego.

Nazewnictwo plików:

Imię Nazwisko, grupa, AMBITNI, numer pliku
na przykład:

Jan Kowalski, 2CDG, AMBITNI, 1

W treści wiadomości należy zawrzeć klauzulę: „Materiały zgłaszane do publikacji wymagają posiadania pełni praw autorskich. Autor zgłaszający prace oświadcza, że posiada pełnię praw do nich. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za naruszenie praw majątkowych i autorskich osób trzecich.”



NA DOKŁADKĘ

To, co fajnego udało Wam się wykonać w WSTI (poza obowiązkowymi zadaniami czy projektami) albo co stworzyliście poza uczelnią – pokażcie nam to, a my pokażemy to wszystkim.

Nazewnictwo plików:

Imię Nazwisko, grupa, DOKŁADKA, tytuł
na przykład:

Jan Kowalski, 2CDG, DOKŁADKA, Fajny plakat



ARTYKUŁY

Masz ciekawe zainteresowania, kreatywne doświadczenia, głowę pełną pomysłów i chcesz się tym podzielić? Chcesz napisać artykuł, felieton, opublikować fotoreportaż lub w inny, ciekawy sposób zaistnieć w trzecim numerze? Daj nam znać, na pewno się dogadamy!



Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych w Katowicach to szkoła dla młodych duchem, energicznych ludzi, którzy chcą sięgać po więcej – uczyć się, a zarazem rozwijać zainteresowania związane z grafiką komputerową i artystyczną, rynkiem IT czy nowoczesnymi technologiami.

W ramach studiów I stopnia WSTI kształci inżynierów informatyków oraz artystów grafików zgodnie z najwyższymi standardami edukacyjnymi, według programów dostosowanych do potrzeb rynku pracy.

Studenci kierunku Grafika mogą korzystać z bardzo dobrze wyposażonych pracowni komputerowych (m.in. pracowni z komputerami iMac, Dell), oprogramowania graficznego pakietu Adobe Master Collection (InDesign, Illustrator, Photoshop, Premiere, AfterEffects), AutoCAD, 3DS Max, Blender.

W ramach specjalistycznych studiów podyplomowych uczelnia prowadzi wiele praktycznych 2-semesteralnych kierunków o profilu informatycznym lub graficznym.

WSTI jest autoryzowanym akademickim ośrodkiem szkoleniowym firm Microsoft, CISCO, Oracle, oraz – jako jedyna uczelnia na Śląsku – VMware. W ramach programu Microsoft

prestżowe i honorowane na całym świecie certyfikaty Microsoft Certified Professional MCP. Uczestnicy kursu Akademii CISCO zyskują certyfikaty CISCO Certified Network Associate (CCNA). Uczestnicy VMware IT Academy zyskują unikalną możliwość zdawania certyfikatów VMware Certified Professional – Data Center Virtualization (VCP).

Dzięki pozyskiwanym dotacjom unijnym WSTI stwarza atrakcyjne możliwości zdobycia cenionych kwalifikacji zawodowych osobom w każdym wieku. Organizując dofinansowane kursy, szkolenia, studia I stopnia czy podyplomowe uczelnie sprzyja rozwojowi praktycznych umiejętności niezależnie od poziomu posiadanego wykształcenia czy statusu zawodowego.

JW, rys. CS

→ **Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych w Katowicach**
40-085 Katowice (centrum miasta)
ul. Mickiewicza 29

→ **www.wsti.pl**
e-mail: info@wsti.pl

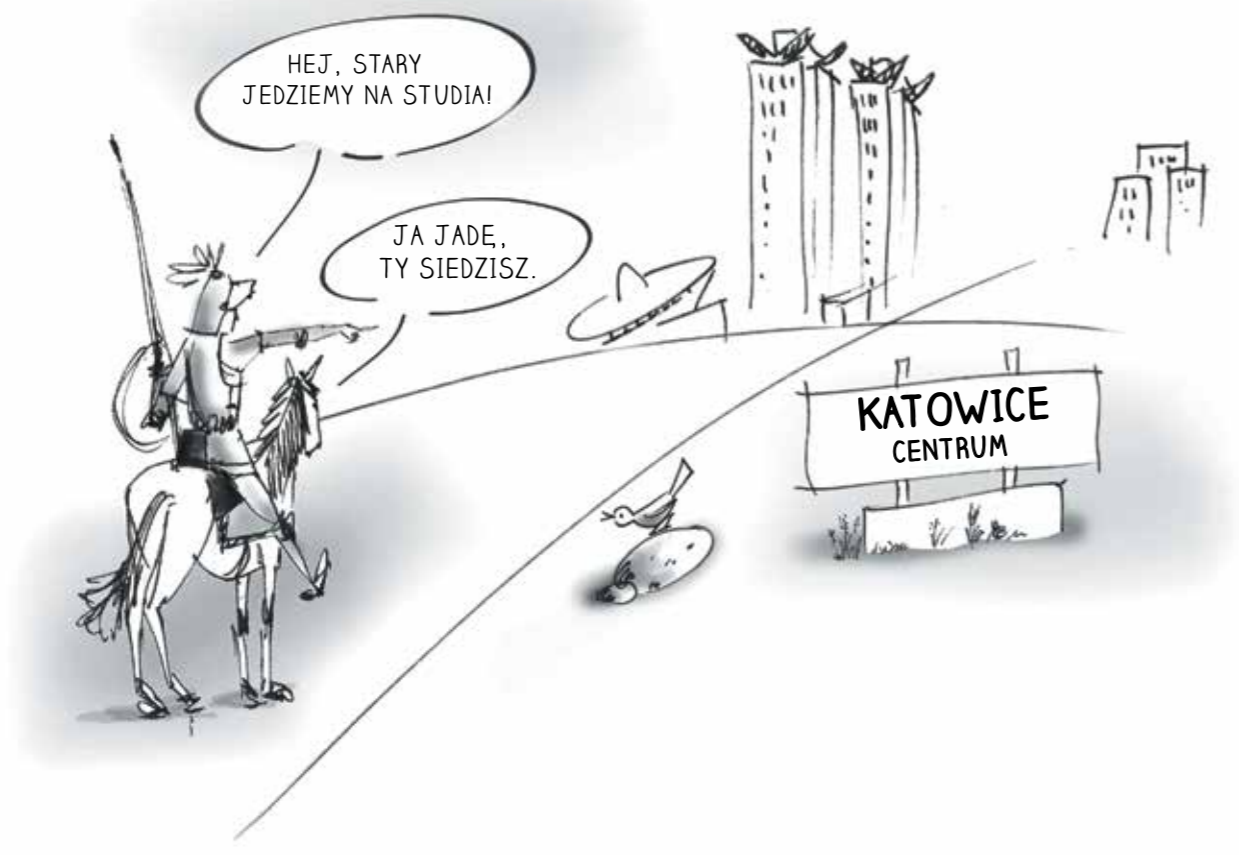


ARTBOARD.WSTI@GMAIL.COM

ZGŁOSZENIA DO 31 PAŹDZIERNIKA, GODZ. 23:59

Zbieramy projekty wykonywane wyłącznie przez studentów WSTI. Zastrzegamy sobie prawo do wybiórczego wykorzystywania prac. Nie przyjmujemy linków do portfolio, stron na Facebooku itp. Pod uwagę brane są wyłącznie pliki załączone w wiadomościach e-mail lub spakowane archiwa zamieszczone na zewnętrznych serwerach. Staramy się odpisywać na każdą wiadomość, jednak nie zawsze jest to możliwe do zrealizowania w krótkim czasie. Prosimy o wyrozumiałość.





BIURO REKRUTACJI



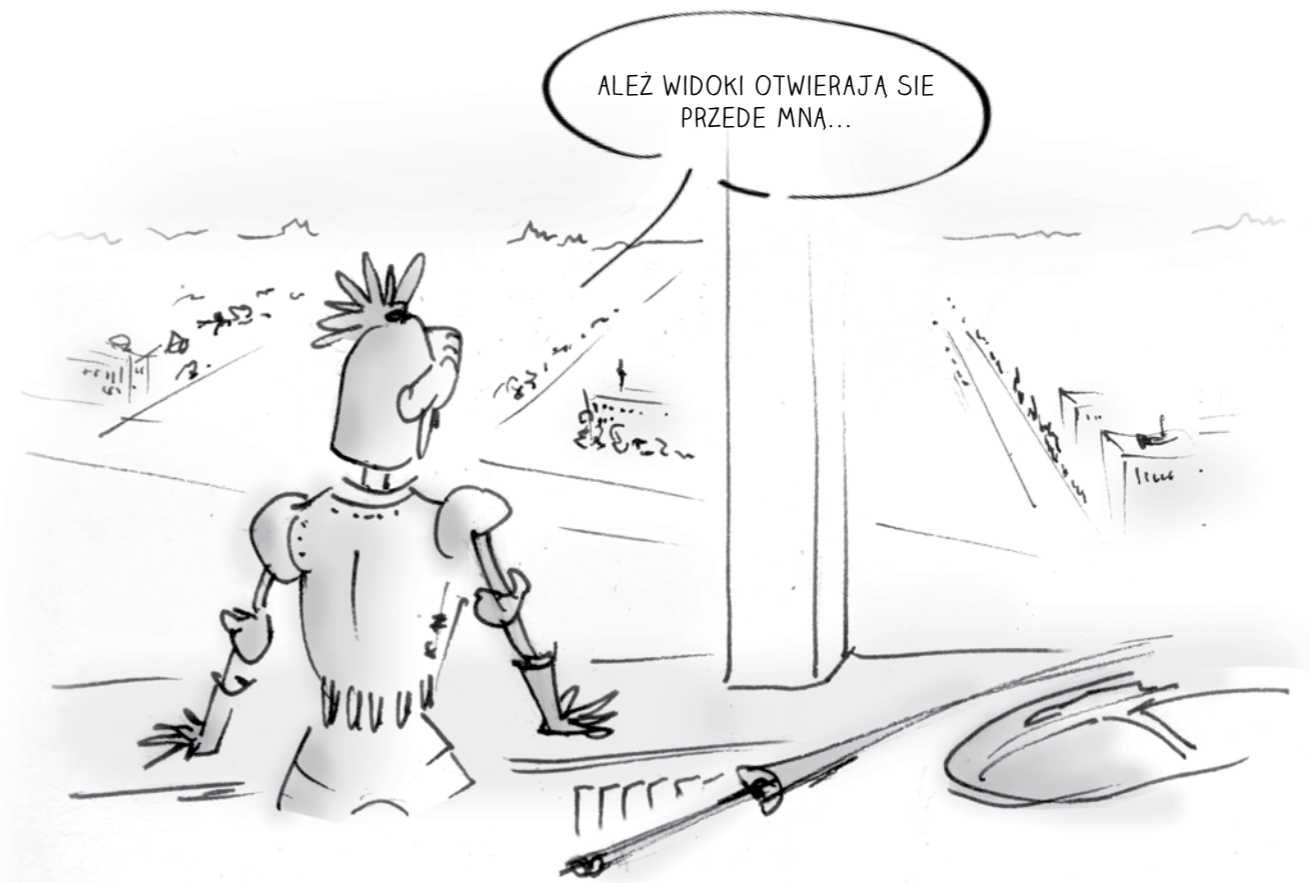
JESZCZE TYLKO WYPEŁNIE FORMULARZ
REKRUTACYJNY NA WWW.WSTI.PL,
ZROBIĘ KSERO I PEDEM DO BIURA REKRUTACJI!

- KSEROKOPIA ŚWIADECTWA DOJRZAŁOŚCI
- KSEROKOPIA DOWODU OSOBISTEGO (AWERS I REWERS)
- ORZECZENIE LEKARSKIE WYSTAWIONE PRZEZ LEKARZA MEDYCYNY PRACY
- AKTUALNE, KOLOROWE ZDJĘCIA (37 X 52 MM BEZ NAKRYCIA GŁOWY, NA JASNYM TLE
- DOWÓD OPŁATY REKRUTACYJNEJ





I UDAŁ SIĘ NA 20 PIĘTRO...



GRATULUJE, ZŁOŻYŁ PAN KOMPLET DOKUMENTÓW, OD PAŹDZIERNIKA ROZPOCZNIE PAN STUDIA NA NASZEJ UCZELNI!



----- *

----- *

----- *
