



# DRODZY CZYTELNICY

5. numer magazynu kreatywnych studentów WSTI ukazuje różnorodność osobowości studentów i wielość wyborów, które dokonują w trakcie studiów. Projektowanie graficzne opanowuje nowe obszary kreacji lub też jak kto woli rozwijające się technologie wabią nowymi możliwościami, zachęcają projektantów do spróbowania swych sił w dziedzinach, które do niedawna nie istniały, lub wymagały tak rozbudowanego zaplecza realizacyjnego, że dostępne były tylko dla wielkich wytwórni i agencji i pracujących tam grafików. Możemy to zobaczyć na przykładach prezentujących w numerze swoje prace Adriana Bukowskiego i Krzysztofa Kryczka. Adrian rozpoczął przygodę z projektowaniem własnej gry cRPG, Krzysztofa zafascynowała możliwość wykonania ilustracji wykorzystującej rzeczywistość rozszerzoną dostępną na smartfonie lub tablecie. Zresztą wśród tegorocznych dyplomantów jest więcej przykładów dobrych projektów związanych z gramami. To n.p. prace Piotra Muchy, Anny Liszki czy Damiana Kurzawy.

Nowe narzędzia pomagają tworzyć nie tylko wirtualny świat gier, animacji i concept art'u. Dzięki cyfrowym narzędziom niezwykle popularne stało się projektowanie krojów pism. Programy takie jak FontLab umożliwiają łatwiejszą niż kiedykolwiek w historii zamianę pomysłu na dostępny dla użytkowników font. Wyzwanie takie podjął Mateusz Knap projektując krój Urwis o czym opowiada w swoim artykule.

Współczesne projektowanie to również teoria. Główne tezy projektowania zgodnego z zasadami UX wyklada w swoim artykule Martyna Grzybek. Coraz więcej pojawia się również na rynku wydawniczym pozycji książkowych dotyczących projektowania. Wydawnictwo d2d specjalizuje się w publikacji książek dotyczących projektowania, zarówno podręczników jak i klasycznych tekstów takich autorów jak Frutiger, Anaheim, Gill czy Strzeмиński. Warto przejrzeć przegląd ich wydawnictw w dziale „Do poczytania”. Przy okazji prezentowanej tam książki Rudolfa Anaheima warto przypomnieć o jego dwóch świetnych wcześniej wydanych książkach: „Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka” i „Myślenie wzrokowe”, lekturze dla projektantów obowiązkowej.

Oprócz tego w numerze oczywiście wiele prac z różnych dziedzin i technik, i niestety poz numerem, jak zawsze wiele dobrych prac, na które zabrakło miejsca. Ale będzie przecież następny numer...

*Marian Słowicki*  
redaktor naczelny

# W ŚRODKU:

- 4 Njusy
- 6 Do poczytania
- 8 Sylwetka wykładowcy: mgr Marcin Kasperek
- 13 Liternictwo, sztuka projektowania
- 16 Sylwetka absolwenta Michał Maciąg
- 20 Sylwetka absolwenta Martin Jaworski
- 24 Sylwetka absolwenta Krzysztof Kryczek
- 28 Projekt gry „Chronicles of Last War”
- 30 Projektowanie doświadczeń
- 32 Prace studentów
- 42 Henna, czyli tatuaż na chwilę
- 44 Koła naukowe

## Magazyn tworzą:

### GRUPA ARTBOARD w składzie:

dr Marian Słowicki (redakcja), dr Natalia Romaniuk, Martyna Grzybek, Aleksandra Loska, Anna Borowy, Martyna Matuszczyk

### SKŁAD I ŁAMANIE:

Bartosz Chomik i Mateusz Maleńki pod czujnym okiem Marcina Kasperka

### PRACA NA OKŁADCE:

Małgorzata Wojczuk

### WYDAWCA:

Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych w Katowicach  
[www.wsti.pl](http://www.wsti.pl)

### DRUK:

Tolek – Drukarnia im. K. Miarki w Mikołowie  
[www.tolek.com.pl](http://www.tolek.com.pl)

### KONTAKT Z NAMI:

[artboard.wsti@gmail.com](mailto:artboard.wsti@gmail.com)

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.



## Szkolenie „SAVOIR VIVRE W BIZNESIE I AUTO-PREZENTACJA”

16 marca 2017  
AULA WSTI

16 marca odbyło się szkolenie z autoprezentacji w formie wykładu wygłoszone przez dziekana p. Marka Maryniaka. Spotkanie umożliwiło pogłębienie wiedzy nt. prezentacji własnej osoby, oficjalnego ubioru (zaczynając od butów, kończąc na spinkach do krawata), sposobu zwracania się do osób na wyższych stanowiskach oraz pisania formalnych e-maili. Została również omówiona kwestia rozmowy kwalifikacyjnej i dyskusji z pracodawcą.

Na samym końcu przedstawiono przykłady podsumowujące wykład, zawierające się w ciekawych anegdotkach. Pojawiło się też wyjaśnienie, dlaczego nawet samochód musi być dodatkiem do człowieka, a nie na odwrót. **AB**

→ [facebook.com/wstikatowice](https://www.facebook.com/wstikatowice)



## CYFROWIZACJE

9 września 2016  
Centrum Kultury Andromeda, w pubie Wielokran

Wystawa, która odbyła się w „Wielokranie”, w Tychach, prezentowała prace studentów 3 i 4 roku Grafiki Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych w Katowicach, z pracowni dr Natalii Romaniuk.

Prace były odpowiedzią na obserwację otaczającej rzeczywistości oraz potrzebą kreacji i wyrażenia siebie poprzez obraz, bazujący na materii graficznej. Główne tematy stanowiły otoczenie, życie jednostki, społeczeństwa oraz występujące w nich zjawiska.

Prace studentów charakteryzowały się indywidualnym stylem oraz nietuzinkowym doбором technik graficznych. Młodzi twórcy w przewrotny sposób odpowiadali na dręczące ich pytania, co skutkowało niejednokrotnie szokującymi realizacjami. Poruszone zostały następujące zagadnienia: Odrealnione ciało, Habitat, Reality Show, Znaki miejsc, Granica. **AB**

→ [www.wsti.pl](http://www.wsti.pl)

→ [facebook.com/wstikatowice](https://www.facebook.com/wstikatowice)



## TO MY

8.12.2016–15.01.2017  
Galeria Pusta

Kolejny przegląd prac studentów Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych miał miejsce w Galerii Pustej w Katowice Miasto Ogrodów – Instytucja Kultury im. Krystyny Bochenek.

Prace z wystawy poruszały problemy społeczne. Na przekór rzeczywistości zawarto w niej elementy dowcipu, ironii, ale też to, co szokuje i wstrząsa. Pojawiły się również metaforyczne komentarze do sztuk teatralnych wystawianych w całym kraju.

W pracach widać poszukiwania autorskich środków artystycznych, a ich rezultaty stały się często zaskakujące. Prezentowane plakaty powstały pod okiem mgr Justyny Rybak, dr Natalii Romaniuk; nad realizacjami multimedialnymi czuwali dr hab. Bogdan Król, mgr Michał Rodziński oraz mgr Ewa Jaworska, natomiast zbiór publikacji wydawniczych powstał w pracowniach dr hab. Janusza Pacudy i mgr Justyny Rybak oraz dr Natalii Romaniuk. **AB**

→ [miasto-ogrodow.eu](http://miasto-ogrodow.eu)

→ [www.wsti.pl](http://www.wsti.pl)

→ [facebook.com/wstikatowice](https://www.facebook.com/wstikatowice)



## Duocolor

21 października 2016  
AULA WSTI

W październiku odbyło się szkolenie „KOLOR/PAPIER/DRUK” zrealizowane przez zespół Duocolor Reklama. Koordynator Kierunku Grafiki – dr Natalia Romaniuk – nawiązała współpracę z Aleksandrem Tlatlikiem, właścicielem drukarni, który wygłosił wykład „Techniki druku w praktyce” wraz z Michałem Kampą, który opowiadał o „Zarządzaniu kolorem” oraz Robertem Wojnarem z firmy Igepa z wykładem – „Charakterystyka papierów i ich zastosowanie”.

Widniejące w harmonogramie tematy okazały się rzeczowe i praktyczne. Idąc od zarządzania kolorami czy profilami kolorystycznymi, zahaczając o techniki druku i ich zastosowanie, kończąc na charakterystyce i wykorzystaniu papieru. Na koniec wykładu przeprowadzono konkurs z nagrodami rzeczowymi. Frekwencja dopisała naprawdę znakomicie. **AB**

→ [facebook.com/wstikatowice](https://www.facebook.com/wstikatowice)



## WSTI Gaming Party

16–17 września 2016  
AULA AUDIOWIZUALNA WSTI

Na drugiej edycji Gaming Party odbył się turniej League od Legends, CS:GO, Heartstone, Fifa oraz konkurs Cosplay i gry planszowe. Wartościowe nagrody zapewniły wysoką frekwencję na wydarzeniu, a długo po zakończeniu Gaming Party ludzie pisali na Samorządową skrzynkę z pytaniem, kiedy powtórka całego eventu. Konkurs Cosplay wygrała zawodniczka światowej klasy Aleksandra Tora (Shappi). Następną edycję planuje się na wrzesień 2017r. **AB**

→ [www.wsti.pl](http://www.wsti.pl)

→ [facebook.com/wstikatowice](https://www.facebook.com/wstikatowice)



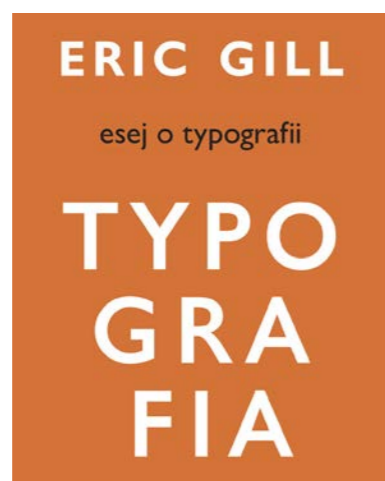
# DO POCZYTANIA \*



## Teoria widzenia

Władysław Strzemiński  
Wydawnictwo Literackie

Wydane po raz pierwszy w 1958 i wznowione przez Muzeum Sztuki w Łodzi w br. dzieło to zbiór wykładów z historii sztuki wygłoszonych przez artystę, zanim został zwolniony przez władze PRL z Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych z powodu nieprzestrzegania kanonów socrealizmu. „Teoria widzenia” to owoc długoletniej refleksji Strzemińskiego i niezwykle świadectwo teoretycznej świadomości artysty, który na trwałe wpłynął na rozwój sztuk plastycznych. To dzieło, która uczy patrzeć na zmiany artystycznej percepcji w czasie, wyjaśnia zależności między ewolucją społeczeństwa a zmianami zachodzącymi w sztuce i książka, która łączy edukację artystyczną z historią sztuki. W dziele tym Strzemiński podsumował teoretycznie swą działalność artystyczną i refleksję estetyczną. Jego teoria wychodzi z założenia, że nasz obraz świata nieustannie ewoluje, sposoby, w jaki na niego patrzymy, zmieniają się i narastają, a decydujący wpływ mają na to warunki zewnętrzne: doświadczenie historyczne, podłoże kulturowe i społeczne. „W procesie widzenia nie to jest ważne, co mechanicznie chwytają oko, lecz to, co człowiek uświadamia sobie ze swego widzenia” – twierdzi najważniejszy polski artysta awangardowy. **d2d**



## Esej o typografii

Eric Gill  
Wydawnictwo: d2d.pl

Eric Gill (1882–1940) był wszechstronnym angielskim artystą nurtu Arts and Crafts, rzeźbiarzem, grafikami i rytownikiem łączącym motywy religijne z erotyzmem, liternikiem i projektantem słynnych pism drukarskich Perpetua (1925), Gill Sans (1928) i Joanna (1930), a także nauczycielem, u którego pierwsze kroki stawiali David Kindersley, Laurie Cribb, Donald Potter, Walter Ritchie i John Skelton. Zapamiętany został jako spełniony artysta, podejrzliwy wobec społeczeństwa industrialnego, gardzący powtarzalnością i nijakością produkcji masowej, ceniący sztukę i rzemiosło, umiejętności i odpowiedzialność twórcy. Gill cieszył się też renomą gorliwego katolika w anglikańskim świecie, jednak opublikowana w 1989 roku biografia, w której ujawniono dewiacyjne praktyki seksualne artysty, nadszarpnęła jego reputację. Esej o typografii to manifest poświęcony funkcji i formie typografii jako środka wyrazu indywidualności twórcy w uprzemysłowanym świecie, a także przykład praktycznej realizacji postulatów autora. **d2d**



## Projektowanie ikon i piktogramów

Elena González-Miranda, Tania Quindós  
Wydawnictwo: d2d.pl

To podręcznik do badania i tworzenia systemów znaków. Proponuje on dwa różne modele czy też metodologie projektowania rodzin ikon i piktogramów. Pierwszy model pozwala spojrzeć na piktogramy jako na spójny projekt, niezależny od kroju pisma, z którym będą współistnieć. Drugi zakłada tworzenie ich na podstawie konkretnego kroju lub jednoczesne projektowaniu obu grup znaków. Jest to praktyczna publikacja zawierająca studia przypadków, schematy, diagramy i przejrzyste przykłady zastosowań w różnych kontekstach, mające na celu objaśnienie takich zagadnień, jak: stosowanie siatki, digitalizacja piktogramu, przeprowadzanie korekty optycznej czy projektowanie ikon i piktogramów na podstawie krojów pisma. Ta publikacja może być doskonałym podręcznikiem dla studentów. **d2d**



## Dynamika formy architektonicznej

Rudolf Arnheim  
Wydawnictwo: Oficyna

W swej klasycznej książce Rudolf Arnheim, autorytet psychologicznej interpretacji sztuk wizualnych, zwraca swój doświadczony wzrok w stronę wizualnych aspektów budowli, przykładając swoją teorię do specyficznych cech medium jakim jest architektura. Arnheim tropi nieoczywiste percepcyjne wytwory architektury z typową dla siebie jasnością i precyzją. W kręgu jego zainteresowań znalazła się m.in. analiza porządku i nieporządku w dizajnie, natura wizualnego symbolizmu, relacja między funkcjonalnością a percepcyjną ekspresją. Arnheim nie traktuje architektury jako tworzywa wyizolowanego z innych sfer życia, lecz przy okazji poddaje krytyce zatamowane współczesne życie społeczne i polityczne, które jego zdaniem znajduje odbicie w architekturze. **d2d**



## Reguła i intuicja. O rozwadze i spontaniczności projektowania

Hans Rudolf Bosshard  
Wydawnictwo: d2d.pl

Wybór kroju pisma nie jest podyktowany tylko emocjami, choć mają one nań duży wpływ, i można za jego pomocą opowiedzieć się za jakimś trendem lub przeciw niemu albo stworzyć swój własny manifest. Dawniej faworyzowałem Gill Sans, później miejsce to zajął Univers dyskretnie promowany przez Basler Schule i „Typografische Monatsblätter”. Pierwsze podręczniki typografii poleciłem – w proteście przeciwko wszechobecnemu pismu Univers – złożyć pismem Times New Roman. Przekonywały mnie Bembo, Janson i Bodoni jako klasycznie piękne kroje z bogatego archiwum historii. Metę przyprawiałem tytułami złożonymi pismem Akzidenz-Grotesk, a wybór tego kroju

jako podstawowego w książce Max Bill kontra Jan Tschichold. Der Typografist der Moderne stanowił otwartą deklarację po stronie Maksa Billa i jego typografii. Garamond w niniejszej publikacji jest hołdem złożonym ujmująco pięknemu pismu renesansowemu. Wstawki w Akzidenz-Grotesk można potraktować jako sól w oku nieskazitelnego Garamonda. **d2d**

Prezentujemy wydawnictwo d2d.pl, które zajmuje się wydawaniem własnych publikacji, redagowaniem, projektowaniem i przygotowaniem do druku publikacji dla innych wydawnictw. Organizuje też szkolenia i warsztaty z zakresu typografii i dtp.

**Robert Oleś** – projektant książek i typograf ([www.d2d.pl](http://www.d2d.pl)), wydawca polskiej edycji Elementarza stylu w typografii Roberta Bringhursta (Design Plus, 2007). Od 2005 roku wykłada typografię książki na Akademickim Kursie Typografii oraz prowadzi autorskie szkolenia z zakresu typografii.

Od 2006 do 2010 roku wykładał podstawy edytorstwa i typografii w Warszawskiej Wyższej Szkole Humanistycznej im. Bolesława Prusa dla studentów podyplomowych na kierunku Edytorstwo i Rynek Książki.

Od 2008 do 2016 roku prowadził wykłady i warsztaty z projektowania publikacji dla słuchaczy Podyplomowych Studiów Edytorskich na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie.

Od 2008 współwłaściciel pracowni i wydawnictwa d2d.pl.

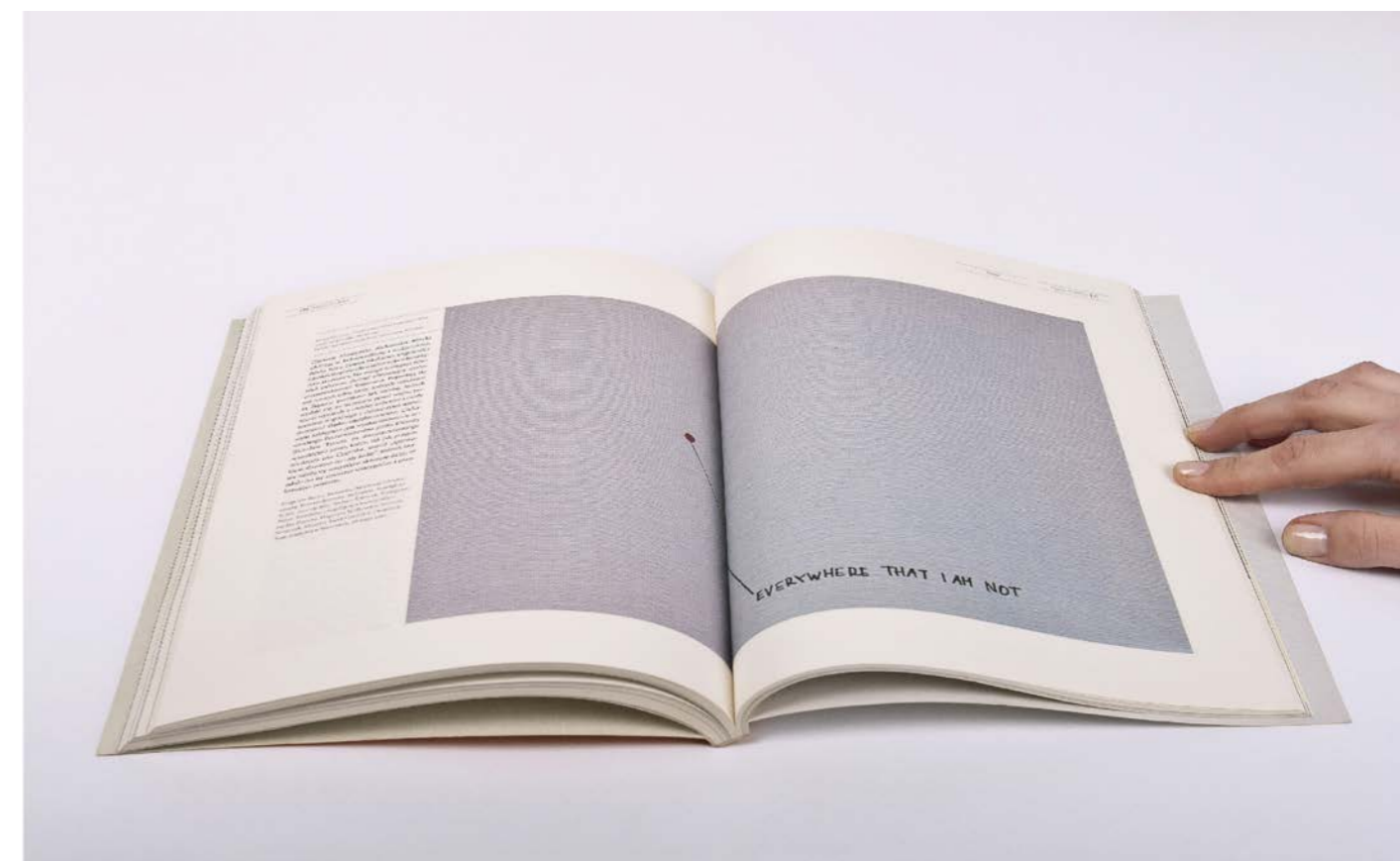


# SYLWETKA WYKŁADOWCY\*

## Marcin Kasperek

Rozmawiała: Aleksandra Loska

Marcin Kasperek – ukończył studia magisterskie w specjalności: projektowanie graficzne na Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Praca dyplomowa poświęcona była tematowi czytelności tekstu przez osoby dyslektyczne. Brał udział w licznych kursach i warsztatach – poszerzających jego wiedzę i umiejętności oraz prestiżowych projektach. Jest autorem wielu projektów. Od 2013 roku prowadzi działalność gospodarczą zajmującą się projektowaniem graficznym.



**Większość naszych studentów kojarzy Pana z typografią. Dlaczego akurat typografia?**

Sam właściwie nie wiem. Typografią zafascynowałem się już w trakcie studiów. Ta fascynacja została może dlatego, że zasady składu i całe literactwo są podstawą do wykonania wszelkiego rodzaju projektów.

**Jest Pan projektantem grafiki użytkowej, czy wyklada Pan inne przedmioty niż typografia?**

W zależności od planu prowadzę różne zajęcia, ale wszystko krąży wokół typografii, która jest podstawą do innych działań. Więc skojarzenie mnie z typografią jest bardzo słuszne, choć jest ona podstawą do projektowania książek, reklam, identyfikacji wizualnej czy informacji wizualnych. Nie podejmuję się prowadzenia przedmiotów z którymi typografia nie jest w jakiś sposób powiązana.

**Który przedmiot jest pana ulubiony?**

Z przedmiotów przede mną prowadzonych lubię literactwo, które opiera się na „zabawach” nad formą samych znaków literackich. Kolejnymi takimi przedmiotami są projektowanie książek, skład publikacji i podstawy typografii.

**Typographus to z łaciny drukarz, czy uważa Pan, że typografia jest nierozłączna z drukiem? Czy obecnie można mówić o typografach jako drukarzach?**

Typografia kiedyś była nierozłączna od druku. Typograf czy zecer byli związani z drukowaniem, a w obecnych czasach można być typografem i nie drukować. Jedną z dziedzin typografii jest projektowanie krojów pism, gdzie oczywiście można w trakcie robić wydruki próbne, ale sam projekt nie musi być nawet dedykowany do druku, tylko na przykład na wyświetlacze urządzeń mobilnych. Font jest cyfrowym zapisem kształtów liter więc nie ma tu druku. Tak samo jak projektowanie stron internetowych, technologia cyfrowa umożliwia

nam działanie z tekstem bez konieczności drukowania. Typograf i drukarz to nie są synonimy.

**Czy zaprojektował pan kiedyś jakiś ciekawy krój pisma?**

Czy ciekawy to nie wiem... :). Zdarzyło mi się zaczynać kilka razy podchodzić do tego zagadnienia, ale raczej nie użyłbym formy dokonanej. Powiedziałbym, że podjąłem próby projektowania fontów, ale one nie są ukończone, bo w każdym z nich jest jeszcze wiele błędów. Kroje można poprawiać, poprawiać i poprawiać... Jest to mozolny i żmudny proces – niekończące się sprawdzanie czy litery działają ze sobą. Chciałbym kiedyś wszystkie dokończyć, tylko trzeba mieć na to dużo czasu.

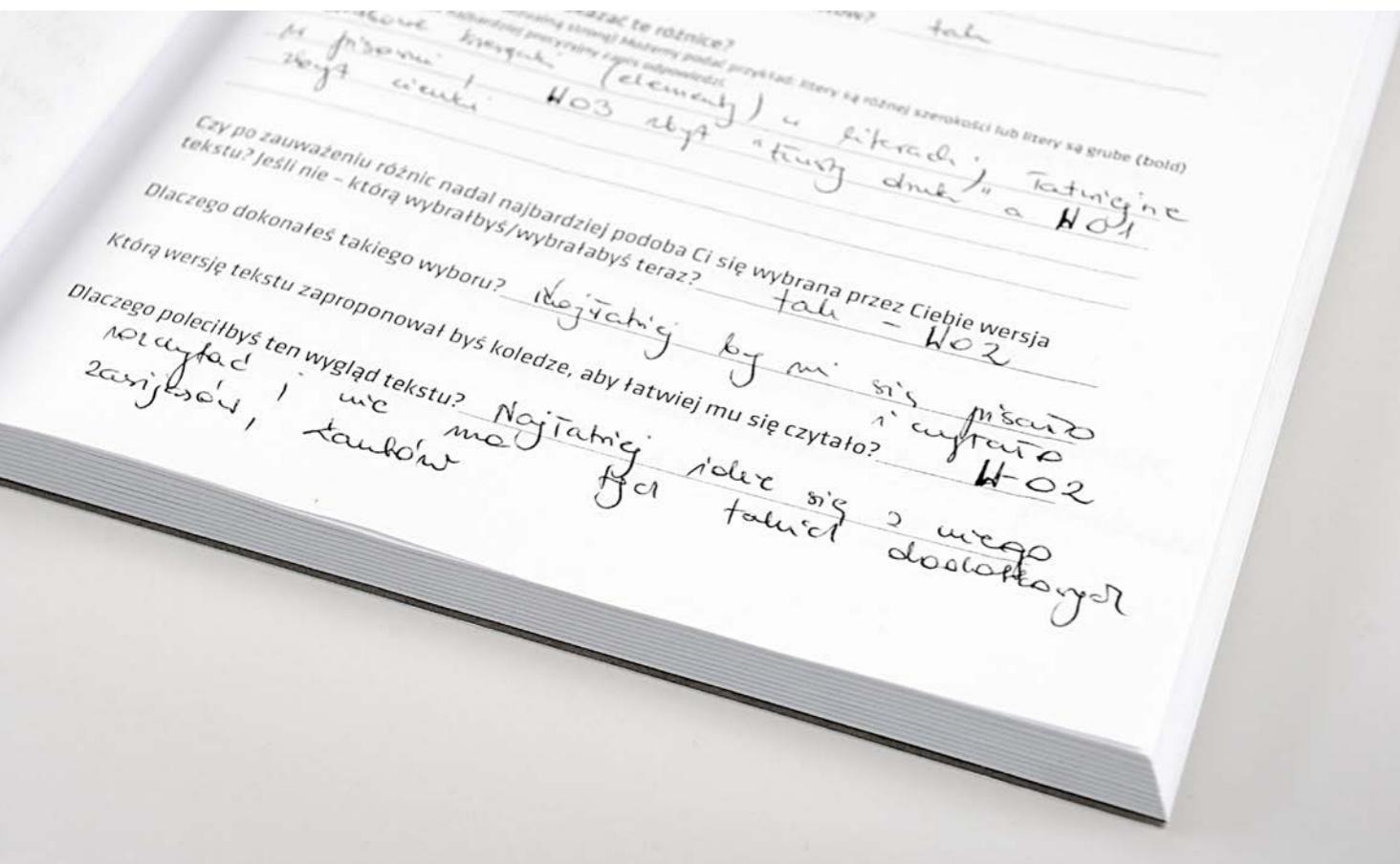
**Czym zajmuje się Pan oprócz wykładania na naszej uczelni?**

Prowadzę działalność gospodarczą zajmującą się projektowaniem graficznym. Samo wykładanie na uczelni wynika z chęci spędzania czasu z młodymi ludźmi, którzy mają kreatywne, często inne podejście do rzeczywistości. Raczej jestem tu nie dla pieniędzy (choć to miły skutek uboczny) tylko dla kontaktu z młodą krwią, dzięki temu mogę inspirować się podejściem i kreatywnością, które studenci przynoszą na uczelnię.

**Mówi pan że studenci są dla pana inspiracją, czy ma Pan jeszcze jakieś inspiracje?**

Cały świat jest inspiracją. Trudno mi wymienić konkretną rzecz, każdy najdrobniejszy szczegół może być inspirujący. Jeżeli w firmie składam piątą książkę, to mam wytarte pewne schematy myślenia, bo próbuję to zrobić pod technologię którą znam, a oglądając prace studentów, które z założenia są czasami szalone i bardzo kreatywne, można ich świeże spojrzenie gdzieś wylapać i spróbować przemycić do swoich projektów. Tak samo inspirowa mnie młodzi ludzie jak oglądanie prac na wystawach związanych z twórczością projektową: Śląska Rzecz, Międzynarodowe Biennale Grafiki Studenckiej AGRAFA, Książka dobrze zaprojektowana – zacznijmy od dzieci i inne.





**Ma Pan pod swoją opieką koło naukowe „Typografika” na którym powstał pomysł uczelnianego magazynu artystycznego. Jest Pan związany od początku z Artboardem? Jaki jest Pana wkład w ten magazyn?**

Mój wkład w ten magazyn to zachęcanie studentów, żeby tworzyli swój magazyn i tak naprawdę swoje wydawnictwo. Czy jestem od początku z Artboardem? Nie. Zainicjowali to studenci, którzy studiowali zanim zostałem pedagogiem. Działam z grupą artboardową od drugiego numeru. Moją rolą jest praca koordynacyjna i dawanie wskazówek co można zmienić, co ulepszyć. Staram się być takim dobrym duchem tego wydawnictwa. Oprócz grupy zajmującej się Artboardem, na kole „Typografika” działała grupa osób, które chciały spróbować stworzyć swój krój pisma – robiły ćwiczenia związane z projektowaniem znaku i liternictwa oraz próby kaligrafii.

**Pańska praca dyplomowa dotyczyła projektowania dla dyslektyków, to bardzo ciekawe zagadnienie. Może Pan opowiedzieć o tym projekcie?**

Mój dyplom magisterski polegał na próbie unaocznienia, że to nie jest wina tych biednych dyslektyków, którzy nie potrafią czytać i pisać, tylko to wina źle zaprojektowanych książek i krojów pism. Próbowałem zbadać czy krój pisma ma wpływ na czytelność informacji przez dyslektyków. Na potrzeby badań zaprojektowałem krój, który, jak się okazało, działa i informacje zapisane tym krojem dyslektycy odczytują i zapamiętują szybciej. W trakcie projektu były przeprowadzone badania na małej grupie odbiorców około dwudziestu osób. Nie można tego podciągnąć do rangi światowych badań, raczej to wskazanie kierunku, że jest coś w tym intrygującego i można by było takie badania kontynuować w przyszłości. Jeśli kiedyś dojdzie do tego, że dostanę mnóstwo pieniędzy z dotacji albo będę mógł otworzyć przewód doktorski, to myślę, że to jest jedno z zagadnień, które mógłbym kontynuować.

**Słyszałam, że ma Pan interesujące hobby – żeglarstwo. Skąd takie zainteresowanie?**

Zainteresowanie wzięło się stąd, że zawsze lubiłem wodę. Może moja postura tego nie sugeruje, ale chodziłem do klasy sportowej o profilu pływackim. Mówiąc żartobliwie miałem iść na AWF, a nie na ASP, ale jakoś tak się wydarzyło, że wizualna sfera zwyciężyła. W pewnym momencie gdzieś wsiadłem na jacht i spróbowałem żeglarstwa i to zainteresowanie zostało ze mną do dzisiaj. Zaczęło się to od obozów żeglarskich w czasach gimnazjalnych, a teraz z przyjaciółmi sami organizujemy wyprawy. I tu zdradzę że pani Ula i pani Agata też mają takie podróżnicze hobby. To między innymi z nimi pływalimy po wodach Svalbardu (foto powyżej). Ocean Arktyczny, niedźwiedzie polarne, foki i takie tam... :) – polecam wszystkim!

**Czy są to wyprawy, czy może – nie jestem do końca w temacie żeglarstwa – zawody?**

Są to prywatne podróże. Nigdy nie znajdowałem przyjemności w sportowym podejściu do żeglarstwa. Raczej jest to podejście turystyczno-przygodowe i jak na razie ciągnie nas na północ. Chcemy dopłynąć do granicy lodu. Rok temu miało się to udać, ale niestety pogoda na to nie pozwoliła. Mam nadzieję, że kiedyś tam dotrzemy i powiemy: dalej na północ już się płynąć nie da! W planach są wyprawy dalsze i bliższe, ale na razie bez szaleństw.

**Ma pan inne tego typu zainteresowania?**

Oprócz wody, to turystyka offroadowa. Marzy mi się zapakować do auta i przejechać samochodem terenowym góry w Rumunii, spać na dziko po lasach, przeprawić się przez rzeki i walczyć o przetrwanie. :)

**Dziękuję bardzo za rozmowę.**



# WRWIS

**TYTUŁOWY KRÓJ PISMA  
INSPIROWANY LITERNICTWEM PRL-U**

ARTYKUŁ\*

## Liternictwo, sztuka projektowania

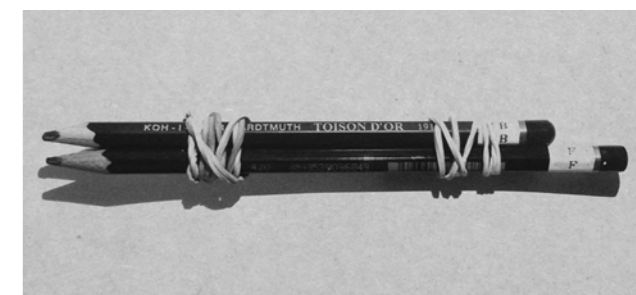
Tekst: Mateusz Knap

Projektowanie graficzne składa się z bardzo wielu zagadnień, znajomość ich daje możliwość tworzenia funkcjonalnych i estetycznych projektów. Prawie zawsze pojawiającym się elementem w pracy projektantów są litery. Występują one w różnych formach, rozmiarach i odmianach, w zależności od projektu. Różnice między nimi wynikają z metody tworzenia, a co za tym idzie wykorzystywanych narzędzi. Liternictwo jako jedna z technik, która może służyć do tworzenia krojów tytułowych, ozdobnych, charakteryzujących się użytkowaniem między innymi w krótkich tekstach, tytułach, szyldach i logotypach. Cechą charakterystyczną tej techniki jest powielanie śladów wykonywanych podczas projektowania, co daje ogromną swobodę, ale wymaga również rozwagi.

Liternictwo w moim projekcie odnosi się do terminu zdefiniowanego przez Jana Wojeńskiego jako wiedza i umiejętność pisania. W swojej książce „Technika liternictwa”, tłumaczy termin liternictwa jako: „nauka pisania liter, obejmująca zarówno teoretyczne założenia ich budowy, jak techniki wykonania napisów za pomocą odpowiednich narzędzi (pergamin, papier, płótno itp.) (...)”<sup>1</sup>. Niewątpliwie jest to również odpowiedź na dzisiejsze zapotrzebowanie w projektowaniu na kroje tytułowe, towarzyszy temu moda, która ostatnimi czasy mocno się rozpowszechnia. Doceniana jako trend w dzisiejszym projektowaniu jest typografia wernakularna, czyli lokalna nazwana przez niektórych jako rzemiosło środowiskowe. Występuje ona nadal głównie w postaci szyldów. Cechowała ją to, że opierała się na liternictwie, natomiast zazwyczaj była wykonywana przez amatorów, a co za tym idzie towarzyszyły jej liczne błędy.

Pomimo dużego wyboru i łatwego dostępu do fontów, na rynku wciąż pojawia się na nie zapotrzebowanie, a specyficzny styl, który cechował okres PRL jest tak wyjątkowy, że upływ lat dodaje mu uroku. Jest to kolejna motywacja do tego, aby tworzyć kroje inspirowane tym okresem. Tradycyjne podejście do projektowania oraz nowa technologia mogą dzisiaj współgrać ze sobą bardzo dobrze i dawać to coraz lepsze efekty, czego przykładem są projekty fontów opierających się na stylu odręcznego charakteru pisma bądź popularnych w PRL-u neonów.

Moje zainteresowanie okresem PRL-u w połączeniu z projektowaniem sprawiło, że w dość szybkim czasie stałem się







fanem graiki użytkowej tego okresu, w tym liternictwa, które było i jest nieodłącznym elementem projektowania. Poszukiwania zacząłem od przeglądania mojego archiwum starych zdjęć, zrobionych na mieście, bądź pobranych z internetu. Nie zawężyłem swojej bazy inspiracji, głównie ze względu na to, iż każde litery, nieważne z jakiego źródła zostały uzyskane, miały swoją własną historię i niepowtarzalny charakter. Zakres stylistyczny tworzenia znaków był bardzo szeroki.

W moich zbiorach swoje honorowe miejsce znalazło zdjęcie fasady toruńskiego domu dziecka, po którym obecnie został tylko opuszczony lokal, oraz szyld, który zainspirował mnie na tyle, że postanowiłem zaprojektować krój pisma. Po dalszych poszukiwaniach okazało się, że funkcjonował tam sklep, w którym można było zaopatrzyć się w produkty przeznaczone dla dzieci. Budynek mieści się w Toruniu przy ulicy Podmurnej.

W projekcie kroju zależało mi na zachowaniu charakteru, który cechował oryginalny szyld oraz ekonomii czasu pracy tj. aby szkice były w jak największym stopniu podobne do końcowego produktu jakim jest zdigitalizowany znak. Po przeczytaniu publikacji „Fajrant”, opisującej warsztaty które odbyły się w roku 2012 na Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, a jednym z wielu gości na zaproszonych był Martin Majoor, który wyżej wymienionej publikacji przybliżył prace nad szkicowaniem liter z wykorzystaniem metody „dwóch ołówków” (double pencil method) połączonych ze sobą gumką recepturką. Metoda ta polega na tworzeniu obrysu znaku, a następnie wypełnianiu jego przestrzeni czernią. Dzięki stałemu odstępowi ołówków otrzymujemy spójne formy znaków, a pociągnięcia narzędziem wzorowane kształtach liter z szyldu nadają cechy charakterystyczne najbardziej bliskie tamtemu okresowi. Po wstępnych testach wiedziałem, że ta metoda będzie najlepsza, aby zaprojektować tego typu liternictwo i zachować to co w nim najlepsze.

Forma inspiracji projektu, jaką był szyld z toruńskiego sklepu „Dom dziecka” ułatwił mi początkową pracę nad krojem z uwagi na to, iż na jego podstawie mogłem „wyciągnąć” DNA kroju, czyli anatomicznych kształtów liter cechujących krój, których wykorzystanie w innych glifach będzie wskazówką podczas ich budowy oraz uspołżni całość.

Efektom długiej pracy powstał tytułowy krój pisma oparty na narzędziu, cechujący się dość wysoką ciężkością optyczną

co daje wrażenie solidności. Litery w tekście są spasowane przez co blokowość staje się jednym z ich charakterystycznych. Nazwa nawiązuje do problematyczności tworzenia kroju oraz miejsca inspiracji, czyli Domu Dziecka, na którym znajdował się wyżej wspomniany szyld. Posiada on pełen zestaw znaków, w tym znaki diakrytyczne. Górne i dolne partie liter posiadają lekkie nachylenia. Powstała również odmiana regular, która wkrótce wraz z italikiem wzbogaci się o wersję rounded.

Projekt kroju „Urwis” był prawdziwą lekcją, która kosztowała mnie wiele pracy i czasu, jest to mój pierwszy projekt kroju pisma, nigdy wcześniej nie stykałem się z typografią aż tak blisko. Przyzwyczajenie wzroku do pracy z detalem litery sprawiło, że polepszyły się moje zdolności dostrzegania najdrobniejszych błędów na innych polach projektowania graficznego, co jest ogromną zaletą. Jestem świadomy, że stworzony przeze mnie font nie jest doskonały, ale w tym przypadku iż jest to krój stworzony w kontekście innych czasów, można to nawet uznać za zaletę. Poznanie typografii „od kuchni” nauczyło mnie pokory, cierpliwości, oraz nabrania większego szacunku dla osób, które zajmują się tworzeniem krojów. To niecodziennie wyzwanie, które sobie postawiłem pokazało mi jak ciężką pracą jest projektowanie liter. O trudzie w projektowaniu typografii słowa Leona Urbańskiego powinny uświadomić każdego „W typografii trzeba się rozsmakować... lub zrezygnować i poszukać sobie innego, łatwiejszego zajęcia.”<sup>2</sup>

1. J. Wojeński, „Technika Liternictwa”, Wyd.Państwowe Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa 1967.

2. [apcz.pl/czasopisma/index.php/sztukaedycji/article/view/SE.2013.027/3557](http://apcz.pl/czasopisma/index.php/sztukaedycji/article/view/SE.2013.027/3557) – data dostępu 03.03.2017.



WARSZAWA  
BIAŁYSTOK  
KATOWICE

HAMBURGEFONTSIV  
AMBIENT FUNK GOA TRANCE DOWNTempo JUMPSTYLE  
Pójdźże, kiń tę chmurność!  
ROGER, HUNGRY: ATE 236 PEACHES & CANTALoupES IN 1904!  
Quiere la boca exhausta  
WIENILAINEN SIOUXTA PIHUVA OKYZOMBIE

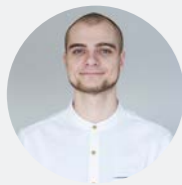
W K R P M K P  
A A A A A A A A  
O O O O O O O O

HAMBURGEFONTSIV  
AMBIENT FUNK GOA TRANCE DOWNTempo JUMPSTYLE  
Pójdźże, kiń tę chmurność!  
ROGER, HUNGRY: ATE 236 PEACHES & CANTALoupES IN 1904!  
Quiere la boca exhausta  
WIENILAINEN SIOUXTA PIHUVA OKYZOMBIE

SERWIS!  
motyla noga  
BAR WISIENKA  
Woda Brzozowa

adhesion





**Michał Maciąg**

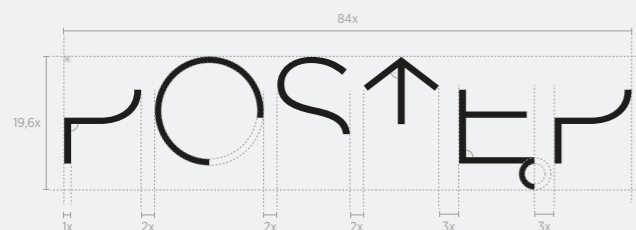
E-mail: [michaumaciag@gmail.com](mailto:michaumaciag@gmail.com) Portfolio: [www.mmaciag.pl](http://www.mmaciag.pl)

→ Jakie jest Twoje ulubione narzędzie?  
Kartka, ołówek i długopis.

→ Twoja wymarzona praca?  
Art director w małym, przytulnym studio, wykładowca.



POSTĘP  
TWÓJ NASTĘPNY KALENDARZ



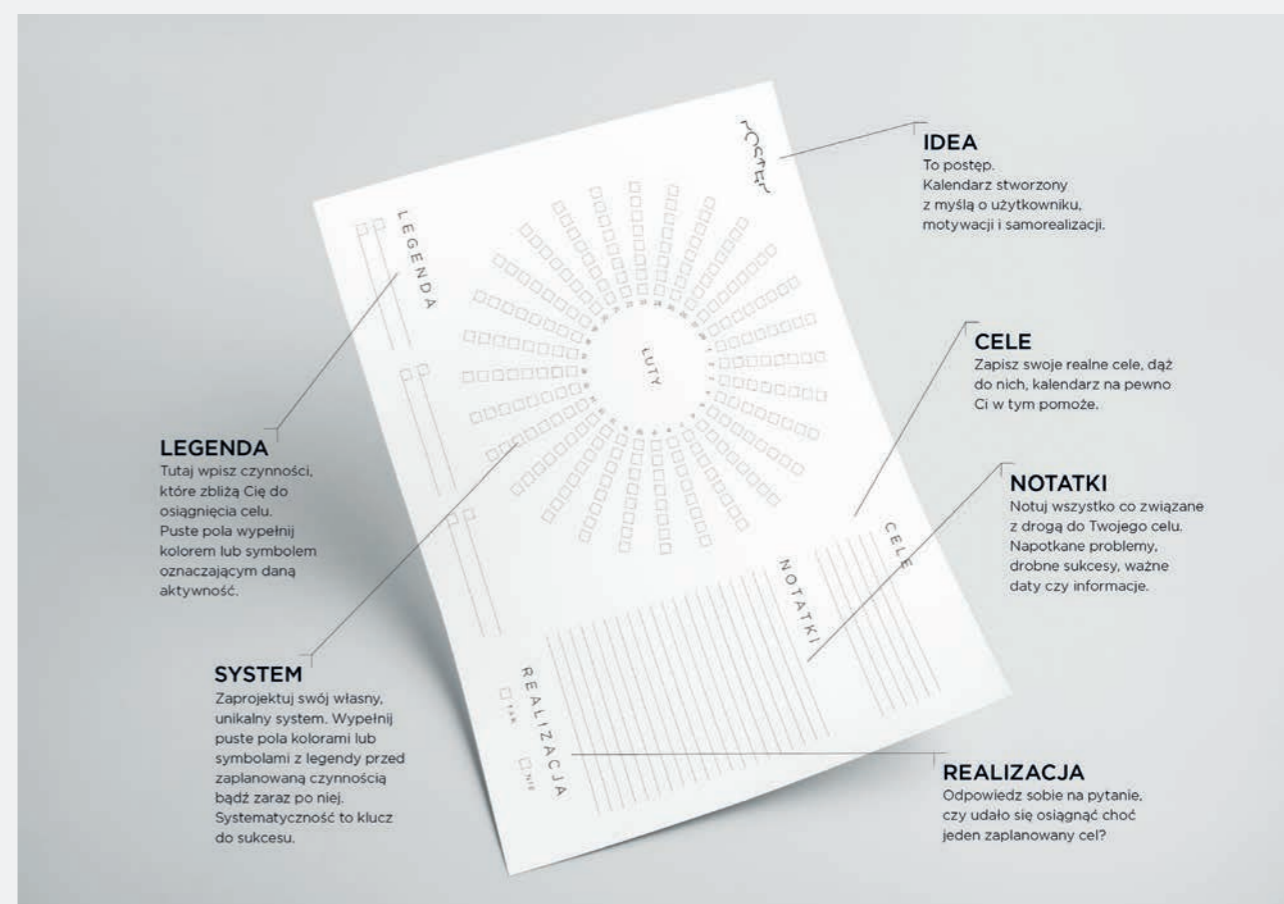
Od wielu lat fascynuje mnie pojęcie czasu. Choć potrafimy się nim posługiwać, liczyć, mierzyć to ciągle nie wiemy czym tak naprawdę jest. Z tym pojęciem wiąże się mnóstwo pytań, na które nie znamy odpowiedzi (jeszcze). Szukając informacji na temat czasu można natrafić na liczne materiały, które mogą okazać się niebanalną inspiracją i impulsem do działania. Tak też było w przypadku mojego dyplomu, gdzie kwestia czasu ma bardzo duże znaczenie. Analiza tego tematu doprowadziła mnie do historii orientacji człowieka w czasie i świadomości jego upływu, a także do powstawania pierwszych kalendarzy czy zegarów. Pozwoliło mi to uświadomić sobie jak istotny w życiu każdego człowieka jest czas i jego organizacja. To właśnie czas jako podstawa ludzkiego istnienia dał początek mojej pracy dyplomowej. Po kilku dniach od poszukiwań i załączków pomysłu w głowie już wiedziałem, że chcę zaprojektować kalendarz. Wielu z nas może zadawać pytanie – ale dlaczego, skoro istniejące formy funkcjonują całkiem sprawnie?

Otóż to bardzo proste – aktualne formy kalendarza wydają się być nudne, pozbawione wyrazu. Są schematem, który bądź pełni funkcje czysto informacyjną, bądź to pozwala na zapisanie kilku drobnych informacji. Moim celem stało się wykreowanie czegoś bardziej pragmatycznego, nastawionego na człowieka świadomego i stawiającego sobie cele. Ponadto od kilkunastu lat nie widziałem niczego co byłoby ciekawym przedstawieniem 365 dni – klasyki takie jak konie karo kłusujące w polu,

sentymalne, górskie pejzaże czy też rozneglizowane kobiece ciała w warsztacie samochodowym są przeżytkiem. Wszystkie te przykłady opierają się na fotografiach lub ilustracjach, a sam kalendarz ma formę prostej tabelki.

O Takie kalendarze bronią się od stuleci, jednak czasy w jakich żyjemy narzucają nam pewne zmiany i czasami warto kwestionować istniejące rozwiązania. Dlatego też, główną ideą projektu Postęp jest stworzenie nowej, bardziej funkcjonalnej wersji kalendarza. Kalendarz, jak już wspominałem przez lata pełnił funkcję czysto informacyjną/estetyczną dlatego więc nie rozszerzyłem go o użyteczność? Podstawą egzystencji człowieka jest dążenie ku czemuś, realizowanie sensu własnego życia. Jednak jak wielu z nas już się zapewne zdążyło zorientować – nie jest to najłatwiejsze zadanie. W szczególności gdy nie potrafimy wyznaczyć swoich celów, a co więcej jeśli mamy problem z ich realizacją.

Prezentowany przeze mnie projekt ma za zadanie ułatwić jego użytkownikowi stawianie sobie celów i sukcesywne dążenie do nich. Użytkownik kontroluje swój czas. Kalendarz więc nie tylko obrazuje to w jaki sposób organizujemy swoje dni, ale także uświadamia i rozlicza z postawionych sobie zadań, a to wszystko na przyjemnym wizualnie układzie prostych i minimalistycznych kształtów. Czy projekt Postęp spełnia swoje funkcje? Po wstępnych badaniach na wąskiej grupie odbiorców mogę powiedzieć, że tak. Już niedługo będzie się można przekonać pod adresem [www.kalendarzepostep.pl](http://www.kalendarzepostep.pl)



**IDEA**  
To postęp.  
Kalendarz stworzony z myślą o użytkowniku, motywacji i samorealizacji.

**CELE**  
Zapisz swoje realne cele, dąż do nich, kalendarz na pewno Ci w tym pomoże.

**NOTATKI**  
Notuj wszystko co związane z drogą do Twojego celu. Napotkane problemy, drobne sukcesy, ważne daty czy informacje.

**REALIZACJA**  
Odpowiedz sobie na pytanie, czy udało się osiągnąć choć jeden zaplanowany cel?

**LEGENDA**  
Tutaj wpisz czynności, które zbliżą Cię do osiągnięcia celu. Puste pola wypełnij kolorem lub symbolem oznaczającym daną aktywność.

**SYSTEM**  
Zaprojektuj swój własny, unikalny system. Wypełnij puste pola kolorami lub symbolami z legendy przed zaplanowaną czynnością bądź zaraz po niej. Systematyczność to klucz do sukcesu.



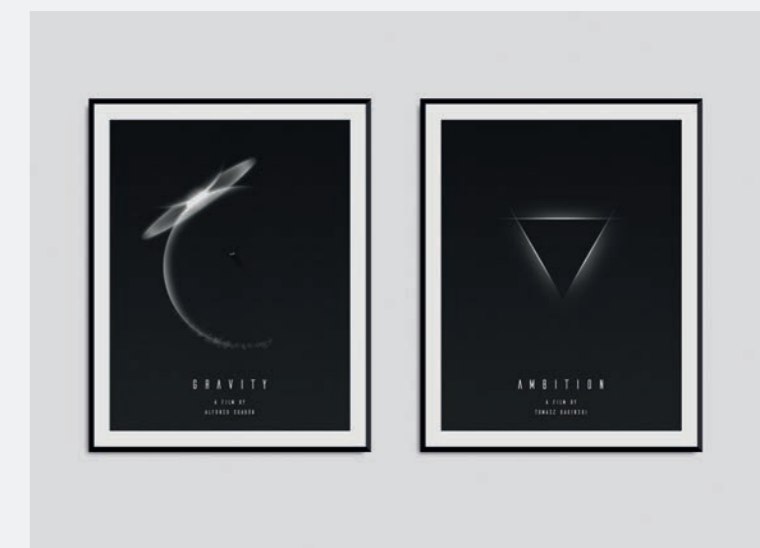


→ **Co Cię inspiruje, a co zniechęca?**

Moje inspiracje można zawęzić do czasów, w których przyszło mi żyć, ludzi, muzyki, natury, kosmosu. Staram się niwelować uczucie zniechęcenia do minimum, unikać ludzi/sytuacji, które do tego doprowadzają. W szczególności, te które wytwarzają wokół nas negatywną energię.

→ **Kim chciałbyś być i czym chciałbyś się zajmować, gdybyś nie był tym, kim jesteś?**

Astronautą lub naukowcem odkrywającym tajemnice wszechświata. Jest przecież jeszcze wiele pytań, na które nie znamy odpowiedzi!







**Martin Jaworski**

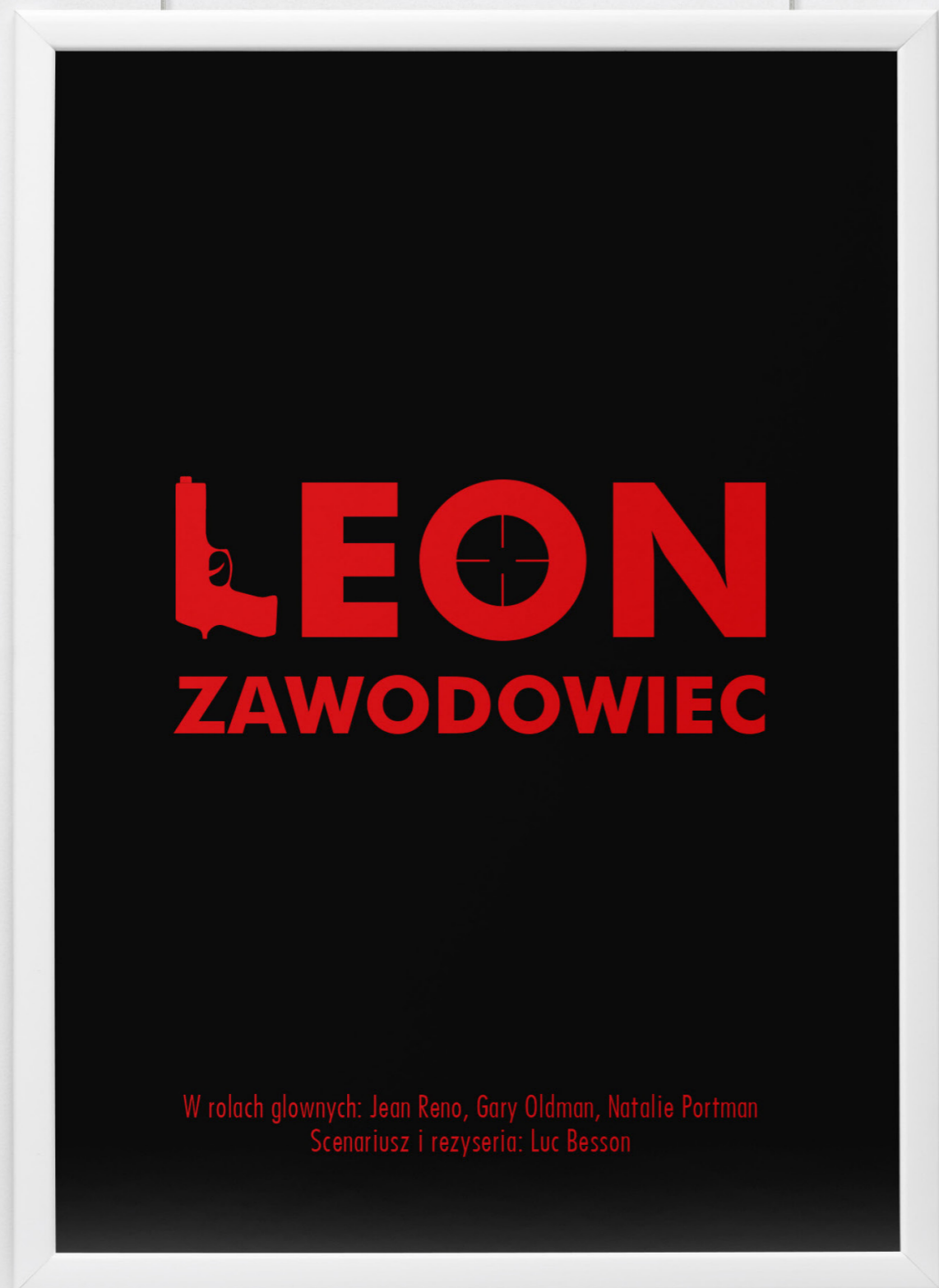
E-mail: kontakt@martinjaworski.pl Portfolio: www.martinjaworski.pl

→ W jakich technikach odnajdujesz się najlepiej?  
Skład typograficzny, grafika wektorowa.

→ Co cię inspiruje?  
Projekty łamiące obowiązujące trendy i założenia.







→ Główna cecha twojego charakteru?  
Perfekcjonizm.

→ Ulubieni bohaterowie ze świata filmu?  
Wentworth Miller, Jason Statham, Paul Walker.







**Krzysztof Kryczek**

E-mail: krzysztof@kryczek.pl Portfolio: www.kryczek.pl

Rzeczywistość rozszerzona (ang. Augmented Reality, w skrócie AR) – jest technologią (systemem) która łączy w sobie świat rzeczywisty z wirtualnym (generowanym komputerowo). Najważniejszą cechą rzeczywistości rozszerzonej jest sposób w jaki łączy te dwa światy. Odbywa to się najczęściej przez rejestrację w czasie rzeczywistym realnego obrazu przez obiektyw kamery urządzenia elektronicznego i połączenie go z obrazem cyfrowym wyświetlanym na ekranie urządzenia rejestrującego realny obraz. Pozwala to odbiorcy na swobodę ruchów w trzech wymiarach.

Należy jednak rozróżnić, że sama rzeczywistość rozszerzona nie jest równoznaczna z wirtualną rzeczywistością (w skrócie VR). Ta pierwsza bazuje na obrazach oraz obiektach świata realnego i uzupełnia go przez modele trójwymiarowe, czy animacje. Natomiast wirtualna rzeczywistość potrafi kreować wirtualne i nierzeczywiste światy, które mogą być zupełnie oderwane od naszej realnej rzeczywistości oraz żaden sposób nie łączą się ze sobą.

System rzeczywistości rozszerzonej można podzielić na wiele sposobów jednak najbardziej charakterystyczny jest podział na internal AR oraz external AR (tudzież outdoor AR):

→ **internal AR** – odnosi się do zamkniętej przestrzeni, gdzie rejestracja obrazu odbywa się w systemie statycznym (dodatkowy obiekt w rzeczywistości rozszerzonej pojawia się na rejestrowanym obrazie) lub dynamicznym (oparte na czujnikach ruchu – na ruchomy rejestrowany obraz lub obiekt nanoszona jest wirtualna obudowa);

→ **external AR** – polega na tworzeniu wirtualnego świata w przestrzeni otwartej, wymaga dużo bardziej zaawansowanej technologii niżeli internal AR, gdyż często wykorzystuje się w tym przypadku systemów lokalizacji GPS, które pozwalają na zlokalizowanie danego obiektu), external AR można np. zastosować odtworzenia zniszczonych budynków czy szkoleń w terenie.

Rejestrowany obraz przez urządzenie (w dużej mierze stosowane urządzenia mobilne) określane jest wyrażeniem Image Target (tudzież: markerem AR). Jest to obraz stanowiący swoiste drzwi, które odpowiednio aktywowane przez urządzenie elektroniczne, otwierają nam możliwość odkrycia nowych multimedialnych treści jak: filmy, modele trójwymiarowe czy animacje. Image Target najczęściej jest specjalnie przygotowanym obrazem, jednakże może on być już obrazem zastanym w realnym świecie. Obraz jednak musi posiadać wyraźne kształty i kontur oraz bazę kolorów, która będzie ze sobą kontrastować (...).

Moja praca licencjacka miała na celu głównie zbadanie możliwości technologii rzeczywistości rozszerzonej; sprawdzenie jej potencjału i próbę jej samodzielnego wykorzystania do oraz poznanie nowego dla mnie oprogramowania, z którym nie miałem wcześniej do czynienia. Zadaniem jakie sobie



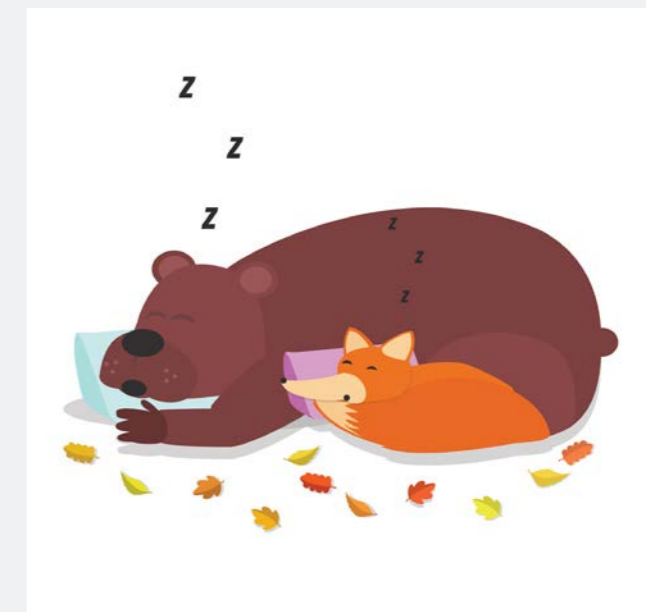
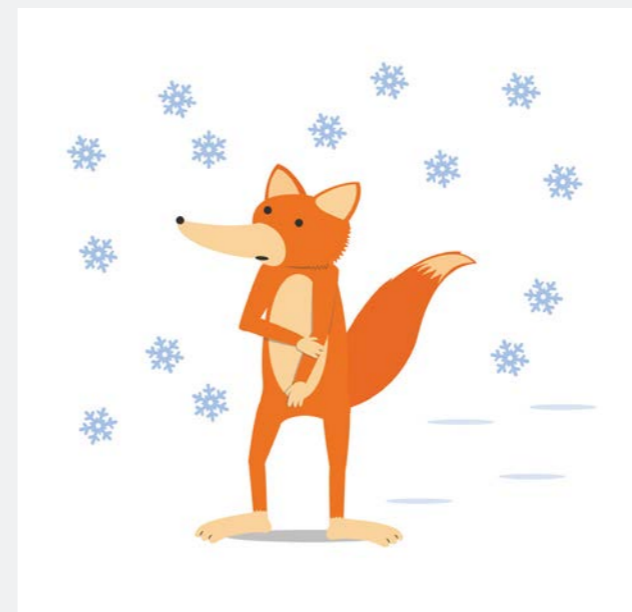
postawiłem było stworzenie zbioru składającego się z kilku ilustracji wektorowych wydanych w postaci książki i stworzenie aplikacji, która umożliwiła by po zeskanowaniu ilustracji np. przy użyciu smartfonu lub tabletu wyświetlanie na ekranie urządzenia mobilnego przedmiotu rzeczywistości rozszerzonej, czyli w moim przypadku krótkiej animacja dwuwymiarowej.

Poza samą nauką posługiwania się i wykorzystywania technologii rzeczywistości rozszerzonej bardzo istotne było dla mnie to, aby moja praca mogła pełnić funkcję użytkową i zainteresować odbiorców. Postanowiłem żeby wszystkie działania związane z procesem twórczym nad pracą dyplomową były skondensowane w formie publikacji, która będzie głównie przeznaczona dla dzieci. Grupą docelową gotowej książki są głównie dzieci, które dopiero wkraczają w naukę czytania i podejmują pierwsze próby składania liter w słowa, bądź już samodzielnie potrafią przeczytać krótkie fragmenty tekstu, poświęcając mu swoją uwagę i umiejąc zrozumieć sens zdań. Przedział wiekowy tej grupy dzieci można wpisać w granice od 4 do 9 lat Stąd decyzja, aby bazą dla moich ilustracji oraz animacji były krótkie teksty bajek (...).

Cel został osiągnięty. Bezpłatna aplikacja „Bajko-Wierszowanki” jest dostępna w sklepie Google Play. Po jej pobraniu oraz zainstalowaniu na urządzeniu z systemem Android wystarczy ją włączyć, poczekać chwilę na załadowanie i jest już gotowa do pracy. Od razu uruchamia się kamera, która w czasie rzeczywistym rejestruje otoczenie i jeśli natrafi na obraz, który zawiera zestaw punktów z obrazu funkcjonującego w bazie danych aplikacji, (n.p. moje ilustracje reprodukowane w Artboard'zie) to zostaną wygenerowane odpowiednie multimedia. Aplikacja wymaga połączenia z internetem wyłącznie podczas jej instalacji, więc nie ma potrzeby stałego dostępu do sieci podczas jej używania.









## Projekt gry „The Chronicles of the Last War”

Tekst: Adrian Bukowski

Gry komputerowe można podzielić na kilka gatunków i podgatunków. Najpopularniejsze z nich to:

→ **First Person Shooter (FPS)** – ten typ gier przetłumaczyć można jako strzelanina w trybie pierwszoosobowym. W tych tytułach gracz zazwyczaj wciela się w postać posiadającą broń dystansową (zazwyczaj broń palną). Posiada także samo pole widzenia co kierowana przez niego postać. Celem rozgrywki jest pokonać „NPC” (ang. non-player character, non-person character lub non-playable character – w fabularnych grach komputerowych określenie postaci, w którą nie wciela się żaden z graczy. Odgrywana jest ona przez Mistrza Gry lub program) lub innych graczy.

→ **Role-playing games (RPG)** – gry fabularne, w których gracz skupia się na odgrywaniu postaci. Często osadzone są w światach fantasy. Istnieje także podgatunek MMORPG (skrót od Massively multiplayer online role-playing game) w którym liczba graczy może osiągnąć ogromną skalę. Przykładem gry MMORPG jest popularna produkcja Word of Warcraft.

→ **Real time strategy (RTS)** – są to gry strategiczne czasu rzeczywistego. Tutaj gracz wciela się w rolę dowódcy wojsk. Gry te często oparte są na bazie wydarzeń historycznych lub podobnie jak tytuły RPG toczą w wykreowanych światach.

→ **Survival horror** – dynamicznie rozwijająca się kategoria gier oparta na gatunku horror. Kluczowe są w niej elementy survivalowe. Często podobnie jak w grach FPS mamy perspektywę kierowanej przez nas postaci. Jednak tutaj staramy się unikać zagrożenia. Zazwyczaj opcje obrony są bardzo skromne lub w ogóle ich nie ma.

→ **Gry sportowe** – od wyścigów samochodowych poprzez piłkę nożną po symulatory sportów walki.

Problemem rynku gier jest powtarzalność wielu produkcji. Przez ostatnich kilka lat można było zaobserwować stagnację w zakresie kreatywności oraz wolności artystycznej. Duże firmy wolały stosować bezpieczne, jednak już wiele razy

wykorzystywane rozwiązania. Jednak w ciągu ostatniego roku trend ten zaczął się drastycznie zmieniać. Powstało wiele kreatywnych oraz oryginalnych tytułów. Przykładami mogą być takie pozycje jak: Hellblade, Scorn czy Horizon: Zero Dawn. Wcześniej autorzy gier też podejmowali kroki w tym kierunku, jednak oznaczało to ograniczony budżet, a co za tym idzie problemy natury technicznej. Doskonałym przykładem jest produkt o nazwie E.Y.E: Divine Cybermancy, gdzie surrealistyczny obcy świat, w którym technologia łączy się z mistycyzmem, przyciąga gracza jednak wady rozgrywki zniechęcają. Zarówno Hellblade jak i E.Y.E: Divine Cybermancy mogą być inspirujące dla projektantów. Hellblade poprzez swój kreatywny, wolny od korporacyjnych restrykcji proces twórczy, E.Y.E: Divine Cybermancy ukazując oryginalny, nieszablonowy świat. W mojej opinii gry komputerowe mogą przedstawić nam opowieść, która nie ustępuje tworum artystów korzystających z bardziej klasycznych mediów.

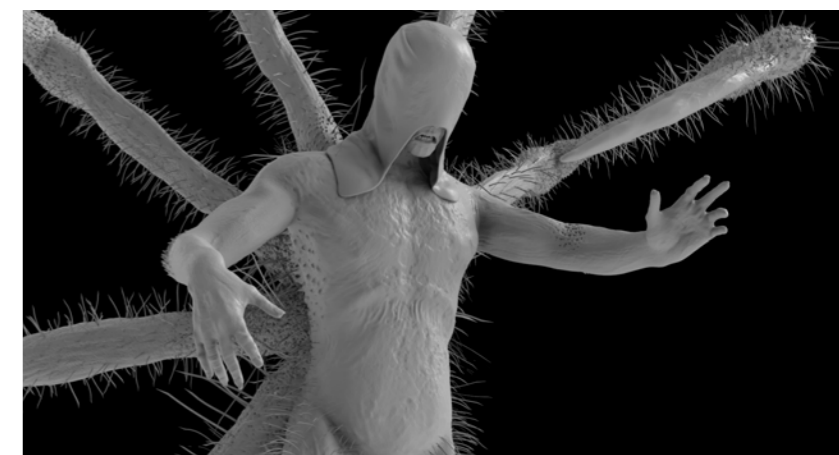
Postanowiłem stworzyć własny projekt gry. Gry która będzie nie tylko przyjemna w rozgrywce ale będzie posiadała również wartości artystyczne. Chciałbym aby była na tyle oryginalna by gracz chciał odkrywać obcy świat, ale przy tym na tyle prosta by się w nim nie zagubił co mogło by go zniechęcić. Będzie połączeniem kilku gatunków. Do gry FPS zamierzam dodać elementy survival horroru. Takie złączenie gatunków możemy zaobserwować n.p. w produkcji „Fear”. Gatunek, który wybrałem to post-apokalipsa. Duża część popularnych tytułów wykorzystuje tą stylistykę, jednak większość z nich odbywa się w realiach sci-fi. Wydarzenia bardzo często dzieją się po wojnie lub ataku nuklearnym. W swojej produkcji zamierzam wykorzystywać motyw wojny lecz będzie ona wynikiem apokalipsy, a nie na odwrót. Sama apokalipsa to wizja długiego ciągu zdarzeń. Pierwszym etapem ma być wstąpienie do nieba tych, którzy byli pobożni. W mojej interpretacji nie jest to równoważne z tym, że ktoś był dobry. Jeśli ktoś był dobrym człowiekiem przez całe swoje życie ale był też ateistą, nie trafi do nieba. Można było pomagać wszystkim wokół, jednak gdy nie praktykowało się wiary, zostanie się na Ziemi. Wśród ludzi potępionych będą nobliści, filantropowie oraz ludzie uczynni. Dużą inspiracją do stworzenia klimatu gry była piosenka autorstwa Rudy'ego Ratzingera i jego projektu Wumpscut pod



tytułem Capital Punishment. Inspiracją była także seria animowana „Neon Genesis Evangelion”.

Pomysł do zbudowania świata przedstawionego w grze czerpałem z wielu źródeł. Apokalipsa według Św. Jana pomogła mi określić kierunek, jednak najwięcej inspiracji czerpałem z wielu źródeł. Nie tylko film i literatura ale i muzyka czy wydarzenia historyczne pomogły mi zaczerpnąć inspirację by stworzyć to uniwersum. Akcja gry „Chronicles of Last War” będzie dzieć się na Ziemi w nieokreślonej przyszłości. Wiemy jednak, że jest to około 26 lat po apokalipsie. Brak określenia konkretnej daty pozwala nam na bardziej liberalne podejście do designu świata. Gdy podajemy konkretną datę gracz może uznać świat za niewiarygodny. Lokacja też nie będzie dokładnie znana lecz uważny użytkownik zauważy silny wpływ kultury europejskiej oraz Starożytnego Rzymu. Wiedza gracza o samej apokalipsie będzie ograniczona jednak pojawią się fakty, które nakreślą mu sytuację. Informacje, które będzie otrzymywał gracz a propos historii mogą różnić się od siebie bądź nawet być ze sobą sprzeczne. Prawda to kwestia perspektywy, a każdy posiada inną. Ważnym motywem w mojej opowieści jest fakt, że w tym świecie ludzkość nie walczy o przetrwanie. Pewne jest to, że nie ma już nadziei. Ludzie nie walczą o lepsze jutro. Walczą bo tak dyktuje im natura. Świat na powierzchni jest miejscem pełnym niebezpieczeństw. Oprócz zapadających się budynków, lejów po bombach, wiecznie zachmurzonego nieba są jeszcze demony i ludzie, którzy postradali zmysły. Inspiracją do stworzenia tej części świata były dokumentalne zdjęcia z pierwszej połowy XX wieku. Zdjęcia zniszczonych po II wojnie światowej miast oraz frontów I wojny światowej doskonale nadały się aby zobrazować świat, który przedstawiam w swoim tytule. (...)

Fragmety pracy dyplomowej „Projekt gry komputerowej inspirowanej Apokalipsą św. Jana Kroniki ostatniej wojny” zrealizowanej pod kierunkiem dr hab. Bogdana Króla





# Projektowanie doświadczeń

Tekst: Martyna Grzybek

Ostatnio mogliście zaobserwować boom na hasło UX. Pojawia się ono jako zagadnienie w zakresie różnych branż projektowych. Ciekawym jest, że samo to pojęcie i metodologia pracy nie powstały w ostatnim czasie – funkcjonują już od lat 70 XX wieku (choć można się dopatrywać ich początków w XV wieku za sprawą Leonarda da Vinci)<sup>1</sup>, a przeżywały gwałtowny rozkwit w latach 90. Obecnie następuje zwrócenie ku temu systemowi, co obiektywnie ma pozytywny wpływ na odbiór projektów i zazwyczaj przekłada się na osiągnięcie celów biznesowych. W tym tekście przybliżę terminologię, metodologię projektowania w duchu dobrego UX i wprowadzę zagadnienia, które pomogą w codziennej pracy projektanta każdej dziedziny.

UX (user experience) to całość wrażeń, jakich doznaje użytkownik podczas korzystania z produktu. Prekursorem tego kierunku jest, między innymi, Jacob Nielsen, który wprowadził pojęcie użyteczności (usability) – jest to miara wydajności projektu i satysfakcji z jego użytkowania. Firmą, która wprowadziła UX do nowej epoki jest przede wszystkim IDEO, która zajęła się wdrażaniem projektowania doświadczeń do całego procesu projektowego oraz edukacją na ten temat i publikowaniem książek.

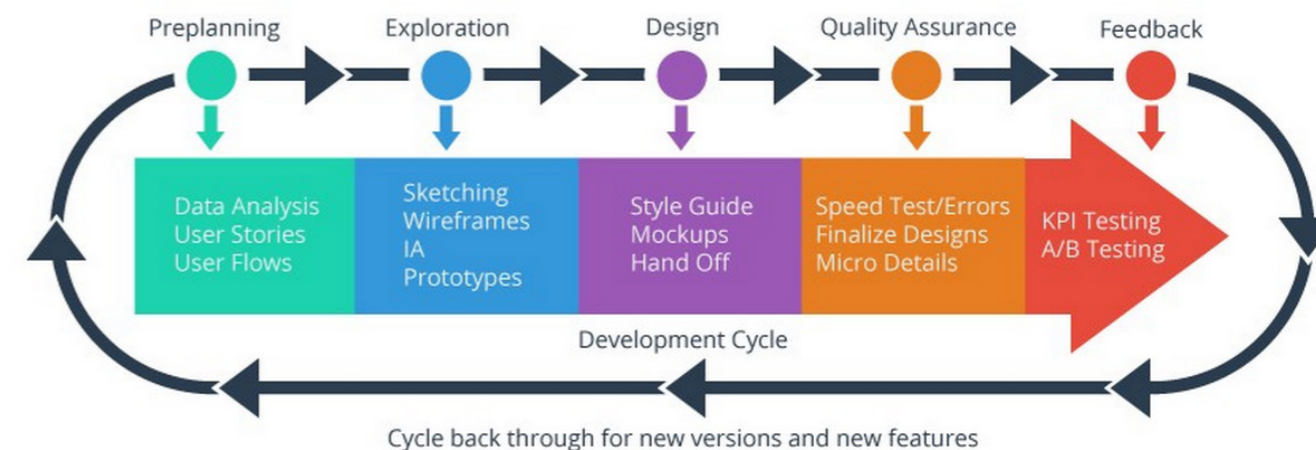
Z terminem UX wiąże się szereg pojęć i charakterystycznych elementów takich jak projektowanie skierowane na użytkownika (user-centered design), funkcjonalność (utility), dostępność (accessibility), UI (interfejs użytkownika).

Kiedy więc mówimy o projektowaniu dobrego UX, chodzi nam o sytuację, w której cały projekt (aplikacja, strona internetowa, informacja wizualna na lotnisku) opiera się na tym, że jest przede wszystkim stworzony "pod" użytkownika końcowego (user – centered). Co to znaczy? Przede wszystkim: istotny jest fakt, że UX to proces, który w idealnej sytuacji nigdy się nie kończy, ponieważ zawsze istnieje potrzeba adaptacji produktu do zmieniającego się środowiska<sup>2</sup>. Na początku należy zidentyfikować odpowiedni problem, którego doświadcza dana grupa użytkowników w danym miejscu i czasie. Następnie ma miejsce część związana z ideacją, czyli tworzeniem pomysłów, później tworzenia prototypów i testowania tych rozwiązań na danej grupie docelowej. Na podstawie przeprowadzonych badań wyciąga się wnioski dotyczące

skuteczności danego rozwiązania. W tym momencie proces zapętla się (iteruje), aż w danym przedziale czasowym zostanie osiągnięte najbardziej optymalne rozwiązanie.

Badania są niezwykle ważnym elementem w procesie, ponieważ na ich podstawie jesteśmy w stanie jednoznacznie mierzyć efektywność projektu. Do najczęstszych badań należą: przeprowadzanie testów prototypów na grupach użytkowników (testy prototypów, testy A/B), badanie zapotrzebowań użytkowników (ankiety, wywiady), badanie działania funkcjonującego projektu w celu optymalizacji (Google Analytics, HotJar), badanie spełniania celów biznesowych (tzw. KPI, milestones)<sup>3</sup>. W projektach „offline” najczęściej wykorzystuje się wiedzę z zakresu socjologii, psychofizjologii widzenia i innych tego typu pokrewnych rozwiązań. Warto pamiętać, że wiele z nich również opiera się na wykonanych wcześniej badaniach.

UX przemawia i wyraża się przede wszystkim przez użyteczność<sup>4</sup>. Projekt ma jak najlepiej sprawować swoją funkcję. Dla przykładu – do rejestracji w jakimś serwisie musimy zostawić pewne dane osobowe. Korzystamy do tego celu z rozwiązania, które nazywane jest formularzem (form). Dobry formularz zakłada konieczność wypełnienia jak najmniejszej ilości danych (np. imię w celu personalizacji wiadomości, adres email), z możliwością zostawienia dodatkowych informacji po rejestracji (np. awatar, kraj pochodzenia, płeć – dane drugorzędne, nie tak istotne z punktu widzenia danego serwisu). Im więcej danych jest wymaganych od użytkownika na samym początku, tym gorsze jest doświadczenie użytkownika związane z wypełnieniem długiego formularza. Dodatkowo elementami, które mogą zawodzić w takim formularzu to: reset wszystkich wpisanych danych przy błędnym wypełnieniu jednego pola (np. źle wpisany mail), brak komunikatów o tym jakie cechy powinny spełniać pola (np. jak długie powinno być hasło), które pola są wymagane. Sam moment pojawienia się formularza rejestracyjnego też jest niezwykle istotny. Jedną z lepszych praktyk jest wymaganie rejestracji, gdy użytkownik chce skorzystać ze specyficznej funkcji serwisu, mając wcześniej możliwość poruszania się po nim i eksploracji (np. możemy przeglądać oferty mieszkań w AirBnB, ale bookowanie wymaga rejestracji w celach bezpieczeństwa).



Proces UX przedstawiony na makiecie. Źródło: <http://www.uxbooth.com/articles/ux-a-process-or-a-task/>

Poza tymi czynnikami, projektant musi też wziąć pod uwagę czynnik dostępności (accessibility) do danego projektu dla różnych grup użytkowników – np. z daltonizmem, różnym wykształceniem, problemami ze słuchem, geolokalizacją czy wiekiem.

Dodatkowe elementy, które powinny opisywać dobry projekt pod względem UX to intuicyjność, czyli między innymi łatwość tzw. „odnalezienia się” w projekcie. To też nauka korzystania z danego rozwiązania (learning curve – im szybciej uczyć się czynności, tym lepszy UX), stosowanie jasnych komunikatów dla użytkownika (najczęściej w projekcie interaktywnym). Chodzi przede wszystkim o informacje o błędach (systemu lub z winy użytkownika), sukcesach (wpływają na satysfakcję użytkownika) i stanach lub statusach (dają jasną informację, jaka akcja ma miejsce, np. ładowanie).

Dobłą metodą dydaktyczną wydaje się podanie przykładów, które w jakiś sposób zaniebują wykorzystanie pozytywnych cech, a więc poniżej przedstawiam kilka przykładów „złego Uxa”, by jeszcze bardziej zobrazować tę problematykę, ze wskazaniem na różne obszary projektowania:

- źle (nieintuicyjne) zaprojektowana architektura informacji na stronie (web design),
- nieodpowiedni format publikacji do zastosowania (publikacja),
- drzwi, które potrzebują odrębnego projektu wyjaśniającego czy należy pchać czy ciągnąć (sztuka użytkowa, projekt architektoniczny),
- chaos w ilustracji tras metra (projektowanie graficzne, wayfinding).

Chciałabym tu położyć nacisk na konieczność projektowania dobrego doświadczenia użytkownika w każdej dziedzinie projektowania. Każda z tych dziedzin odznacza się typowymi dla siebie założeniami. One różnią się między sobą, ale wszystkie mają wspólny mianownik w swoim przeznaczeniu (są dla użytkownika i powinny skupiać w sobie to, co dla niego najlepsze w zakresie projektu). I tak: dla internetu możemy projektować aplikacje mobilne, strony www, banery internetowe; w projektowaniu graficznym tworzymy identyfikacje wizualne, akcydensy, plakaty. Przy publikacjach ważna jest czytelność, która wynika z odpowiedniego layoutu i typografii, dobrania

odpowiedniego formatu i papieru. Gry powinny charakteryzować się odpowiednią dla tematyki warstwą wizualną, UI czytelnym dla gracza oraz odpowiednimi komunikatami (niekoniecznie słownymi). *Wayfinding* (system informacji wizualnej pozwalającej odnaleźć się w danej przestrzeni) natomiast bardzo opiera się na odpowiedniej hierarchii wizualnej, czytelności i uporządkowaniu.

Po prezentacji tych podstawowych założeń mam nadzieję, że przyswoiliście sobie podstawy projektowania doświadczeń oraz widzicie ich istotę w procesie projektowym w każdej dziedzinie.

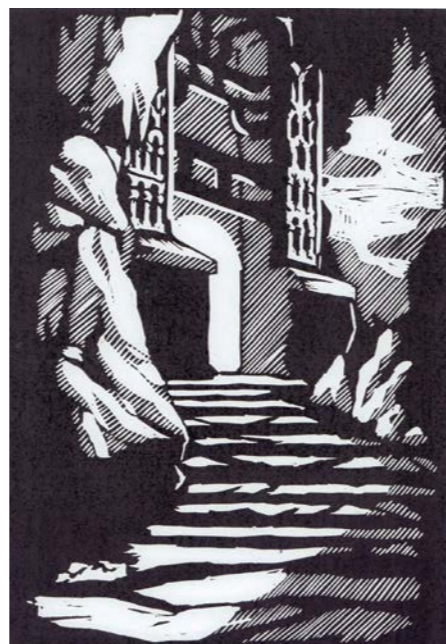
1. <http://blog.invisionapp.com/a-brief-history-of-user-experience/> – dostęp 10 kwietnia 2017 r.
2. Jeszcze lepiej sam proces wyjaśniają to metodologie wspierające, m.in lean UX oraz design thinking, np: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process> – dostęp 15 kwietnia 2017 r.
3. Są to zagadnienia związane z zarządzaniem wydajnością firmy
4. [http://www.usabilitynet.org/management/b\\_what.htm](http://www.usabilitynet.org/management/b_what.htm) – dostęp 10 kwietnia 2017r



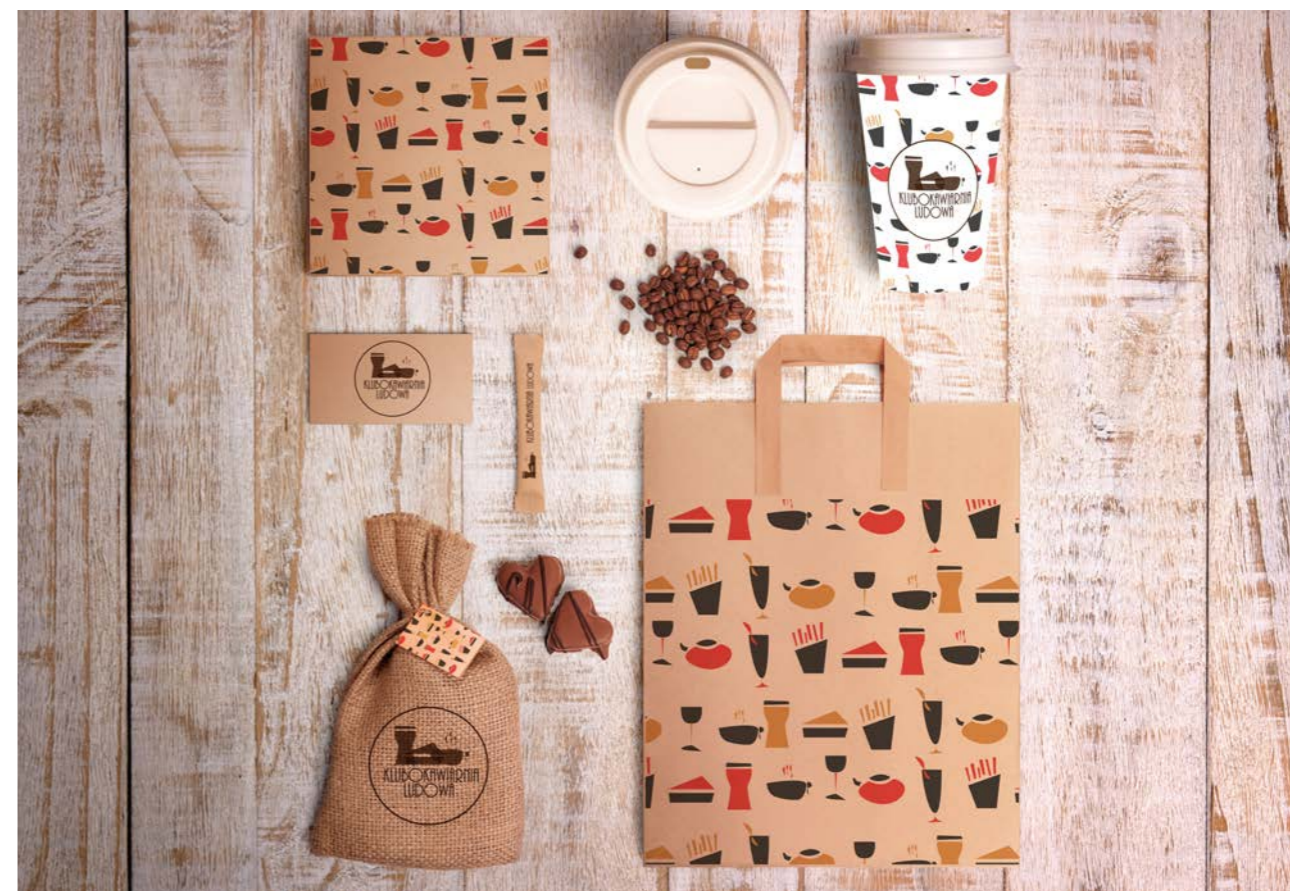
# PRACE STUDENTÓW\*



Monika Klusa, linoryt



Piotr Charchut, linoryt



Magda Bremer, identyfikacja klubokawiarni



Jakub Postawa, linoryt



Agnieszka Sławek, grafika cyfrowa



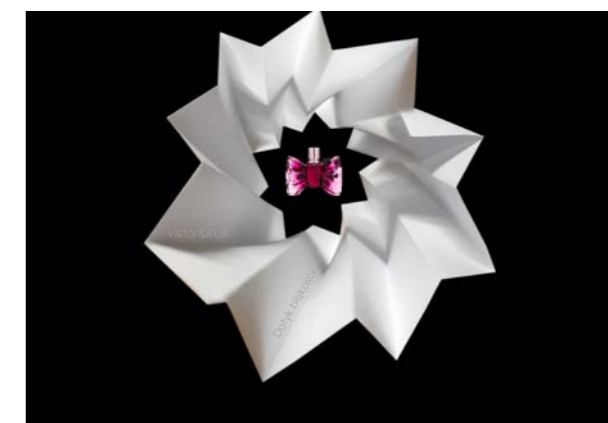
Magda Bremer, identyfikacja klubokawiarni



Mateusz Małecki, identyfikacja radia



Sonia Urlych, reklama



Sonia Urlych, reklama





Mariusz Jewuła, *odrealnione ciało*



Anna Mazur



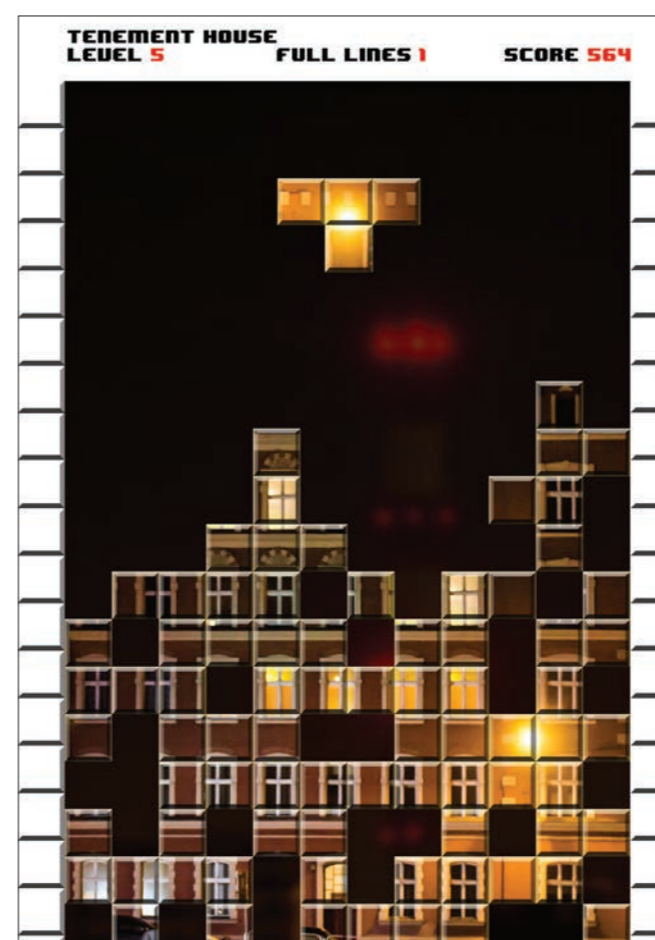
Mateusz Maleński, *pattern*



Mateusz Latocha, *odrealnione ciało*



Piotr Charchut



Karol Gandyk



Aleksandra Laskowska





Paulina Wojciechowska



Małgorzata Zyzik



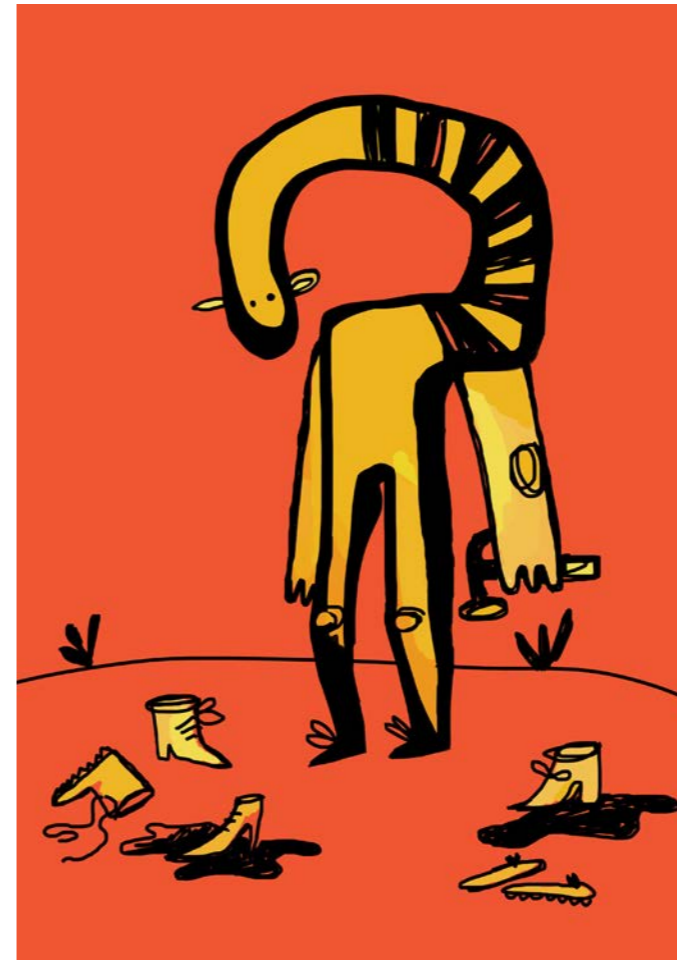
Anna Roguska



Daria Rudnicka, *odrealnione ciało*



Kamil Derner, *grafika cyfrowa*



Katarzyna Jankowiak

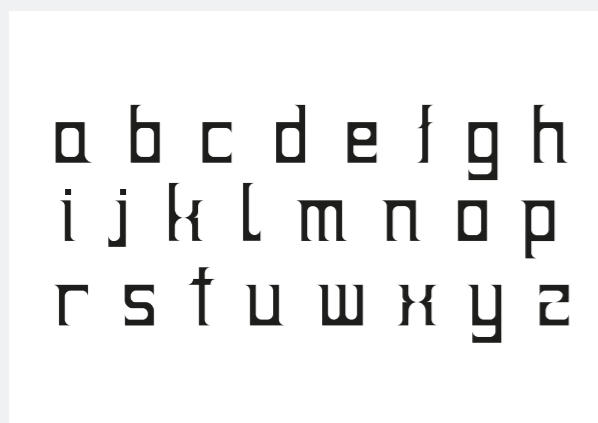


Małgorzata Rajca, *odrealnione ciało*

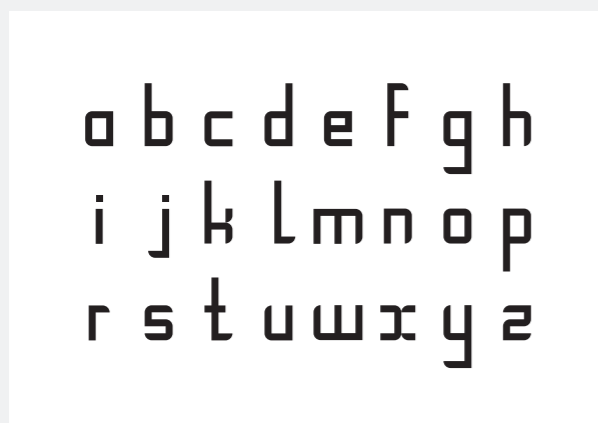




Magdalena Ławniczek, przekształcenia liter



Aleksandra Loska, zestaw liter



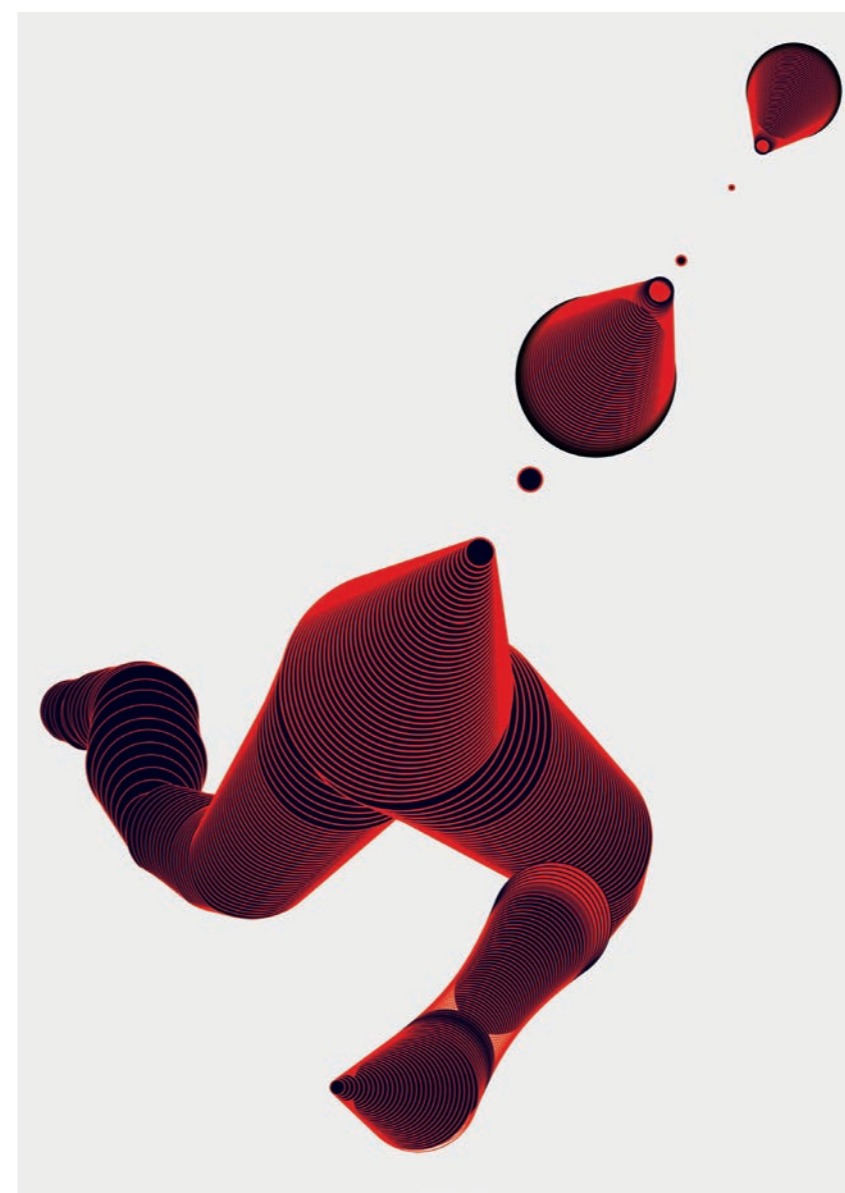
Magdalena Ławniczek, przekształcenia liter



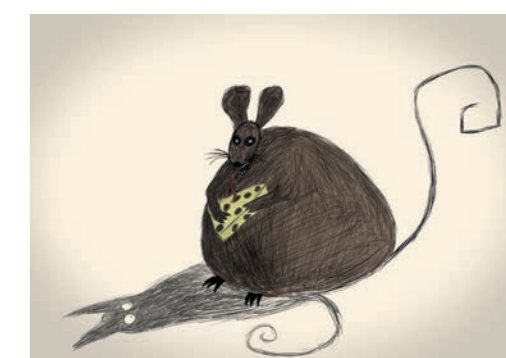
Mateusz Małeński, plakat typograficzny



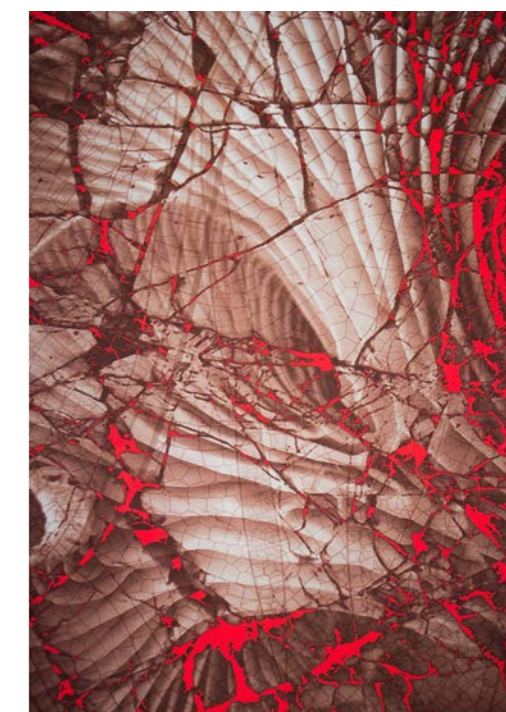
Michał Majcher (głowa), Jakub Postawa (tułów), Szymon Mólka (ogon)



Marta Musiałak



Łukasz Pająk

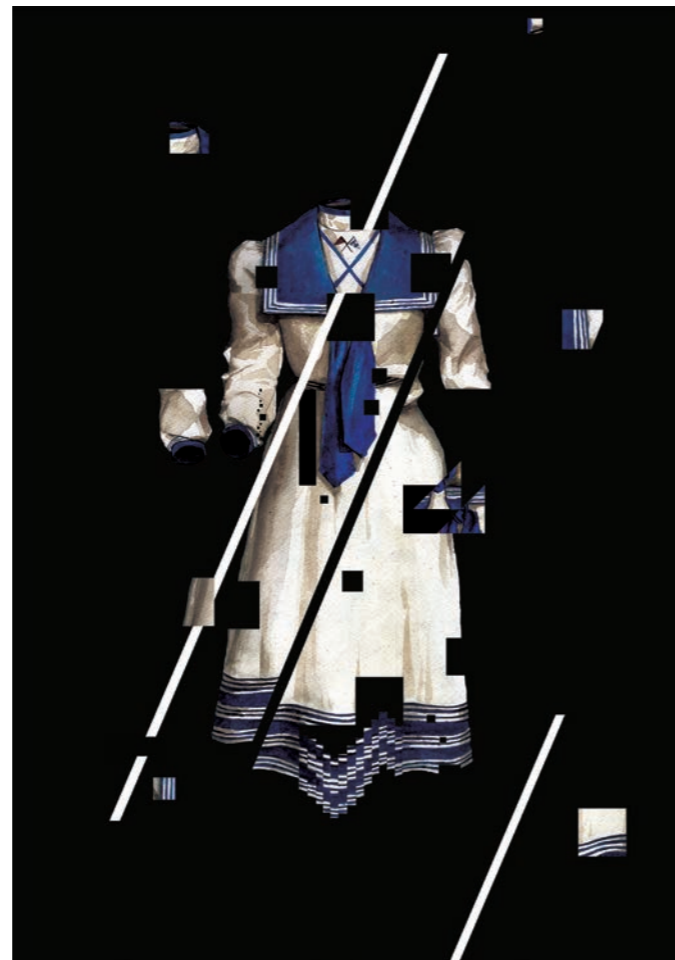


Małgorzata Bula

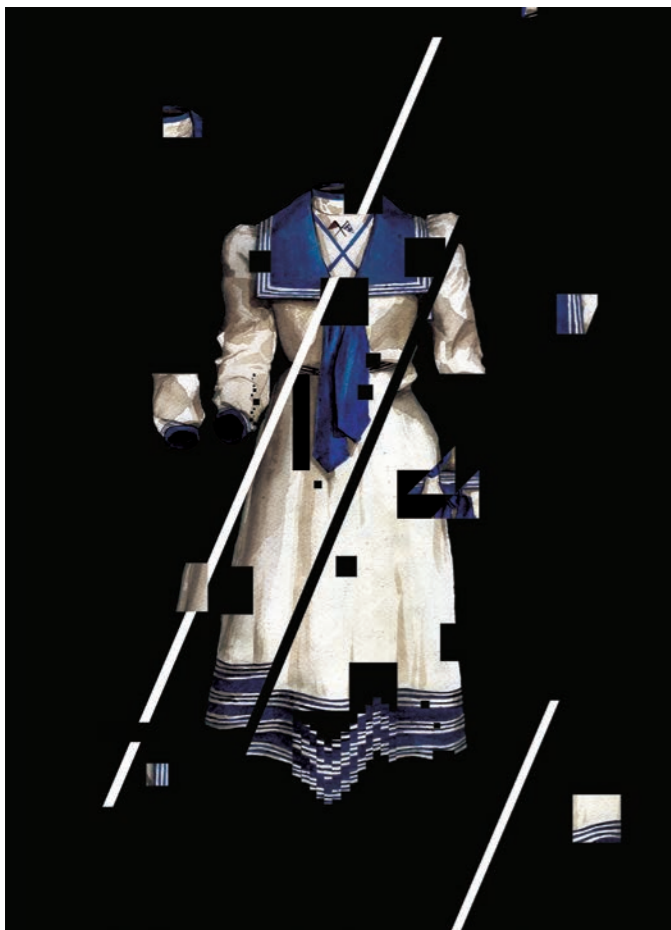




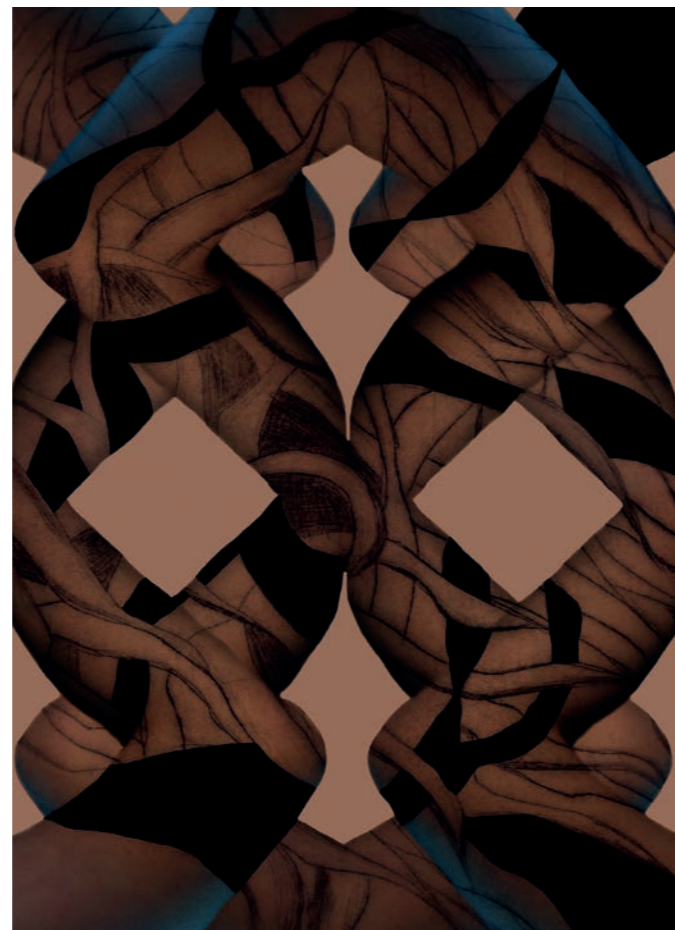
Bartłomiej Aller, fotografia



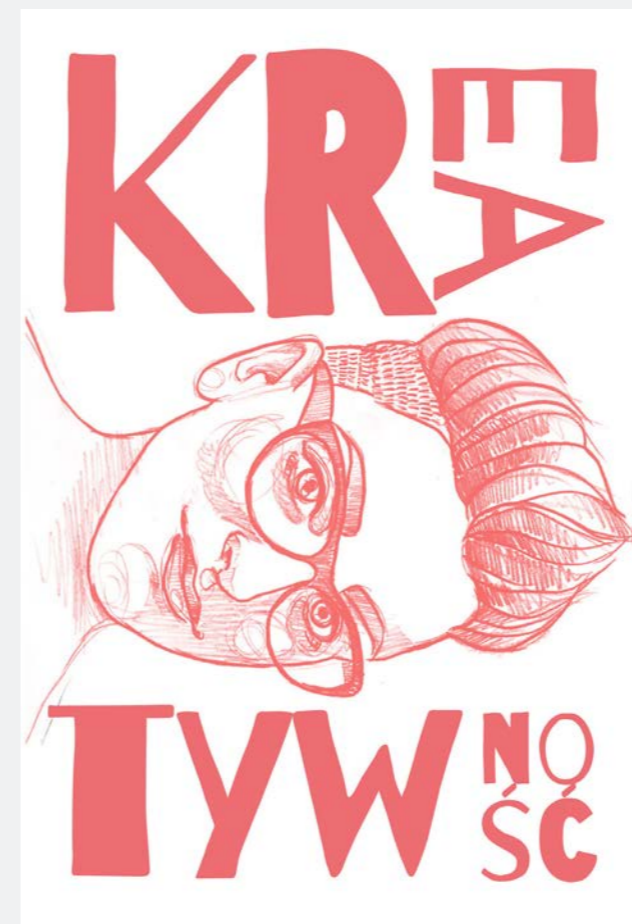
Anna Sładek



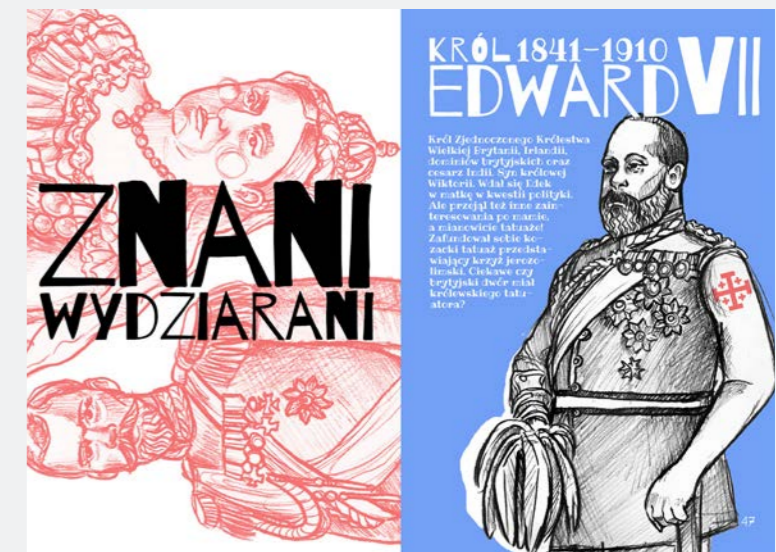
Kamil Derner, grafika cyfrowa



Wioletta Wojciechowska, odrealnione ciało



Joanna Kruszyńska, praca dyplomowa





## Henna, czyli tatuaż na chwilę

Tekst: Aleksandra Loska

Z czym się kojarzy tatuaż z henny? Większość z nas zna tatuaże z „czarnej henny” robione gdzieś nad morzem za 15 zł, które trzymają się dwa tygodnie. Pani przykłada szablon do skóry i maluje ją jakąś dziwną substancją, po czym należy odczekać 15 minut i gotowe! „Czarna henna” jest popularna ze względu na ciemny kolor i krótki czas wchłaniania w naskórek, jednak z henną nie ma wiele wspólnego. Jest to zazwyczaj mieszanka chemiczna zawierająca parafenylenodiaminę (PPD). Substancja ta u wielu ludzi powoduje silną reakcję alergiczną, która może na stałe zniszczyć skórę.

Czym zatem jest prawdziwa henna? Pastę, która w naturalny sposób farbuje naskórek, wykonuje się ze sproszkowanych liści lawsonii bezbronnej, potocznie nazywanej henną. Zawiera ona brązowo-pomarańczowy barwnik – lawson, który pod wpływem temperatury koloryzuje naskórek oraz włosy i paznokcie. Technika zdobienia henną jest znana od starożytności i do dziś praktykowana w krajach takich jak Indie, Pakistan, Arabia Saudyjska, Maroko, ale staje się coraz bardziej popularna również na Zachodzie.

Tradycyjne malowanie henną nazywa się *mehendi* lub *mehndi* i jest rytuałem przedślubnym. Ozdabiane są ręce panny młodej – od palców po łokcie, oraz nogi – od stóp po kolana. Wzory weselne są często bardzo skomplikowane, a ich wykonanie zajmuje dużo czasu, dlatego nie każda panna młoda może sobie pozwolić na takie zdobienia. Wtedy robi się tatuaże na nadgarstku i palcach, mające imitować bransoletę i pierścienie. Sam rytuał różni się w zależności od kraju i kultury. Czasem jest to wizyta u hennowego artysty i ma charakter zabiegu kosmetycznego, a w innych regionach towarzyszy temu wydarzeniu cała otoczka wieczoru panieńskiego z tańcami i śpiewem.

W przeciwieństwie do „czarnej henny” henna naturalna jest techniką wymagającą cierpliwości i spokoju. Barwnik zawarty w lawsonii utlenia się około dwóch dni, a to oznacza, że pełnym kolorem możemy się cieszyć dopiero po tym czasie. Z początku naskórek barwi się na mocny pomarańcz i stopniowo ciemnieje, przechodząc w brąz. Henna barwi na stałe, ale naskórek jest zaprogramowany tak, że się łuszczy i wraz z nim schodzi wzór. Oznacza to, że w różnych miejscach i u różnych osób ten czas trwania wzoru może być nieco inny.



Kolor gotowego wzoru zależy od wielu czynników: długości trzymywania pasty na skórze, miejsca na ciele, ilości warstw naskórka, temperatury ciała, temperatury otoczenia, wilgotności powietrza, rodzaju i świeżości henny oraz indywidualnych cech skóry. Dwa pierwsze czynniki są kluczowe, reszta ma mniejszy wpływ. Żeby uzyskać intensywny kolor, pasta powinna być na skórze około 8 godzin. Nie zawsze udaje się utrzymać tę kruchą skorupkę przez tyle czasu, do ładnego koloru w zupełności wystarczą 4 godziny. Jednak im dłużej pasta zostanie na skórze, tym dłużej będziemy mogli cieszyć się wzorem w intensywnym kolorze. Co ciekawe – henna barwi naskórek praktycznie od razu, co z jednej strony uniemożliwia zrobienie poprawki, ale z drugiej strony nawet jeśli tuż po wyschnięciu pasta odpadnie, to wzór będzie widoczny. Tak krótko trzymana henna zejdzie po około 3 dniach i będzie miała bardzo jasny brązowy kolor, więc warto uzbroić się w cierpliwość i potrzymać ją trochę dłużej.

W różnych miejscach na ciele henna potrafi przybierać różne odcienie. Najbardziej intensywny wzór otrzymamy na wewnętrznej stronie dłoni i spodzie stóp, następnie na zewnętrznej stronie dłoni i wierzchu stóp. W tych miejscach kolor jest bardzo ciemny, ale zazwyczaj schodzi po około tygodniu. Jaśniejszy kolor, ale ciągle bardzo dobrze widoczny, można uzyskać na ramionach, udach, łydkach, kolanach, łokciach i szyi. Na udach wzór potrafi się trzymać do trzech tygodni, na szyi około 5 dni jest ładny i czytelny. Ostatni stopień widoczności wzoru to jasny brąz, wciąż widoczny, ale nierzucający się tak w oczy. Występuje on wszędzie tam, gdzie skóra jest cienka: na dekolcie, przedramionach, twarzy, brzuchu. W tych miejscach czas trwania wzoru jest sprawą indywidualną skóry, może wynosić do 2 tygodni.

Sztuka malowania henną jest bardzo różnorodna i każdy artysta wnosi do niej coś swojego. Oprócz tradycyjnych

arabskich kwiatów, indyjskich mandali oraz geometrycznych wzorów z Maroka i północnej Afryki można spotkać całkowicie autorskie pomysły. Popularnym tematem wśród hennistów są wszelkie kwiaty i gałązki – realistyczne lub uproszczone. Często można zaobserwować motywy zwierzęce lub mechaniczne, ale też sięgające do popkultury. Wśród osób zajmujących się henną panuje przekonanie, że henną można namalować na skórze wszystko, a granice wyznacza tylko nasza wyobraźnia.





# KOŁA NAUKOWE WSTI

## KN Tworzenia 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 koncepty, modele 3D, animacje. Wymyślamy mechanikę, wdramy 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 udzielaniu 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 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](#)

## 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 malarskich, 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, opublikowanych 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](#)

## KN Grafiki Cyfrowej

W ramach Koła Grafiki Cyfrowej powstała grupa „Graficy Magicy Delfin”, zrzeszająca młodych, ambitnych, zapaleńców, którzy nie boją się żadnych ilustratorskich wyzwań, a wręcz się ich domagają. Powstał profil na Facebooku, gdzie cyklicznie publikowany jest materiał ilustratorski realizowany przez studentów na zadany temat. Prace są komentarzem do otaczającej rzeczywistości, życia studenckiego, problemów społecznych, a często wyrażają bardzo osobiste poglądy, czy opowiadają o subiektywnych doświadczeniach.

Koło daje możliwości rozwinięcia umiejętności rysunkowych w oparciu o techniki cyfrowe, m.in. digital painting, nabycia doświadczenia pracy w grupie, w określonych ramach czasowych, rozwinięcia swojej kreatywności oraz obowiązkowości a przede wszystkim jest okazją do dobrej zabawy. **NR**

[opiekun: dr Natalia Romaniuk](#)  
[facebook.com \(Grafika Cyfrowa – Koło WSTI\)](#)

## KN Typografia

Członkowie KN Typografika to przede wszystkim zespół pasjonatów projektowania graficznego. Za cel przyjęliśmy sobie promocję najzdolniejszych 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**

[opiekun: mgr Marcin Kasperek](#)  
[facebook.com \(typografika WSTI\)](#)

## KN Grafiki Warsztatowej

Nasze koło skupia ambitnych studentów, którzy pragną rozwijać swoje indywidualne zainteresowania oraz życiowe pasje. Członkowie koła pracują nad własnymi projektami, podając swoje pomysły recenzjom oraz konsultacjom opiekuna koła. Spotkania w semestrze letnim planowane są na wtorki. Jeżeli w głowie masz ciekawe pomysły oraz własne projekty, które chcesz rozwijać – serdecznie zapraszamy!

Szukaj nas na Facebooku: Koło Naukowe Grafiki WSTI! **SŁ**

[opiekun: mgr Jakub Zdejszy](#)  
[facebook.com \(Koło Naukowe Grafiki WSTI\)](#)



# KOŁA NAUKOWE WSTI

## KN Robotyki B13

KN Robotyki „B13” przy WSTI powstało w 2016 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 Lego Mindstorms. Ponadto nasze Lego-roboty prezentowaliśmy także podczas ostatnich XVI Ogólnopolskich Targów EDUKACJA w Spodku. Wakacje także spędzamy z robotami i rekreacyjne, 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 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](http://www.recap.wsti.pl) i [www.wsti.pl/0-uczelnia/projekty-edukacyjne/recap-reportaze](http://www.wsti.pl/0-uczelnia/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](http://www.robotyka.wsti.pl) lub dostępne są u Przewodniczącego Koła Dawida Stojanowskiego. **DS**

[opiekun: mgr inż. Witold Brandys](mailto:opiekun@robotyka.wsti.pl)  
→ [www.robotyka.wsti.pl](http://www.robotyka.wsti.pl)

# STUDIUM W WSTI

## STUDIA INŻYNIERSKIE

# INFORMATYKA

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

## STUDIA LICENCJACKIE

# GRAFIKA

- Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej
- Projektowanie graficzne
- Multimedia

## STUDIA MAGISTERSKIE

# INFORMATYKA

- Bezpieczeństwo sieci i systemów teleinformatycznych
- Inżynieria oprogramowania

## STUDIA

# PODYDIPLOMOWE

- 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

**WSTI.PL**  
**32 207 27 20**  
**REKRUTACJA@WSTI.PL**



-----

-----

-----

----- \*

-----

----- \*

----- \*

-----

-----

-----

-----

-----