

katalog prac studentów 3 2020–2025

student work catalogue 3 2020–2025

katalog prac studentów 3 2020–2025 | student work catalogue 3 2020–2025

Wrocław, Katedra Grafiki | Wrocław, Department of Graphic Design



Pomysłodawca serii, koordynator | Series originator and coordinator: dr hab. Mariusz Wszolek, prof. USWPS

Redakcja merytoryczna i artystyczna, koordynacja | Content and artistic editing, coordination: dr Małgorzata Ciesielska

Projekt graficzny i skład | Graphic design and typesetting: mgr Katarzyna Sowa

Współautorzy | Co-authors: mgr Mateusz Antczak, mgr Joanna Burska-Kopczyk, dr Małgorzata Jabłońska,
dr Wojciech Jastrzębski, mgr Martyna Mrozek, mgr Anna Szalwa,
mgr Paulina Woźniak-Dębińska, dr hab. Mariusz Wszolek, prof. USWPS

Korekta | Proofreading: Magdalena Miszewska – Uniwersytet SWPS, Anna Mitrycz – Wydawnictwo Libron

Tłumaczenie | Translation: Magdalena Miszewska – Uniwersytet SWPS, Mariola Dyl – Wydawnictwo Libron

Druk | Printing: Drukarnia KNOW-HOW, ul. Podchruście 17, 32-085 Modlnica

Wydawca | Publisher: Wydawnictwo Libron, 2026 r.

Publikacja sfinansowana przez | Publication funded by:

Uniwersytet SWPS Wrocław
ul. Ostrowskiego 30b
53-238 Wrocław



ISBN: 978-83-68637-12-0

“It all started with the **big bang**”

Barenaked Ladies

Na stole są dwie opcje:
zmiana przez katastrofę
lub przez **design**, którą
wybierasz?

There are two options on
the table: change through
catastrophe **or** change
through **design**. Which one
do you choose?



spis treści:

| | |
|--|--|
| Od redakcji / 6 | |
| Uczymy (się) zmiany / 8 | |
| Grafika na Uniwersytecie SWPS / 8 | |
| Program studiów na kierunku grafika / 12 | |
| Grafika użytkowa / 15 | |
| Projektowanie krojów pism i skład tekstu / 16 | |
| Projektowanie publikacji / 21 | |
| Projekt wizualizacji danych / 28 | |
| Projekt etykiet oraz opakowań / 31 | |
| Edu design. Projekt pomocy edukacyjnych / 38 | |
| Projekt systemu informacji i orientacji / 49 | |
| Projekt systemu identyfikacji wizualnej / 56 | |
| Projekt zestawu znaków graficznych / 62 | |
| Projekt autorskiej wypowiedzi wizualnej / 65 | |
| Projekt graficzny dla wydawnictw muzycznych / 67 | |
| Komunikacja społeczna / 71 | |
| Sonda kulturowa / 72 | |
| Projekt katalogu prac z przeglądu reklamy społecznej / 75 | |
| Portfolio i wideofolio / 77 | |
| Na tropie niedźwiedzia razem z WWF Polska / 80 | |
| Kampania dotycząca diety planetarnej / 84 | |
| Koncept komunikacyjny i wizualny dla Miejskiej Farmy / 86 | |
| Zmiana przez design. Legal design. Kampania Amnesty International na rzecz osób starszych / 91 | |
| Zmiana przez design. Legal design. Konstytucja, która angażuje / 96 | |
| Sztuki wizualne / 111 | |
| Techniki druku / 112 | |
| Rysunek kreacyjny / 124 | |
| Rysunek studyjny / 130 | |
| Ilustracje do wybranego utworu literackiego / 132 | |
| Projekt i realizacja autorskich książek na dowolny temat / 138 | |
| Multimedia / 143 | |
| Podstawy fotografii / 144 | |
| Studio fotografii / 154 | |
| Film / 165 | |
| Grafika 3D / 167 | |
| Postprodukcja / 173 | |
| Animacja. Explainer video / 179 | |
| Projektowanie produktu cyfrowego / 183 | |
| Projekt MVP odpowiedzialnego społecznie produktu cyfrowego / 184 | |
| Mobile design & UX design / 188 | |
| Projektowanie produktu cyfrowego wspierającego dobrostan psychiczny lub fizyczny / 192 | |
| Plenery / 196 | |
| Miejsca plenerów / 199 | |
| Dyplomy / 215 | |
| Karolina Kozłowska / 216 | |
| Zuzanna Zysiek / 218 | |
| Maja Żukowska / 220 | |
| Paulina Strumińska / 222 | |
| Katarzyna Szmorąg / 224 | |
| Julia Floryn / 226 | |
| Katarzyna Kobiór / 228 | |
| Emilia Korzeniewska / 230 | |
| Julia Zabrocka / 232 | |
| Aleksandra Kaczmarczyk / 234 | |
| Małgorzata Marzec / 236 | |
| Hubert Baranowski / 238 | |

table of contents:

| | |
|--|--|
| From the editors / 7 | |
| Learning (to) change / 10 | |
| Graphic Design at SWPS University / 10 | |
| Graphic Design program overview / 13 | |
| Graphic design / 15 | |
| Typeface design and typesetting / 16 | |
| Publication design / 21 | |
| Data visualization design / 28 | |
| Label and packaging design / 31 | |
| Edu design. Education materials design / 38 | |
| Information and wayfinding system design / 49 | |
| Visual identity system design / 56 | |
| Symbol set design / 62 | |
| Original visual statement / 65 | |
| Graphic design for music / 67 | |
| Social communication / 71 | |
| Cultural probe / 72 | |
| Catalogue design for a social advertising review / 75 | |
| Portfolio and video portfolio / 77 | |
| Tracking the bear with WWF Poland / 80 | |
| Planetary diet campaign / 84 | |
| Communication and visual design concept for the Urban Farm / 86 | |
| Design for change. Legal design. Amnesty International advocacy campaign for older adults / 91 | |
| Design for change. Legal design. An engaging constitution / 96 | |
| Visual arts / 111 | |
| Printmaking techniques / 112 | |
| Creative drawing / 124 | |
| Observational drawing / 130 | |
| Illustrations for a selected literary work / 132 | |
| Design and creation of original books on a chosen theme / 138 | |
| Multimedia / 143 | |
| Fundamentals of photography / 144 | |
| Photography studio / 154 | |
| Film / 165 | |
| 3D graphics / 167 | |
| Postproduction / 173 | |
| Animation. Explainer video / 179 | |
| Digital product design / 183 | |
| MVP design of a socially responsible digital product / 184 | |
| Mobile design & UX design / 188 | |
| Designing a digital product to support mental or physical well-being / 192 | |
| Outdoor workshops / 197 | |
| Outdoor workshop locations / 199 | |
| Graduation projects / 215 | |
| Karolina Kozłowska / 216 | |
| Zuzanna Zysiek / 218 | |
| Maja Żukowska / 220 | |
| Paulina Strumińska / 222 | |
| Katarzyna Szmorąg / 224 | |
| Julia Floryn / 226 | |
| Katarzyna Kobiór / 228 | |
| Emilia Korzeniewska / 230 | |
| Julia Zabrocka / 232 | |
| Aleksandra Kaczmarczyk / 234 | |
| Małgorzata Marzec / 236 | |
| Hubert Baranowski / 238 | |



Od redakcji

dr Małgorzata Ciesielska

Katalog, który trzymasz w rękach, to zaproszenie do świata projektowania – różnorodnego, pełnego eksperymentów, osobistych historii, prób i błędów. Znajdziesz w nim prace studentów_tek kierunku grafika na Uniwersytecie SWPS, które powstały w ciągu ostatnich pięciu lat (od semestru zimowego 2020 do semestru zimowego 2025) w różnych momentach ich twórczej drogi.

Publikacja nie jest zbiorem „idealnych projektów”, to przegląd twórczych procesów, śmiałych pomysłów, wytrwałych poszukiwań – od ilustracji, znaków i fotografii, przez identyfikacje i informacje wizualne, animacje, projekty aplikacji i kampanii aż po bardziej osobiste formy artystycznej wypowiedzi graficznej. Wszystko to pokazuje, jak szerokie i otwarte może być projektowanie i jak bardzo zależy ono od ludzi, którzy je tworzą.

Podzieliśmy katalog na siedem działów tematycznych. W pierwszych pięciu wyodrębniliśmy obszary projektowania, którymi zajmujemy się na kierunku grafika, czyli grafikę użytkową, komunikację społeczną, sztuki wizualne, multimedia oraz produkt cyfrowy. Szósty rozdział poświęcony jest plenerom dydaktycznym, które są dla studentów_tek poligonem doświadczania projektowania i przestrzenią sprzyjającą lepszemu poznaniu się. Ostatni rozdział jest przeglądem wybranych projektów dyplomowych – ukazuje przykładowe zagadnienia podejmowane przez dyplomantów_tki oraz różne techniki i podejścia, które wykorzystano do ich zgłębiania. W rozdziale tym postanowiliśmy zaprezentować po jednej pracy dyplomowej powstałej podczas seminarium u każdego z promotorów_rek.

W niniejszej publikacji dzielimy się efektami wspólnej pracy, doświadczeń i rozwoju, które powstają w procesie uczenia (się) zmiany na grafice na Uniwersytecie SWPS. Chcemy pokazać na konkretnych przykładach, że projektowanie jest nie tylko ścieżką prowadzącą do przyszłej aktywności zawodowej, ale także drogą do odkrywania własnego głosu.

Zapraszamy do oglądania, czytania i – być może – wyobrażania sobie siebie jako studenta_tki kierunku grafika.



From the editors

Małgorzata Ciesielska, PhD

The catalogue you hold in your hands is an invitation to the world of design – diverse, full of experiments, personal stories, and trial and error. Inside, you will find works by students of the Graphic Design program at SWPS University, created over the last five years (from the winter semester of 2020 to the summer semester of 2025), at various points along their creative journey.

This publication is not a collection of “perfect projects” – it is an overview of creative processes, bold ideas, and persistent explorations: from illustrations, logos, and photography, through visual identity and information design, animations, app and campaign design, to more personal forms of artistic graphic expression. All of this shows how broad and open design can be, and how much it depends on the people who create it.

We have divided the publication into seven thematic sections. In the first five, we highlight the areas of design taught in the Graphic Design program: applied graphic design, social communication, visual arts, multimedia, and digital products. The sixth chapter is devoted to outdoor workshops, which serve as both a testing ground for design practice and a space for students to get to know each other better. The final chapter presents a selection of graduation projects, showing examples of the topics explored by graduating students, as well as the different techniques and approaches they used. In this section, we decided to present one project created under the supervision of each faculty member.

In this publication, we share the results of collaborative work, experiences, and development that emerge in the process of learning and transformation within the Graphic Design program at SWPS University. Through real examples, we want to show that design is not only a path toward future professional activity but also a way of discovering one’s own voice.

We invite you to view, read, and—perhaps—imagine yourself as a student of the Graphic Design program.

Uczymy (się) zmiany

Grafika na Uniwersytecie SWPS

dr hab. Mariusz Wszolek, prof. USWPS

Jesteśmy zespołem (studentów_tek i wykładowców_czyń) artystów_tek, naukowców_czyń i projektantów_tek – wierzymy w nieoczywiste połączenia. Ciekawość i otwartość mobilizują nas do wzajemnego zadawania sobie pytań, czasem niewygodnych. Uczymy (się) zmiany. Do tej prowadzą dwie drogi – design lub katastrofa. Nie przez przypadek decydujemy się na pierwszą opcję. Ceniemy sobie równość i różnorodność, a że nie ma nic bardziej demokratycznego od projektowania... wybór jest oczywisty.

Historia myśli projektowej jest bogata w skrzydlate sformułowania wielkich szkół. Mówiło się o formie podążającej za funkcją, maszynie do mieszkania czy społecznej inżynierii. Każda z wielkich szkół na stałe zapisała się na kartach podręczników do historii designu i dziś jest widoczna tylko tam, w formie muzealnej skamieliny, którą przytacza się w wykładach na temat historii designu z konkluzją „kiedyś to było lepiej”. Dziś w miejsce lotnych idei potrzebujemy spojrzenia na najbliższą okolicę, gdzie jest wystarczająco dużo do zrobienia za pośrednictwem funkcjonalnego, społecznie i środowiskowo wrażliwego projektowania. Potrzebujemy projektowania z ludźmi, projektowania o ludziach i projektowania dla ludzi, pamiętając o tym, że ci potrzebują środowiska do życia i przeżycia. Potrzebujemy społecznego – w sensie lokalnym – zaangażowania do rozwiązywania problemów i dostarczania rozwiązań prostych w użyciu. O tym właśnie jest nasza historia – akademików_czek z Katedry Grafiki Uniwersytetu SWPS. Nie jesteśmy wielcy, ale jesteśmy zwinni, nie jesteśmy powszechnie rozpoznawalni, ale jesteśmy znani tym, którzy nas znają. Ktoś kiedyś powiedział, że jesteśmy dobrym sąsiadem; pracujemy z otoczeniem (*participatory design*) i dla otoczenia (*human-centered design*), przekonując do tego, że projektowanie to pośrednie sterowanie naszą wspólną przyszłością.

Choć nie ma jednego przepisu na dobry projekt, to jest przepis na dobre projektowanie: im chłodniejsza głowa (postawa naukowa), tym gorętsze serce (postawa kreatywna).

George Lois mawiał: „Myśl długo. Pisz krótko”. No więc tak: Naukowo i dydaktycznie zajmujemy się projektowaniem komunikacji wizualnej, czyli tym obszarem pracy projektowej, w którym chodzi o rozwiązywanie problemów innych osób i naszych własnych (bo my też jesteśmy inni), a następnie o stosowanie tych rozwiązań w sposób prosty i zrozumiały. Zajmujemy się komunikacją społeczną i komunikacją wizualną, czyli tym, jak my wszyscy ze sobą komunikujemy, no i po co oczywiście. Robert Kozma w swojej książce *Make the World a Better Place* przekonuje, że design to klej dla społeczeństwa – naszym zdaniem tym klejem jest komunikacja, dzięki której w ogóle możliwe jest społeczeństwo. Design jest dla społeczeństwa modusem organizującym komunikację dla zmiany. Dlaczego komunikacja społeczna jest dla nas komplementarna w naszym fachu? Krótka odpowiedź brzmi: ponieważ wszystko jest komunikacją. Nieco dłuższa odpowiedź: istnieje tylko to, co jest komunikacyjnie możliwe. Komunikacja jest mechanizmem, dzięki któremu możliwe jest społeczeństwo (Luhmann, 1984; Fleischer 2007), a rolę projektowania jest jej organizacja ze względu na zaobserwowane problemy. Niezależnie od tego, czy tematem projektu jest krzesło, logo, aplikacja mobilna, system informacyjny

„Podstawowy kłopot ze szkołami projektowania polega na tym, że uczą za dużo samego designu, a poświęcają za mało uwagi ekologicznemu, społecznemu, ekonomicznemu i politycznemu środowisku, w którym ono funkcjonuje” (Papanek 2012: 275)

czy plakat propagandowy, *input/output* systemu zawsze sprowadza się do komunikacji społecznej. Nie ma designu bez komunikacji; jest komunikacja bez designu.

Kształcimy się (*life-long learning*) i innych – na projektantów i twórców – w zakresie użytecznego, używalnego i użytkowego organizowania rzeczywistości społecznej. Nie ma tu innej drogi niż *learning by doing* oraz *learning by failing*. Interesują nas działania wizualne, obejmujące refleksyjne, innowacyjne i funkcjonalne zastosowania technologii, metod i środków zorientowanych na człowieka w dowolnej roli społecznej. Nasze działania – zarówno naukowe, jak i twórczo-projektowe – można sprowadzić do dwóch głównych obszarów: grafiki użytkowej i produktu cyfrowego. To właśnie na tych polach eksperymentujemy ze społecznie zorientowanymi doktrynami projektowymi, wrażliwością środowiskową, koncentracją na interdyscyplinarnym i partycypacyjnym procesie oraz nowymi technologiami, dążąc do rozwiązywania problemów poprzez ich diagnozę i dostarczanie rozwiązań adekwatnych do użycia przez końcowego odbiorcę w określonej roli społecznej.

Nasza filozofia:

- Pielęgnowujemy dwie postawy: naukową (ciekawość i chęć poszukiwania odpowiedzi na zadawane pytania) i twórczą (gotowość do rozwiązywania problemów i formułowania nieoczywistych wypowiedzi – prostych, ale nie banalnych). Jak mawiają niektórzy: im chłodniejsza głowa, tym gorętsze serce. Obojętność i projektowanie nie idą ze sobą w parze. Empatię, tolerancję i społeczne zaangażowanie dopisujemy do ogólnych wartości uniwersytetu.
- Ciekawość tego, co kryje się za drzwiami, napędza nas do działania. Nie istnieje przepis na dobry projekt – są różne przepisy na dobre projektowanie. Czasem trzeba dać większy gaz.
- Funkcja wyznacza nasz sposób projektowego działania – choć nie my wymyśliliśmy słynne stwierdzenie „*form ever follows function*”, to towarzyszy nam ono zarówno w pracy dydaktycznej, jak i projektowej.
- Świat jest wystarczająco piękny, nie ma sensu zasypywać go nikomu niepotrzebnymi produktami. Kluczowe pytanie odnosi się do tego, czy chcemy mieć zrównoważone projektowanie czy świadome w sensie zrównoważenia społeczeństwo.
- Środowisko naszej pracy i współpracy wyznaczają funkcje społeczne, które pełniemy. Zależy nam na tym, by było ono bezpieczne i przyjazne dla wszystkich jego członków_kiń. Nie da się tego osiągnąć bez partnerstwa, które uznajemy za punkt wyjścia wszelkiego rodzaju interakcji.
- Ponieważ świat jest bardziej skomplikowany, niż nam się to może wydawać, wyrażamy swoje racje za pośrednictwem argumentów – te jednak muszą stać w zgodzie z aktualną wiedzą naukową. Sprzeciwiamy się przejawom mowy nienawiści, fake newsom czy dezinformacji.
- Bierzemy odpowiedzialność za nasze słowa, czyny i gesty, ale nie za ich interpretację. Ta zawsze należy do interpretujących.
- Choć może się to wydać dość kontrowersyjne, w naszym świecie nie da się doświadczyć niczego piękniejszego od dysonansu poznawczego. Nierzadko (nieświadomie) popełniamy błędy, z których (świadomie) wyciągamy wnioski. Wierzymy w potencjał płynący z porażki.
- Projektowanie i uczenie (się) wymagają jasnych, klarownych i wolnych od sprzeczności zasad. Raz ustalonych reguł nie łamie się w trakcie gry. Za każdy proces (czy to dydaktyczny, czy projektowy) należy wziąć odpowiedzialność – bez niej nie ma mowy o rozwoju.
- Nasz świat to rzeczywistość kodów, znaków, marek; zasadniczo komunikacji – w końcu **wszystko jest komunikacją**.

Luhmann, N. (1984). *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie*. Suhrkamp

Fleischer, M. (2007). *Zarys ogólnej teorii komunikacji* [PDF]. http://www.fleischer.pl/text/zarys_ogolnej_teorii_komunikacji.pdf

Papanek, V. (2012). *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*. Recto Verso

Learning (to) change

Graphic Design at SWPS University

Mariusz Wszolek, PhD, Professor of Communication Design

We are a team (of students and lecturers) made up of artists, researchers, and designers—we believe in unexpected connections. Curiosity and openness drive us to ask each other questions, sometimes uncomfortable ones. We are learning (to) change. There are two paths that lead to change: design or disaster. We deliberately choose the first. We value equality and diversity—and since there is nothing more democratic than design... the choice is clear.

The history of design thinking is rich in catchphrases coined by great schools of thought. People spoke of form following function, of houses as machines for living in, and of social engineering. Each of these schools earned its place in design history textbooks—and today, that is where they mostly remain, as museum fossils, cited in lectures with the tired conclusion that “those were the days.” Today, instead of lofty ideas, we need to turn our gaze to our immediate surroundings, where there is plenty to be done through functional, socially and environmentally sensitive design. We need design with people, about people, and for people—always remembering that people need an environment to live in and survive. What we need is locally grounded social engagement to address problems and deliver simple, usable solutions. This is what our story is about—the story of the academics of the Department of Graphic Design at SWPS University. We may not be big, but we are agile. We may not be widely known, but we are known to those who know us. Someone once said we are a good neighbor; we work with the local context (participatory design) and for it (human-centered design), promoting the idea that design helps shape our shared future.

George Lois used to say, “Think long. Write short”—so here it is: In our research and teaching, we focus on visual communication design—the area of design practice aimed at solving problems for others and for ourselves (since we, too, are others), and applying these solutions in a simple and comprehensible way. We are concerned with social and visual communication—how we all communicate with one another, and, most importantly, why. In his book

Make the World a Better Place, Robert Kozma argues that design is the glue of society—we believe that glue is communication, which makes society possible in the first place. Design is a mode that organizes communication for change. Why is social communication complementary to our field? The short answer is: because everything is communication. The slightly longer one: only what is communicatively possible can truly exist. Communication is the mechanism through which society becomes possible (Luhmann, 1984; Fleischer, 2007), and design’s role is to organize it in response to observed problems. Regardless of whether the project is a chair, a logo, a mobile app, an information system, or a propaganda poster—the input/output system

always boils down to social communication. There is no design without communication, but there is communication without design.

There may be no single recipe for a good design, but there is one for good designing: the cooler the head (scientific mindset), the warmer the heart (creative mindset).

“The fundamental problem with design schools is that they teach too much design and pay too little attention to the ecological, social, economic, and political environment in which design operates.” (Victor Papanek, 2012: 275)

We educate ourselves (through lifelong learning) and others to become designers and creators who organize social reality in ways that are useful, usable, and user-oriented. There is no other path than learning by doing and learning by failing. We are interested in visual practices that involve reflective, innovative, and functional applications of technologies, methods, and tools that are centered on the human being in any social role. Our work—both academic and design-based—revolves around two main fields: applied graphic design and digital product design. It is in these areas that we experiment with socially oriented design doctrines, environmental sensitivity, an emphasis on interdisciplinary and participatory processes, and new technologies. Our aim is to solve problems by diagnosing them and delivering solutions that are suitable for use by the end user in their specific social role.

Our philosophy:

- We cultivate two mindsets: a scientific one (curiosity and a desire to seek answers) and a creative one (readiness to solve problems and craft thoughtful, non-trivial solutions). As the saying goes, the cooler the head, the warmer the heart. Indifference and design do not go hand in hand. Empathy, tolerance, and social engagement are core values we add to the broader mission of the university.
- Curiosity about what lies behind closed doors drives us forward. There is no single recipe for good design—there are various approaches to designing well. Sometimes, you just need to step on the gas. In general, we design with people, for people, and about people—always remembering that people need an environment in which to live and survive.
- Function determines our design process—and although we did not coin the famous phrase “form ever follows function,” it accompanies us in both our teaching and design work.
- The world is beautiful enough—there is no point in cluttering it with unnecessary products. The key question is whether we want sustainable design, or a society that is consciously sustainable.
- The environment in which we work and collaborate is shaped by the social functions we fulfill. We care about creating a space that is safe and welcoming for everyone. This cannot be achieved without partnership—which we consider the starting point for all kinds of interaction.
- Because the world is more complex than we often think, we express our ideas through arguments—but these arguments must be aligned with current scientific knowledge. We stand against hate speech, fake news, and disinformation.
- We take responsibility for our words, actions, and gestures—but not for how they are interpreted. Interpretation always lies with the interpreter.
- As controversial as it may sound, in our world, there is nothing more beautiful than cognitive dissonance. We often make mistakes (unconsciously), from which we draw lessons (consciously). We believe in the power of failure.
- Design and learning require clarity—clear, consistent, and contradiction-free rules. Once agreed upon, the rules must not be broken mid-process. Every process—whether educational or design-related—requires ownership. Without it, there is no progress.
- Our world is made up of codes, signs, and brands—in short: communication. After all, **everything is communication.**

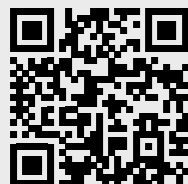
Luhmann, N. (1984). *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie*. Suhrkamp

Fleischer, M. (2007). *Zarys ogólnej teorii komunikacji* [PDF]. http://www.fleischer.pl/text/zarys_ogolnej_teorii_komunikacji.pdf

Papanek, V. (2012). *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*. Recto Verso

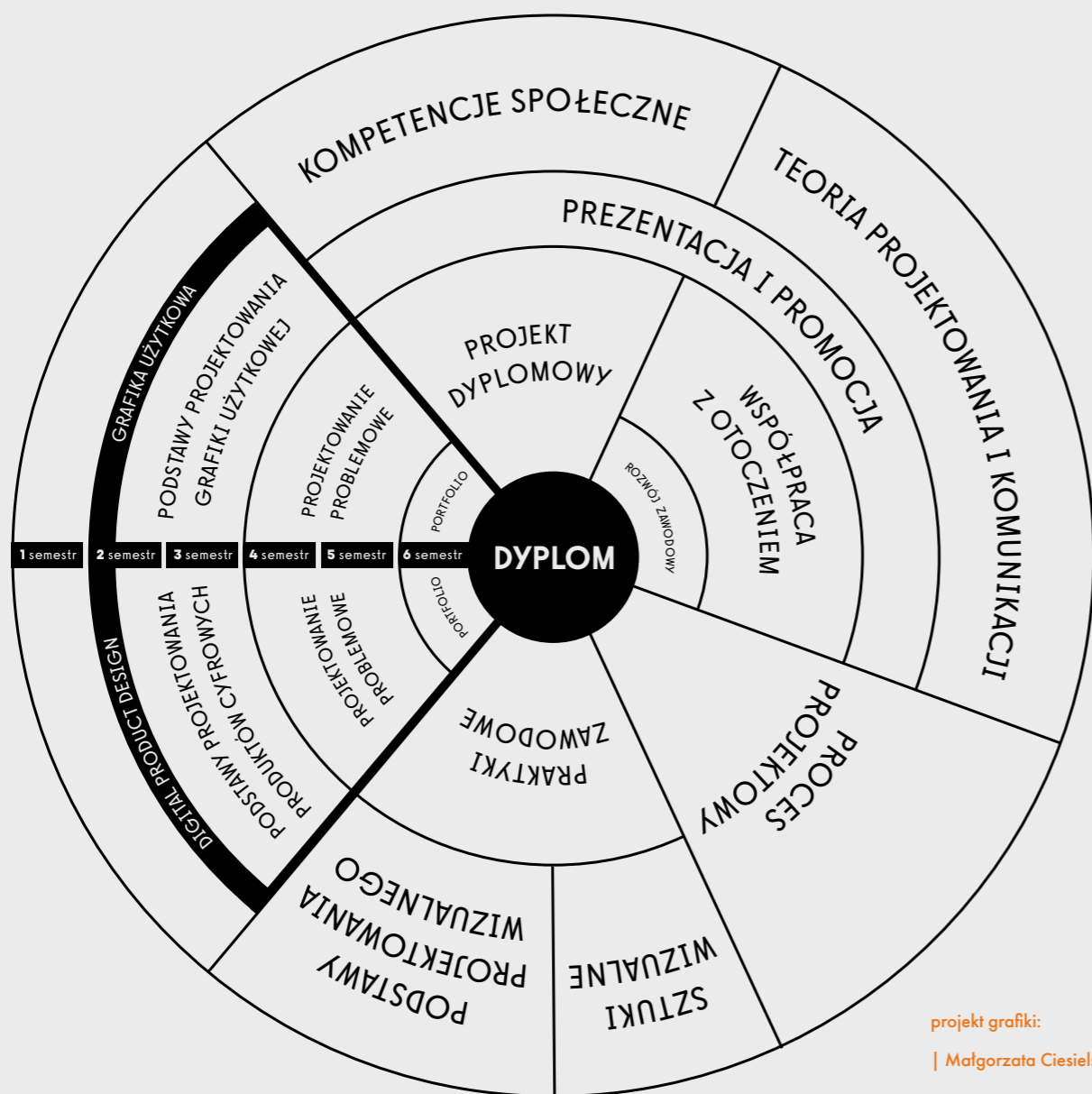
Program studiów na kierunku grafika

zobacz szczegółowy program studiów:



Na kierunku grafika przygotowujemy do zawodu projektanta w ramach dwóch specjalności do wyboru – **grafiki użytkowej** oraz **Digital Product Design**. Poza warsztatem projektowym osoby studiujące zdobywają wiedzę z obszaru sztuk wizualnych, komunikacji społecznej, kompetencji społecznych, multimediów oraz nowych technologii. Grafika na Uniwersytecie SWPS to jedyny kierunek w Polsce, który w tak dużym stopniu łączy społeczny kontekst projektowania (komunikację społeczną) z warsztatem projektowym. Pozwala to lepiej rozumieć współczesne problemy i oferować rozwiązania użyteczne dla świata i człowieka.

Schemat programu



projekt grafiki:
| Małgorzata Ciesielska |

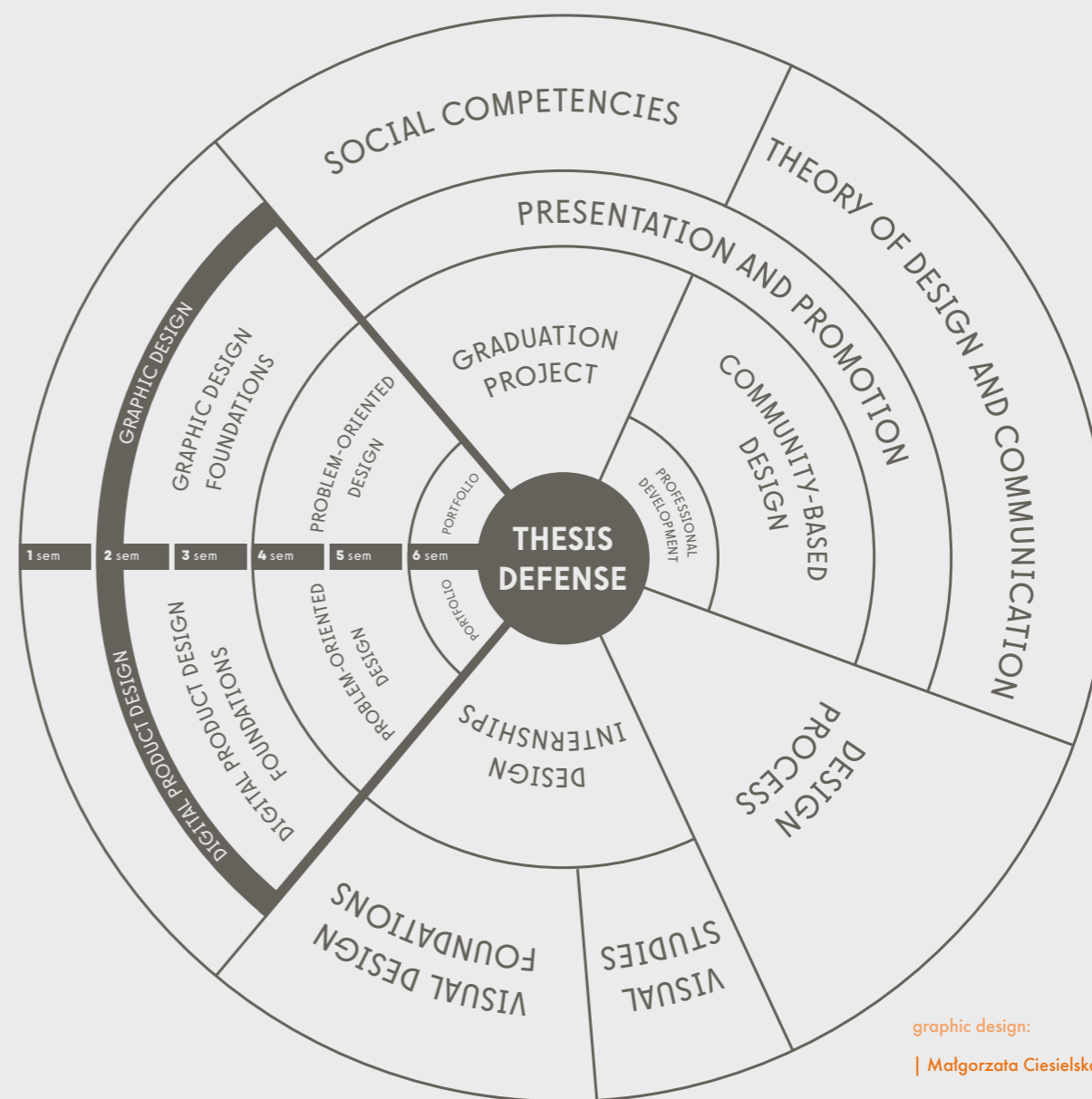
Graphic Design program overview

see the detailed study program:



In the Graphic Design program, we prepare students for a career as designers within two specializations to choose from: **Graphic Design** and **Digital Product Design**. In addition to practical design training, students gain knowledge in the fields of visual arts, social communication, social competencies, multimedia, and new technologies. Graphic Design at SWPS University is the only program in Poland that so strongly combines the social context of design (social communication) with professional design practice. This approach makes it possible to better understand contemporary challenges and to offer solutions that are meaningful and useful for both people and the world.

Program structure



graphic design:
| Małgorzata Ciesielska |

Grafika użytkowa

Graphic design

Grafika użytkowa

mgr Mateusz Antczak

Użytkowe, użyteczne i używalne projektowanie – taka była, jest i będzie nasza* supermoc. Podczas studiów na kierunku grafika studenci_tki mają wiele okazji do tego, aby trenować tę supermoc podczas praktyki projektowej. Rozpoczynamy od eksploracji podstaw projektowania graficznego, budowania świadomości twórczej, kształtowania projektowych postaw, przy okazji poznając różnorodne narzędzia w warsztacie projektanta oraz wartości badawczo zorientowanego procesu projektowego. Przygotowujemy się tym samym do głębszego diagnozowania bardziej skomplikowanych problemów projektowych, działania w projektowej grupie oraz budowania relacji z przedstawicielami otoczenia społeczno-gospodarczego. Najważniejsze jednak jest, że projektujemy z myślą o określonych odbiorcach, konkretnych sytuacjach komunikacyjnych i potrzebach.

*studentów_tek i wykładowców_czyń kierunku grafika

Graphic design

Mateusz Antczak, MA

Utilitarian, useful, and usable design—this was, is, and will always be our* superpower. During their studies, graphic design students have ample opportunities to hone this superpower during their design practice. We begin by exploring the fundamentals of graphic design, building creative awareness, and developing design mindsets. Along the way, we learn about the various tools of the designer's craft and the value of a research-oriented design process. This prepares us for a deeper exploration of more complex design problems, working in project teams, and building relationships with representatives of our socioeconomic environment. Most importantly, however, we design with specific audiences, communication contexts and needs in mind.

*students and lecturers of the Graphic Design program

Projektowanie krojów pism i skład tekstu

Typeface design and typesetting

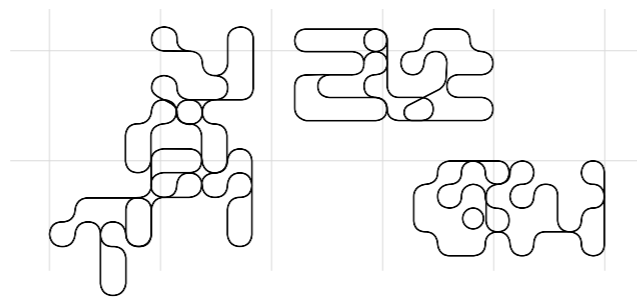
prowadząca: | lecturer: mgr Katarzyna Sowa

W ramach zajęć studenci_cki eksplorują zagadnienia typografii oraz składu tekstu, skupiając się na poszukiwaniu funkcjonalnych i charakterystycznych rozwiązań wizualnych. Projekty mają na celu wypracowanie czytelnych oraz atrakcyjnych materiałów poprzez dobór odpowiednich krojów pisma, hierarchie informacji i kompozycję. Część prezentowanych prac dotyczy projektu autorskich krojów pisma – od konceptu po implementację w formie w pełni funkcjonalnych fontów.

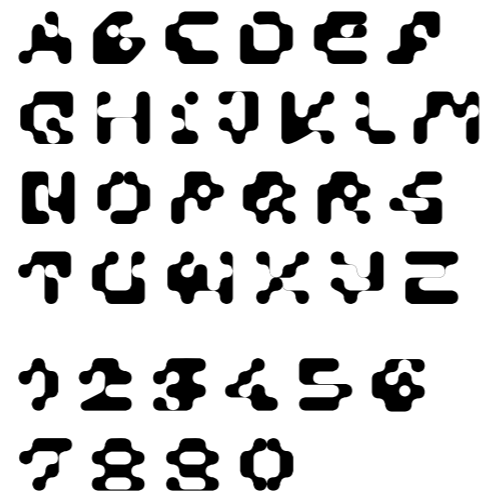
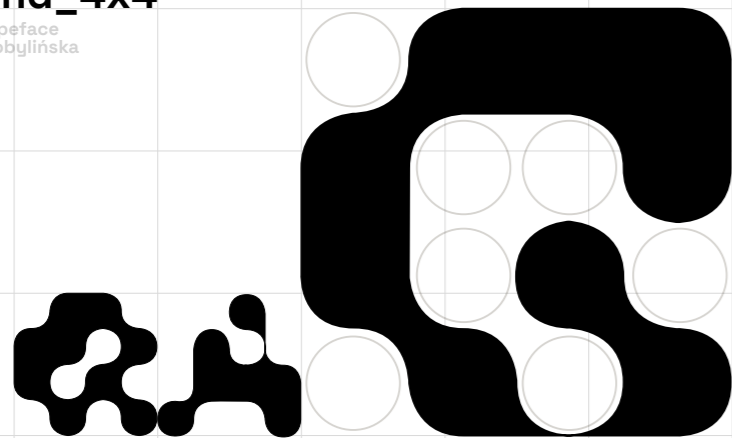
In this course, students explore the nuances of typography and typesetting, focusing on creating functional and distinctive visual solutions. The projects aim to develop legible and attractive materials through the selection of appropriate typefaces, information hierarchy, and composition. Part of the presented work involves the design of original typefaces—from concept to production as fully functional fonts.

| Weronika Kobylińska | >

Ground 4x4. Krój pisma zaprojektowany na siatce Armina Hofmanna
Ground 4x4. Typeface designed on Armin Hoffman's grid



ground_4x4
display typeface
by wera kobylińska



letters are just letters,
feel free to use them
as abstract compositions



^ | Natalia Wałęsa |

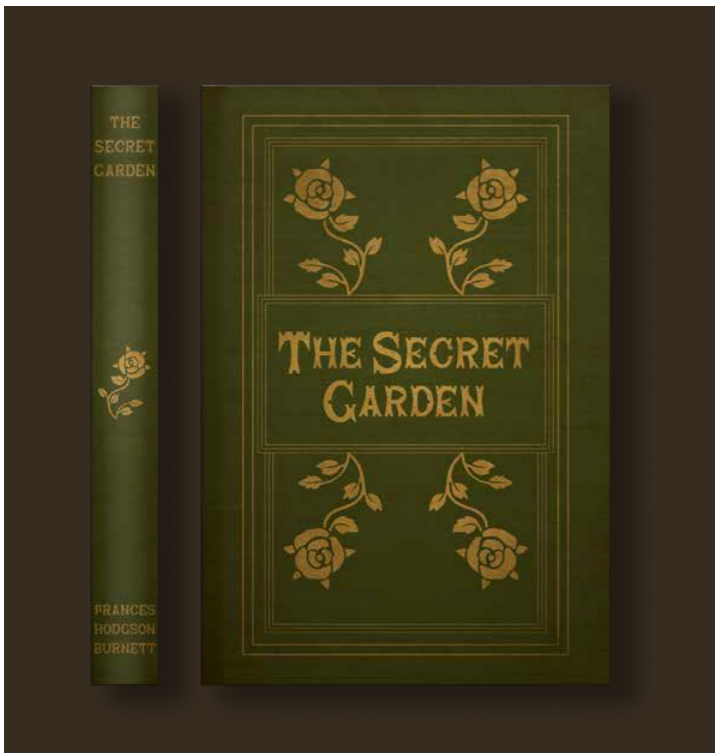
Blow. Projekt kroju pisma
Blow. Typeface design



< | Jakub Śmigielski |

Atak. Projekt kroju pisma
Atak opiera się na technice malarskiej stencil roller, polegającej na nanoszeniu wzoru na watek malarski
Atak. Typeface design
Atak is a typeface inspired by the stencil roller painting technique, in which patterns are applied onto a paint roller





< | Karolina Kępa |

Fairy Circles. Projekt kroju pisma
 Krój pisma inspirowany okładką książki *Fairy Circles: Tales and Legends of Giants, Dwarfs, Fairies, Water-Sprites and Hobgoblins* (1877)
 Fairy Circles. Typeface design
 Typeface inspired by a book cover *Fairy Circles: Tales and Legends of Giants, Dwarfs, Fairies, Water-Sprites and Hobgoblins* (1877)

A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

A B C D E F G
 H I J K L M N
 O P Q R S T U
 V W X Y Z

^ | Mateusz Skrzypicki |

Hofmat Semi. Projekt kroju pisma
 Projekt powstał w oparciu o matryce Armina Hofmanna. Podczas projektowania starałem się zachować zbliżoną wagę poszczególnych liter oraz przyjąłem założenie, że żadne linie nie mogą się przecinać
 Hofmat Semi. Typeface design
 The project is based on Armin Hofmann's matrices. During the design process, I aimed to maintain consistent weight of individual letterforms and adopted the principle that lines must not intersect



^ | Wiktoria Kowalczyk |

Skład poezji
 Typesetting of poetry



^ | Julia Orzechowska |

Skład tekstu Siła, poezja, aktywizm
 Typesetting of *Siła, poezja, aktywizm*
 [Power, poetry, and activism]



Przesłanie „Setto”: kobieta jako artystka społeczna
 Czapczemo „Setto” to nie tylko kolejny rozdział w literackiej historii Japonii: to manifest o emancypacji i transformacji społecznej. Analizując artykuły i eseje zamieszczone w „Setto”, dostrzegamy, jak Akiko i jej koleżanki literatki angażowały się w dyskusje o równości, emancypacji i roli artystki w społeczeństwie. Akiko nie tylko zmieniła oblicze literatury, przekształcała społeczną hierarchię, stawiając kobiety w roli nie tylko odbiorczyń, ale i twórczyń sztuki. Jej wrażliwość przenikała przez słowo pisanie, kształtując świadomość społeczną.

Adaptacja dziedzictwa Akiko Yosano
 Dziedzictwo Akiko Yosano nie pozostaje jedynie echem przeszłości, to także inspiracja dla współczesnych artystek. Rewizyjne interpretacje jej dzieł wpływają na społeczeństwo. Jak dziedzictwo Akiko przekształca się, ukazuje oblicze w nowoczesnym kontekście? Dziś możemy dostrzec odbicie jej idei równości, wolności i miłości w działaniach artystek i aktywistek. Jej słowo wciąż jest żywe, rozwijające się w nowych interpretacjach i stawiając punkt odniesienia dla tych, którzy pragną nie tylko piękna w sztuce, ale i zaangażowania społecznego.

Złowroga era wojenna
 Era, w której żyła Akiko, to także czas głębokich zmian społecznych i politycznych. Wojny, rewolucje i transformacje społeczne odłożyły trwałe piętno na psychikę społeczeństwa. Jak te ogromne przemiany wpłynęły na Akiko i jej twórczość? Nowością widoczną jest wpływ tych burzliwych czasów na jej twórczość. Wierne planie w okresie wojny, takie jak „Tangled Hair”, stają się nie tylko zapisem historycznym, ale również głosem sprzeciwu wobec beznadziejności konfliktów zbrojnych.

Ekspertyzy językowe i nowatorskie formy
 Akiko Yosano była nie tylko obserwatorką przemian społecznych, ale także ich aktywną uczestniczką. Jej eksperymety językowe w „Midaregami” to nie tylko odzwierciedlenie doświadczeń wojennych, gdzie każde słowo jest jak kłępek wstęgi i przepiętna polskość „Midaregami” przynosi nam refleksję nad wolnością twórcy i emancypacją przekraczającą granice przyjętych norm, aby osiągnąć nobilitującą i społeczną niezależność jednostki.

Życie prywatne
 Akiko, właściwie Yosano Shizuo, wyszła za mąż za Tekkana Yosano w 1901 roku, gdy miała zaledwie 20 lat, podczas gdy Tekkan był 8 lat starszy. Ich małżeństwo, choć niepełne w tamtych czasach, stało się źródłem inspiracji dla wielu ludzi. Razem redagowali czasopismo literackie „Myōjo” (Gwiezda Poranna), które odegrało kluczową rolę w kształtowaniu nowoczesnej japońskiej literatury. Mimo że między Akiko a Tekkanem była nie tylko indywidualny doświadczeniem, ale również źródłem inspiracji dla kolejnych pokoleń. Ich relacja była jak poezja, której rytmy wibrowały do dziś. Akiko i Tekkan stali się donami romantycznej miłości, odmiennej niż do uniwersalnych tematów, które poruszają ludzkie serca.

Pleniarka emancypacji kobiet
 Akiko Yosano była jedną z pierwszych japońskich poetek, która otwarcie wyrażała swoje przemyślenia na temat emancypacji kobiet. Jej prace poruszały kwestie nierówności płci, społeczne oczekiwania wobec kobiet i ich prawa do samorealizacji. Jej odważa w podnoszeniu tych kwestii w tradycyjnym społeczeństwie zyskała jej szacunek i uwagę.

Rebela słowem: „Setto” jako manifest społecznego buntu
 Zakładanie czasopiisma „Setto” było jak wystrzał rewolucji, który nadszedł na kartach historii literatury jako redaktorka naczelna. Akiko Yosano nie tylko otworzyła drzwi dla innych kobiet, ale także produkowała tradycje spojrznie na rolę płci w społeczeństwie. Warto zwrócić uwagę na archiwalne artykuły i eseje z „Setto” aby zobaczyć, jak Akiko i jej współredaktorzy walczyły nie tylko o swój głos w literaturze, lecz także o prawa kobiet, edukację i równość społeczną. „Setto” to nie tylko czasopismo, to manifest społecznego buntu, który kształtował oblicze przyszłych pokoleń artystek.

Dziedzictwo dla Przyszłości: Nowe Pokolenia i Ich Interpretacje
 Ostatnie dziesięciolecie przyniosło ze sobą nowe spojrzenie na dziedzictwo Akiko Yosano. Jak nowe pokolenia interpretują jej dzieła? Jak wyrażają jej idee w kontekście współczesności? Analiza nowych interpretacji, adaptacji i dialogów z dziedzictwem Yosano pozwala zobaczyć, jak jej słowo wciąż żyje i przemawia do kolejnych pokoleń.

Ważne Dźwięki Akiko Yosano
 Akiko Yosano nie jest jedynie poetką z przeszłości. Jej życie, słowa i czyny są jak dźwięki, które nadal wibrują w powietrzu. Dziedzictwo, które pozostawiła to nie tylko zestaw archiwalnych artefaktów, to skarb, który stale się odkrywa, przypominając nam, że jego dźwięki i jeszcze się nie wyczerpały. Każde słowo, które wyczerpało, wciąż ma siłę, która przetrwała w sercach tych, którzy pragną zrozumieć piękno słowa, głębi myśli i odległy smaku. Jej życie to nie tylko historia jednostki, to symfonia, której każda nuta jest zaproszeniem do refleksji o naturze ludzkich doświadczeń. Niech słowo Akiko Yosano pozostałe jak melodia, które dźwięki wciąż brzmią w sercach tych, którzy słuchają.



| Zuzanna Kownacka | >

Skład tekstu *Odra wciąż płynie*
Typesetting of *Odra wciąż płynie* [The Oder still flows]



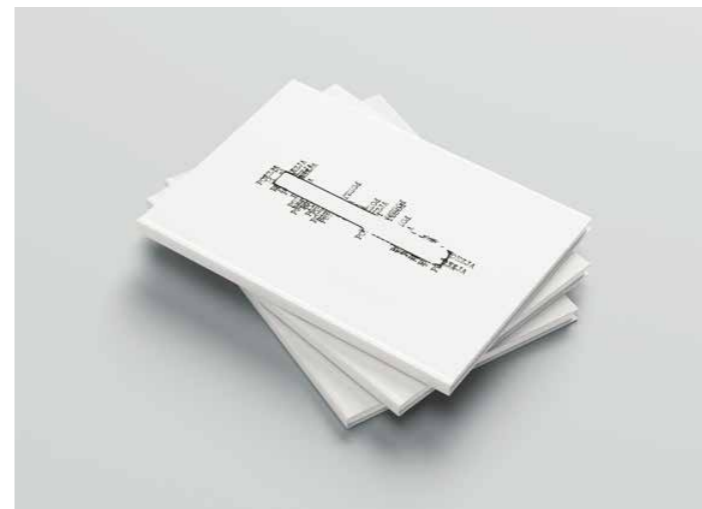
Projektowanie publikacji | Publication design

prowadzące_cy: | lecturers: dr Małgorzata Ciesielska, dr Małgorzata Jabłońska, mgr Katarzyna Sowa, dr inż. Piotr Szewczyk

Zadaniem studentów_tek było opracowanie publikacji na wybrany przez siebie temat. Projekty obejmowały kompleksowe prace nad layoutem, strukturą publikacji oraz typografią. Kluczowym aspektem było dopasowanie formy wizualnej do charakteru i kontekstu treści, a także eksperymentowanie z układem typograficznym, strukturą narracyjną i materiałami wizualnymi.

Students were tasked with designing a publication on a topic of their choice. The projects involved a comprehensive approach to layout, publication structure, and typography. A key aspect was aligning the visual form to the nature and context of the content, as well as experimenting with typographic layout, narrative structure, and imagery.

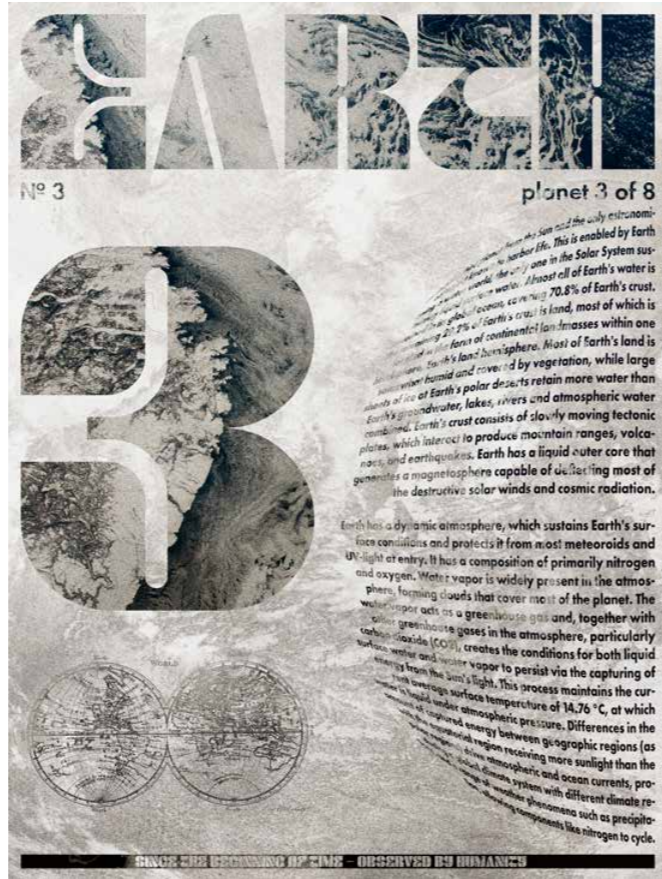
▼ | Oliwia Goliasz |
Projekt tomiku poezji
Poetry book design



< | Aleksandra Tokarz |

Projekt tomiku poezji
Bolesława Leśmiana
Wiersze wybrane
Design of a poetry
collection by Bolesław
Leśmian





Adrian Lamberski | Projekt zestawu okładek czasopism z serii Big Planets Magazine cover design for the Big Planets series



Wiktor Fiałkowska, Karolina Kępa, Julia Karczyńska | Projekt notatnika: pamiątka dla absolwentów USWPS rozdawana podczas absolutorium 2022/2023 Notebook design: A souvenir for SWPS University graduates distributed during the 2022/23 graduation ceremony

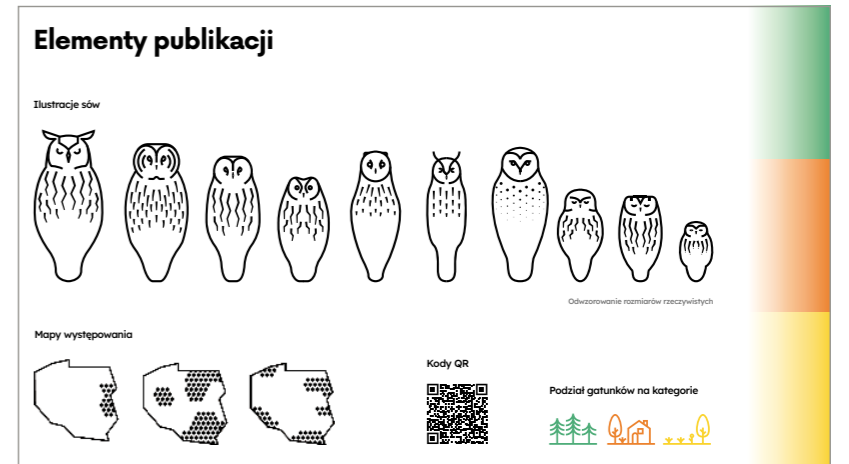




< | Hubert Baranowski, Alicja Domańska,
Emilia Korzeniewska, Wiktoria Przybecka |

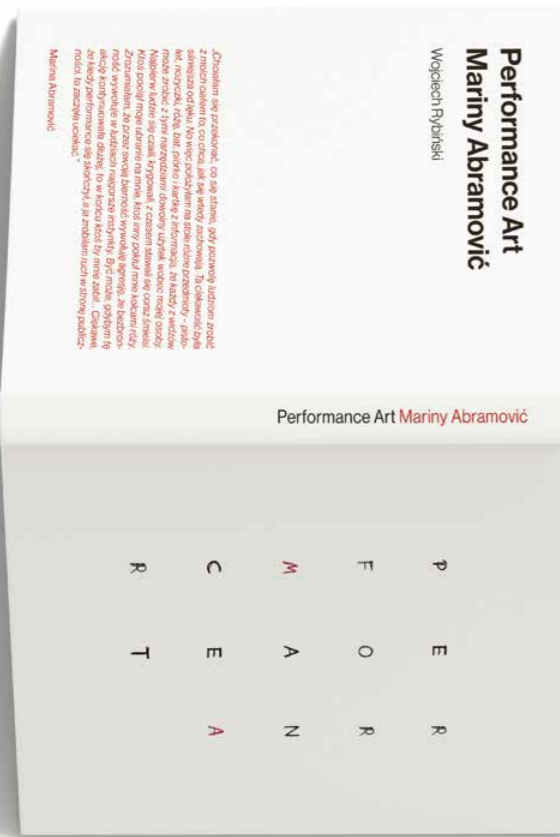
Stan skupienia. Projekt notatnika
dla absolwentów USWPS

Stan skupienia [State of Focus]. Notebook
design for SWPS University graduates



| Kacper Pawlik | >
Projekt autorskiej publikacji Sowy Polski
Design of the self-authored publication
Sowy Polski [Owls of Poland]

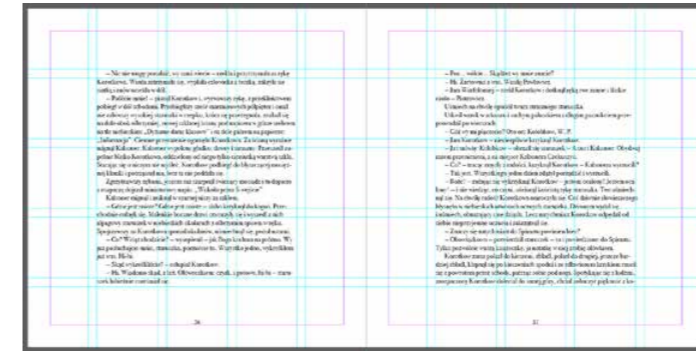
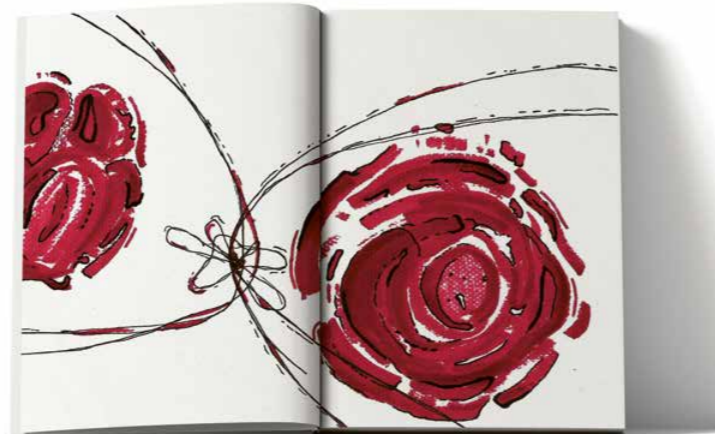
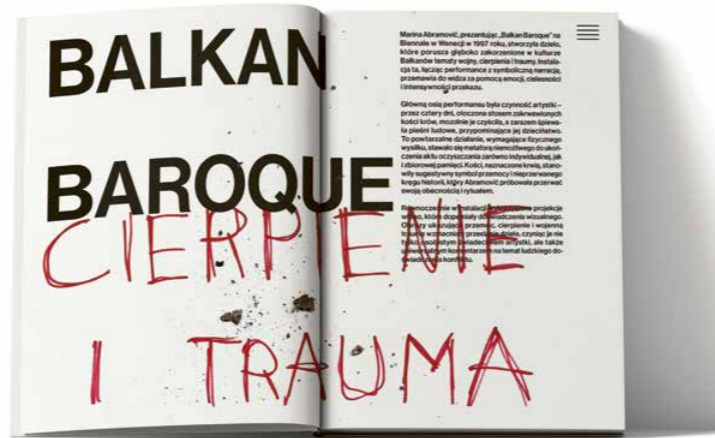




Performance Art Mariny Abramović

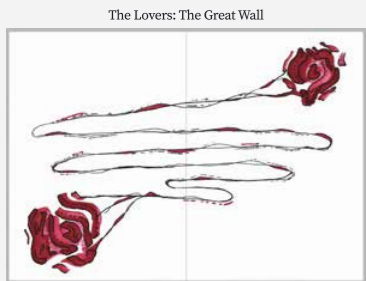
Wojciech Rybiński |

Publikacja na temat twórczości Mariny Abramović – serbskiej artystki intermedialnej
 Publication on the work of Marina Abramović—Serbian intermedia artist



Julia Orzechowska |

Projekt książki Michaila Bulgakowa Diaboliada
 Book design for Diaboliada by Mikhail Bulgakov



Infografika *Ile kosztuje przyjemność? Wpływ produkcji żywności na środowisko*
 Infographic on the environmental impact of food production

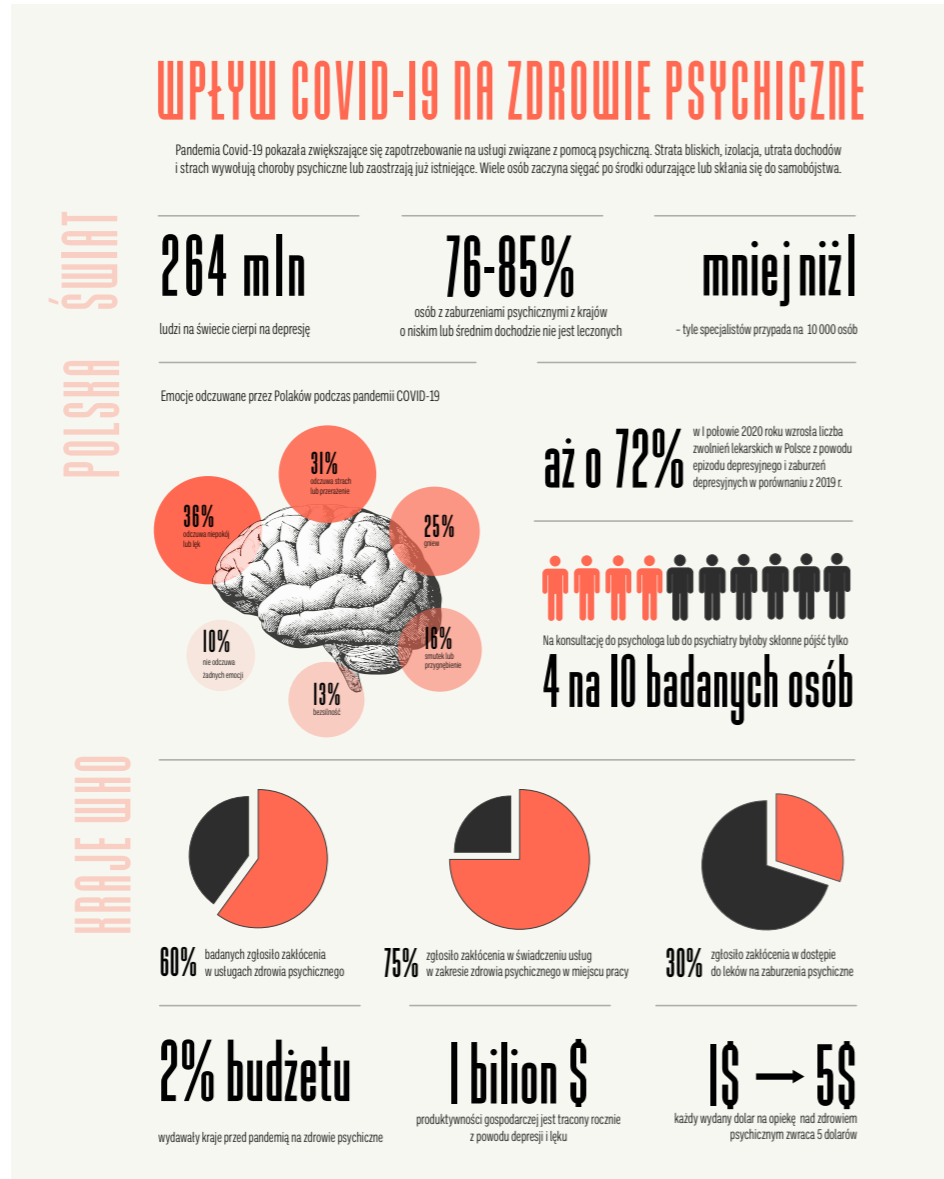
Projekt wizualizacji danych | Data visualization design

prowadzący: | lecturers: dr Krzysztof Moszczyński, dr Marcin Pielużek

Zadaniem studentów było graficzne opracowanie zagadnień społecznych, środowiskowych i zdrowotnych, związanych m.in. z kryzysem klimatycznym, pandemią czy wykluczeniem. Proces obejmował głęboką analizę danych oraz zjawisk, ich konceptualizację i przekształcenie w spójną narrację wizualną. Powstałe projekty miały charakter koncepcyjny, jednak opierały się na rzeczywistych danych oraz metodach prezentacji treści z zakresu designu informacji, z uwzględnieniem doboru formy graficznej i języka wizualnego.

The students' task was to create visualizations of social, environmental, and health-related issues, such as the climate crisis, pandemics, and social exclusions. The process involved in-depth analysis of data and phenomena, followed by conceptualization and translation into a coherent visual narrative. The resulting projects were conceptual yet grounded in real-world data and information design principles, including the selection of graphic form and visual language.

| Natalia Fligiel >
 Hanna Szymańska
 Dominik Trubowicz |
 Infografika *Wpływ Covid-19 na zdrowie psychiczne*
 Infographic on the impact of COVID-19 on mental health



bielenie koralowców w Australii

50%

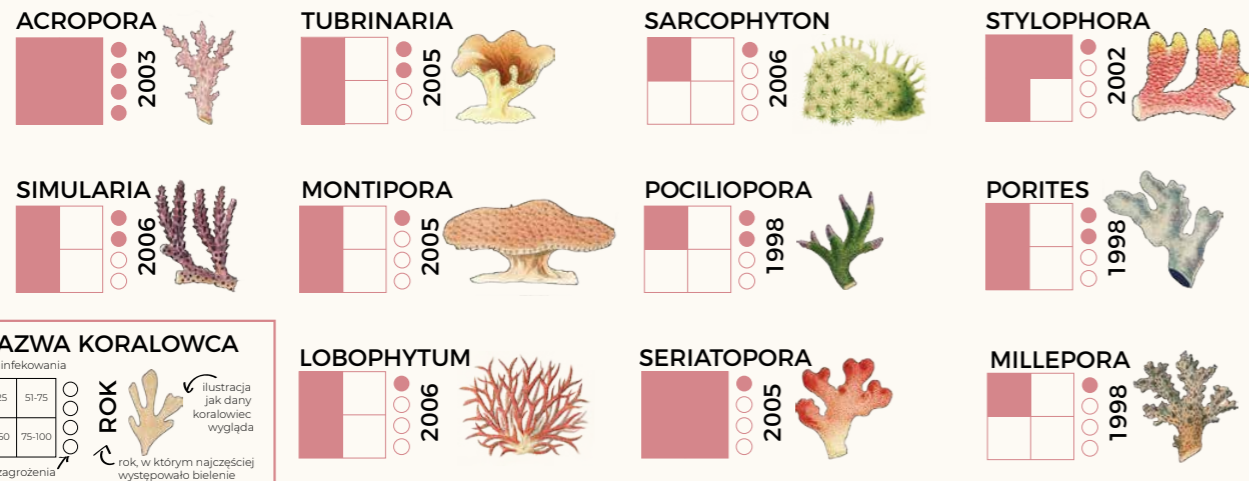
Szkody w oceanach przyspieszają i mogą być nieodwracalne, delikatne rafy koralowe na całym świecie są wiodącym wskaźnikiem upadku ekosystemu oceanicznego. Połowa wszystkich systemów rafowych została już zniszczona, co stanowi zagrożenie dla jednej czwartej życia morskiego.

0.13°C

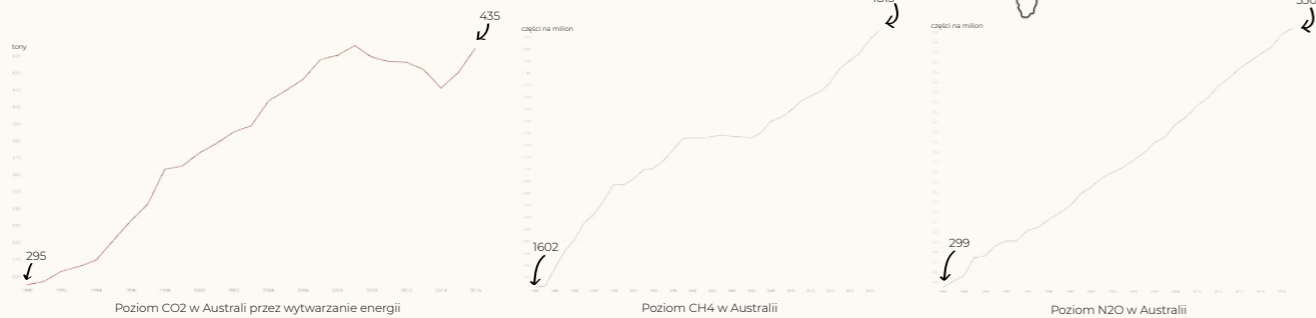
Wyjątkowo niebezpieczna dla koralowców jest rosnąca temperatura wód. Dane z amerykańskiej National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA) pokazują, że średnia globalna temperatura powierzchni morza - temperatura kilku górnych metrów oceanu - wzrosła o około 0,13 °C na dekadę w ciągu ostatnich 100 lat. Kiedy woda w oceanie jest zbyt ciepła, koralowce wchodzą w reakcję stresową i tracą symbiotyczne glony, które nadają im charakterystyczny kolor i dochodzi do tzw. bielenia koralowców, czyli powolnego procesu ich śmierci.

68%

W Australii jest kilka regionów, w których poziom bielenia koralowców jest określony jako „najwyższy”, w tych miejscach najniższy poziom zainfekowania koralowców wynosi 68%.



Istotnym czynnikiem, który wpływa na wzrost temperatury w wodzie jest emisja gazów cieplarnianych. W ciągu 50 lat poziom dwutlenku węgla w Australii wzrósł prawie dwukrotnie, w 1960 roku poziom ten wynosił 8,5 tony ekwiwalentu dwutlenku węgla a już w 2014 wyniósł 15.4 tony. Wytwarzanie energii elektrycznej pozostaje największym czynnikiem przyczyniającym się do emisji CO2 w Australii.



Poziom dwutlenku węgla przez wytwarzanie energii elektrycznej w Australii wzrósł prawie dwukrotnie, w 1990 wyniósł 295 ton a w 2016 już 435 ton.

Do gazów cieplarnianych należy m.in. podtlenek azotu (N2O) oraz metan (CH4). Od 1984 roku poziom metanu w Australii wzrósł o 13%.

Od 1986 roku poziom podtlenku azotu w Australii wzrósł o 10%, w 1986 roku wyniósł 299 części na milion a w 2019 roku już 330 części na milion.

< | Alicja Zimoląg |

Infografika **Bielenie koralowców w Australii**

Infographic on coral bleaching in Australia

Projekt etykiet oraz opakowań | Label and packaging design

prowadzący_ce: | lecturers: dr hab. Marta Płonka, dr Radosław Stelmaszczyk, mgr Anna Szalwa, dr hab. Mariusz Wszolek, prof. USWPS

Podczas zajęć studenci_tki opracowują projekty opakowań i etykiet dla wybranych produktów – od kosmetyków i żywności po wino i produkty rzemieślnicze. Kluczowym aspektem jest analiza specyfiki danego produktu, jego odbiorców oraz kontekstu rynkowego. Projekty uwzględniają również wymagania techniczne, fizyczne oraz logistyczne związane z przechowywaniem i transportem. Efektem są fizyczne prototypy, pozwalające na ocenę projektu nie tylko pod względem estetyki, ale i funkcjonalności.

Students design packaging and labels for selected products, from cosmetics and food to wine and artisanal goods. A key aspect is the analysis of each product's unique characteristics, target audience, and market context. The designs also address technical, physical, and logistical constraints regarding storage and transport. The results are physical prototypes, allowing for the evaluation of aesthetics and functionality.



< | Hubert Baranowski
Alicja Domańska
Emilia Korzeniewska
Wiktoria Przybecka |

Etykiety do kosmetyków marki Ziva
Label design for Ziva cosmetics





| Rafał Fijałkowski | >

Projekt etykiet na stoiki miodu marki Beebliss
Label design for Beebliss honey jars



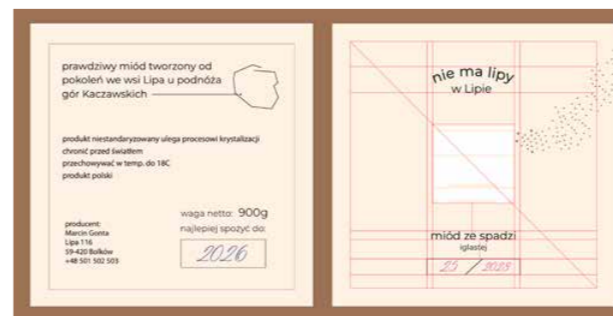
✓ | Karolina Kozłowska |

Projekt etykiet dla miodów Smaki Łąk
Label design for Smaki Łąk honey



^ | Krzysztof Godek |

Projekt opakowań dla marki mjt bjuty
Packaging design for mjt bjuty cosmetics



< | Julia Józefik, Monika Pluszczak, Katarzyna Szmorąg |

Projekt etykiet na stoiki miodu marki nie ma lipy w Lipie
Label design for nie ma lipy w Lipie honey jars



| Vitaliy Bilyi >
Michał Kuźdzał
Amelia Sękowska |

Projekt opakowania
papierowego dla szczotki
do pielęgnacji konia
Paper packaging design for
a horse grooming brush



| Zuzanna Baran >
Jaśmina Musiał
Aneta Raczyńska
Julia Rudnicka |

Opakowanie i etykieta wina
dla winnicy Harmonia
Packaging and label design
for Harmonia winery



✓ | Jadwiga Bentkowska, Barbara Dziopa, Alicja Tatarczyk, Amelia Żolnierska |

Projekt opakowania na filtry do kawy dla firmy BeMyBean
Packaging design for BeMyBean coffee filters



| Sylwia Bukowiec-Chłopek, Aleksandra Michalewska >
Patrycja Niemier, Alicja Wojno |

Etykieta wina dla winnicy Vanellus
Wine label for Vanellus winery



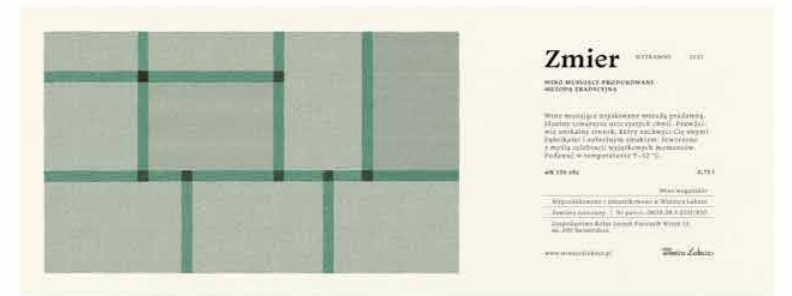


< | Mikołaj Kabata |

Etykieta wina Martinaire Meads
Label design for Martinaire Meads wine

✓ | Agata Konefeld, Julia Łoza
Julia Pantol, Paulina Piłna |

Projekt etykiet na wino
dla winnicy Adoria
Label design for Adoria winery



| Małgorzata Marzec, Julia Matera >
Oleksandra Savkina, Paulina Węgrzyn |

Etykieta na wina dla winnicy Łukasz
Label design for Łukasz winery



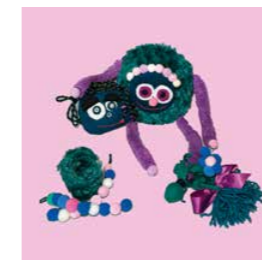
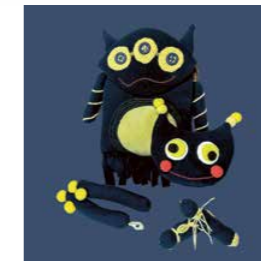
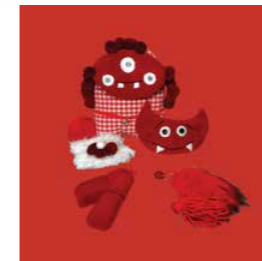
Edu design. Projekt pomocy edukacyjnych

Edu Design. Educational aids design

prowadząca: | lecturer: dr Małgorzata Ciesielska

Projekt polegał na stworzeniu pomocy edukacyjnych dla dzieci w wieku przedszkolnym, uczniów i uczennic szkół podstawowych oraz ponadpodstawowych. Tematy były zgłaszane przez nauczycieli i nauczycielki wspierające projekt merytorycznie na różnych etapach. Cały proces – oparty na zasadach projektowania partycypacyjnego – obejmował m.in. obserwacje, wywiady kontekstowe i testowanie prototypów. W efekcie tej inicjatywy przez kilka kolejnych lat powstawały fizyczne pomoce odpowiadające na realne potrzeby edukacyjne, które trafiły do użytku w placówkach zaangażowanych w projekt.

The project involved creating educational aids for pre-school children, as well as primary and secondary school students. Topics were proposed by teachers, who provided their expertise at various stages of the process. The entire workflow—grounded in the principles of participatory design—included observations, contextual interviews, and prototype testing. Over several years, these efforts led to the creation and implementation of physical teaching aids that addressed real educational needs in participating institutions.



< | Mai Tran, Maja Żukowska |

Stworki-sensorki. Zabawka sensoryczna wspomagająca terapię integracji sensorycznej dla dzieci

Stworki-sensorki. Sensory toy supporting sensory integration therapy for children



▼ | Piotr Machura, Aleksandra Traczyk, Marcelina Turek |

Memino. Współtworzona z dziećmi gra pomagająca nazywać emocje, przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym

Memino. Game co-created with children to help preschoolers name emotions



fot. N. Olejnik



◀ | Mikołaj Kabata, Weronika Kobylńska, Kacper Szalecki |

Pomoc edukacyjna dla dzieci w wieku przedszkolnym, która wspiera uczenie się działań matematycznych w zakresie 100

Educational aid for preschool children for learning math operations up to 100



▲ | Piotr Czarnecki, Laura Kampschoer, Julia Gwacka, Alan Gas, Tomasz Wawrzynek, Jan Garstecki |

Emocjaki. Gra dywanowa ułatwiająca dzieciom rozpoznawanie emocji i rozmawianie o nich
Emocjaki. Floor game helping children recognize and discuss emotions



^ | Michał Kasprzak, Oliwia Macińska, Alicja Puchalska, Kaja Wojciechowska |

Pomoc edukacyjna dla dzieci rozwijająca słownictwo z zakresu dom i rodzina
Educational aid for children supporting vocabulary development related to home and family



^ | Jan Ciechanowicz, Marta Gawor, Jakub Nieć, Kacper Machlarz, Martyna Orłowska |

Hopsa. Projekt uniwersalnej i ogólnorozwojowej gry dywanowej dla dzieci w wieku przedszkolnym
Hopsa. Universal developmental floor game for preschool children



fot. N. Olejnik



^ | Hanna Gembiak, Jaśmina Musiał, Daniel Szewera
Vienna Wawrzyniak, Julia Zabrocka |

Zestaw klocków do układania związków przyczynowo-skutkowych dotyczących rozpoznawania sygnałów z ciała

Block set for building cause-and-effect sequences about body signals



^ | Patryk Janas, Renata Kosiaty, Karolina Kozłowska, Joanna Olejnik |

Karty edukacyjne do rozpoznawania roślin doniczkowych
Educational cards for recognizing potted plants





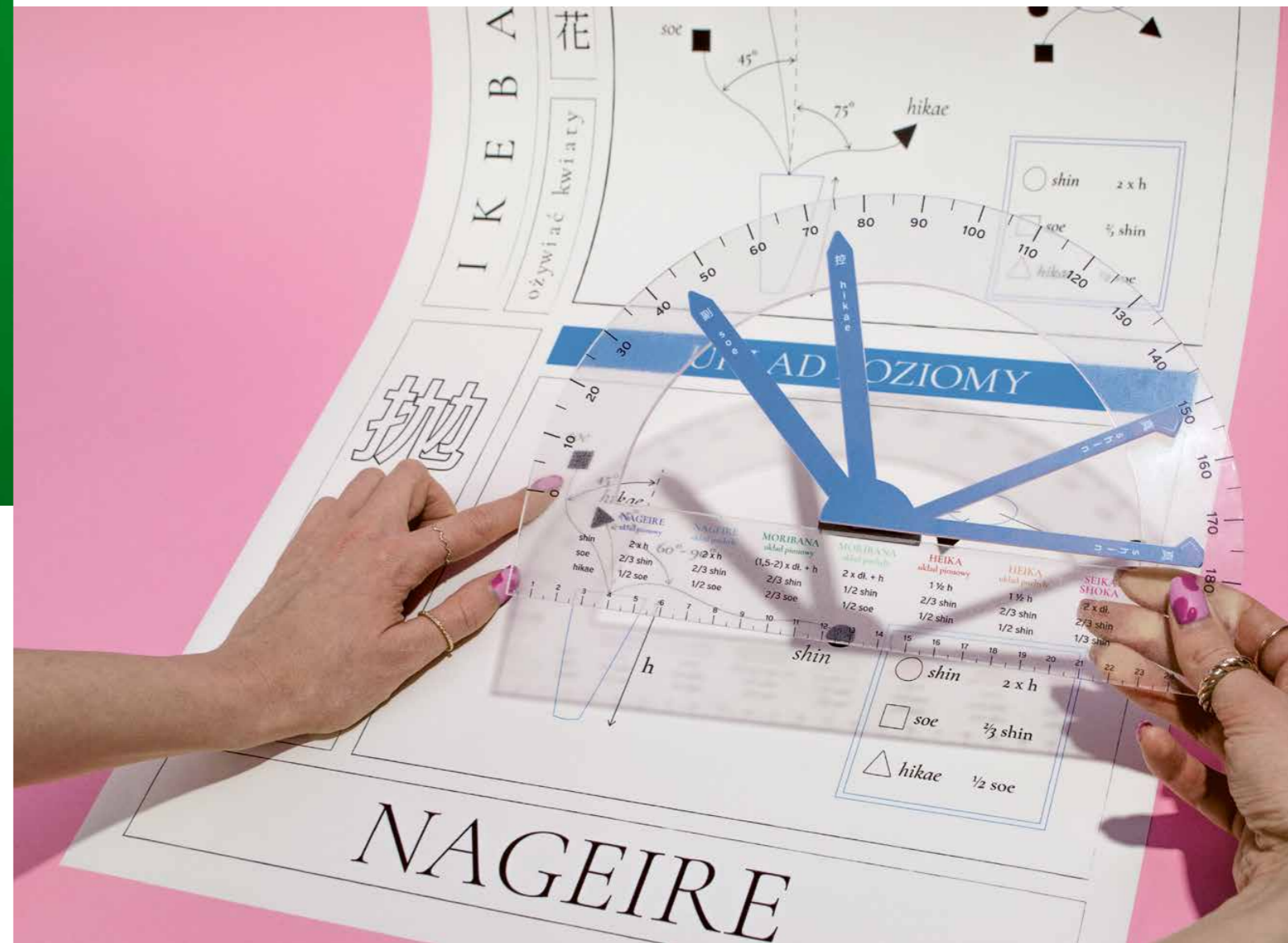
^ | Agata Bereznička, Julia Eilmes, Marta Grygiel, Marija Samoshuk, Jakub Śmigielski |

Jakim szkodnikiem jesteś? Projekt gry edukacyjnej dla kierunków florystycznych
Educational game about identifying plant pests

| Paweł Koltun, Natalia Wałęsa >
Karina Sopa, Kaja Zapaśnik |

Ikebanomierz. Przyrząd i zestaw plakatów wspierających proces tworzenia kompozycji zgodnie z japońską sztuką układania roślin

Ikebanomierz. A device and poster set supporting the creation of traditional Japanese plant arrangements





Projekt systemu informacji i orientacji Information and wayfinding system design

prowadzący: | lecturers: dr Małgorzata Ciesielska, dr Michał Obiedziński

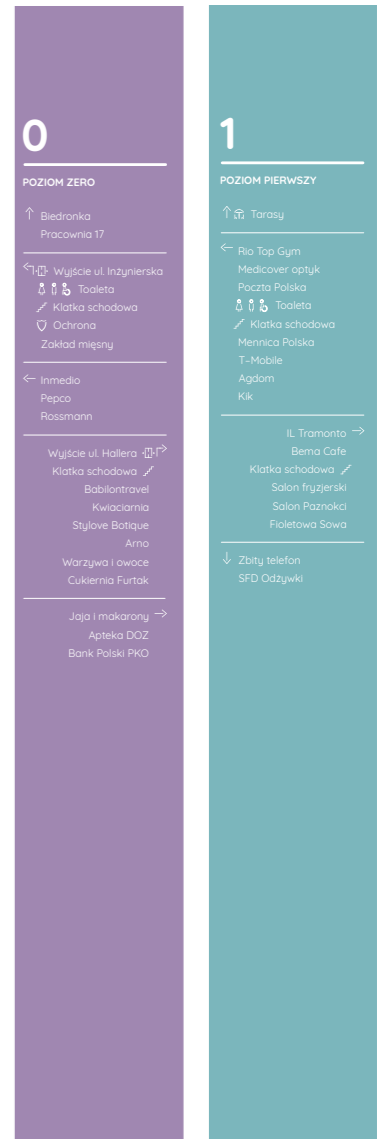
Zrealizowane projekty obejmowały opracowanie rozwiązań wizualnych, które ułatwiają orientację w różnych typach przestrzeni. Punktem wyjścia była analiza charakteru danej przestrzeni oraz potrzeb jej użytkowników. Na tej podstawie powstały praktyczne rozwiązania, które nawiązują do specyfiki miejsca. Istotnym aspektem projektów jest potencjał wdrożeniowy. Zespoły studenckie opracowały manuale projektów, w których znajdują się m.in. plan rozmieszczenia komunikatów, zestaw różnych typów nośników, specyfikacja elementów graficznych, zestaw piktogramów i map.

The completed projects involved the development of visual solutions that enhance spatial orientation in various environments. The process began with an analysis of the site's character and user needs. Based on this, practical solutions were designed to respond to the specific context. An emphasis was placed on feasibility and implementation potential. Student teams developed project manuals, which included a signage location plan, carrier specifications, graphic standards, pictograms, and maps.

▼ | Piotr Machura, Alicja Polak, Vienna Wawrzyniak
Rafał Wołczek, Julia Zabrocka |

Elementy systemu informacji wizualnej dla CH Tarasy Grabiszyńskie

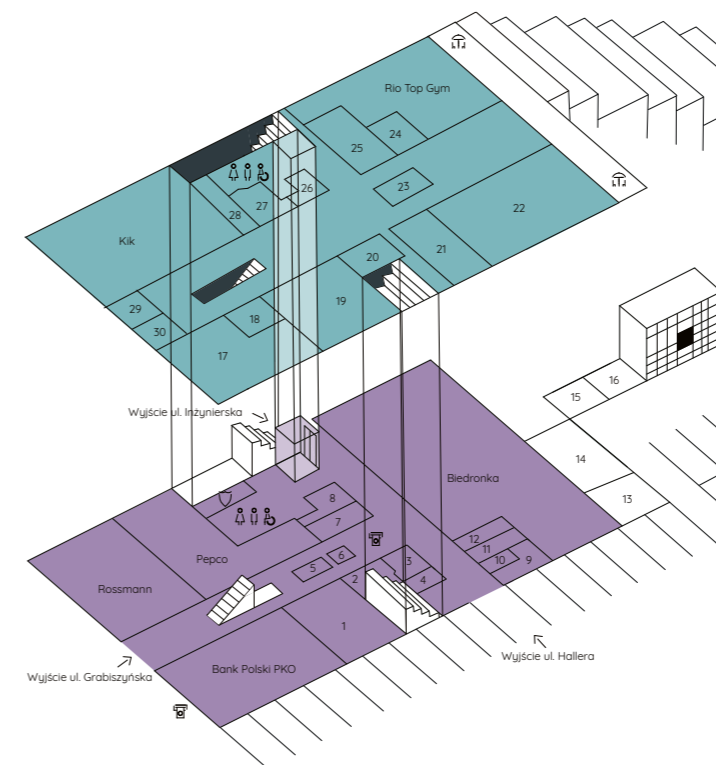
Elements of the visual information system for the Tarasy Grabiszyńskie Shopping Center

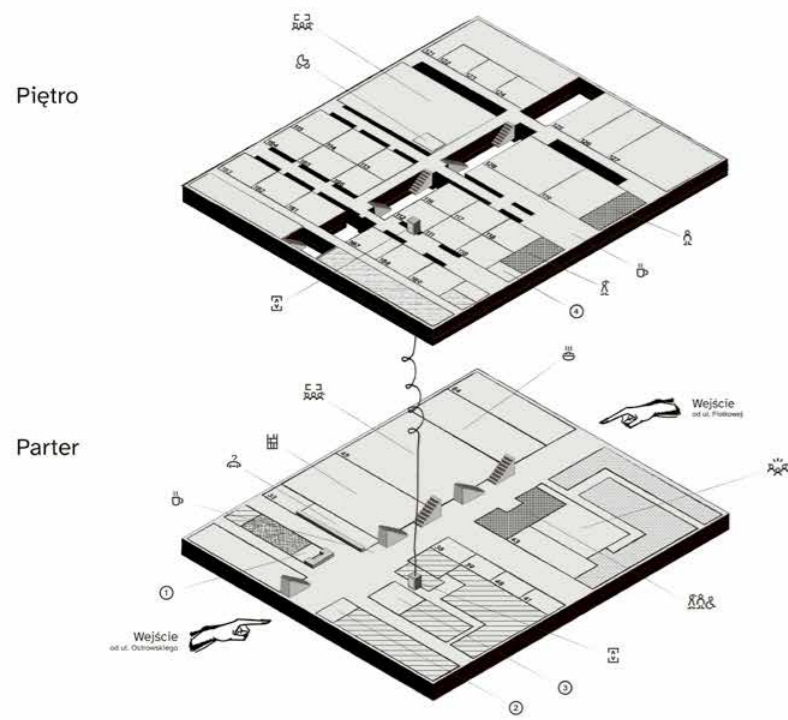


▲ | Julia Józefik, Monika Pluszczak, Katarzyna Szmorąg |

Karty edukacyjne przedstawiające drzewa i krzewy wykorzystywane we florystyce

Educational cards featuring trees and shrubs used in floristry





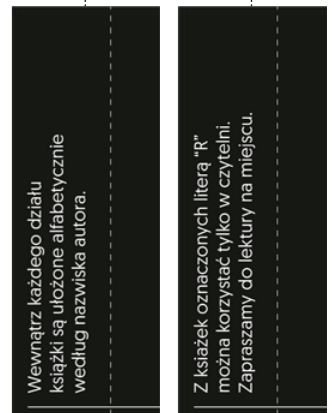
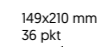
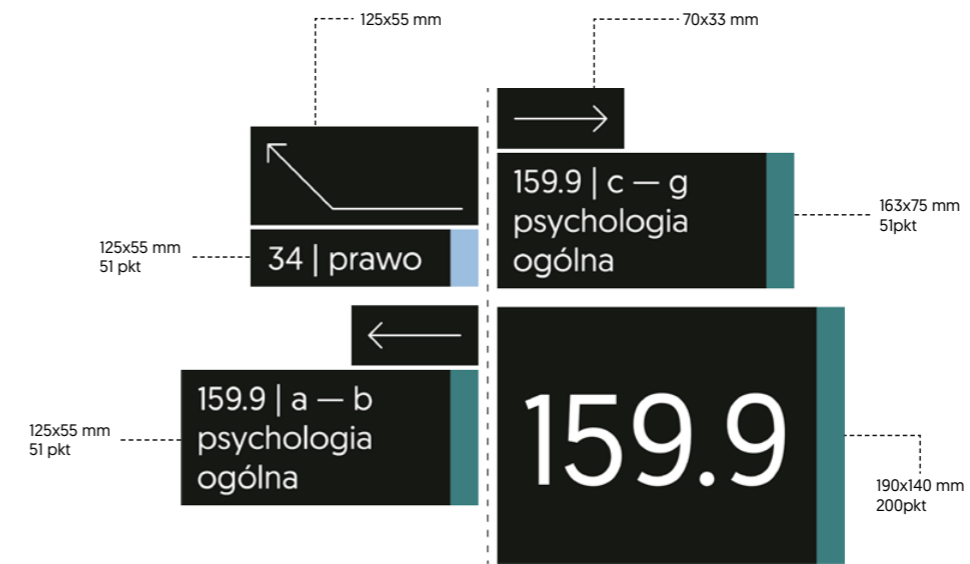
LEGENDA

| | | | |
|---|---------------------------------------|---|------------------------|
| ① | Recepcja | ④ | Biuro Rekrutacji |
| ② | Centrum Spraw Studenckich | ⑤ | Biuro Karier |
| ③ | Toalety | ⑥ | Strefa Studencka |
| ⑦ | Szatnia | ⑧ | Biblioteka |
| ⑨ | Winda | ⑩ | Restauracja |
| ⑪ | Aula | ⑫ | Kawa |
| ⑬ | Pokój do opieki nad dzieckiem | ⑭ | Laboratoria |
| ⑮ | Administracja i Organizacja Dydaktyki | ⑯ | Hotel |
| ⑰ | Toalety | ⑱ | Katedry/ Centrum Badań |

< | Sylwia Bukowiec-Chłopek
 Patrycja Niemier
 Ewa Tomaszewicz |

Mapa z legendą stanowiąca element systemu informacji wizualnej dla kampusu USWPS we Wrocławiu

Map with legend as part of the wayfinding system for the SWPS University campus in Wrocław



BIBLIOTEKA

^ | Emilia Antochowicz, Katarzyna Kobiór, Maria Olech
 Antonina Popiel, Aleksandra Wawrzyniak |

Elementy systemu informacji wizualnej dla biblioteki USWPS we Wrocławiu

Elements of the wayfinding system for the SWPS University library in Wrocław



- Jedzenie i napoje
- Sale dydaktyczne
- Pracownie artystyczne
- Toalety
- Winda
- Katedry
- Sala z oprogramowaniem Adobe
- Sala z pulpitemi
- Informacja
- Samorząd Studencki
- Studia Podyplomowe
- Biuro Karier

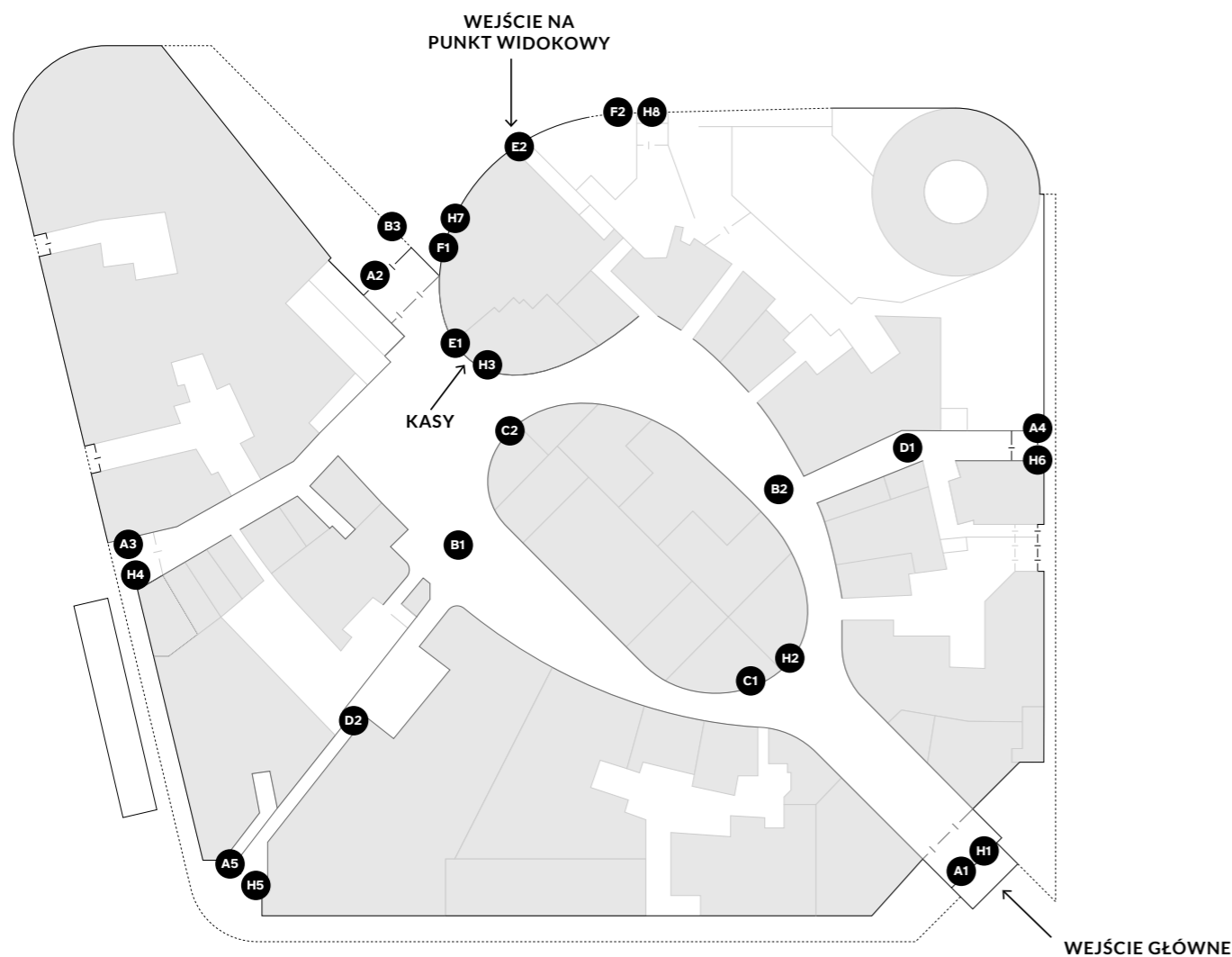
< | Daria Krzemkowska
 Aleksandra Michalewska
 Alicja Wojno |

Elementy systemu informacji wizualnej dla kampusu USWPS we Wrocławiu

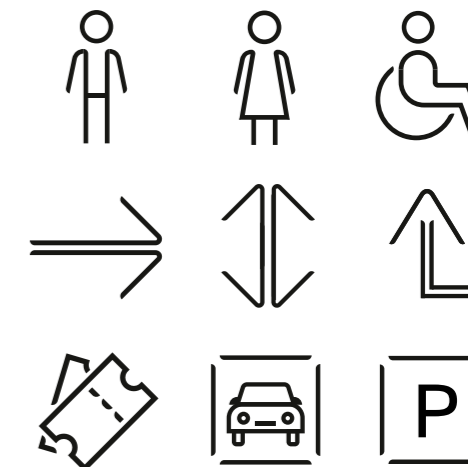
Elements of the wayfinding system for the SWPS University campus in Wrocław



PLAN LOKALIZACJI ZNAKÓW INFORMACYJNYCH



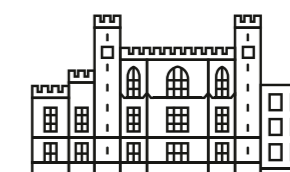
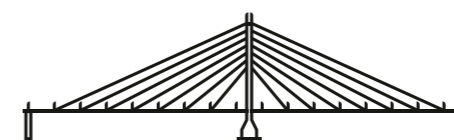
Punkt widokowy
Vantage point / точка зору



- 1-5 A ↑ informacje na temat kierunku, czasu otwarcia, konieczności kupna biletu
- 1-3 B ↗ kierunek do kas/wejścia na punkt
- 1-2 C informacje na temat kierunku do kas/wejścia na punkt, konieczności kupna biletu
- 1 D → informacje na temat kierunku do kas/wejścia na punkt
- 2 D ← informacje na temat kierunku do kas/wejścia na punkt
- 1 E kasa
- 2 E wejście na punkt
- 1 F ↔ kierunek do wejścia na punkt/do kas
- 2 F ← kierunek do wejścia na punkt/do kas
- 3-4 F ↖ kierunek do wejścia (ul. Powstańców Śląskich)
- 5 F ↑ kierunek do wejścia (ul. Gwiazdzysta)
- 6 F → kierunek do wejścia (ul. Wielka)

^ | Jan Garstecki, Patrycja Kubatek, Wojciech Leńczuk, Aleksandra Traczyk, Marcelina Turek |

Elementy systemu informacji wizualnej dla punktu widokowego Sky Tower
Elements of the wayfinding system for the Sky Tower observation deck



Rodzina piktogramów

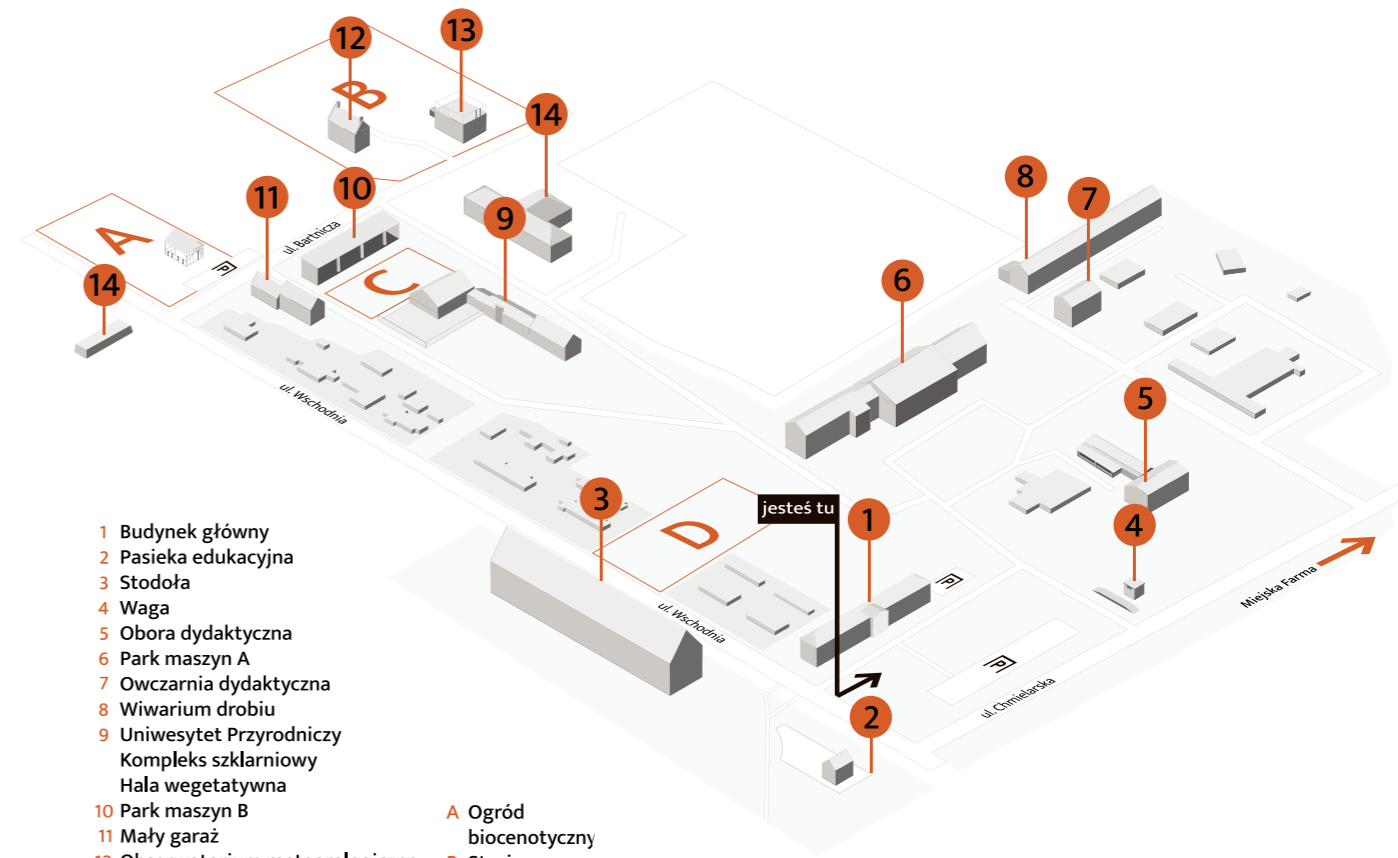
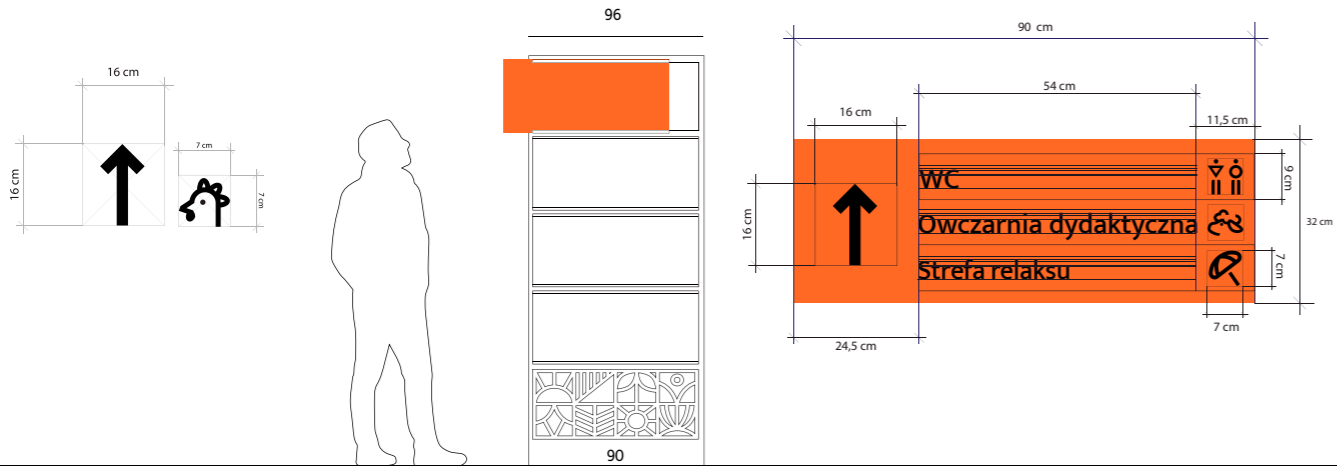
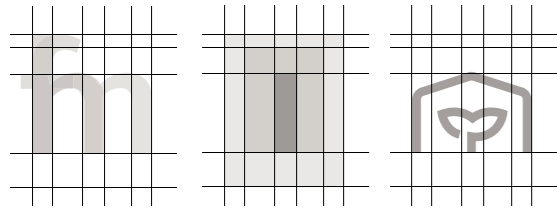


By uniknąć nieporozumień strzałki prowadzą tylko w trzech kierunkach.

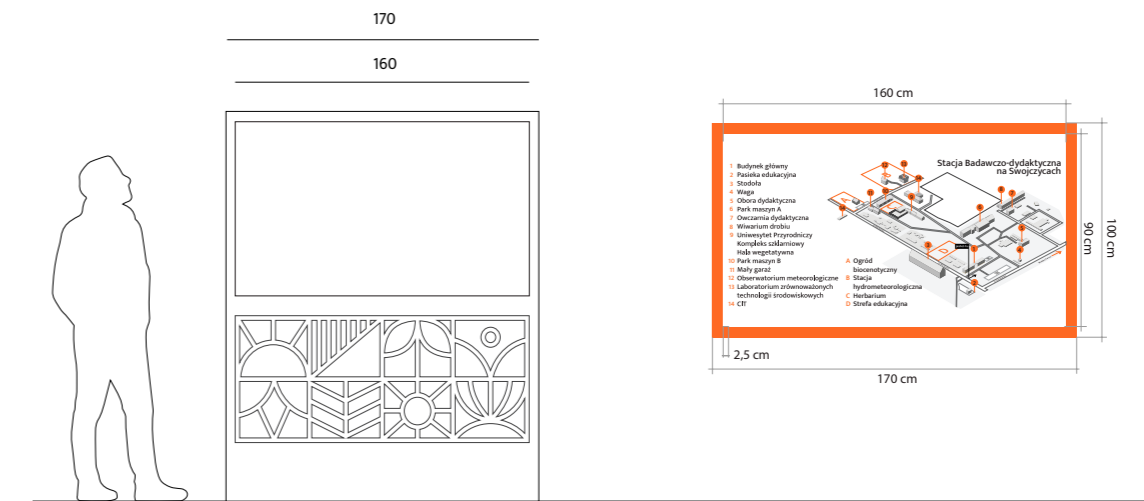


^ | Klaudia Borawiak, Maria Mikołuk, Antonina Szczekot, Anna Tompol |

Projekt systemu informacji wizualnej dla Stacji Badawczo-Dydaktycznej w Swójczytach Uniwersytetu Przyrodniczego we Wrocławiu
Wayfinding system for the Research and Education Station in Swójczyce, Wrocław University of Environmental and Life Sciences



- 1 Budynek główny
 - 2 Pasieka edukacyjna
 - 3 Stodoła
 - 4 Waga
 - 5 Obora dydaktyczna
 - 6 Park maszyn A
 - 7 Owczarnia dydaktyczna
 - 8 Wivarium drobiu
 - 9 Uniwersytet Przyrodniczy
Kompleks szklarniowy
Hala wegetatywna
 - 10 Park maszyn B
 - 11 Mały garaż
 - 12 Obserwatorium meteorologiczne
 - 13 Laboratorium zrównoważonych technologii środowiskowych
 - 14 CIT
- A Ogród biocenotyczny
 - B Stacja hydrometeorologiczna
 - C Herbarium
 - D Strefa edukacyjna



Projekt systemu identyfikacji wizualnej

Visual identity system design

prowadzący: | lecturers: mgr Mateusz Antczak, dr Marcin Wysocki

Wyzwaniem stawianym przed studentami_tkami było przeprowadzenie wieloetapowego procesu badawczo-projektowego nastawionego na zaprojektowanie kompleksowego systemu identyfikacji wizualnej dla wybranej przez grupę projektową organizacji. Realizacja poszczególnych etapów procesu projektowego pozwoliła na szczegółową analizę potrzeb, poznanie tożsamości organizacji, zbudowanie obrazu jej otoczenia, a w konsekwencji zaprojektowanie spójnej i wyróżniającej strategii komunikacji wizualnej.

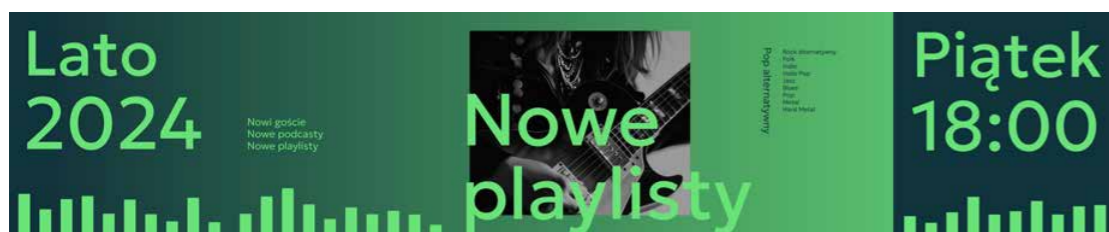
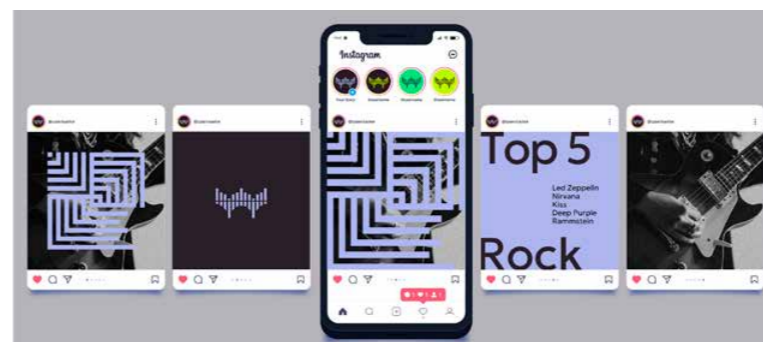
Students undertook a multi-stage research and design process aimed at creating a comprehensive visual identity system for an organization of their choice. Each stage of the process allowed for a detailed analysis of the organization's needs, identity, and environment, culminating in the development of a coherent and distinctive visual communication strategy.



| Aleksandra Bień | >

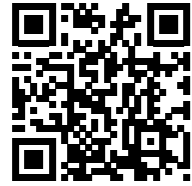
Identyfikacja wizualna dla marki Nomcie zajmującej się organizowaniem turniejów w grę Valorant
Visual identity for Nomcie, a Valorant tournament organizer





^ | Wiktoria Kowalczyk, Alicja Tatarczyk |
 Identyfikacja wizualna dla Radia Wrocław
 Visual identity for Radio Wrocław





^ | Olha Cherevyk, Martyna Józefczyk, Dominik Pietrańczyk |

Identyfikacja wizualna dla firmy budowlano-projektowej Vened
Visual identity for Vened, a construction and design company



^ | Kamil Dobrzyński, Jakub Dudkiewicz, Wojciech Rybiński |

Identyfikacja wizualna dla firmy Prospec, przedsiębiorstwa zajmującego się zarządzaniem nieruchomościami, usługami budowlanymi oraz doradztwem technicznym w zakresie przeglądów nieruchomości
Visual identity for Prospec, a property management, construction services, and technical consulting company

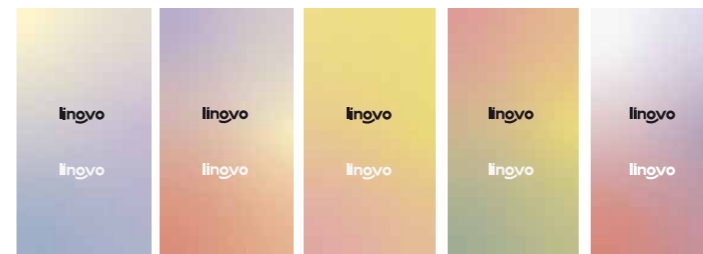
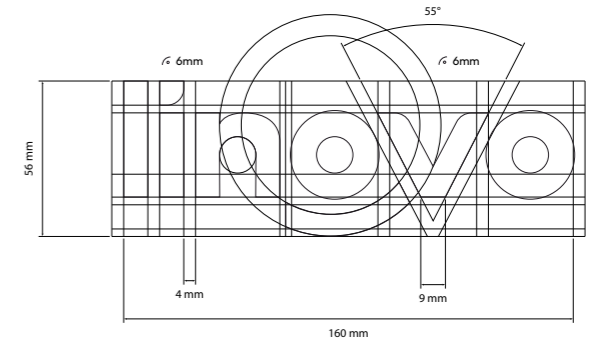


^ | Klaudia Borawiak, Antonina Szczekot, Anna Tompol |

Identyfikacja wizualna dla szkoły językowej Linovo
Visual identity for the language school Linovo

lingvo

znajdź swoje vo



Projekt zestawu znaków graficznych

Design of a graphic symbol set

prowadzący: | lecturer: mgr Mateusz Antczak

Zadaniem studentów_tek było opracowanie zestawu znaków graficznych na wybrany temat. Proces zakładał wykorzystanie różnych wytycznych projektowych, takich jak zastosowanie wybranych siatek konstrukcyjnych, odwołania do istniejących krojów pisma czy integracja z równoległymi systemami wizualnymi. Kluczowym wyzwaniem było stworzenie spójnego systemu znaków, uwzględniającego ich skalowalność oraz możliwości różnorodnego zastosowania komunikacyjnego.

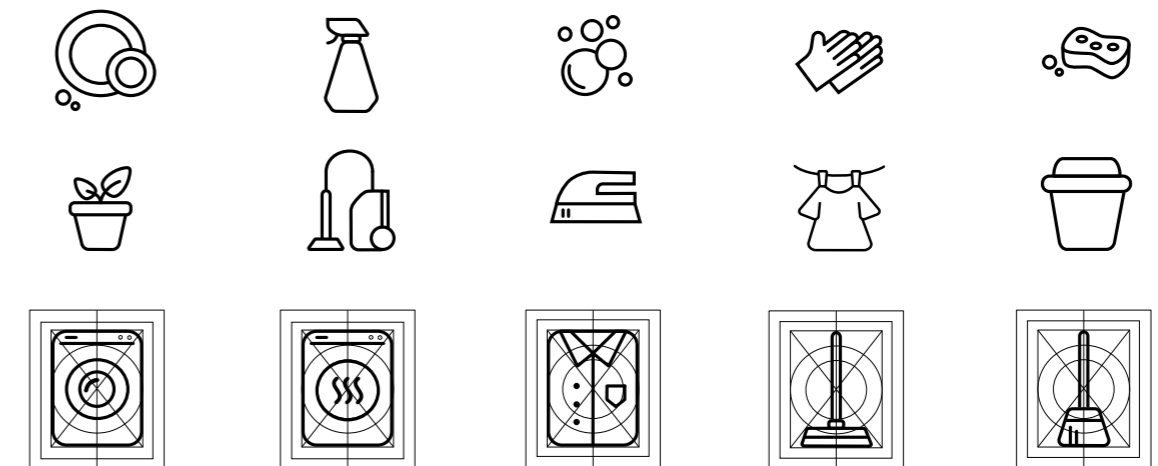
Students were tasked with designing a set of graphic signs for a chosen topic. The process utilized various design parameters, including specific construction grids, typographic references, and integration with existing visual systems. A key challenge was to create a coherent system while ensuring scalability and versatility across diverse communication applications.



< | Karolina Kępa |
Zestaw znaków dla aplikacji do zamawiania jedzenia
Icon set for a food delivery app

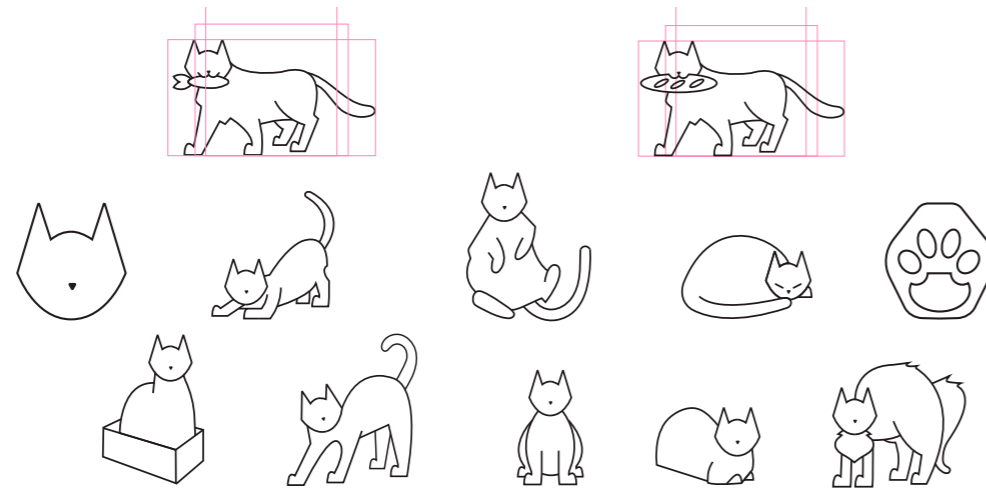


^ | Jagoda Wolska |
Zestaw znaków dla baru
Symbol set for a bar

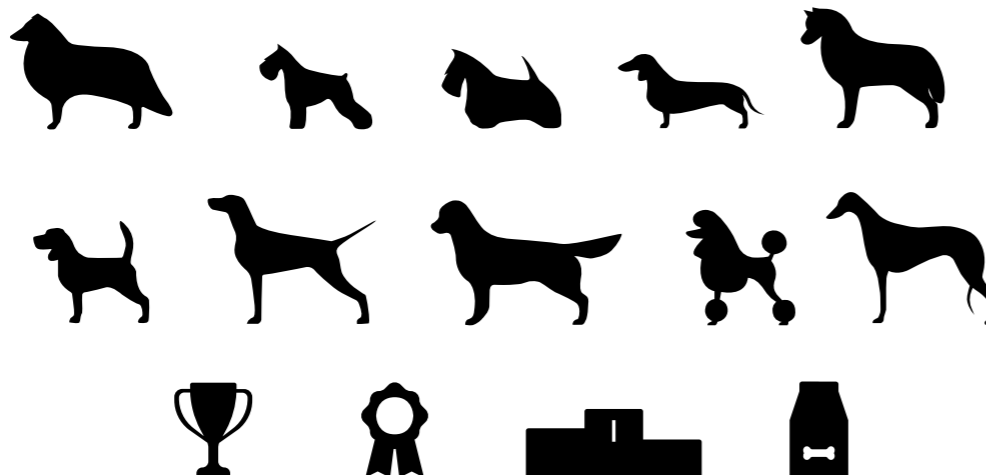


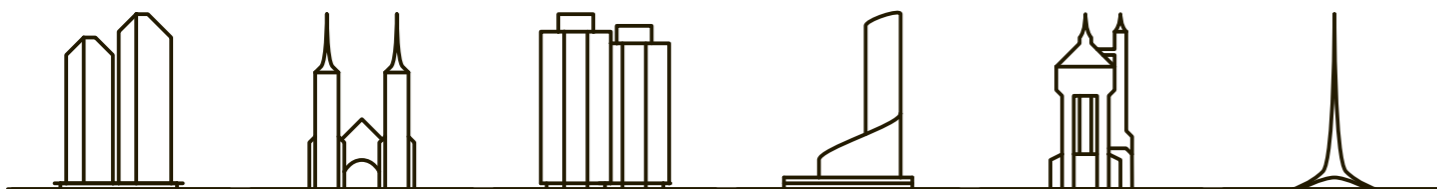
< | Julia Łuczak |
Zestaw znaków opisujących obowiązki domowe
Symbol set illustrating household chores

| Amelia Sękowska | >
Zestaw znaków do aplikacji mobilnej dotyczącej kotów
Icon set for a cat-themed mobile app



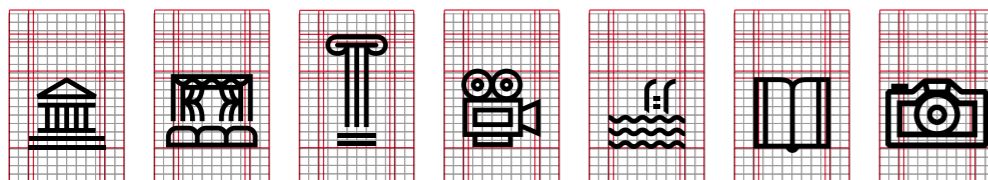
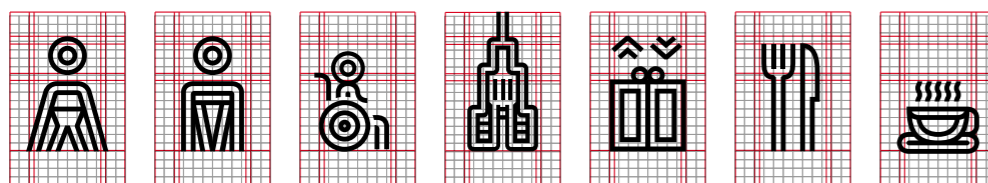
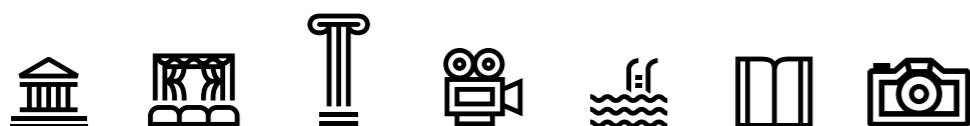
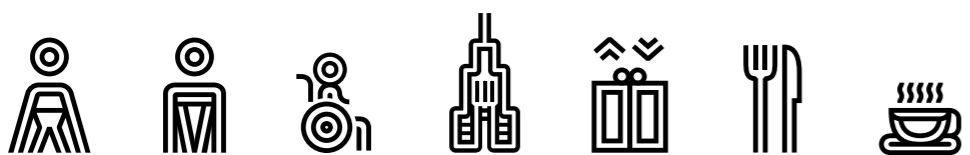
| Mateusz Legięta | >
Zestaw znaków dla wystawy psów rasowych
Symbol set for a purebred dog show





^ | Jakub Śmigielski |

Zestaw znaków przedstawiających obiekty charakterystyczne dla Wrocławia
Symbol set depicting Wrocław landmarks



^ | Hubert Baranowski |

Zestaw piktogramów dla Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie
Pictogram set for the Palace of Culture and Science in Warsaw

Projekt autorskiej wypowiedzi wizualnej Original visual statement

prowadzący: | lecturer: dr Piotr Szewczyk

Celem projektów jest stworzenie silnych, autorskich komunikatów wizualnych odnoszących się do wybranych problemów społecznych. Studenci_cki samodzielnie definiują temat oraz podejmują próbę jego interpretacji poprzez zastosowanie różnych technik graficznych – od rysunku i ilustracji po fotografię czy grafikę trójwymiarową. Finalne projekty stanowią osobistą odpowiedź twórczą opartą na wnikliwej analizie zjawiska oraz jego przełożeniu na spójny przekaz wizualny.

The aim of the projects is to create strong, original visual messages addressing selected social issues. Students independently define their topics and attempt to interpret them using various graphic techniques—from drawing and illustration to photography and 3D graphics. The final projects represent personal creative responses based on a thorough analysis of the subject matter and translated into a coherent visual message.



^ | Alina Ostrowska |

Bijos staropolski. Autorska interpretacja hasła bigos staropolski
Bijos staropolski. Original interpretation of the phrase
bigos staropolski—traditional Polish hunter's stew

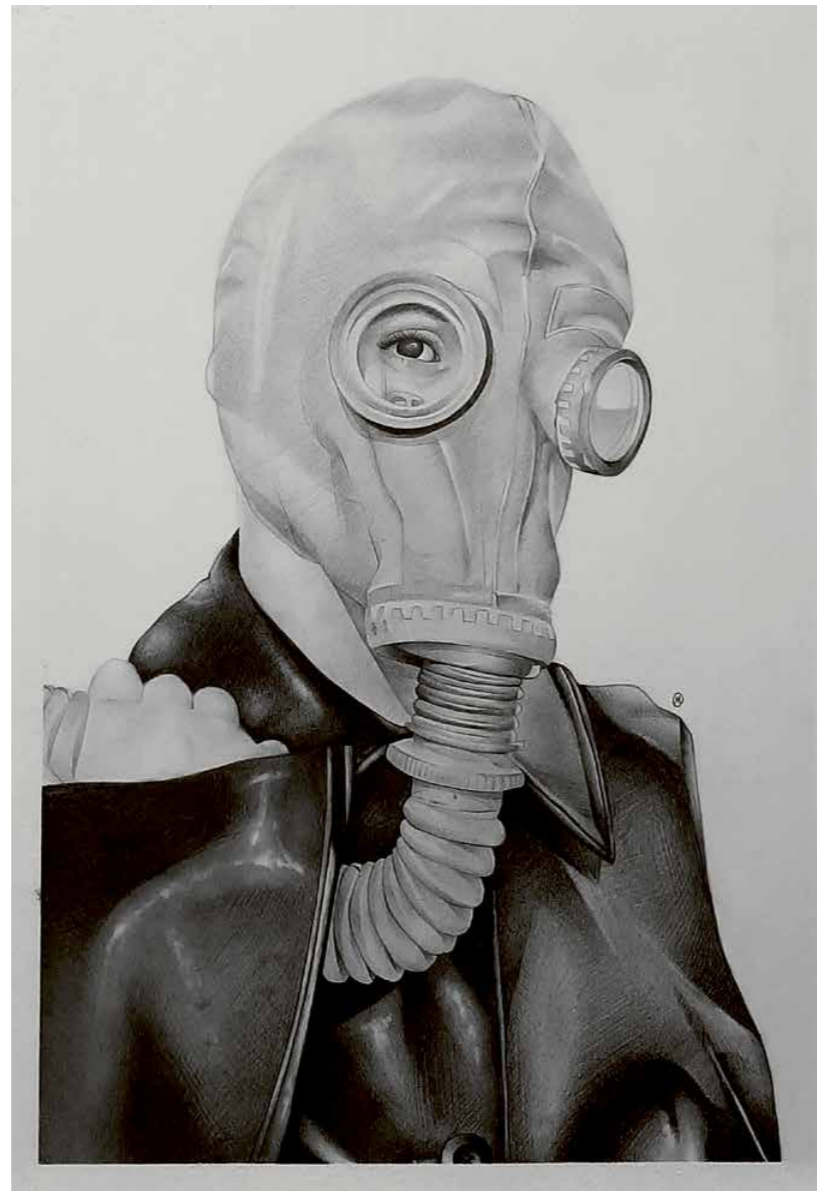


^ | Izabela Droń |

Osaczony
Osaczony [Beset]

v | Magdalena Gładecka |

Gazownik. Rysunek ołówkiem
Gazownik [Gas man]. Pencil drawing



Projekt graficzny dla wydawnictw muzycznych Graphic design for music

prowadzący: | lecturers: dr Marcin Wysocki, dr hab. Michał Jakubowicz, prof. USWPS

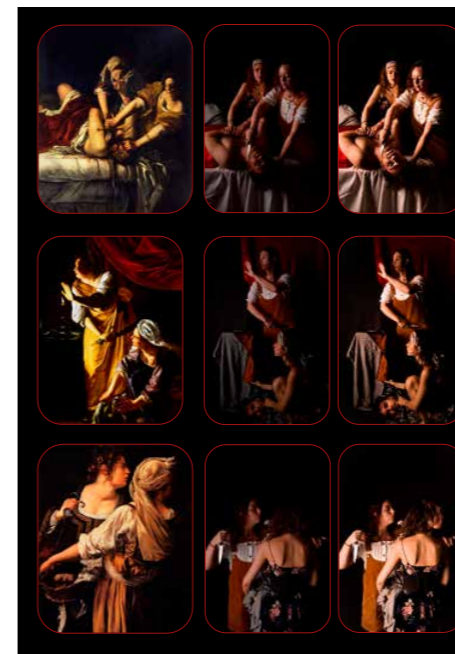
Zadanie polegało na zaprojektowaniu zestawu materiałów wizualnych dla wybranego artysty lub projektu muzycznego. Osoby studiujące pracowały na autorskich zdjęciach, dążąc do stworzenia spójnej oprawy graficznej oddającej charakter muzyki oraz tożsamość artysty. Powstałe zestawy obejmowały okładki, booklety oraz elementy graficzne przeznaczone do komunikacji w mediach społecznościowych.

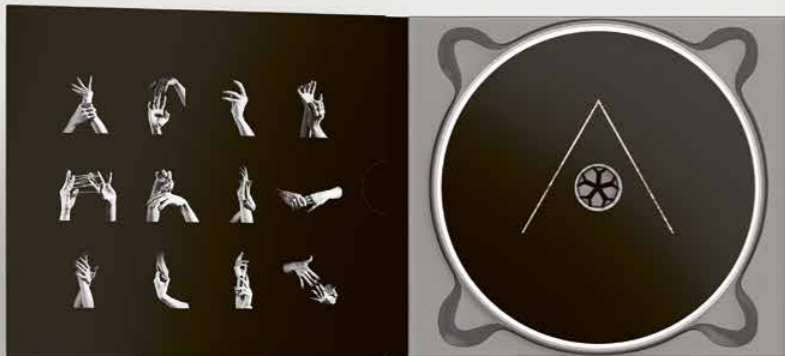
The task was to design a set of visual materials for a selected artist or music project. Students based their designs on original imagery, aiming to create a coherent artwork that reflects the character of the music and the identity of the artist. The resulting sets included cover art, booklets and social media graphics.



< | Zuzanna Kownacka |

Projekt graficzny albumu muzycznego Zemsta na wroga. Zestawienie inspiracji oraz zdjęć przed i po postprodukcji
Graphic design for the album Zemsta na wroga. Mood board and photos before and after post-production





< | Wiktoria Kowalczyk |

Projekt graficzny albumu muzycznego The Battle at Garden's Gate. Opakowanie, booklet, plakat
 Graphic design for the album The Battle at Garden's Gate. Packaging, booklet, and poster



UTRATA

Opadł miś zimny łaz na dłoń
 Wąsów no systemie kumół i smolek
 Skowronki leciały wrogom
 Nie przeszyj go!
 Nie przeszyj

Niektórzy mówią niebezpiecznie
 W jaskini chęć opina i śródleś
 Skowronki to są takie wrogom
 I formacja, wiać
 I formacja

Myślisz że może tamtych dach?
 A tu płać się nie wogła
 Bo nie ma wogła
 Bo nie ma wogła

Myślisz że może tamtych dach?
 A tu płać się nie wogła
 Bo nie ma wogła

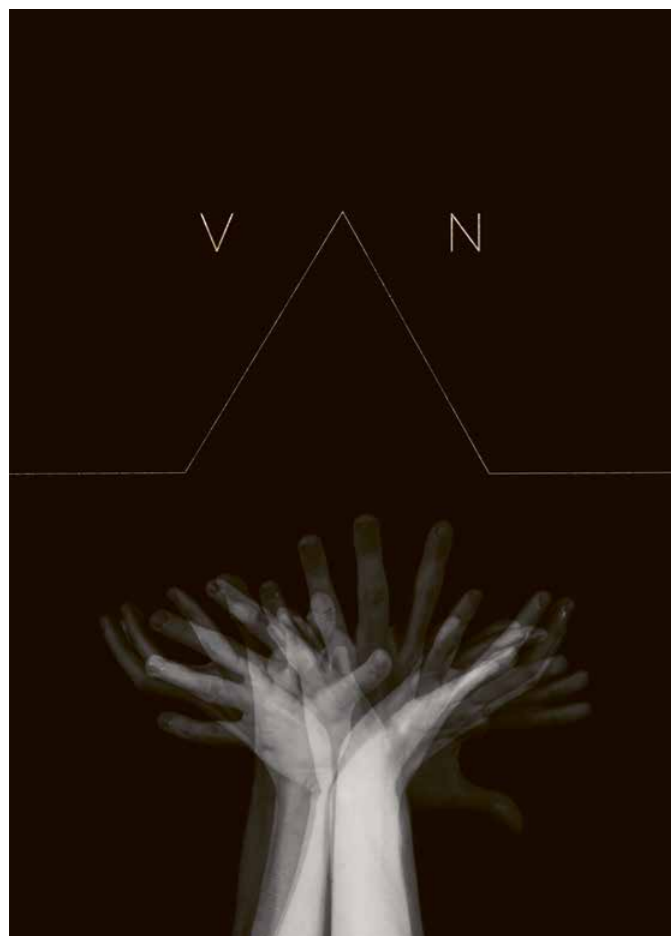
Bo nie ma wogła 11x

Opadł miś zimny łaz na dłoń 4x

BRODKA

| | | |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| 18.02 SZCZECIN | 17.03 POZNAN | 23.03 WROCLAW |
| 05.03 KÓŹ | 25.03 KATOWICE | 06.04 ŁÓDŹ |
| 12.03 TORUN | 26.03 KRAKÓW | 28.04 WARSZAWA |

2023 SADZA TOUR



^ | Jakub Dudkiewicz |

Projekt graficzny albumu muzycznego Sadza. Opakowanie, booklet, plakat i koszulka
 Graphic design for the album Sadza. Packaging, booklet, poster, and T-shirt

Komunikacja społeczna

Social communication

Komunikacja społeczna

mgr Paulina Woźniak-Dębińska

Wszystko jest komunikacją. Nie ma projektowania graficznego bez komunikacji społecznej – jest natomiast komunikacja społeczna bez projektowania graficznego (Wszolek).

W lewo czy w prawo? Ale podejście! To co, zawracamy?

Ścieżka komunikacji społecznej bez wątpienia jest najbardziej zawiła ze wszystkich, którymi zmierzamy w kierunku naszego kierunku. To właśnie ona najczęściej przecina się z pozostałymi szlakami. Dzięki wiedzy, umiejętnościom i kompetencjom, które osoby studiujące na niej zdobywają, po pozostałych mogą przemieszczać się znacznie sprawniej i przede wszystkim – w określonym celu. W celu diagnozowania problemów i dostarczania społecznie odpowiedzialnych rozwiązań, które nie tylko są estetyczne, ale przede wszystkim – funkcjonalne.

Na ścieżce komunikacji społecznej działamy krok po kroku, stawiamy je zgodnie z logiką procesu projektowego. Po drodze zdobywamy kolejne kamienie milowe, czasem zawracamy. Najczęściej przemieszczamy się zespołowo. Do wspólnej podróży zapraszamy różnych partnerów z otoczenia społeczno-gospodarczego, o czym możesz przekonać się na naszym profilu Behance (cykl Z otoczeniem dla otoczenia).

Social communication

Paulina Woźniak-Dębińska, MA

Everything is communication. There is no graphic design without social communication—but there is social communication without graphic design (Wszolek).

Left or right? What a climb! So, shall we turn back?

The path of social communication is undoubtedly the most winding of all the routes we take toward our destination. It is the trail that most often intersects with other paths. Thanks to the knowledge, skills, and competencies acquired along the way, students can navigate these other paths much more efficiently and, above all, with a specific purpose: to diagnose problems and provide socially responsible solutions that are not only aesthetically pleasing but, first and foremost, functional.

On the path of social communication, we move step by step, guided by the logic of the design process. Along the way, we reach milestones, sometimes backtracking. Most often, we travel in teams. We invite various partners from the business and social environment to join us on this journey, as you can see on our Behance profile (in the series “Z otoczeniem dla otoczenia”).

Sonda kulturowa | Cultural probe

prowadzące | lecturers: mgr Joanna Burska-Kopczyk, dr Małgorzata Ciesielska

Projekt oparty na metodzie sondy kulturowej angażował studentów_tki w badania jakościowe z zakresu projektowania partycypacyjnego. Osoby uczestniczące w zajęciach tworzyły narrację badania, projektowały fizyczne narzędzia, przekazywały je badanym i analizowały zebrane dane. Celem było pobudzenie kreatywności, autorefleksji i uchwycenie osobistych doświadczeń użytkowników. Na tej podstawie zidentyfikowano problemy i opracowano propozycje rozwiązań projektowych.

Students conducted qualitative research in participatory design using the cultural probe method. They created the research narrative, designed physical tools, distributed them to the respondents, and analyzed the collected data. The goal was to stimulate creativity and self-reflection, and to capture users' personal experiences. These findings served as the basis for identifying specific problems and proposing design solutions.



| Wiktoria Apanasewicz, Weronika Fronia >
Zuzanna Kulon, Karolina Ragiel |

Narzędzie badawcze składające się z materiałów dla dzieci w wieku przedszkolnym i dzienniczka obserwacji dla nauczycielki. Na podstawie wyników badania powstała pomoc edukacyjna do nauki kodowania dla przedszkolaków (pierwsze zdjęcie)
Research tool consisting of materials for preschoolers and a teacher's observation diary. Based on the findings, an educational aid for teaching coding to preschoolers was developed (first photo)



^ | Michał Hadzik, Paulina Okolus, Jacek Równicki, Karolina Smolarek, Martyna Wiktorska |

Projekt narzędzia badawczego na potrzeby badania realizowanego z uczniami liceum, dotyczącego kompetencji XXI wieku

Design of a research tool for a study on 21st-century competencies among high school students





Projekt katalogu prac z przeglądu reklamy społecznej, zrealizowany we współpracy z młodzieżą i nauczycielami z Technikum nr 15

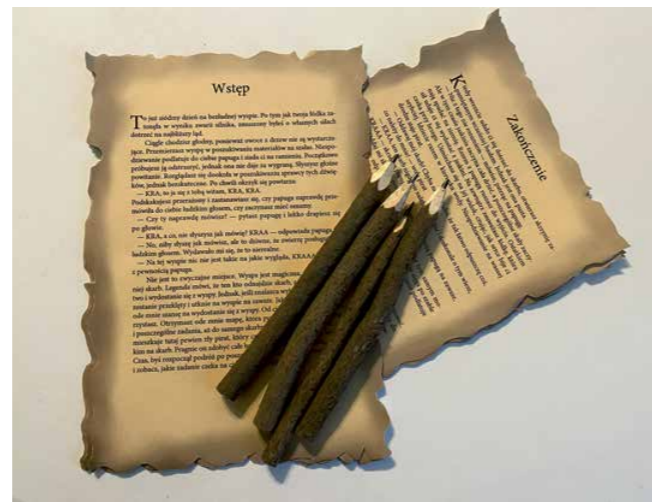
Catalogue design for a social advertising review.

A collaboration with students and teachers from Technical School No. 15

prowadząca | lecturer: dr Małgorzata Ciesielska

Projekt albumu z pracami wyróżnionymi w Przeglądzie Młodzieżowej Reklamy Społecznej (2022–2023) powstał we współpracy studentów i nauczycieli z Technikum nr 15 we Wrocławiu. Zespoły projektowe odpowiadały za całość procesu powstawania publikacji – od koncepcji, przez skład i redakcję, po druk, szycie i oprawę. Uczestnicy poznali techniki druku i intrygatorstwa, rozwijali kreatywność i umiejętności pracy zespołowej. Opiekunem projektu ze strony technikum był Marek Sosnowski.

This project involved designing a publication featuring works awarded in the Youth Social Advertising Review (2022–2023). It was a collaborative effort between SWPS University Graphic Design students and students from Technical School No. 15 in Wrocław. The project teams managed the entire process—from concept, typesetting, and editing to printing, sewing, and binding. Participants learned printing and bookbinding techniques and creativity and teamwork skills. Marek Sosnowski supervised the project on behalf of Technical School No. 15.



^ | Michał Maj, Zuzanna Zysiek, Karolina Zarsa, Jagoda Wolska |

Narzędzie badawcze na potrzeby badania realizowanego z uczniami szkoły podstawowej, które dotyczyło projektu pomocy edukacyjnej na zajęcia z języka polskiego

Research tool for a study on a Polish language educational aid, conducted with primary school students



fot. A. Seliga

^ | Wiktoria Kowalczyk, Barys Poresh, Anton Korzhenovskyi, Mateusz Paszkiewicz – Technikum nr 15
Konrad Drewczyński – Technikum nr 15, Magda Terlecka – Technikum nr 15 |

Projekt publikacji, skład, druk, szycie

Publication design, typesetting, printing, and binding





fol. A. Seliga

Portfolio i wideofolio Portfolio and video portfolio



prowadzące | lecturers: dr Dorota Płuchowska, mgr Anna Szalwa

Studia dobiegają końca, co dalej? Rok w rok osoby studiujące na szóstym semestrze kierunku grafika podsumowują swoje trzyletnie doświadczenia. Prezentują siebie i swój dorobek (projektowy, artystyczny, naukowy). Opowiadają również o planach na przyszłość. Od 2024 roku prezentacje przybierają formę wideofolio. Wybrane filmy, a przede wszystkim osoby, które za nimi stoją, można podziwiać podczas wydarzenia z cyklu Grafika: Portfolio. Jego szóstej odsłonie towarzyszyło wydanie autorskiego, studenckiego zina. Życzymy inspirującej lektury wybranych fragmentów!

As graduation approaches, the question arises: what comes next? Each year, 6th-semester Graphic Design students reflect on their three-year journey. They present themselves and their achievements—in design, art, and research—and share their plans for the future. Since 2024, these presentations have evolved into video portfolios. Selected films and, most importantly, the people behind them, are showcased at the annual Graphic Design: Portfolio event. The sixth edition was accompanied by the publication of an original student zine. We hope you find these selected excerpts inspiring!



fol. K. Krukowski

^ | Oliwia Dudycz – Technikum nr 15, Jakub Mosiądz Antonina Szczekot, River Ślusarz – Technikum nr 15 Alicja Tatarczyk, Anna Tompol |

Projekt publikacji, skład, druk, szycie
Publication design, typesetting, printing, and binding





Studenckie refleksje. Fragmenty tekstów z zina wydanego w ramach Grafika: Portfolio 6.0 | Student reflections. Excerpts from the zine created for Graphic Design: Portfolio 6.0

Projektowanie jest dla mnie głównie reakcją, rozumianą jako odpowiadanie na potrzeby użytkownika i konfrontowanie ich z rzeczywistością. Może być również akcją, która skłania do refleksji, zapoczątkowuje pewien ruch – zwraca uwagę na dany problem i szerzy świadomość wśród ludzi.

Julia Karczyńska

For me, design is first and foremost a form of response—an act of addressing users' needs and confronting them with reality. At the same time, design can be an agent of change: it can spark reflection, initiate movement, draw attention to pressing issues, and raise awareness.

Julia Karczyńska

Według założeń *human-centered design* projektuję człowiekiem, z człowiekiem i dla innego człowieka. Co przez to rozumiem? To, że w swoich pracach zawsze staram się skupić na aspekcie ludzkim. Często dopytuję i rozmawiam. Próbuje nie wpaść w pułapkę pt. „ja”, „moje”, „mi się”. Nie chcę robić rzeczy, które NIE są po coś i dla kogoś.

Jakub Nieć

According to the principles of *human-centered design*, I design with people, through people, and for people. What does that mean to me? It means that in my work, I always try to focus on the human aspect. I often ask questions and talk to people. I try to avoid the trap of “I”, “mine”, or “what I.” I don't want to create things that serve no one or no purpose.

Jakub Nieć

Projektowanie jest pewnym śladem, który my jako projektanci, po sobie pozostawiamy. Dlatego powinno ono czemuś służyć. Jeśli moje działanie skłoni chociaż jedną osobę do refleksji, zatrzymania lub zmiany – wierzę, że było tego warte!

Katarzyna Szmorąg

Design is a mark that we, as designers, leave behind. That is why it should serve a purpose. If my work encourages even one person to reflect, pause, or change—I believe it was worth it!

Katarzyna Szmorąg

Motywuje mnie świadomość, że mogę wpływać na świat, oddziaływać na emocje oraz uczucia innych ludzi. Design, który w jakiś sposób mnie porusza, jest tym, na co najbardziej zwracam uwagę. Dlatego sama chcę robić coś, co w podobny sposób będzie wpływać na innych.

Julia Włodarska

I am motivated by the awareness that I can influence the world and affect the emotions and feelings of other people. I am most drawn to design that moves me in some way. That is why I want to create things that impact others in a similar way.

Julia Włodarska

▼ Zin, który powstał w związku z wydarzeniem **Grafika Portfolio 6.0**

Zine created for Graphic Design: Portfolio 6.0 event



Na tropie niedźwiedzia razem z WWF Polska

Tracking the bear with WWF Poland

prowadzący: | lecturers: mgr Adrian Seliga, dr hab. Mariusz Wszolek, prof. USWPS

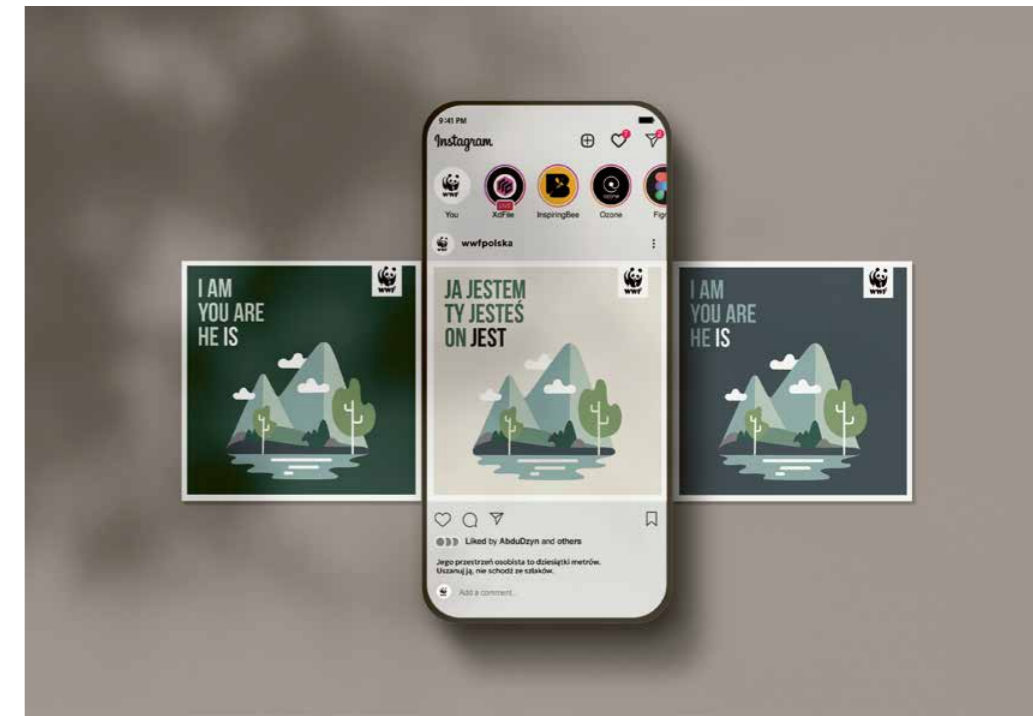
„Nie mów do mnie misiu” to nie tylko fragment znanego utworu Kabaretu Potem, ale też slogan jednej z kampanii WWF Polska. Zespoły studenckie podjęły się nietłatego zadania opracowania zupełnie nowej linii komunikacji skutecznie zachęcającej do zmiany zachowań w lasach, puszcach i innych obszarach, w których występują niedźwiedzie. Celem strategicznym kampanii społecznej był wzrost świadomości i wiedzy na temat niedźwiedzi wśród turystów i turystek. W zakresie tonu komunikacji zadanie postawione przez WWF Polska było niemniej wymagające – chodziło bowiem o pokazanie harmonijnego współistnienia ludzi i zwierząt.

“Do not call me Teddy Bear” is not only a line from a well-known song by the popular Polish cabaret group Kabaret Potem, but also the slogan of a WWF Poland campaign. Student teams took on the challenging task of developing a completely new communication strategy to effectively encourage behavioral change in forests and other areas inhabited by bears. The strategic goal of this social campaign was to increase knowledge and awareness about bears among tourists. The tone required by WWF Poland was equally demanding—the campaign had to depict the harmonious coexistence of humans and animals.



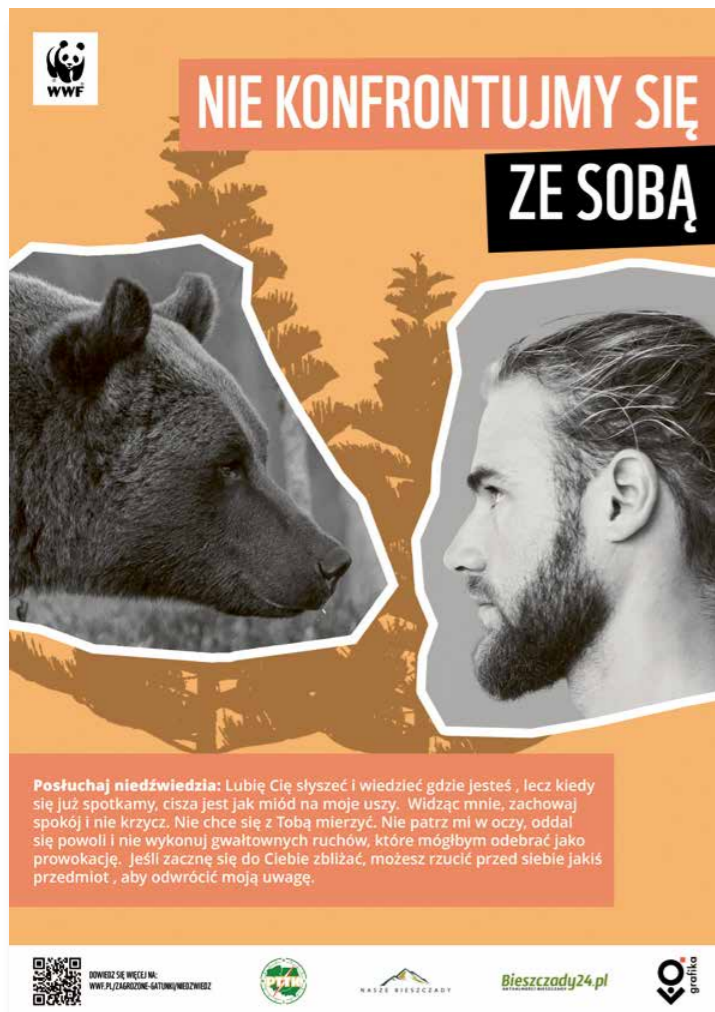
| Natalia Gudzińska, Julia Łuczak | >

Seria postów przygotowanych w ramach kampanii
Series of social media posts designed for the campaign



> | Martyna Józefczyk, Dominik Pietrańczyk |

Jeden z serii plakatów zaprojektowanych w ramach kampanii
A poster from the series designed for the campaign



> | Zuzanna Kownacka, Maja Rybka |

Elementy kampanii. Jeden z serii plakatów oraz przykłady postów na Instagram

Elements of the campaign. A poster from the series and examples of Instagram posts





TACY SAMI

Niedźwiedź też ma swoją przestrzeń.



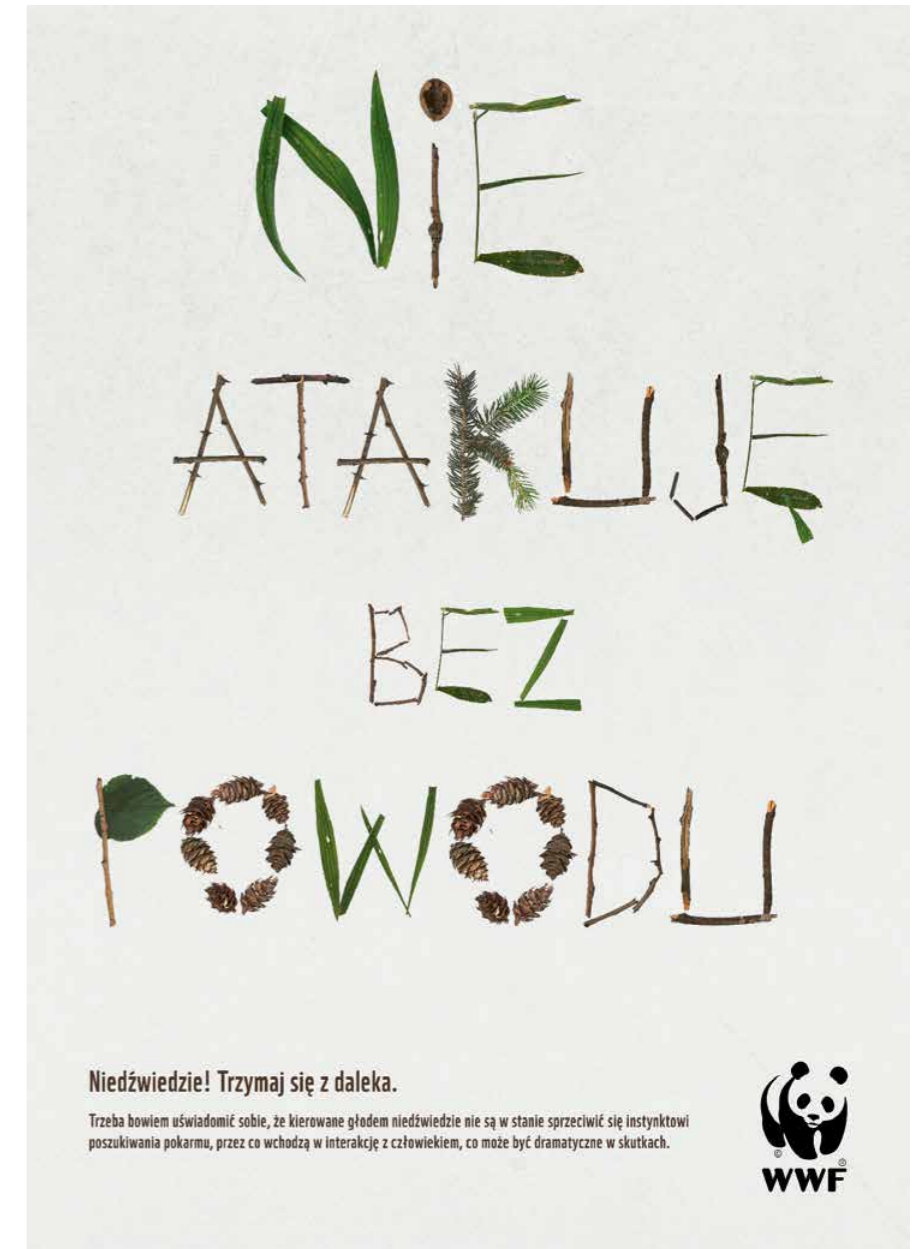
O tym jak powinno zachowywać się w obecności niedźwiedzi dowiesz się tutaj.

< | Julia Hawrylak, Aleksandra Tobiasz |

Jeden z serii plakatów zaprojektowanych w ramach kampanii
A poster from the series designed for the campaign

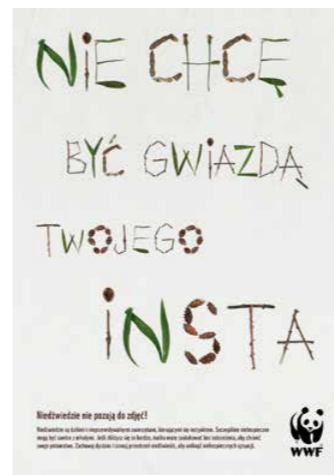
| Jakub Dudkiewicz, Wojciech Rybiński | >

Seria plakatów zaprojektowanych w ramach kampanii
Series of posters designed for the campaign



Niedźwiedzie! Trzymaj się z daleka.

Trzeba bowiem uświadomić sobie, że kierowane głodem niedźwiedzie nie są w stanie sprzeciwić się instynktowi poszukiwania pokarmu, przez co wchodzą w interakcję z człowiekiem, co może być dramatyczne w skutkach.



Kampania dotycząca diety planetarnej

Planetary diet campaign

prowadzący: | lecturers: mgr Adrian Seliga, dr hab. Mariusz Wszolek, prof. USWPS

Zdrowe (racjonalne) odżywianie leży u podstaw kondycji organizmu, komfortu fizycznego i psychicznego. Osoby studiujące (we współpracy z Departamentem Zrównoważonego Rozwoju Urzędu Miejskiego Wrocławia) zmierzyły się z wyzwaniem stworzenia kampanii, która przyczyni się do wzrostu świadomości żywieniowej i zmiany nawyków poprzez ograniczenie spożywania mięsa. Wszystko to w nawiązaniu do tzw. diety planetarnej. W rezultacie powstały plakaty i zestawy pocztówek, które trafiły między innymi do rąk osób, które uczestniczyły w I Wrocławskim Forum Żywnościowym.

Healthy (balanced) nutrition is the foundation of physical and mental well-being. Students (in cooperation with the Department of Sustainable Development of the City of Wrocław) undertook the challenge of creating a campaign aimed at increasing nutritional awareness and promoting changes in dietary habits through reduced meat consumption. The project was based on the principles of the planetary diet. The final outcomes included posters and postcard sets, which were distributed to participants of the 1st Wrocław Food Forum, among others.



Wrocław miasto spotkań

Fair Local Green Deals

grafika

Autorki/Authors:
Anna Tompol
Klaudia Borawiak

Opis projektu/Project description:
Wartością jaką kierowałyśmy się w projekcie była odpowiedzialność. Inspiracje znalazłyśmy w rodzinnych, niedzielnych obiadach. Mówimy do tradycjonalistów, mających swoje nawyki i przyzwyczajenia dotyczące jedzenia i jego przygotowywania.
The value that guided us in the project was responsibility. We drew our inspiration from family Sunday dinners. We are speaking to traditionalists, who have their own habits and routines when it comes to eating and preparing food.

▲ | Klaudia Borawiak, Anna Tompol |

Plakat/pocztówka. Projekt graficzny przygotowany w ramach kampanii społecznej

Poster/postcard. Designs for the social campaign



▲ | Julia Hawrylak, Aleksandra Tobiasz |

Plakaty/pocztówki. Projekt graficzny przygotowany w ramach kampanii społecznej

Posters/postcards. Designs for the social campaign



▲ | Wiktoria Kowalczyk, Alicja Tatarczyk | >

Plakat/pocztówka. Projekt graficzny przygotowany w ramach kampanii społecznej
Poster/postcard. Designs for the social campaign

Mięso smakuje lepiej, gdy jesz go mniej.

Koncept komunikacyjny i wizualny dla Miejskiej Farmy Communication and visual concept for the Urban Farm

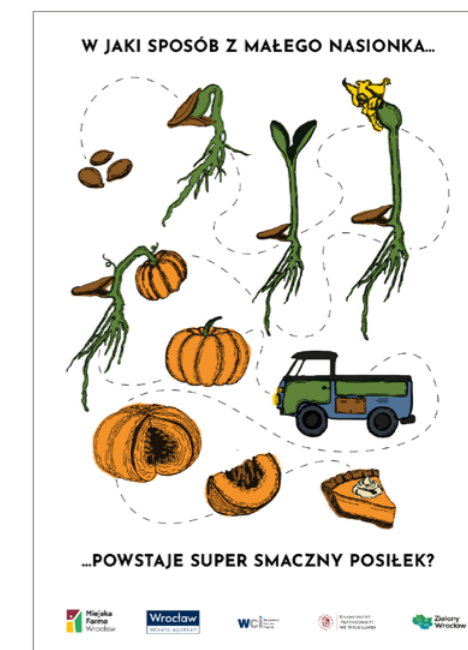
prowadząca: | lecturer: dr Dorota Płuchowska

Na mapie Wrocławia pojawił się wyjątkowy punkt w skali kraju – Miejska Farma. Za uprawę warzyw odpowiadają osoby zagrożone wykluczeniem społecznym, a plony przekazywane są do wrocławskich żłobków. Aby przygotować strategię komunikacji i materiały promocyjne Miejskiej Farmy, grupa naszych studentów_tek współpracowała z Departamentem Zrównoważonego Rozwoju Urzędu Miasta Wrocławia.

Wrocław is now home to an initiative unique on a national scale—the Urban Farm. Vegetables are cultivated by individuals at risk of social exclusion, and the harvest is donated to daycare centers in Wrocław. To develop a communication strategy and promotional materials for the Urban Farm, a group of our students collaborated with the Department of Sustainable Development of the City of Wrocław.

▼ | Kamil Dobrzyński, Wiktoria Kurzawa, Julia Iuczak, Wojciech Rybiński |

Elementy wizualne koncepcji komunikacyjnej dla Miejskiej Farmy
Visual elements of the communication concept for the Urban Farm



▲ | Marta Olszewska, Pola Pawlak, Aleksandra Tobiasz |

Elementy wizualne koncepcji komunikacyjnej dla Miejskiej Farmy
Visual elements of the communication concept for the Urban Farm



nie na marne
Przetwory z uratowanych warzyw

Sos pomidorowo-paprykowy 200 g

Sos pomidorowo-paprykowy

Sos pomidorowo-paprykowy
Skład: pomidory*, papryka*, jabłka, czosnek, olej rzepakowy, cukier, papryczka chili, ocet, sól, papryka słodka, papryka wędzona.
*Produkty pochodzą z nadwyżki żywności.

Wyrobowano przez:
Spółdzielnię Socjalną
Miejscę Wzrostu, ul. Pielkacka 15
51-125 Wrocław
MIEJSKA FARMA WROCŁAW

Nieżywy do: sierpień 2024

nie na marne
Przetwory z uratowanych warzyw

Pesto buraczane 200 g

Pesto buraczane

Pesto buraczane
Skład: buraki*, gruszka, jabłka, czosnek, oliwa z oliwek, ziarna słonecznika, cukier, papryczka chili, ocet, sól, sok z cytryny, czarny pieprz.
*Produkty pochodzą z nadwyżki żywności.

Wyrobowano przez:
Spółdzielnię Socjalną
Miejscę Wzrostu, ul. Pielkacka 15
51-125 Wrocław
MIEJSKA FARMA WROCŁAW

Nieżywy do: sierpień 2024



< | Klaudia Borawiak
Julia Danielska, Maja Rybka
Barbara Uśpińska | >

Elementy wizualne koncepcji komunikacyjnej dla Miejskiej Farmy

Visual elements of the communication concept for the Urban Farm





▼ | Oliwia Gotowiecka, Natalia Gudzińska, Julia Pietryka |

Elementy wizualne koncepcji komunikacyjnej dla Miejskiej Farmy

Visual elements of the communication concept for the Urban Farm

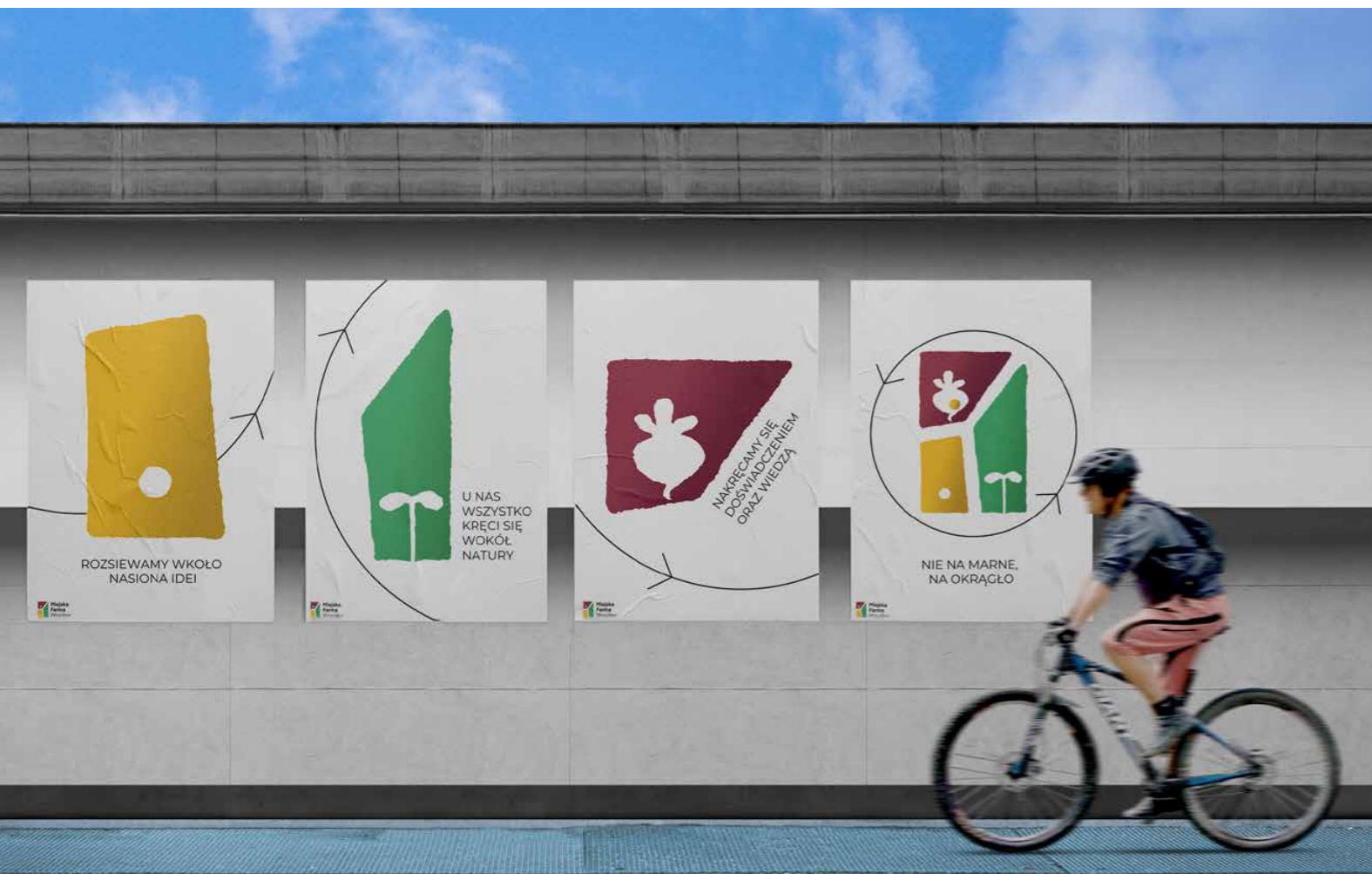
Zmiana przez design. Legal design. Kampania Amnesty International na rzecz osób starszych

Design for change. Legal design. Amnesty International advocacy campaign for older adults

prowadzący_ce: | lecturers: mgr Joanna Burska-Kopczyk, dr Dorota Pluchowska, dr hab. Mariusz Wszolek, prof. USWPS

Stowarzyszenie Amnesty International zostało zarejestrowane w Polsce w 1990 r. Od tamtej pory prowadzi kampanie, zajmuje się rzecznictwem, edukacją i wspiera aktywizm na rzecz praw człowieka. W roku akademickim 2024/25 wspólnie postawiliśmy osoby studiujące przed wyzwaniem zaprojektowania kampanii na rzecz osób starszych (ich praw, widoczności i godności). Zadanie polegało na opracowaniu założeń strategicznych, myśli przewodniej i materiałów wizualnych do wykorzystania na stronie internetowej Amnesty International oraz w mediach społecznościowych.

Amnesty International was registered in Poland in 1990, and has been campaigning, advocating, educating, and supporting human rights activism ever since. In the 2024/25 academic year, we jointly challenged students to design a campaign for older adults (focusing on their rights, visibility, and dignity). The assignment involved developing strategic foundations, a core message, and visual assets for use on Amnesty International's website and social media channels.



^ | Kornelia Chmielewska, Natalia Gadzinowska, Julia Piasek, Sofia Sudakova |

Seria pocztówek
Postcard series





Zmiana przez (legal) design: Kampania na rzecz praw osób starszych: Zmartw się na przyszłość

▼ | Aleksandra Bieć, Aleksandra Głowacka, Wiktoria Rapiejko, Katarzyna Wojtas |
Plakaty zaprojektowane dla kampanii
Campaign posters



Zmiana przez (legal) design: Kampania na rzecz praw osób starszych: Zmartw się na przyszłość



Zmiana przez (legal) design: Kampania na rzecz praw osób starszych: Zmartw się na przyszłość

| Weronika Baran >
Nina Jędral
Maciej Urbański
Marta Zysk |
Elementy wizualne kampanii
Campaign visual assets





JESTEM.

Elżbieta, 67 lat

Jestem mamą 3 córek. Przez całe życie starałam się być dla nich oparciem, mimo, że nie było łatwo. Zawsze chciałam, żeby miały lepiej niż ja, bo praca na polu nigdy do łatwych nie należała. Najważniejsza w życiu jest miłość, miłość do dzieci, do siebie. To ona daje mi siły.

ZESKANUJ MNIE




NAM WYPADA.

Cezary, 75 lat

Będąc w warsztacie, czuję spokój, jakiego nie daje mi nic innego. Mam 85 lat i jestem stolarzem. Zacząłem jako chłopak, gdy ojciec dał mi młotek i powiedział: „Nie chodź o siłę, ale o precyzję.” Od tamtej pory stolarka towarzyszy mi przez całe życie, ucząc cierpliwości i dokładności. Dziś wciąż lubię tworzyć, bo to po prostu sprawia mi przyjemność.

ZESKANUJ MNIE

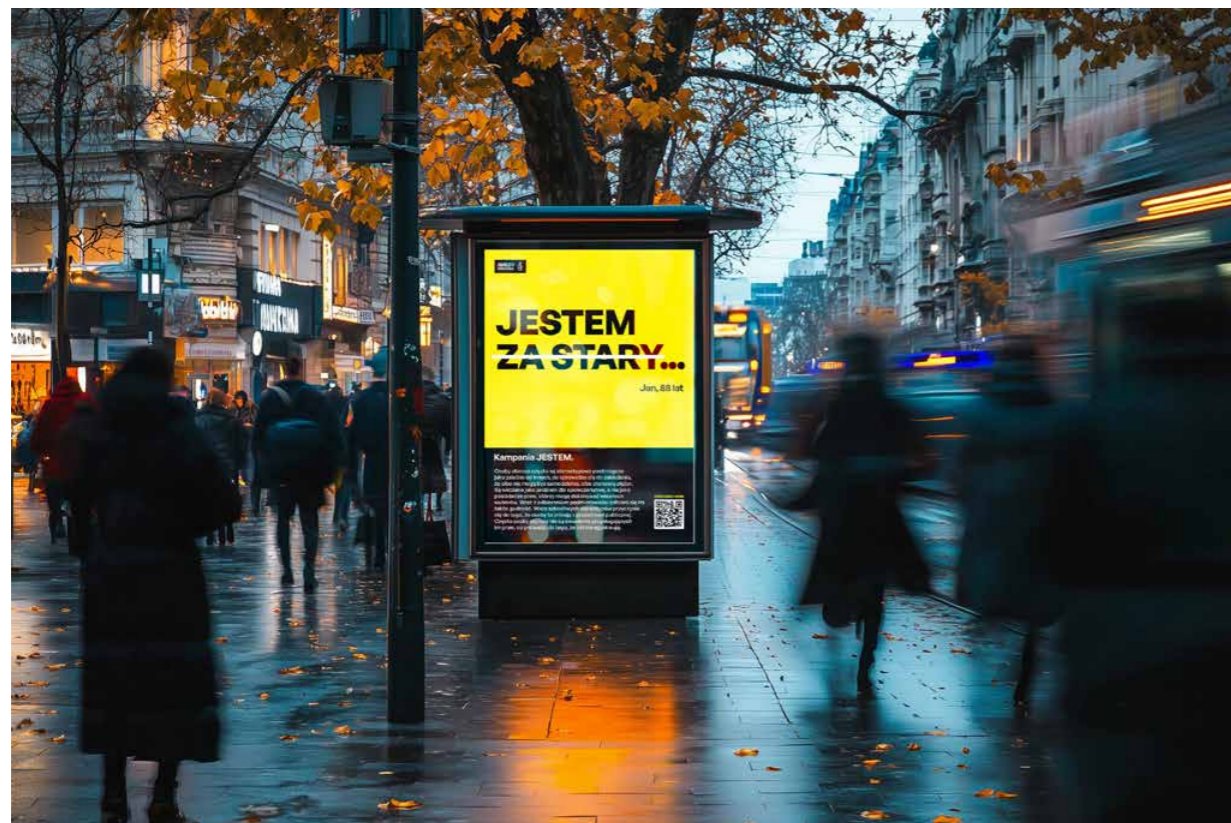



CZUJĘ.

Barbara, 65 lat

Jestem artystką. Od dziecka interesowałam się sztuką. Jest to coś co towarzyszyło mi przez całe życie, nadaje mi sensu. Jeśli myślisz, że jest za późno - uwierz mi, że nie jest. Pasja nie zna wieku, a każde słowo, każdy obraz jaki powstaje, przypomina mi, że warto działać. Warto żyć pełnią, niezależnie od tego, ile masz lat.

ZESKANUJ MNIE


CZUJĘ SIĘ NA MARGINESIE...

Bożena, 62 lat

Kampania JESTEM.

Osoby starsze często są stereotypowo postrzegane jako zainwalidowane, do sprawienia się do zakładu, że albo nie mogą być samodzielne, albo stanowią ciężar. Są widziane jako problem dla społeczeństwa, a nie jako posiadacze praw, którzy mogą dokonywać ważnych wyborów. Wraz z odbieraniem podmiotowości odbiera się im także godność. Wiele szkodliwych stereotypów przetrzyma się do tego, że osoby te znikają z przestrzeni publicznej. Często osoby starsze nie są świadome przykrywających im praw, co prowadzi do tego, że ich nie egzekwują.

ZESKANUJ MNIE




JESTEM OBOJĄŻENIEM...

Bronisław, 68 lat

Kampania JESTEM.

Osoby starsze często są stereotypowo postrzegane jako zainwalidowane, do sprawienia się do zakładu, że albo nie mogą być samodzielne, albo stanowią ciężar. Są widziane jako problem dla społeczeństwa, a nie jako posiadacze praw, którzy mogą dokonywać ważnych wyborów. Wraz z odbieraniem podmiotowości odbiera się im także godność. Wiele szkodliwych stereotypów przetrzyma się do tego, że osoby te znikają z przestrzeni publicznej. Często osoby starsze nie są świadome przykrywających im praw, co prowadzi do tego, że ich nie egzekwują.

ZESKANUJ MNIE




NAM NIE WYPADA...

Artur, 67 lat

Kampania JESTEM.

Osoby starsze często są stereotypowo postrzegane jako zainwalidowane, do sprawienia się do zakładu, że albo nie mogą być samodzielne, albo stanowią ciężar. Są widziane jako problem dla społeczeństwa, a nie jako posiadacze praw, którzy mogą dokonywać ważnych wyborów. Wraz z odbieraniem podmiotowości odbiera się im także godność. Wiele szkodliwych stereotypów przetrzyma się do tego, że osoby te znikają z przestrzeni publicznej. Często osoby starsze nie są świadome przykrywających im praw, co prowadzi do tego, że ich nie egzekwują.

ZESKANUJ MNIE




JESTEM ZBĘDNA...

Sławomira, 65 lat

Kampania JESTEM.

Osoby starsze często są stereotypowo postrzegane jako zainwalidowane, do sprawienia się do zakładu, że albo nie mogą być samodzielne, albo stanowią ciężar. Są widziane jako problem dla społeczeństwa, a nie jako posiadacze praw, którzy mogą dokonywać ważnych wyborów. Wraz z odbieraniem podmiotowości odbiera się im także godność. Wiele szkodliwych stereotypów przetrzyma się do tego, że osoby te znikają z przestrzeni publicznej. Często osoby starsze nie są świadome przykrywających im praw, co prowadzi do tego, że ich nie egzekwują.

ZESKANUJ MNIE



^ | Maksym Gumenuk, Julia Najwer, Kinga Piątkowska, Magdalena Salaciak |

Plakaty zaprojektowane dla kampanii

Campaign posters

Zmiana przez design. Legal design. Konstytucja, która angażuje Design for change. Legal design. An engaging constitution

prowadzący_ce: | lecturers: dr Dorota Płuchowska, mgr Tomasz Szeligowski, mgr Paulina Woźniak-Dębińska

Zespoły studenckie mierzyły się z wyzwaniem selektywnego zwizualizowania informacji zawartych w wybranym rozdziale Konstytucji Rzeczypospolitej Polskiej. Zajęcia z doradztwa służyły zabezpieczeniu i organizacji procesu. Kreacja – opracowanie konkretnych ofert komunikacyjnych – poprzedzona była badaniami i formułowaniem założeń strategicznych. Ważnym elementem projektu była możliwość konsultacji z osobami reprezentującymi Katedrę Prawa (dr. Mateuszem Radajewskim oraz Kołem Naukowym Katedry Prawa we Wrocławiu).

Student teams faced the challenge of visualizing information from a selected chapter of the Constitution of the Republic of Poland. Consultancy classes helped organize the process. The creative phase—developing specific communication concepts—was preceded by research and the formulation of strategic guidelines. An important element of the project was the opportunity to consult with representatives of the Department of Law (Mateusz Radajewski, PhD, and the Student Research Club of the Department of Law in Wrocław).

Konstytucja, która leży u podstaw naszego prawa, dotyczy każdego z nas. Powinna być zatem znana nie tylko ze słyszenia [...] Chcemy obalać mity, że dotyczy tylko prawników czy polityków. Chcemy przekonywać „zwykłych obywateli”, że obcowanie z nią może być satysfakcjonujące oraz społecznie użyteczne.

dr Dorota Płuchowska
koordynatorka przedmiotu proces projektowy

The Constitution, which lies at the core of our law, concerns every one of us. It should therefore be known not merely by name [...] We want to dispel the myths that it applies only to lawyers or politicians. We want to convince “ordinary citizens” that engaging with it can be rewarding and socially useful.

Dorota Płuchowska, PhD
design process course coordinator



^ | Joanna Olejnik, Mateusz Skrzypicki, Anna Wojech |

Projekt okładki
Cover design

∨ | Hubert Baranowski, Alicja Domańska, Emilia Korzeniewska, Wiktoria Przybecka |

Wizualna interpretacja rozdziału III Konstytucji RP. Projekt rozkładówki

Visual interpretation of Chapter III of the Constitution of the Republic of Poland. Double-page spread

III ŹRÓDŁA PRAWA

Jakie są źródła prawa powszechnie obowiązującego w Polsce?

Rozdział III Konstytucji ustanawia hierarchię aktów prawnych w Polsce. Tym samym reguluje krajowy porządek prawny. Przepisy te wpływają bezpośrednio na organizację życia społecznego w naszym kraju i obowiązują każdego obywatela.

1. Konstytucja RP

Inaczej ustawa zasadnicza, jest najwyższym aktem prawa w Polsce. Określa zasady działania instytucji prawodawczych oraz sposoby przyjmowania innych aktów prawnych.

2. Umowy międzynarodowe ratyfikowane

Dotyczą m. in. układów politycznych lub wojskowych, wolności, praw i obowiązków obywatelskich, członkostwa w organizacjach międzynarodowych, obciążenia finansowego państwa lub spraw uregulowanych w ustawie. Wymagają ratyfikacji za uprzednią zgodą wyrażoną w ustawie lub referendum

Akty prawne organizacji międzynarodowych

Przykładem takich aktów są dyrektywy oraz rozporządzenia Unii Europejskiej.

3. Ustawy

Ustawy uchwalane są przez parlament – czyli Sejm i Senat RP, a następnie podpisywane przez Prezydenta. Obowiązują po ogłoszeniu.

Rozporządzenia z mocą ustawy

Prawo do ich wydawania ma tylko Prezydent na wniosek Rady Ministrów, wyłącznie w czasie trwania stanu wojennego, jeżeli Sejm nie może zebrać się na posiedzenie.



4. Rozporządzenia

Może je wydawać Prezydent, Premier, Rada Ministrów, Ministrowie kierujący działami administracji rządowej oraz KRRiT. Rozporządzenia precyzują treść ustaw. Mają charakter czysto „techniczny”.



5. Akty prawa miejscowego

Obowiązują jedynie na obszarze działania organu, który je wydaje. Prawo ich stanowienia mają organy samorządu terytorialnego – np. rady powiatu i rady gminy, oraz terenowe organy administracji rządowej – np. wojewodowie.



Jakie są źródła prawa wewnętrznego w Polsce?

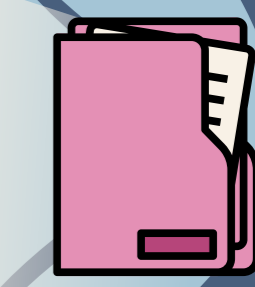
Oprócz wyżej wymienionych aktów prawa powszechnie obowiązującego, istnieją także akty prawa wewnętrznego. Przepisy te mają charakter wewnętrzny. Obowiązują tylko jednostki podległe organom, które je wydają. Akty prawa wewnętrznego są następujące:

Umowy międzynarodowe

Które nie dotyczą spraw wymienionych poprzednio, nie wymagają ratyfikacji poprzez ustawę lub referendum, ponieważ nie dotyczą obywateli. Takie umowy może zawierać Rada Ministrów lub pojedyncze Ministerstwa.

Uchwały i Zarządzenia

Mogą je wydawać m.in. Rada Ministrów i Premier. Wydawane są tylko na podstawie ustawy i podlegają kontroli co do zgodności z nią.



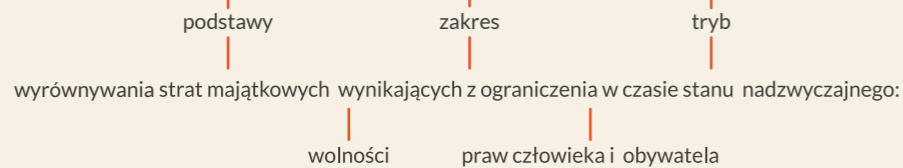
XI STANY NADZWYCZAJNE

Przepisy ogólne

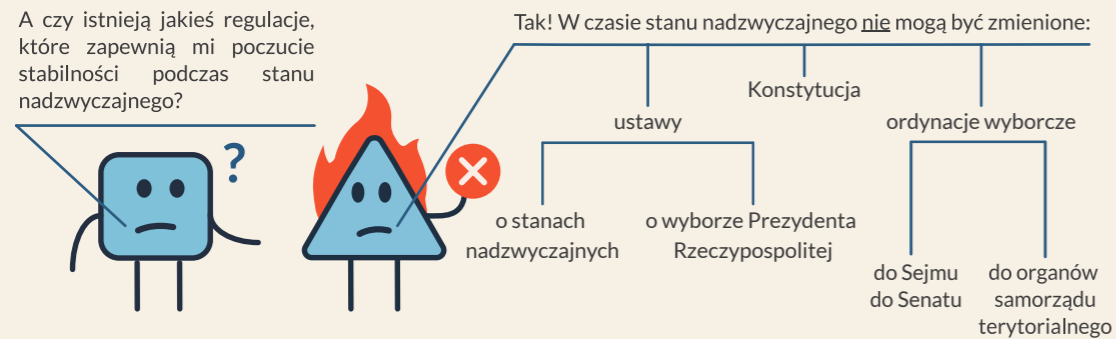
Dzień dobry! Jesteśmy Stany Nadzwyczajne. „W sytuacjach szczególnych zagrożeń, gdy zwykłe środki konstytucyjne są niewystarczające”, zapewniamy Wam odpowiednie schematy działania.



Czy rządzący mogą wprowadzić stan nadzwyczajny „od tak”?



A czy istnieją jakieś regulacje, które zapewnią mi poczucie stabilności podczas stanu nadzwyczajnego?



na podstawie: art. 228

ZRÓBMY SOBIE USTAWĘ ART.118 - 122

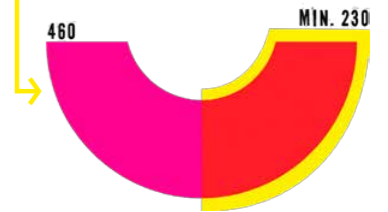
„Inicjatywa ustawodawcza przysługuje **po-
stom, Senatowi, Prezydentowi Rzeczypospo-
litej i Radzie Ministrów.**”

„Inicjatywa ustawodawcza **przysługuje również grupie
co najmniej 100 000 obywateli** mających prawo wybie-
rania do Sejmu. Tryb postępowania w tej sprawie określa ustawa.”

„Sejm rozpatruje projekt ustawy w trzech
czytaniach.”

„Prawo wnoszenia poprawek do projektu ustawy
w czasie rozpatrywania go przez Sejm **przysługuje wniosko-
dawcy projektu, postom i Radzie Ministrów.**”

„Sejm uchwala ustawy zwykłą **większością
głosów** w obecności **co najmniej połowy** ustawowej liczby postów, chyba
że Konstytucja przewiduje inną większość. W tym samym trybie Sejm podej-
muje uchwały, jeżeli ustawa lub uchwała Sejmu nie stanowi inaczej.”



„Ustawę uchwaloną przez Sejm **Marszałek Sejmu
przekazuje Senatowi.**”

„**Senat** w ciągu 30 dni od dnia przekazania ustawy **może ją
przyjąć bez zmian, uchwalić poprawki albo
uchwalić odrzucenie jej w całości.** Jeżeli Senat

w ciągu 30 dni od dnia przekazania ustawy nie podejmie stosownej uchwały,
ustawę uznaje się za uchwaloną w brzmieniu przyjętym przez Sejm.”

„Po zakończeniu postępowania określonego w art. 121 **Marszałek
Sejmu przedstawia uchwaloną ustawę
do podpisu Prezydentowi Rzeczypospolitej.**”

„**Prezydent Rzeczypospolitej podpisuje
ustawę** w ciągu 21 dni od dnia przedstawienia i zarządza jej ogłoszenie
w Dzienniku Ustaw Rzeczypospolitej Polskiej.”

„**Posiedzenia Sejmu są jawne.** Jeżeli wymaga tego
dobro państwa, Sejm może bezwzględną większością głosów w obecności
co najmniej połowy ustawowej liczby postów, uchwalić tajność obrad.”

MOŻEMY ROZLICZYĆ? ART.105*

„**Poset nie może być pociągnięty do odpo-
wiedzialności** za swoją działalność wchodzącą w zakres spra-
wowania mandatu poselskiego ani w czasie jego trwania, ani po jego wyga-
śnięciu. Za taką działalność **poset odpowiada wyłącznie
przed Sejmem,** a w przypadku naruszenia praw osób trzecich
może być pociągnięty do odpowiedzialności sądowej tylko za zgodą Sejmu.”

„Od dnia ogłoszenia wyników wyborów do dnia wygaśnięcia mandatu poset
nie może być pociągnięty bez zgody Sejmu do odpowiedzialności karnej.”

*STOSUJE SIĘ TEŻ DO SENATORÓW

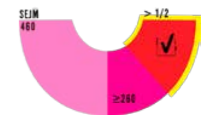
„**Poset może wyrazić zgodę na pociągnięcie
go do odpowiedzialności karnej.** W takim przypadku
nie stosuje się przepisów ust. 2 i 3.”

„Poset **nie może być zatrzymany lub aresztowa-
wany** bez zgody Sejmu, **z wyjątkiem ujęcia go na
gorącym uczynku** przestępstwa i jeżeli jego zatrzymanie jest
niezbędne do zapewnienia prawidłowego toku postępowania. O zatrzymaniu
niezwłocznie powiadamia się Marszałka Sejmu, który może nakazać natych-
miastowe zwolnienie zatrzymanego.”

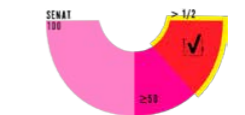
WYPOWIEDZMY SIĘ! ART.125

„W sprawach o szczególnym znaczeniu dla państwa **może być prze-
prowadzone referendum ogólnokrajowe.**”

„Referendum
ogólnokrajowe ma
prawo zarządzić” :

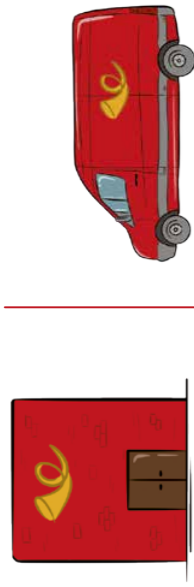


LUB



„Jeżeli w referendum ogólnokrajowym **wzięto udział wię-
cej niż połowa uprawnionych do głosowa-
nia, wynik referendum jest wiążący.**”

Sejm vs Senat



Sprawuje władzę ustawodawczą.
Obraduje na posiedzeniach.

Wybory są:

— powszechne, równe, bezpośrednie, — powszechne, bezpośrednie, tajne, proporcjonalne, tajne.

Skrócenie kadencji Sejmu oznacza jednocześnie skrócenie kadencji Senatu.

Decyduje w imieniu RP o stanie wojny i zawarciu pokoju.

Posiedzenia są jawne. Jeżeli wymaga tego dobro państwa, może bezwzględnie większość głosów w obecności co najmniej połowy ustawowej liczby posłów/senatorów, uchwalić tajność obrad.



POSEŁ x460

4-letnia kadencja.

Wybory może być obywatel polski mający prawo wybierania, który najpóźniej w dniu wyborów kończy:

21 lat. 30 lat.

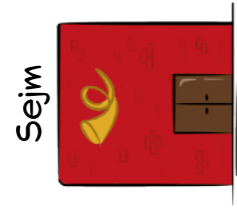
Wybraną nie może być osoba skazana prawomocnym wyrokiem na karę pozbawienia wolności za przestępstwo umyślne ścigane z oskarżenia publicznego.

Nie można kandydować równocześnie do Sejmu i Senatu.

Referendum ogólnokrajowe

może być przeprowadzone w sprawach o szczególnym znaczeniu dla państwa.

Referendum ma prawo zarządzić:



Sejm

lub



Prezydent



Senat

> **>** **+** **+**
bezwzględna większość głosów

z min. 1/2

z min. 1/2

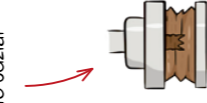
Referendum



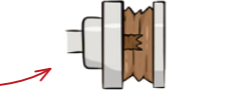
< 1/2 uprawionych do głosowania wzięło udział

> 1/2 uprawionych do głosowania wzięło udział

ważność:



Sąd najwyższy



Rodział II: Wolności, prawa i obowiązki człowieka i obywatela



1 Nikt nie może być zatrzymany bez uzasadnionych przyczyn. Każdy pozbawiony wolności nie na podstawie wyroku sądu, jego prawo odwołania się do sądu, w celu nieskazitelnego ustalenia legitymności tego pozbawienia. Każdy, kto został zatrzymany, musi być traktowany w sposób humanitarny.

2 Rzeczpospolita Polska zapewnia każdemu człowiekowi prawną ochronę życia.

3 Nikt nie może być zobowiązany inaczej niż na podstawie ustawy do ujawniania informacji dotyczących jego osoby. Władze publiczne mogą zbierać tylko niezbędne informacje o obywatelach, zgodnie z zasadami demokratycznego państwa prawnego. W przypadku błędnych lub nielegalnie zebranych informacji, każdy ma prawo żądać poprawienia lub ich usunięcia.

4 Cudzoziemcy mogą korzystać z prawa azylu w Rzeczypospolitej Polskiej na zasadach określonych w ustawie. Cudzoziemcy, którzy w Rzeczypospolitej Polskiej poszukują ochrony przed prześladowaniem, może być przyznany status uchodźcy.



5 Każdy ma prawo do swobodnego wyrażania swoich opinii i dostępu do informacji. Zakazane jest kontrolowanie treści mediów i wymuszanie kancasji na prowadzenie prasy. Jednak prawo może ustalić, że trzeba uzyskać zgodę przed rozpocząciem nadawania w radiu lub telewizji.

6 Każdy ma prawo do ochrony prawnej życia prywatnego, rodzinnego, czci i dobrego imienia oraz do decydowania o swoim życiu osobistym.

7 Nikt nie może być poddany eksperymentom naukowym, w tym medycznym, bez dobrowolnie wyrażonej zgody.

8 Zapewnia się wolność i ochronę tajemnicy komunikowania się, ich ograniczenie może nastąpić jedynie w przypadkach określonych w ustawie i w sposób w niej określony.

Rozdział 8. Jak wygląda władza sądownicza?

Cześć!

Jako psi sędzia chce Ci opowiedzieć, jak wygląda władza sądownicza w naszym Psim Państwie. Tutaj zawsze panuje porządek. Plinuje go Ja, sędzia. Istotną rolę pełni tu też Krajowa Rada Sądownictwa, która dba o moją samodzielność i chroni mnie przed złem. Niedawno, razem z Psim Prezydentem, powołała nowych podopiecznych. Jako jeden z nich, opowiem Ci dzisiaj o tym, jak wygląda moja praca.

Na potrzeby opowieści Rzeczpospolita Polska to Paie Państwo.
Psi Prezydent = Prezydent RP
Na podstawie art. 179. i art. 186.



Jakie mamy budy?

W Psim Państwie są różne budy, które podejmują decyzje w jego imieniu. Jest taka wyższa od mojej – Buda Najwyższa.

buda = sąd
Na podstawie art. 174. i art. 175.



Są również takie budy różniące się tylko kolorem – budy powsteczne, budy administracyjne i budy wojskowe.

Na podstawie art. 175.

Moja mama, skromna buda.

Nie można mnie tak po prostu wyrzucić z budy. Wyrzucenie mnie z niej bądź przeniesienie do innej budy może nastąpić jedynie po poleceniu innej budy i tylko w przypadkach określonych w ustawie.

Na podstawie art. 180. ust. 1. i ust. 2.



Gdy granice mojej budy się zmieniają, muszę się przenieść na inne podwórko.

podwórko = okręg
Na podstawie art. 180. ust. 5.



To teraz trochę o mnie.

Za swoją pracę dostaje odpowiednie wynagrodzenie, które jest w formie karmy. Jest to dopasowane do warunków, w których pracuję.

karma = wynagrodzenie
Na podstawie art. 178. ust. 2.

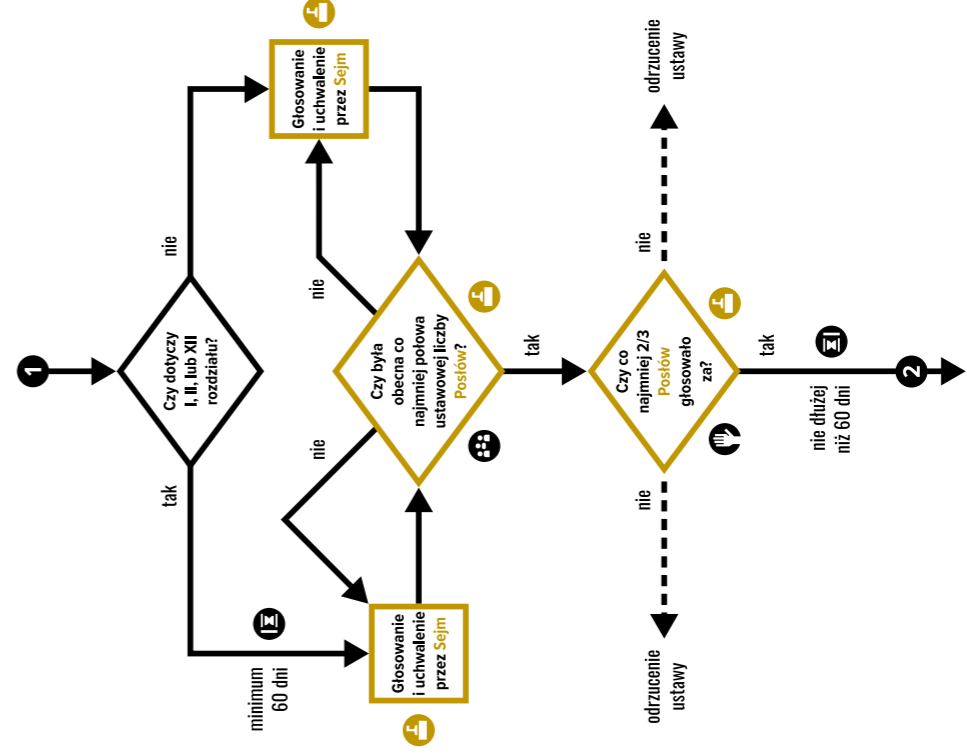
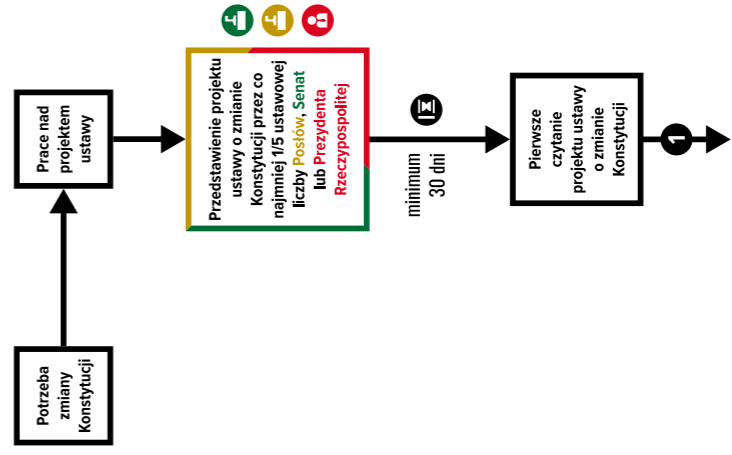


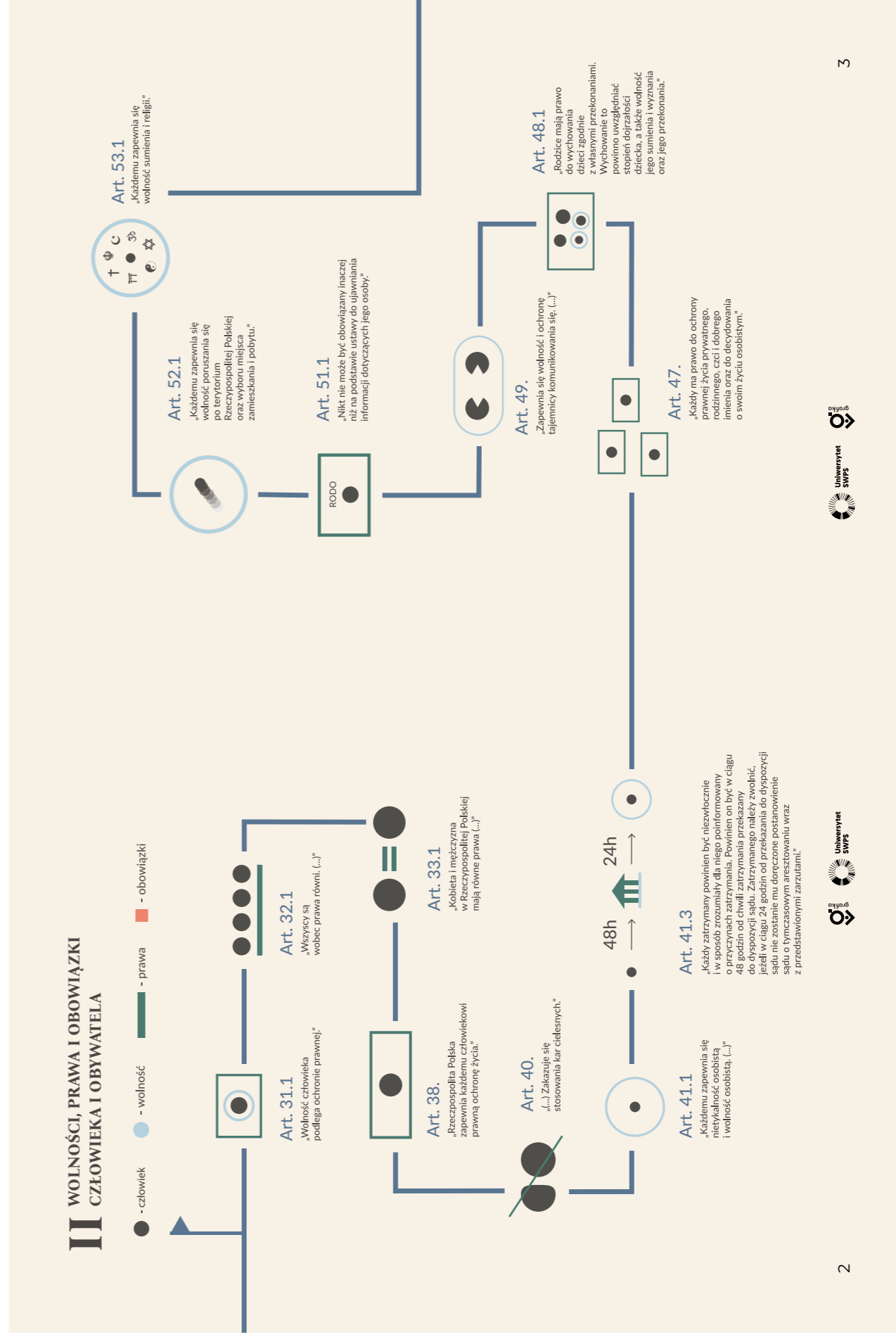
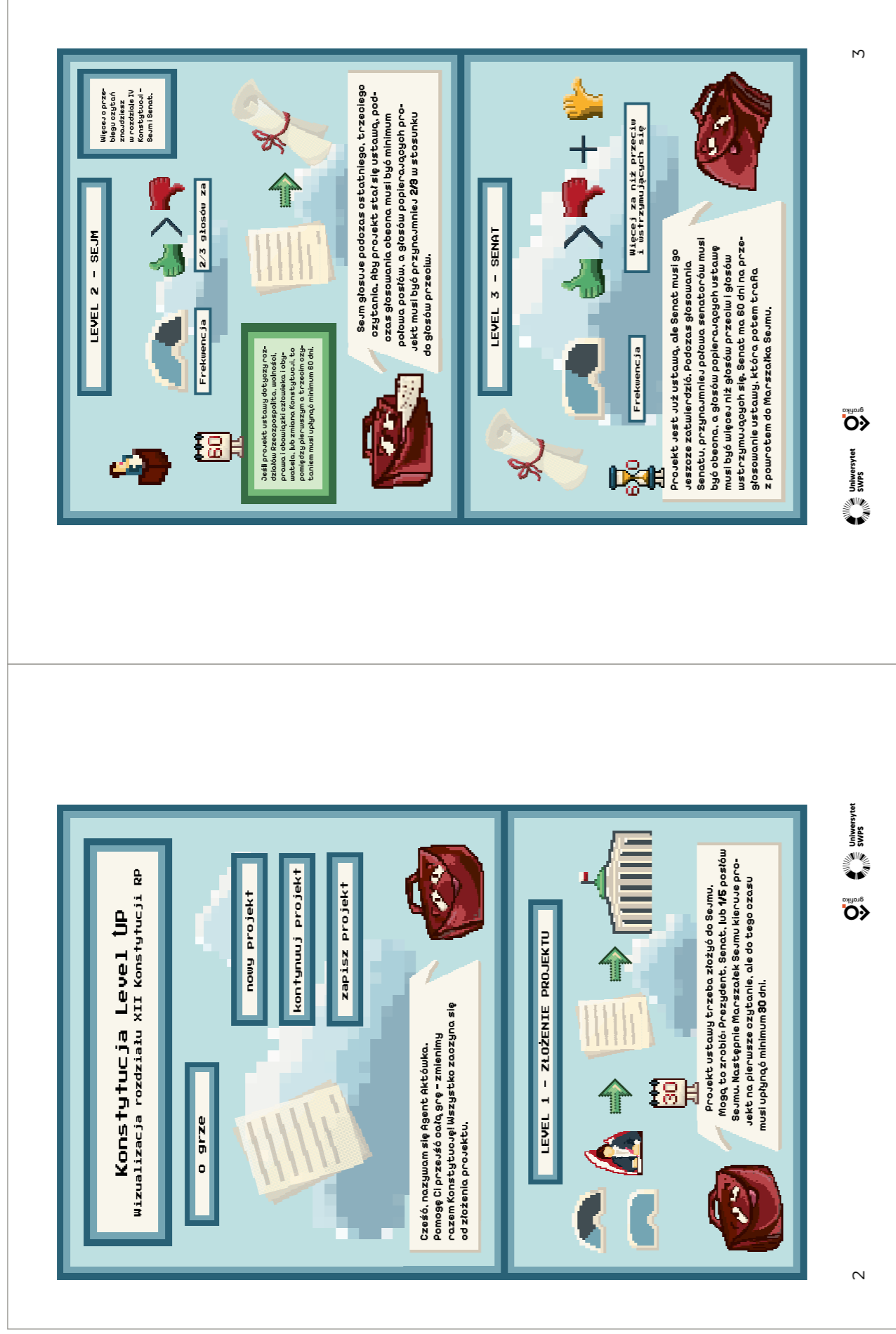
Dlaczego dostaje tyle nagród?

W trakcie pełnienia mojej funkcji sędziowskiej, trzymam w łapie zasady sprawiedliwości, a moje oczy śledzą ścieżki konstytucji i ustaw. Gdy rozstrzygam sprawę, nie ulegam żadnym naciskom z zewnątrz.

Na podstawie art. 178. ust. 1.

ROZDZIAŁ XII ZMIANA KONSTYTUCJI





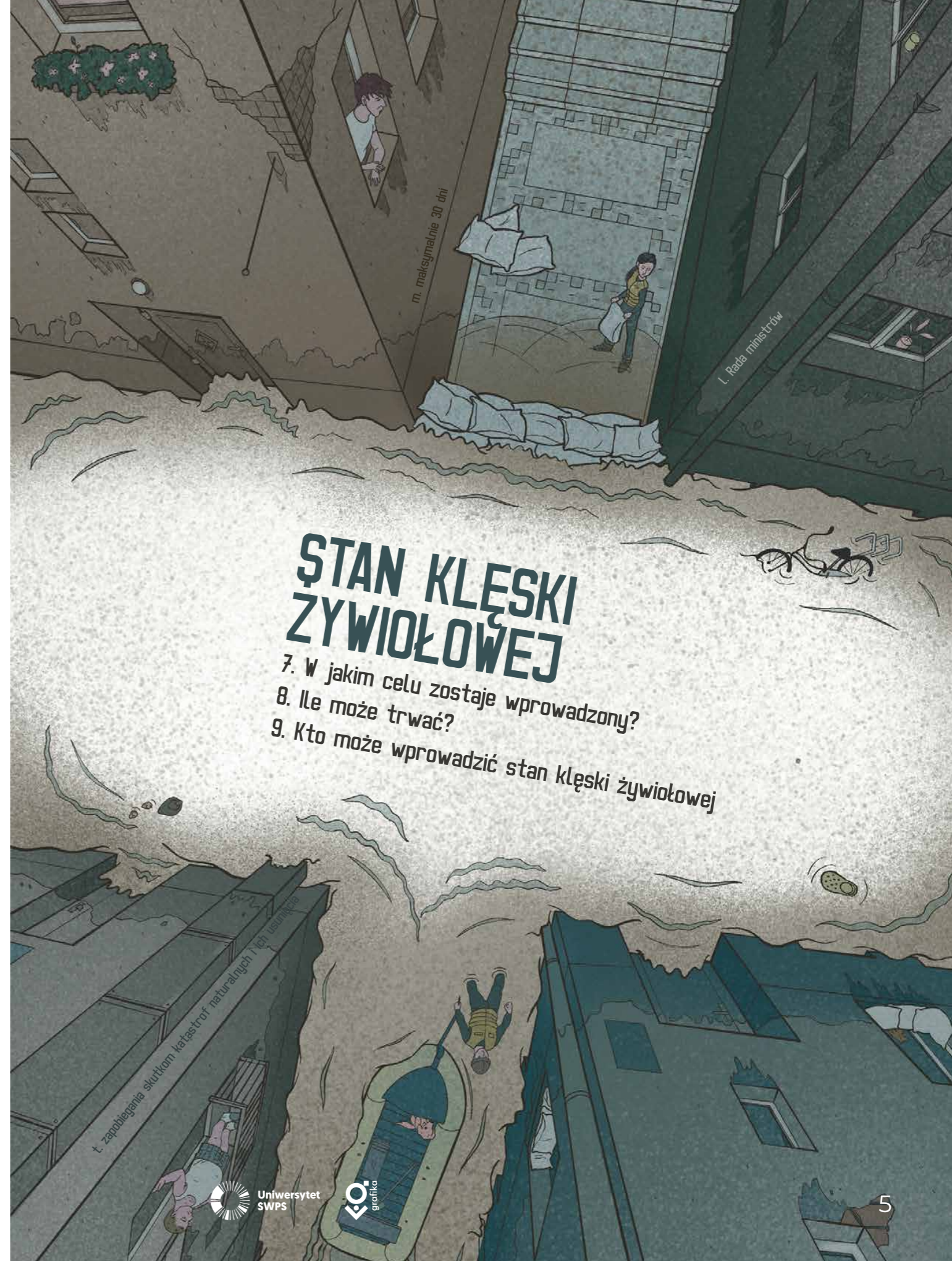
ROZDZIAŁ XI

STANY NADZWY CZAJNE



| Jakub Dekarz, Ariel Krzan, Konrad Sowa | >

Wizualna interpretacja rozdziału XI Konstytucji RP. Projekt rozkładówki
Visual interpretation of Chapter XI of the Constitution of the
Republic of Poland. Double-page spread



Sztuki wizualne

Visual arts

Sztuki wizualne

mgr Anna Szalwa

Kształcenie wszechstronnego grafika-projektanta w Katedrze Grafiki opiera się na rozumieniu, że u źródeł udanych realizacji użytkowych leży wrażliwość artystyczna i świadomość wizualna. Prezentowane w tym dziale prace są świadectwem tego, jak inspiracja sztuką może stać się zaczynem świadomego i kreatywnego projektowania.

Poprzez klasyczny warsztat artystyczny studenci_tki na swój własny sposób wchodzą w kontakt z materia i narzędziem. Proces ten wymaga dyscypliny, chęci i odwagi w eksperymentowaniu. Trud godzenia tych elementów prowadzi do doświadczania i poznawania klasycznego rzemiosła – m. in. rysunku studyjnego i klasycznych technik druku (linoryt, akwaforta, sitodruk). Dzięki temu studenci_tki mają możliwość rozwijania własnej, unikalnej, autentycznej ekspresji i umiejętności świadomego operowania formą, barwą oraz kompozycją. To doświadczenie staje się gruntem, na którym mogą rozwijać swój potencjał, ograniczony jedynie zasięgiem ich własnej wyobraźni.

Wrażliwość i sprawność warsztatowa nie pozostają jedynie w sferze autonomicznej sztuki. Przenikają do myślenia projektowego, wzbogacając je o zdolność do niuansowania przekazu, budowania nastroju i tworzenia oryginalnych, kreatywnych rozwiązań. Chęć eksperymentowania, zrozumienie narracji wizualnej i wypracowanie własnego stylu to kapitał zdobywany w pracowniach artystycznych.

Visual arts

Anna Szalwa, MA

The training of a versatile graphic designer in the Department of Graphic Design is based on the understanding that artistic sensitivity and visual awareness lie at the root of successful applied design. The works presented in this section are a testament to how artistic inspiration can serve as a catalyst for conscious and creative design.

Through classical artistic training, students engage with materials and tools in their own unique way. This process requires discipline, drive, and courage to experiment. The effort involved in balancing these elements leads to a deep understanding of classical craftsmanship—including studio drawing and traditional printmaking techniques (linocut, etching, screen printing). This gives students the opportunity to develop their own unique and authentic expression, as well as the skill to work consciously with form, color, and composition. This experience provides a foundation upon which they can develop their potential, limited only by the scope of their own imagination.

Sensitivity and technical proficiency do not remain confined to the realm of autonomous art; they permeate design thinking, enriching it with the ability to add nuance to the message, build mood, and create original solutions. The willingness to experiment, an understanding of visual narrative, and the development of a personal style are the invaluable assets gained in art studios.

Techniki druku | Printmaking techniques

prowadzący_ca: | lecturers: prof. dr hab. Jacek Joostberens, mgr Anna Pastuszka

W ramach zajęć studenci_tki przygotowują autorskie projekty na zadany temat. Tworzą grafiki w technice druku płaskiego, wypukłego i cyfrowego. Istotnym elementem jest pełna swoboda ekspresji artystycznej pozwalająca na eksperymentowanie z formą i fakturą. To przestrzeń rozwijania wyobraźni.

As part of the course, students prepare original projects on a given topic. They create prints using planographic, relief, and digital techniques. A key element is complete freedom of artistic expression, allowing for experimentation with form and texture. We create an environment where imagination can thrive.

| Filip Szczówka | >

Portret. Linoryt
Portret [Portrait].
Linocut



< | Klaudia Borawiak |

Kobieta. Linoryt
Kobieta [Woman]. Linocut

| Oliwia Gotowiecka | >

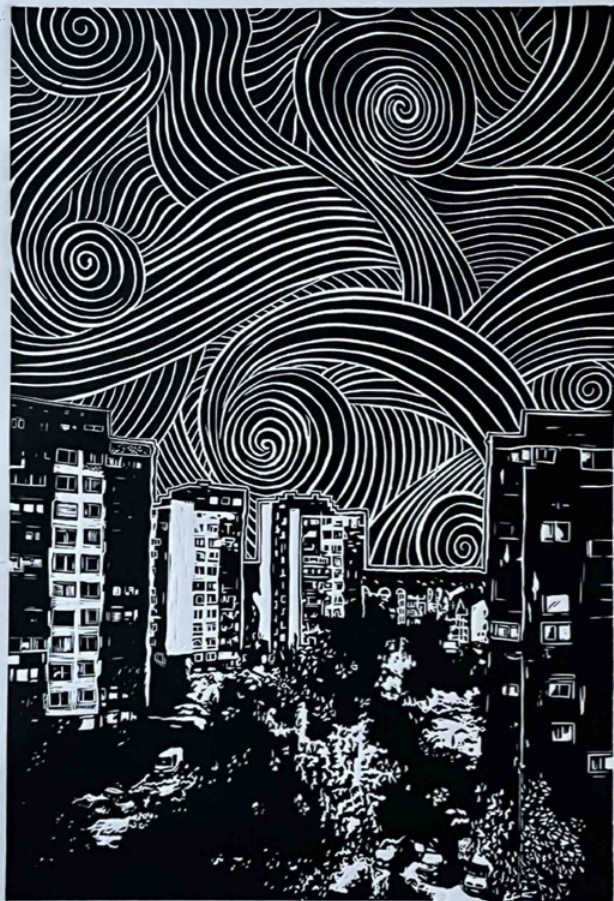
Reflektor. Linoryt
Reflektor [Spotlight]. Linocut



< | Natalia Gadzinowska |

Bez tytułu. Linoryt

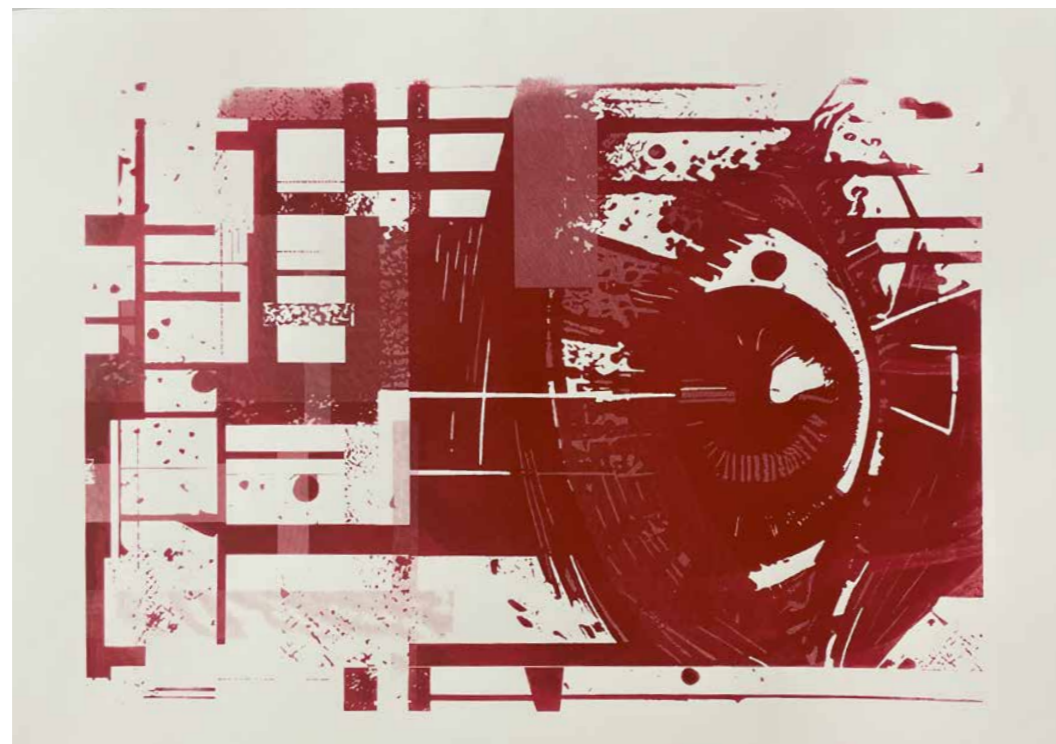
Untitled. Linocut



| Pola Pawlak | >

Bez tytułu. Sitodruk

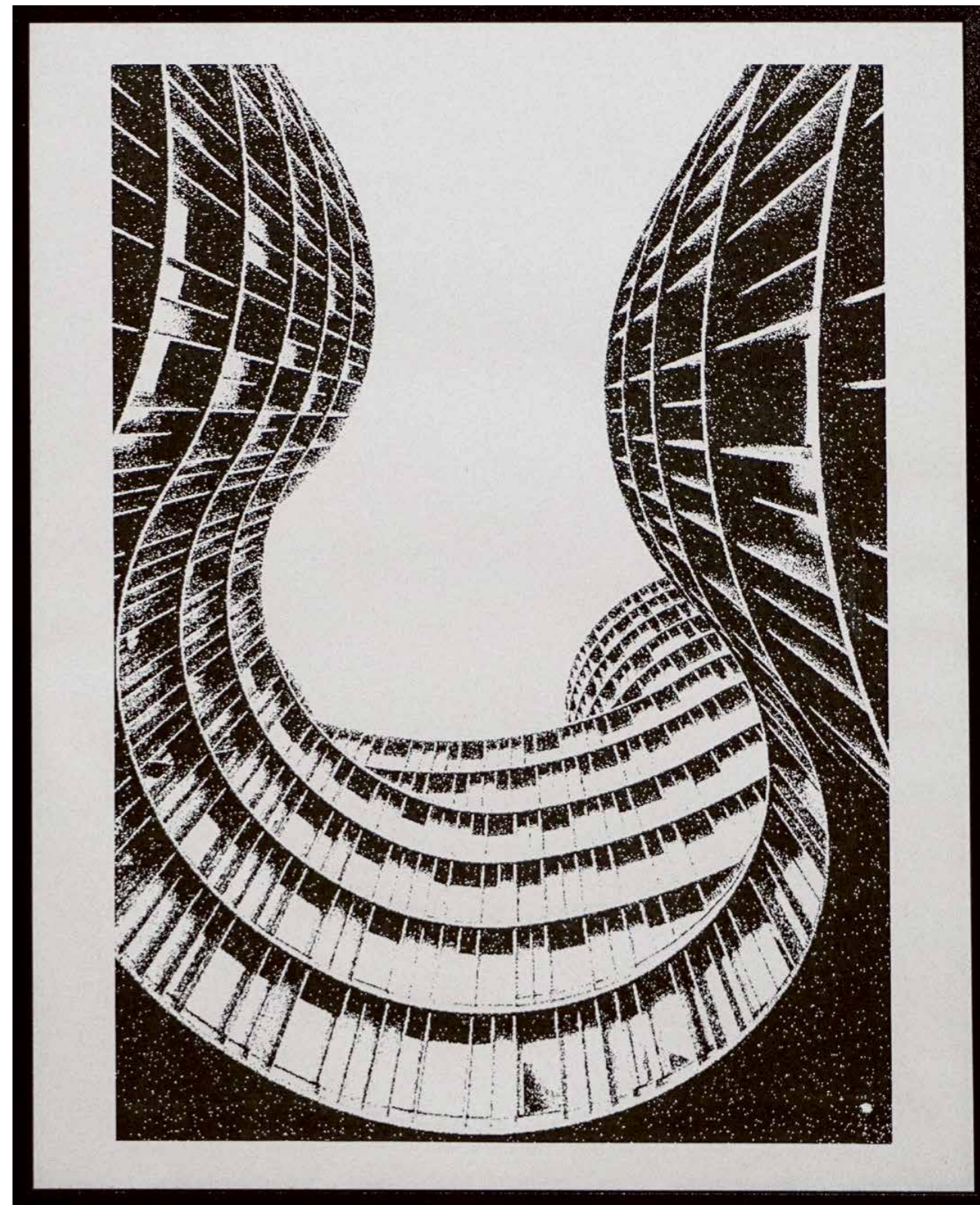
Untitled. Screen printing



^ | Jakub Dudkiewicz |

Z lotu ptaka. Sitodruk

Z lotu ptaka [Bird's-eye
view]. Screen printing

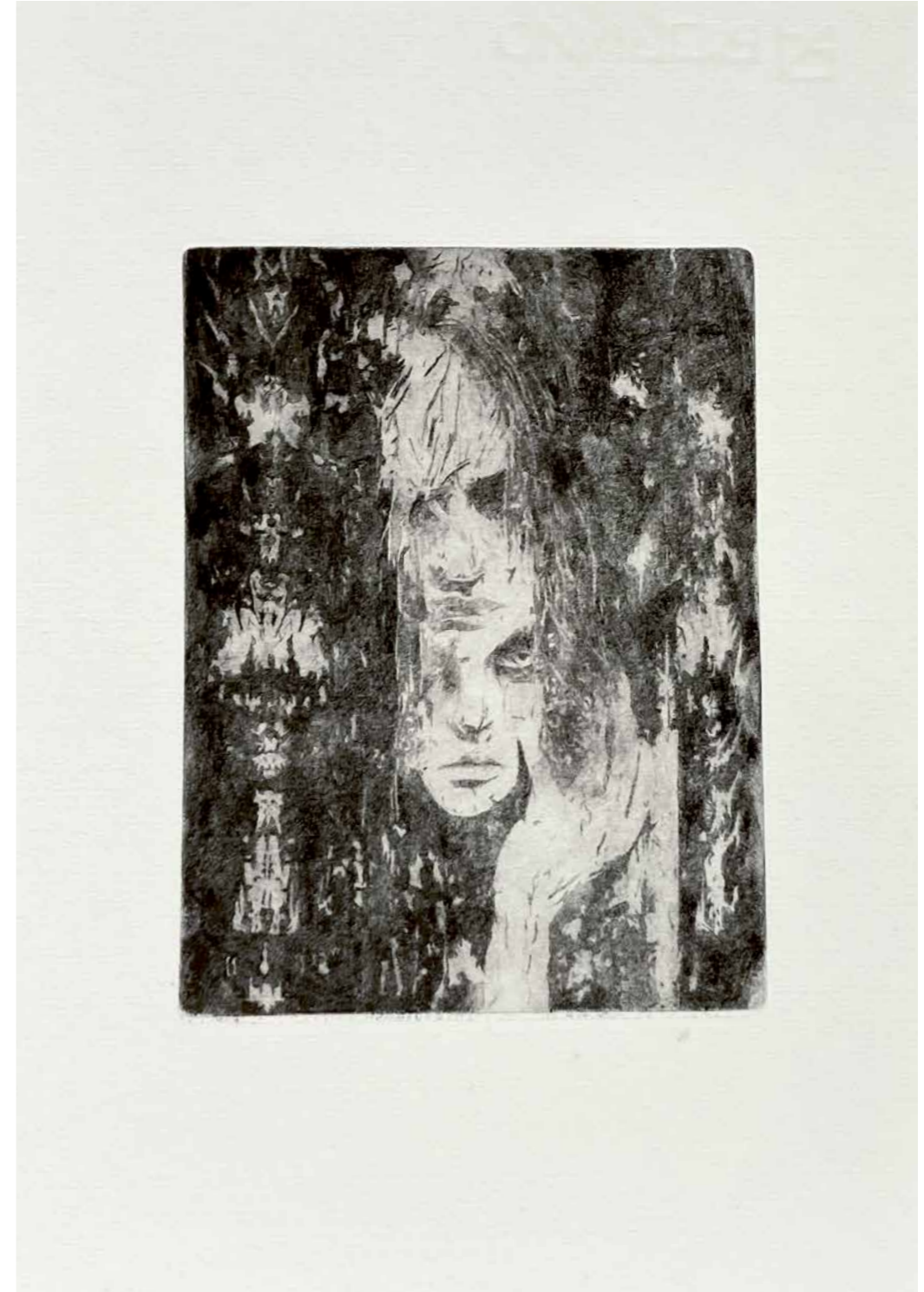




^ | Jakub Dudkiewicz |

Taki jestem. Sitodruk

Taki jestem [This is who I am]. Screen printing



^ | Pola Pawlak |

Bez tytułu. Sucha igła

Untitled. Drypoint



^ | Antonina Szczekot |

Bez tytułu. Akwaforta
Untitled. Etching



„Wewnątrz” Akwaforta 2/10 Natalia Gudzińska 2024

^ | Natalia Gudzińska |

Wewnątrz. Akwaforta
Wewnątrz [Inside]. Etching



< | Julia Regulska |

Bez tytułu. Druk cyfrowy

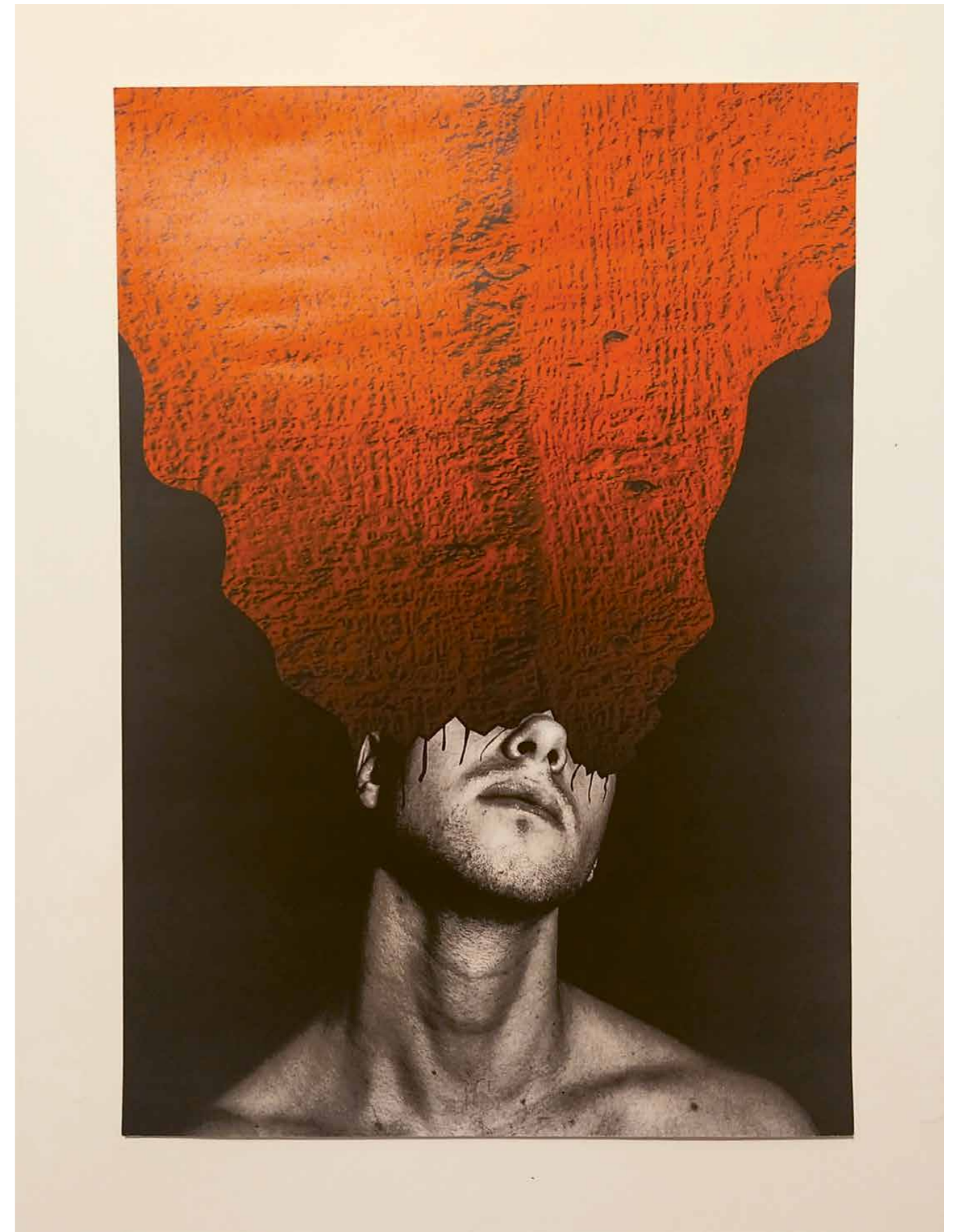
Untitled. Digital print



| Gabriel Wodzilski | >

Bez tytułu. Druk cyfrowy

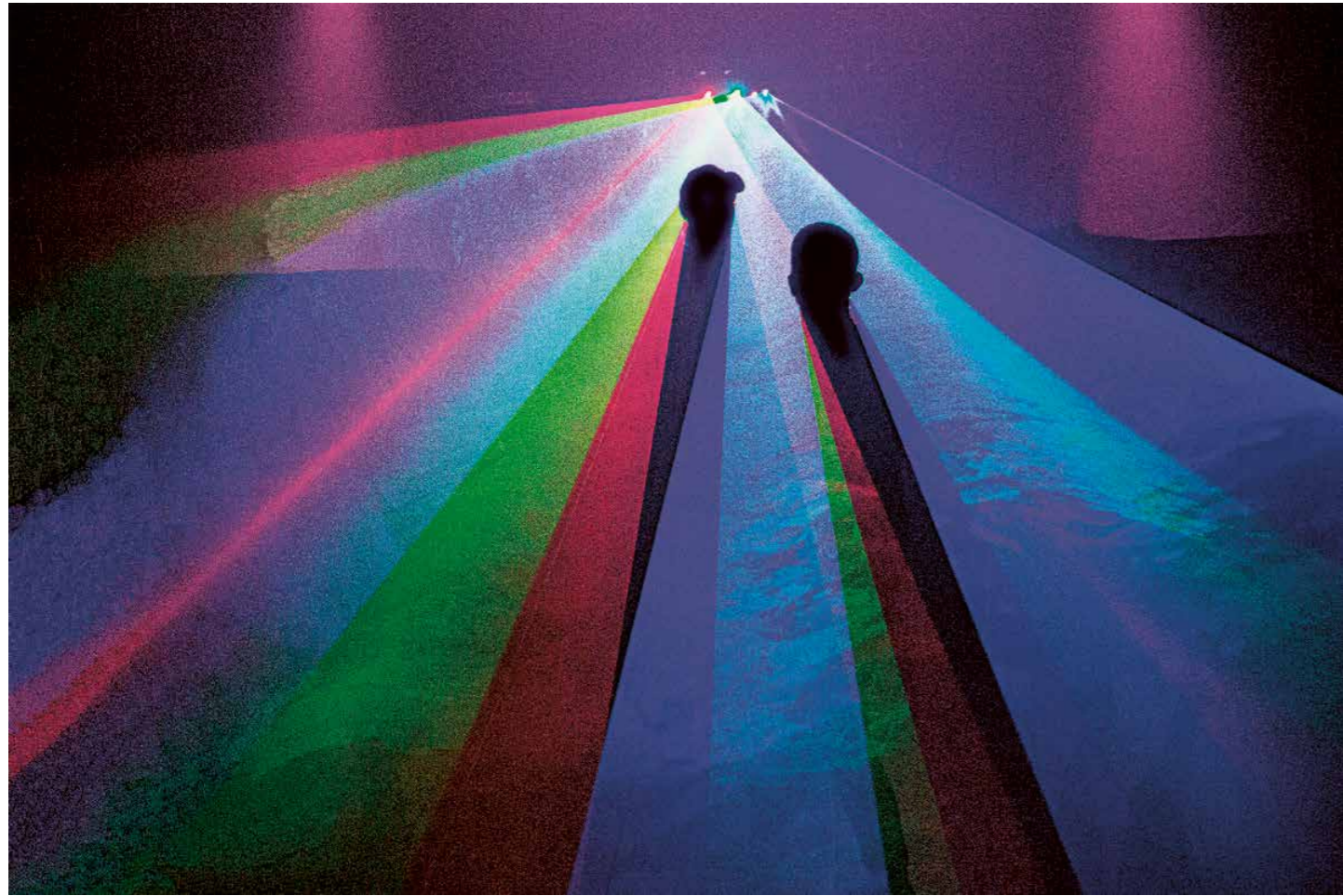
Untitled. Digital print



^ | Dominik Pietrańczyk |

Bez tytułu. Druk cyfrowy

Untitled. Digital print



^ | Michał Kisiel |
Bez tytułu. Druk cyfrowy
Untitled. Digital print



| Julia Wiczorkiewicz | >
Bez tytułu. Druk cyfrowy
Untitled. Digital print

Rysunek kreatywny | Creative drawing

prowadzący | lecturer: prof. dr hab. Jacek Joostberens

W ramach zajęć z przedmiotu techniki rysunku osoby studiujące realizują temat rysunek kreatywny, wykorzystując poznane techniki rysunkowe niezbędne w pracy grafika-projektanta. Na podstawie własnych pomysłów (szkice wstępne) wykonują autorski rysunek na zadany temat wybraną techniką (ołówki, węgiel, sepia, sanguina, pastel, lawunek tuszem) na papierze w formacie B1.

As part of the Drawing Techniques course, students explore creative drawing, applying skills essential for graphic designers. They create drawings based on original concepts and preliminary sketches, working within an assigned theme. All works are created on B1 paper using media such as pencil, charcoal, sepia, sanguine, pastel, or ink wash.



< | Zuzanna Sadłoń |

Bez tytułu. Rysunek kreatywny
Untitled. Creative drawing



^ | Maja Wroniszewska |

Bez tytułu. Rysunek kreatywny
Untitled. Creative drawing



< | Kornelia Chmielewska |

Ciało i dusza. Rysunek kreacyjny

Ciało i dusza [Body and soul]. Creative drawing



| Julia Danielska | >

Szorstki. Rysunek kreacyjny

Szorstki [Gruff].

Creative drawing



| Wiktoria Kowalczyk | >

Postać. Rysunek kreatywny
Postać [Figure]. Creative drawing

< | Julia Danielska |

Praca z modelką. Rysunek kreatywny
Praca z modelką [Model study]. Creative drawing



| Natalia Walter | >
Bez tytułu. Rysunek kreatywny
Untitled. Creative drawing

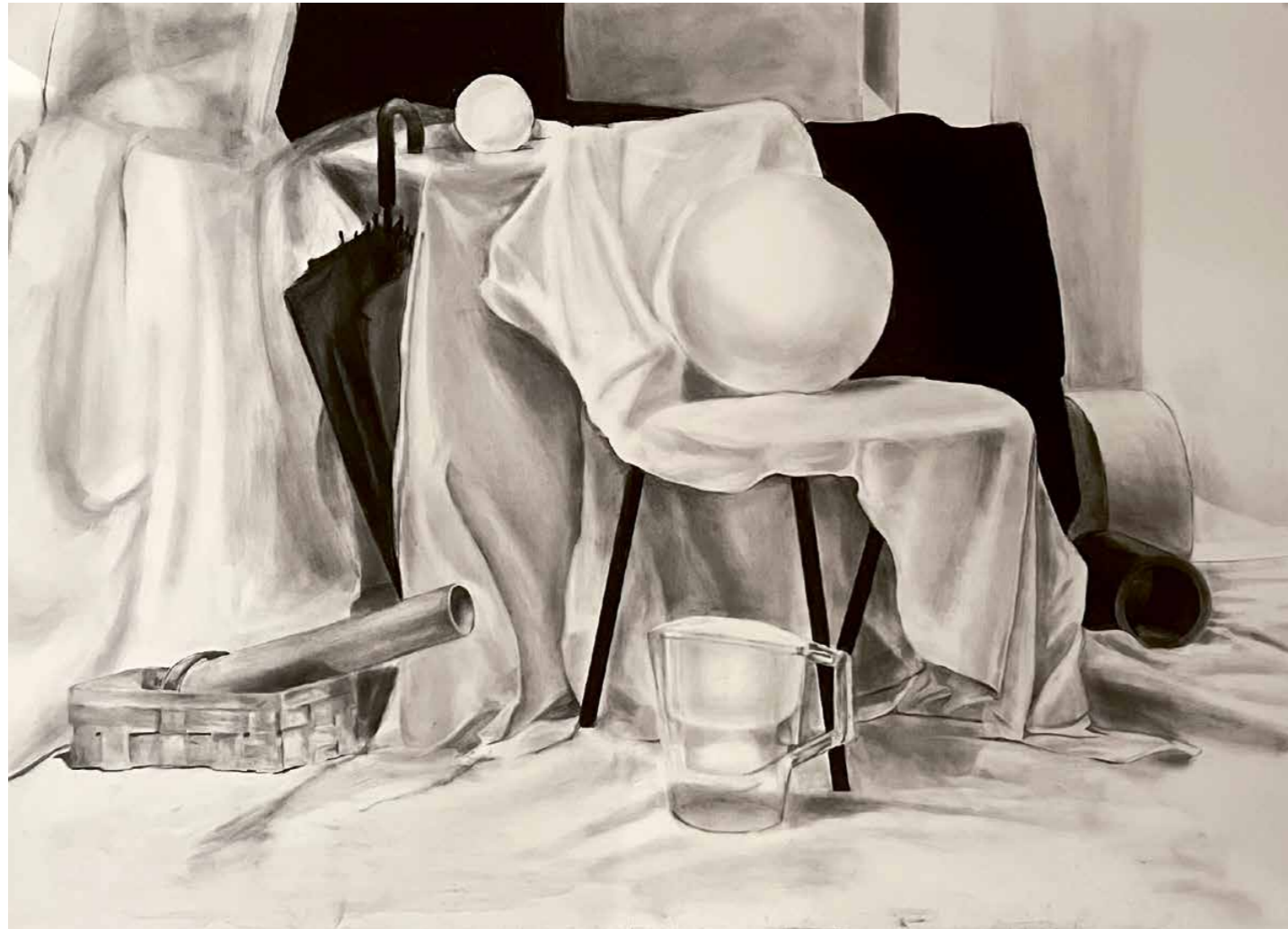


Rysunek studyjny | Observational drawing

prowadzący: | lecturer: prof. dr hab. Jacek Joostberens

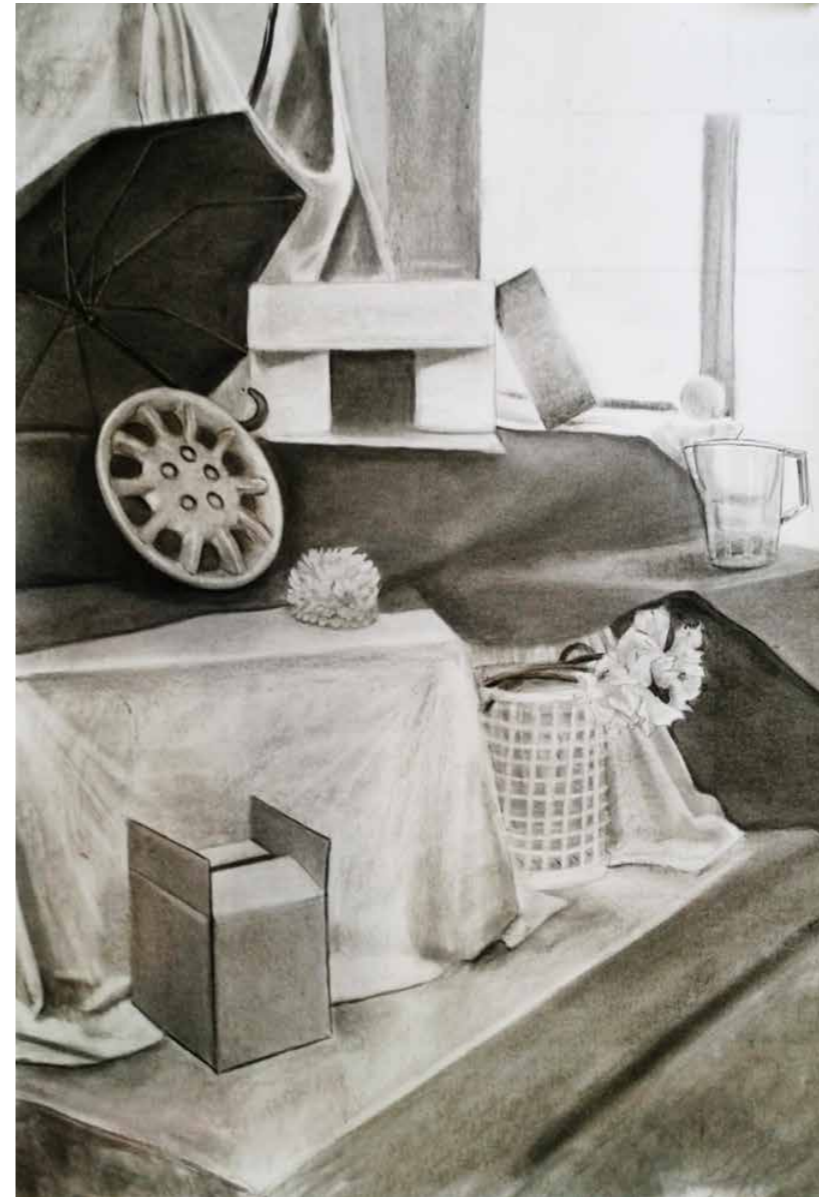
Zajęcia odbywają się w formie ćwiczeń, w ramach których studenci_uki realizują klasyczne studium postaci jako fundamentalny element kształcenia warsztatu graficznego. Program obejmuje naukę podstawowych zagadnień rysunku, takich jak proporcje, kompozycja, modelowanie formy światłocieniem oraz etapy realizacji rysunku studyjnego. Studenci_uki poznają różne techniki rysunkowe, uczą się świadomego konstruowania rysunku i budowania przestrzennej formy w oparciu o studium natury, a także rozwijają własny język wyrazu artystycznego.

Classes are conducted as practical workshops, during which students engage in classical figure studies—a fundamental element of graphic arts training. The program encompasses core drawing concepts such as proportion, composition, modeling form with light and shadow, and the stages of creating a studio drawing. Students explore various drawing techniques, learn to consciously construct drawings and build three-dimensional forms based on drawing from life, and develop their own artistic language.



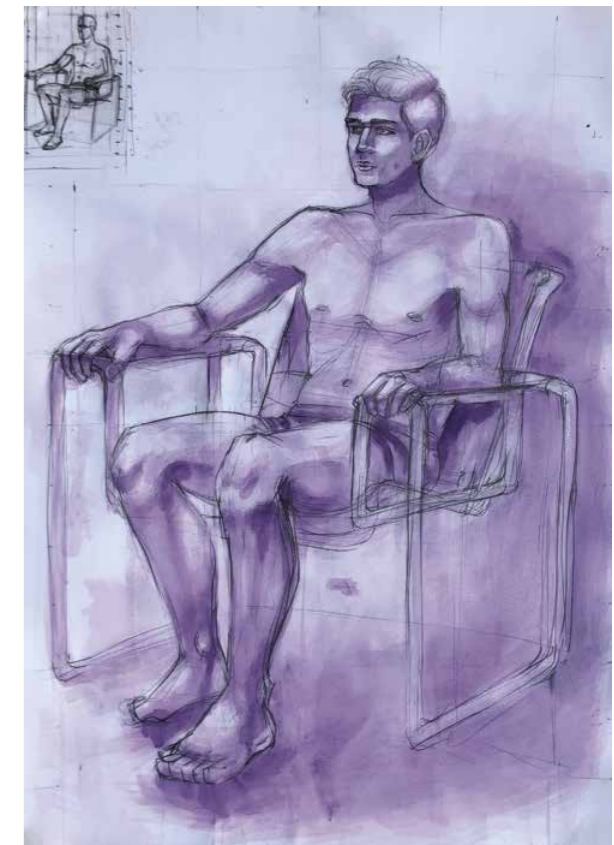
^ | Lena Korzeniowska |

Martwa natura
Still life



< | Maja Wroniszewska |

Martwa natura
Still life



| Paulina Adamczyk | >

Studium postaci
Figure study

Ilustracje do wybranego utworu literackiego Illustrations for a selected literary work

prowadząca: | lecturer: mgr Agnieszka Semaniszyn-Konat

Zadanie polegało na zaprojektowaniu zestawu spójnych wizualnie ilustracji. Prace studentów_tek opierały się zarówno na obserwacji natury, jak i na autorskim podejściu do narracji wizualnej. W efekcie powstały indywidualne interpretacje historii, opowiadań i baśni. Celem było rozwijanie umiejętności rysunkowych oraz poszukiwanie własnego języka wizualnego w opowiadaniu obrazem.

The task was to design a set of visually coherent illustrations. The resulting works explored both realistic observation of nature and a unique approach to visual narration. Students created original interpretations of various narratives, from short stories to fairy tales. The goal was to develop drawing skills and encourage students to find personal style in visual narrative.

| Barbara Uspieńska | >

Ilustracje do opowiadania dla dzieci *Perypetie Zająca Ignacego*
Illustrations for the children's story *Perypetie Zająca Ignacego* about the adventures of Ignacy the Hare



< | Ariel Krzan |

Ilustracje do opowiadania dla dzieci *Perypetie Zająca Ignacego*
Illustrations for the children's story *Perypetie Zająca Ignacego* about the adventures of Ignacy the Hare

> | Julia Wojtaszek |

Ilustracje do opowiadania dla dzieci *Perypetie Zająca Ignacego*
Illustrations for the children's story *Perypetie Zająca Ignacego* about the adventures of Ignacy the Hare



| Natalia Gudzińska | >

Ilustracje do opowiadania dla
dzieci *Perypetie Zająca Ignacego*
Illustrations for the children's story
Perypetie Zająca Ignacego about
the adventures of Ignacy the Hare



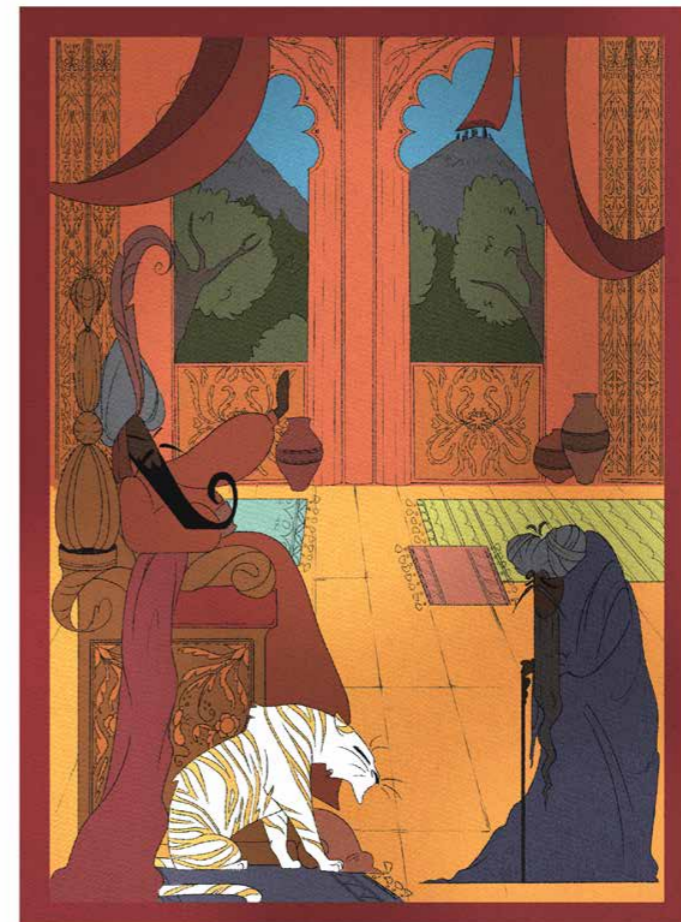
< | Andrzej Filippi Lechowski |

Ilustracja do opowiadania
Skąd się wzięły czarownice
Illustration for a story about
the origins of witches



< | Julia Niziołek |

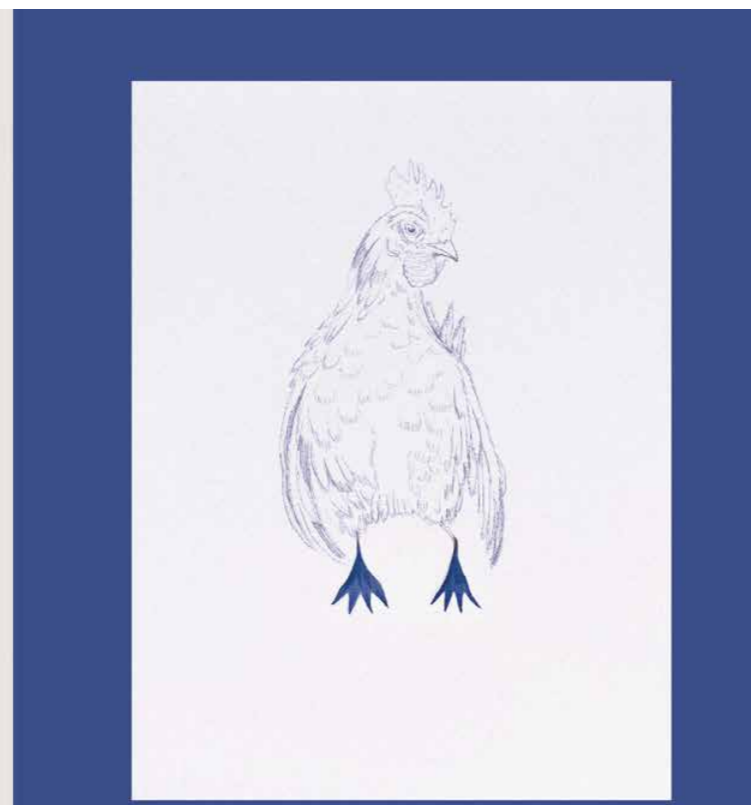
Ilustracja do baśni
Illustration for a fairy tale





^ | Kaja Zapaśnik |

Projekt książki artystycznej *Dostrzec*
Artist's book titled *Dostrzec*



^ | Rafał Fijałkowski |

Metaforyczne przedstawienie różnych momentów
i etapów w życiu. Zestaw obrazów

A metaphorical portrayal of various moments
and stages of life. A series of images

Projekt i realizacja autorskich książek na dowolny temat Design and creation of original books on a chosen theme

prowadząca: | lecturer: mgr Anna Szalwa

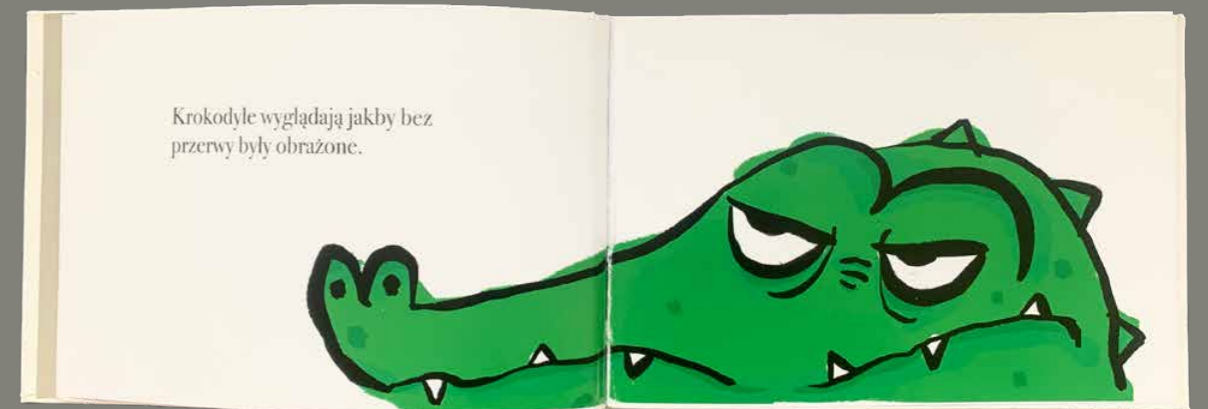
Na zajęciach z narracji wizualnej książka została potraktowana jako swobodna forma wyrazu artystycznego. W autorskich projektach studentów tek stała się medium narracyjnym, w którym ilustracja, tekst i forma tworzą fizyczny artefakt wykonany własnoręcznie w pracowni introligatorskiej. Celem było eksplorowanie możliwości książki jako przestrzeni artystycznej nieograniczonej konwencjonalnymi zasadami edytorskimi.

In the Visual Narrative course, the book was approached as a free form of artistic expression. Students created original projects using the book as a narrative medium, where illustration, text, and form create a physical artifact handcrafted in the bookbinding studio. The goal was to explore the possibilities of the book as an artistic space, unconstrained by conventional editorial rules.



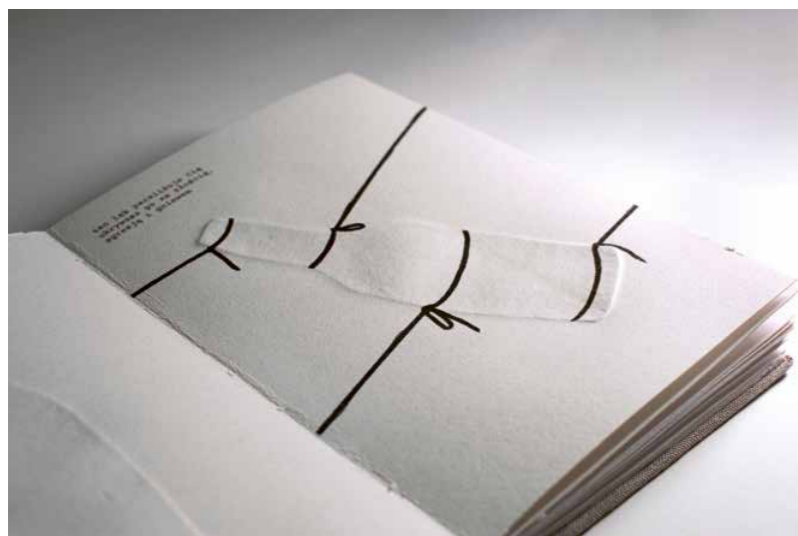
◀ | Weronika Muskrat |

Projekt introligatorski autorskiej książki dla dzieci *Paskuda*
Bookbinding design for the original children's book *Paskuda*



^ | Marija Samoshuk |

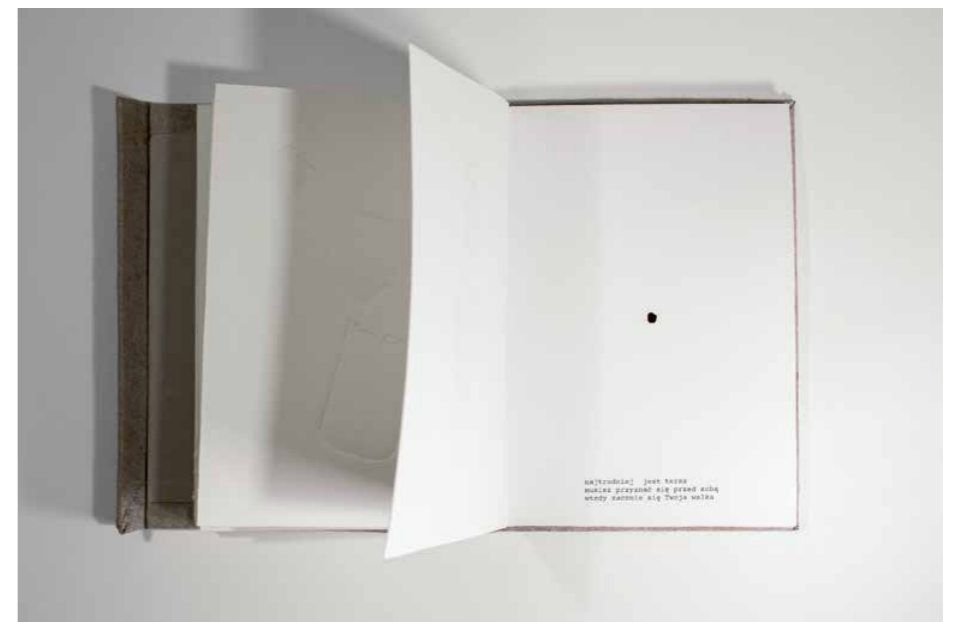
Projekt introligatorski unikatowej autorskiej książki *In between summer and winter*
Bookbinding design for an artist's book *In Between Summer and Winter*



< | Małgorzata Marzec |

Projekt intraligatorski autorskiej książki *Nalóg*

Bookbinding design for the artist's book *Nalóg*



Multimedia

Multimedia

dr Wojciech Jastrzębski

Multimedia to dziedzina łącząca różne techniki, nośniki i formy wyrazu. Obejmuje pracę z obrazem fotograficznym i budowaniem narracji poprzez światło, kompozycję i rekwizyty. Pozwala ożywiać historie i idee za pomocą filmu i animacji oraz kreować wirtualne światy za pomocą grafiki 3D. Multimedia to także zaawansowana obróbka obrazu w postprodukcji, nadająca ostateczny szlif tworzonym projektom.

Jest to nie tylko technologia, ale przede wszystkim język, za pomocą którego można opowiadać historie, wywoływać emocje i inicjować dialog – zarówno w sferze sztuki, jak i w szeroko pojętym projektowaniu.

Zróżnicowany wachlarz poznawanych mediów i technik znacząco poszerza repertuar środków wyrazu dostępnych osobom studiującym. Pozwala im wyjść poza ramy tradycyjnie rozumianej grafiki i wzbogacić swoje projekty o kolejne, multimedialne warstwy. Zdobyte umiejętności znajdują zastosowanie w różnorodnych kreacjach – od artystycznych eksperymentów, przez materiały promocyjne, po kampanie reklamowe.

Multimedia

Wojciech Jastrzębski, PhD

Multimedia is a field that combines various techniques, media, and forms of expression. It includes working with photographic images and building narratives through light, composition, and props. It allows for bringing stories and ideas to life through film and animation, as well as creating virtual worlds through 3D graphics. Multimedia also involves advanced image processing in post-production, adding the finishing touch to created projects.

It is not only a technology but above all, a language used to tell stories, evoke emotions, and initiate dialogue—both in the realm of art and in the broader field of design.

The diverse range of media and techniques explored significantly expands the repertoire of expressive means available to students. It allows them to go beyond the confines of traditional graphic design and enrich their projects with additional multimedia layers. The acquired skills are applied to a variety of creative works—from artistic experiments to promotional materials and advertising campaigns.

Multimedia

Podstawy fotografii | in the Fundamentals of Photography course

prowadzący: | lecturer: dr Karol Krukowski

Zadania realizowane w ramach zajęć z podstaw fotografii pozwalały studentom_tkom na zdobycie umiejętności tworzenia autorskiej wypowiedzi z wykorzystaniem warsztatu fotograficznego. Powstałe prace mają postać eksperymentów wynikających z doboru różnych narzędzi i technik, kompozycji, nastroju i środków stylistycznych.

Assignments completed in the Fundamentals of Photography course enabled students to acquire the skills necessary to create personal artistic statements using photographic techniques. The resulting works are experiments in composition, mood, and stylistic devices, achieved through the selection of various tools and techniques.

| Anita Krupińska | >

Fotografia
Photography



^ | Mikita Zhyhala |

Fotografia
Photography



< | Maksymilian Ganczar |

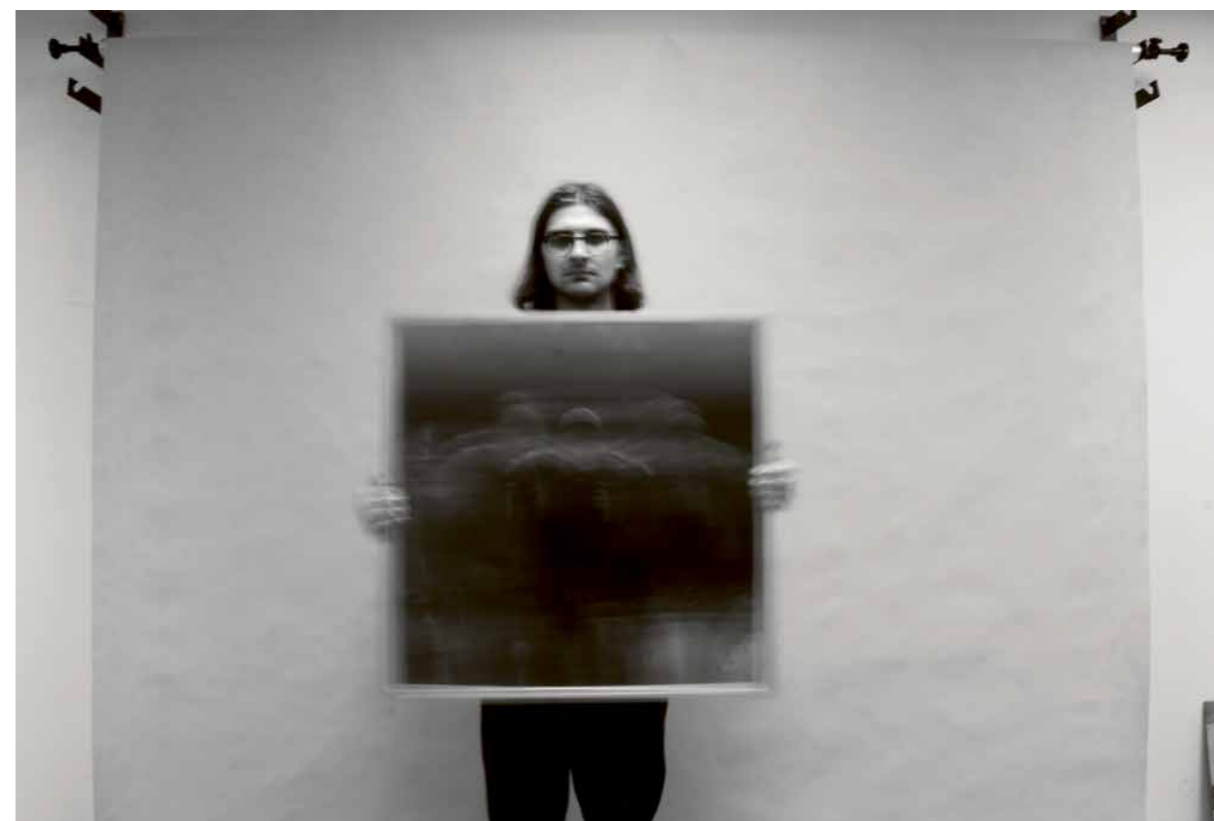
Fotografia
Photography



^ | Maksymilian Ganczar |
Fotografia
Photography



< | Nina Jędral |
Fotografia
Photography



< | Maciej Urbański |
Fotografia
Photography



^ | Natalia Gadzinowska |

Fotografia
Photography



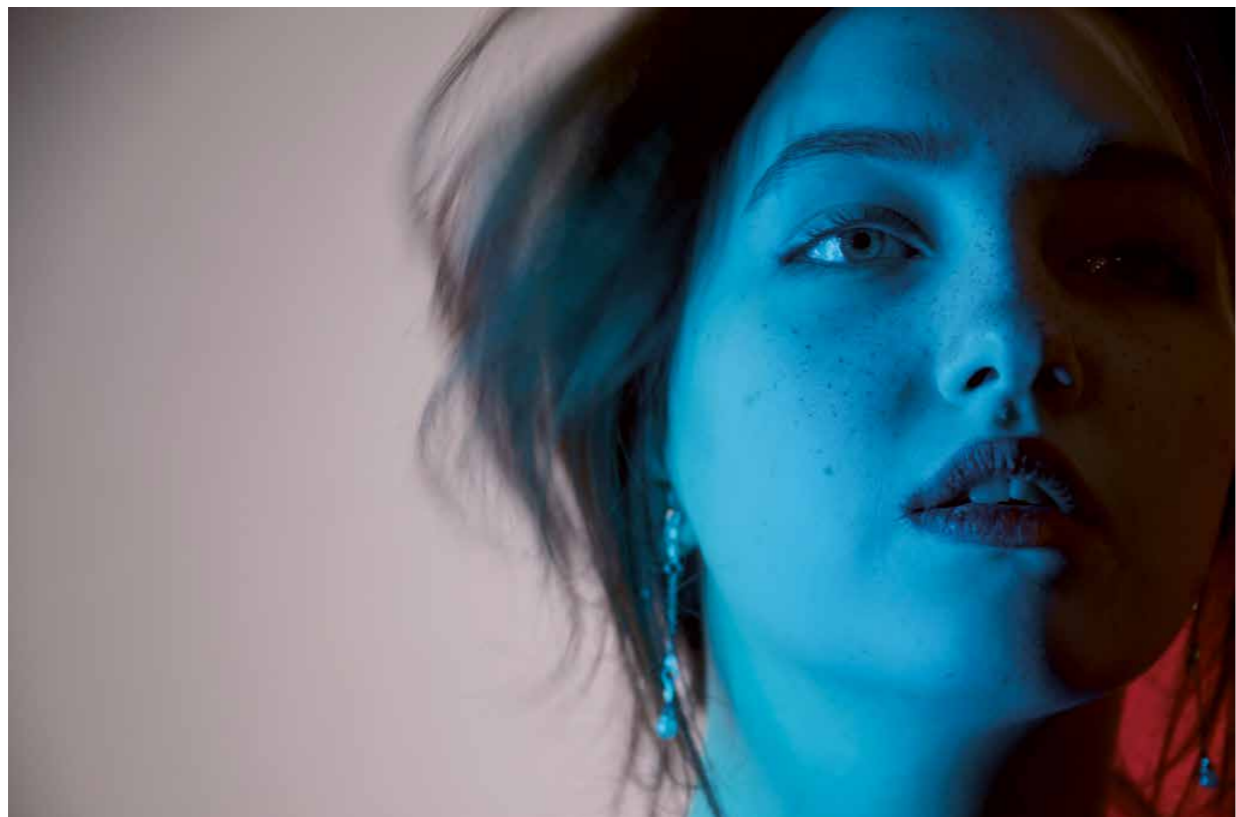
| Iga Adamczak | >

Fotografia
Photography



^ | Julia Mróz |

Fotografia
Photography



^ | **Kateryna Kubrak** |

Fotografia
Photography



< | **Lena Stachurska** |

Fotografia
Photography



^ | **Krzysztof Sokołowski** |

Fotografia
Photography



< | Gabriela Antczak |

Fotografia

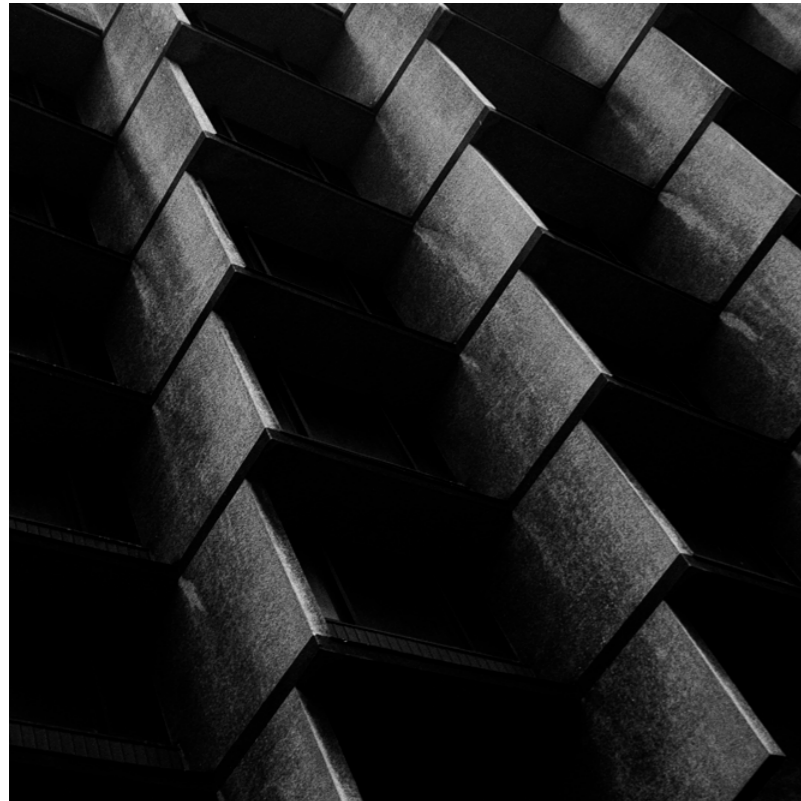
Photography

Studio fotografii | Photography studio

prowadzący: | lecturer: dr hab. Michał Jakubowicz, prof. USWPS

W ramach zajęć osoby studiujące realizowały kompleksowy projekt fotograficzny, polegający na opracowaniu koncepcji oraz wykonaniu zdjęć do albumów muzycznych. Autorskie fotografie stworzone z wykorzystaniem technik studyjnych, po obróbce i połączeniu z elementami graficznymi zostały umieszczone na projektach płyt, okładek, książeczek, koszulek i plakatów.

As part of the course, students executed a comprehensive photographic project involving the development of a concept and photography for music albums. The resulting original works, created using studio techniques, were processed and combined with graphic elements to create designs for records, covers, booklets, T-shirts, and posters.



< | Kacper Machlarz |

Fotografia do albumu muzycznego oraz projekt graficzny wydania

Photography and graphic design for a music album

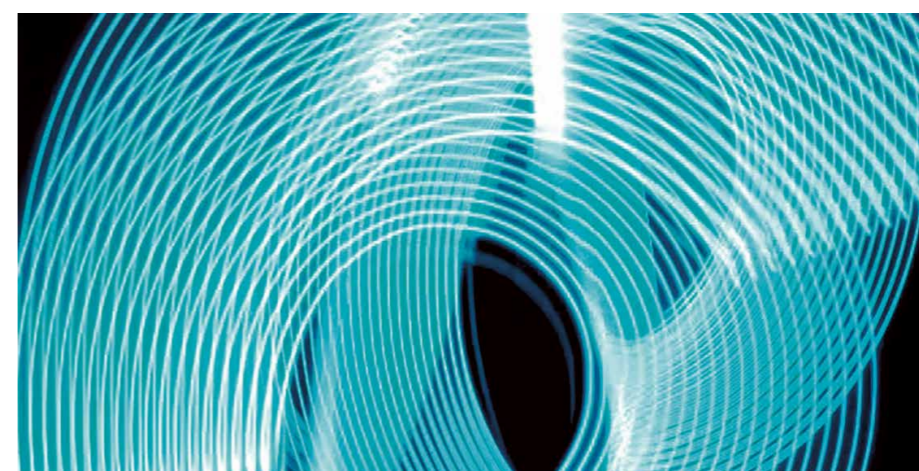


^ | Jan Garstecki, Marcelina Turek |

Fotografia do albumu muzycznego oraz projekt graficzny wydania
Photography and graphic design for a music album

▼ | Weronika Wesółowska |

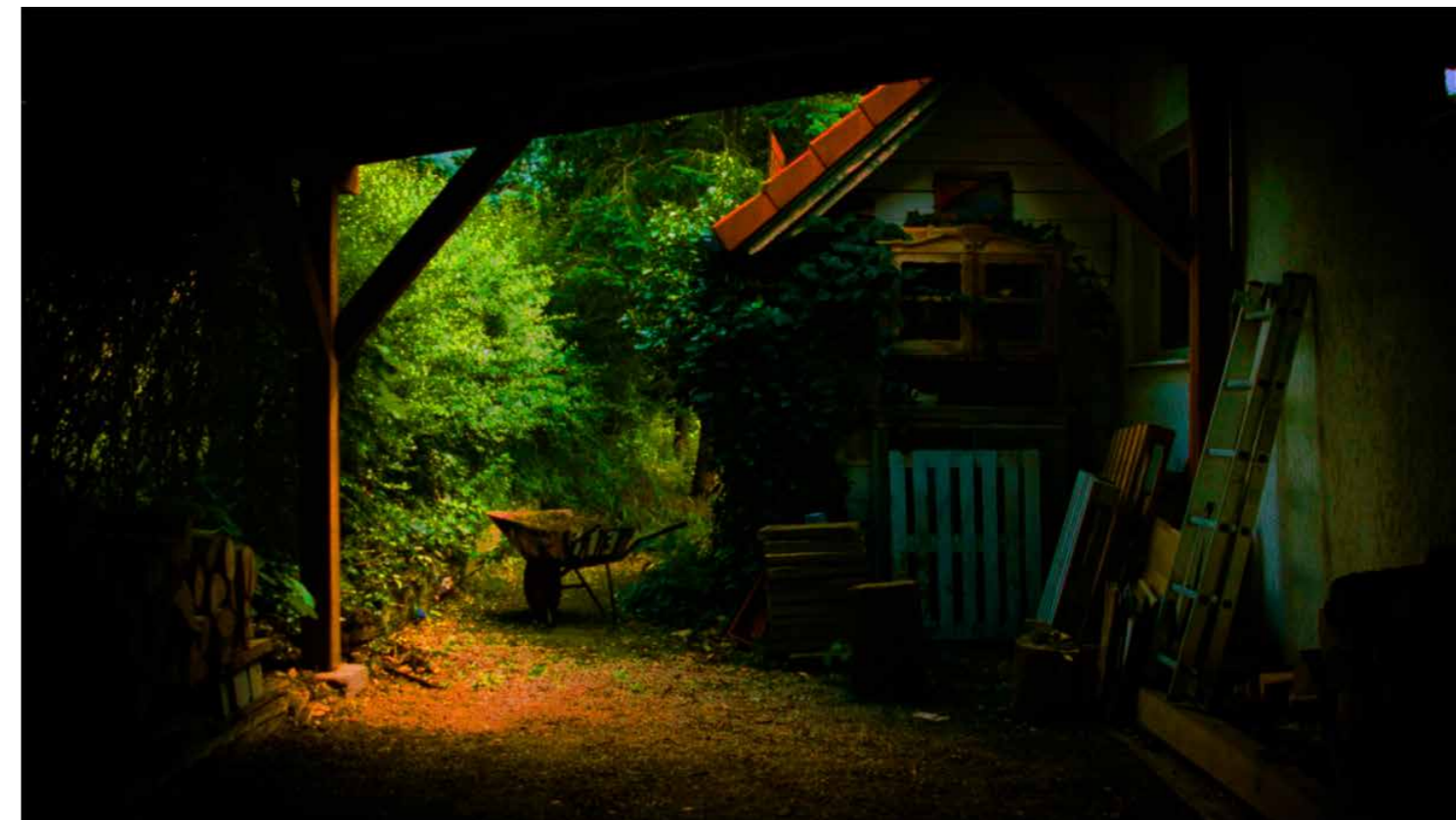
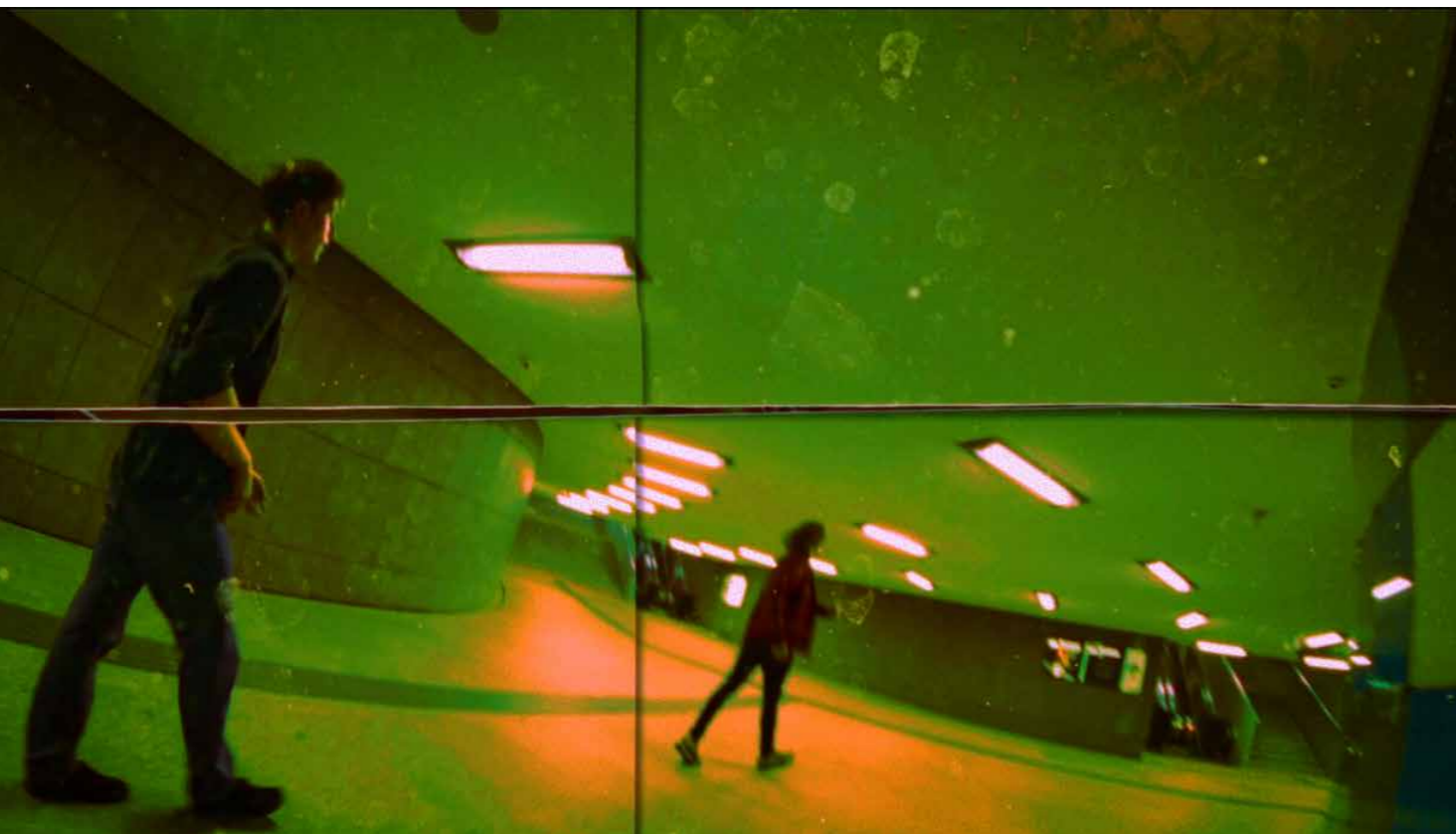
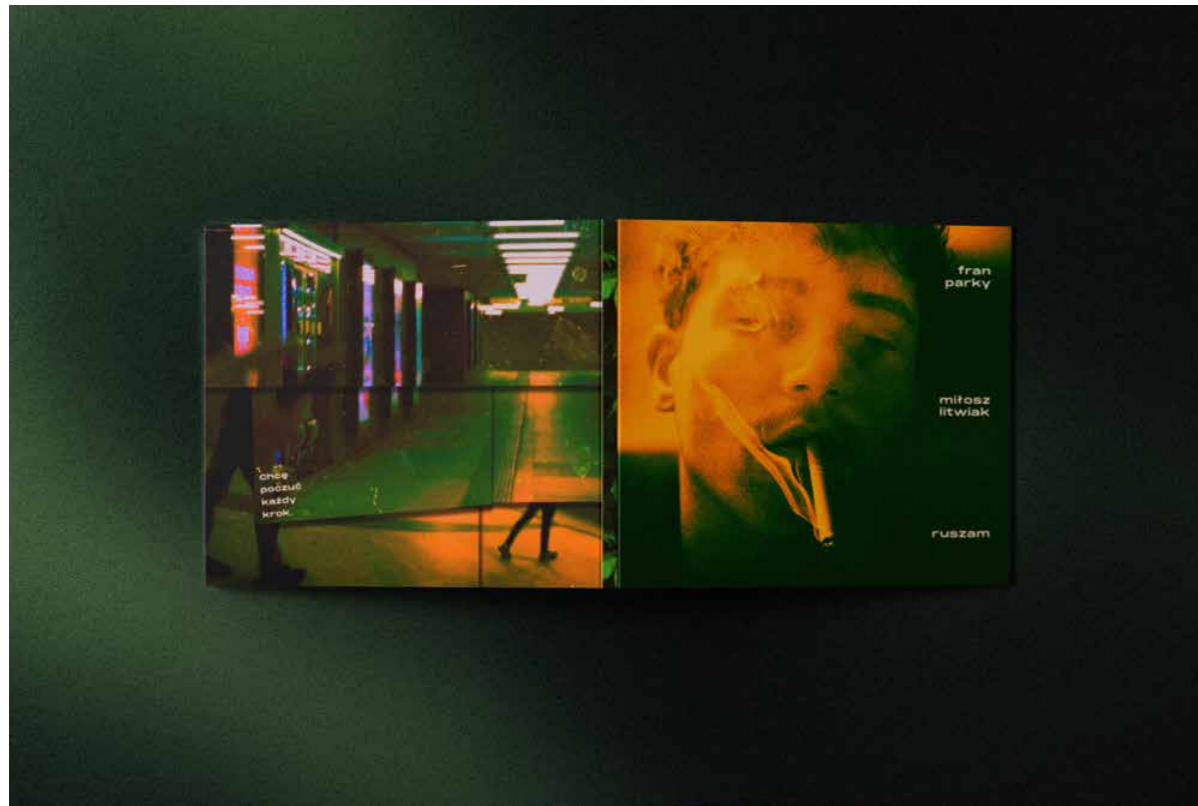
Fotografia do albumu muzycznego oraz projekt graficzny wydania
Photography and graphic design for a music album

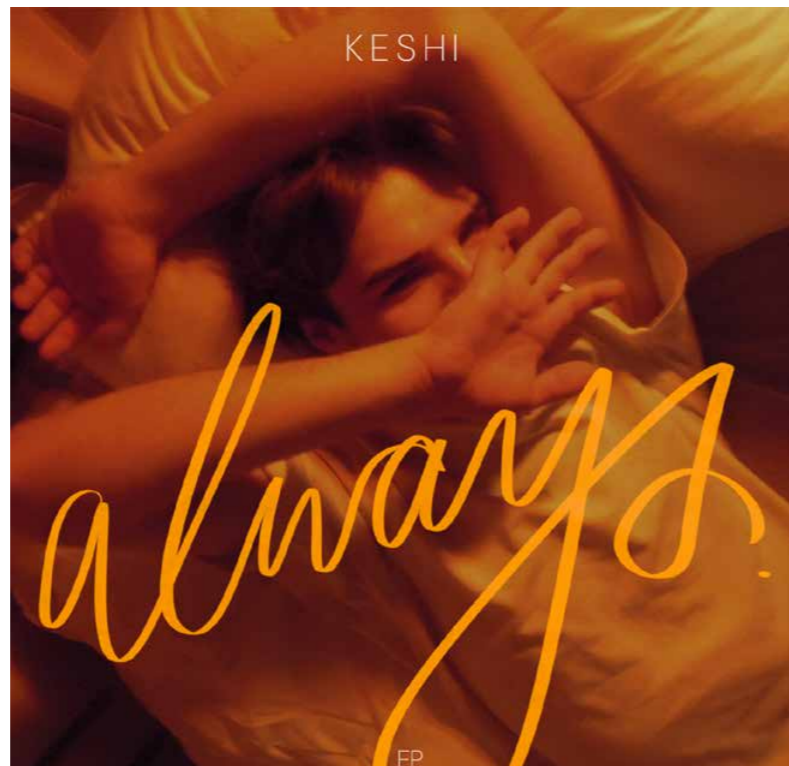
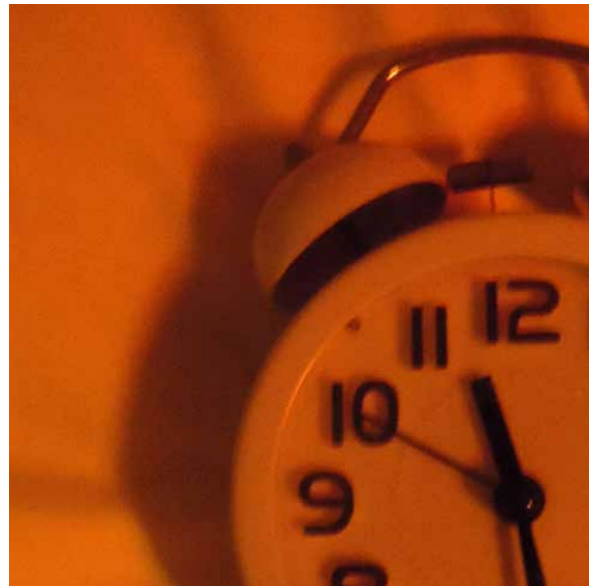


✓ | Julia Regulska |

Fotografia do albumu muzycznego oraz projekt graficzny wydania
Photography and graphic design for a music album







| Maja Kurasińska | >

Fotografia do albumu muzycznego oraz projekt graficzny wydania
Photography and graphic design for a music album



^ | Natalia Gadzinowska |

Fotografia do albumu muzycznego oraz projekt graficzny wydania
Photography and graphic design for a music album

| Katerina Popławska | >

Fotografia do albumu muzycznego oraz projekt graficzny wydania
Photography and graphic design for a music album





< | Katarzyna Szmorąg |

Fotografia do albumu muzycznego
oraz projekt graficzny wydania
Photography and graphic design for a music album

Film | Film

prowadzący: | lecturer: dr Wojciech Jastrzębski

Osoby uczestniczące w zajęciach poznawały technika-
lia warsztatu filmowego – od opracowania scenariusza
i scenopisu, przez pracę z kamerą, oświetleniem, dźwię-
kiem, po montaż i postprodukcję. W pierwszym semestrze
zrealizowały autorskie etiudy filmowe, będące dokumen-
tacją rzeczywistości za pomocą kamery. Drugi semestr
skupiał się na pracy w studio, gdzie osoby studiujące
tworzyły filmy promocyjne oraz materiały wideo na po-
trzeby kampanii społecznych.

During this course, participants explored the technicalities
of filmmaking—starting with scripts and shooting scripts,
through camera work, lighting, and sound, followed by
editing and postproduction. The first semester was dedi-
cated to creating original short films focused on docu-
menting reality. The second semester focused on studio
work, where students created promotional films and vid-
eos for social campaigns.

| Gabriela Cieślak | >

Fotografia do albumu muzycznego
oraz projekt graficzny wydania
Photography and graphic design for a music album



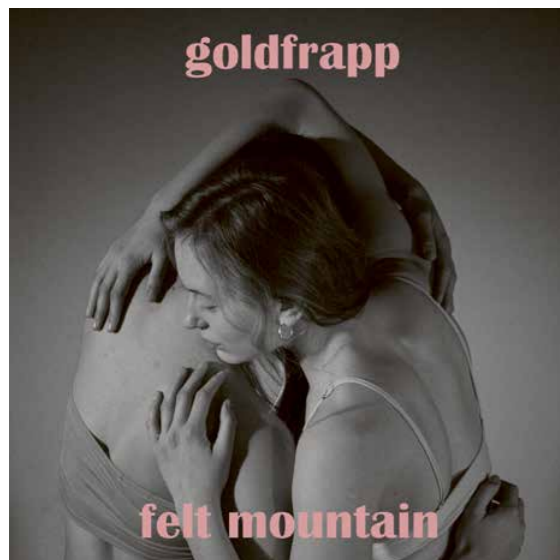
| Marcel Dul >
Mateusz Legieta
Mirella Wieczorek |

Film reklamowy
Commercial



< | Aleksandra Polańska |

Fotografia do albumu muzycznego
oraz projekt graficzny wydania
Photography and graphic design for a music album



| Igor Jadach >
Filip Fersztorowski
Mikita Zhyhala
Kacper Nowotniak |

Film reklamowy
Commercial





< | Laura Kampschoer, Julia Gwacka, Tomasz Wawrzynek |

Reklama społeczna
Social advertisement



< | Aleksandra Tobiasz, Marta Olszewska, Natalia Gudzińska
Pola Pawlak, Wiktoria Kowalczyk |

Reportaż
Documentary short



< | Vitaliy Bilyi |

Film reklamowy
Commercial



| Aleksandra Szamreta | >

Film reklamowy
Commercial



Grafika 3D | 3D graphics

prowadzący: | lecturer: dr Wojciech Jastrzębski

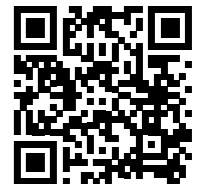
Podczas zajęć studenci_tki przechodzą przez cały proces związany z tworzeniem grafiki trójwymiarowej: modelowanie, teksturowanie, pracę z obrazem referencyjnym, oświetlanie, animację i renderowanie. Wykształcone umiejętności pozwalają na opracowanie autorskiej sceny 3D, odwzorowującej realne lub fikcyjne obiekty i otoczenia, zarówno w formie statycznej, jak i dynamicznej.

During the course, students complete the entire 3D production pipeline, including modeling, texturing, working with reference images, lighting, animation, and rendering. The skills they develop enable them to create original 3D scenes depicting real or fictional objects and environments in both static and dynamic forms.



< | Igor Jadach |

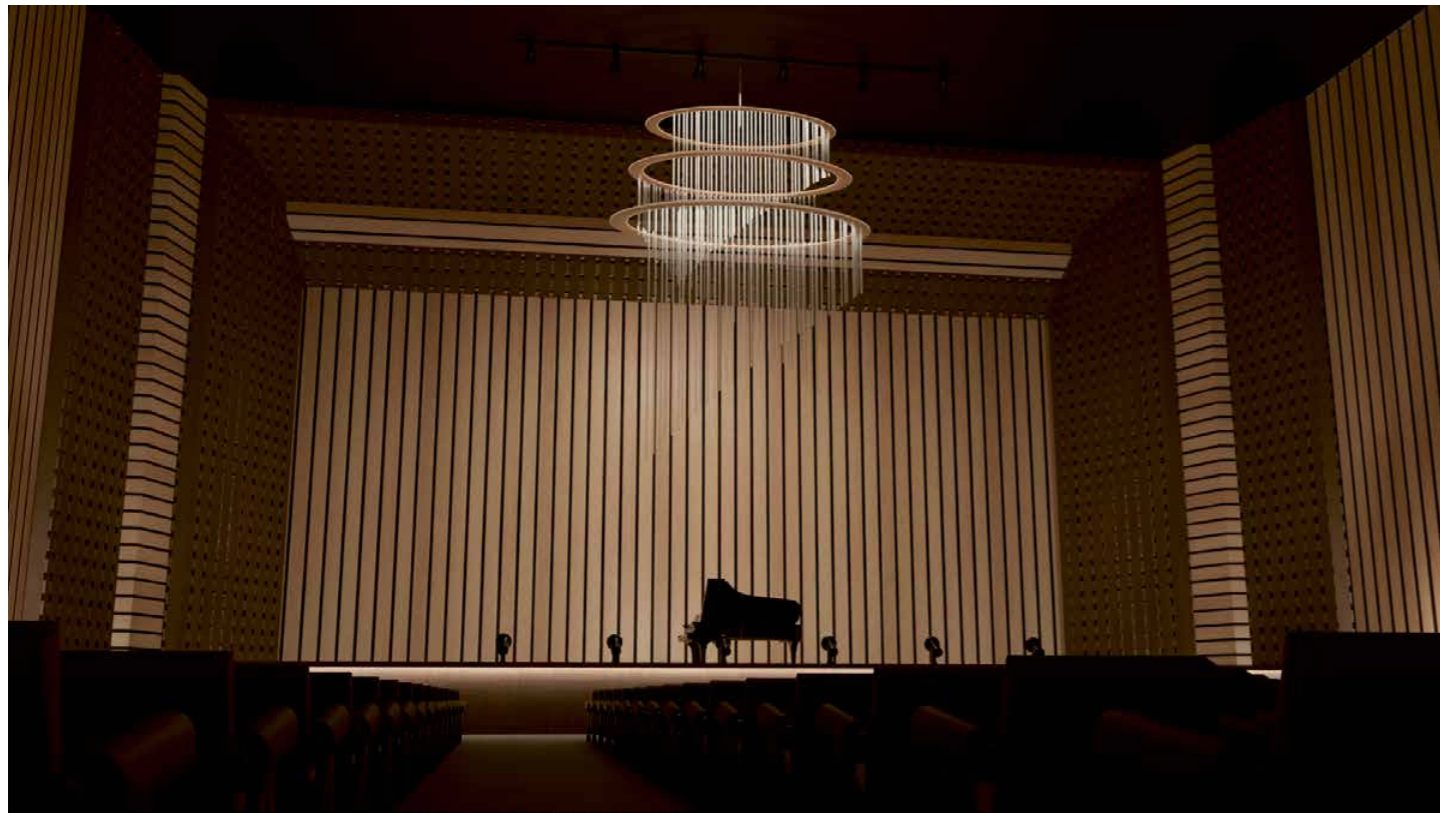
Grafika 3D
3D graphics



< | Mikita Zhyhala |

Grafika 3D
3D graphics





^ | Pola Pawlak |

Grafika 3D
3D graphics



^ | Aleksandra Matczuk |

Grafika 3D
3D graphics

| Adrian Lamberski | >

Grafika 3D
3D graphics



v | Jan Droń |

Grafika 3D
3D graphics



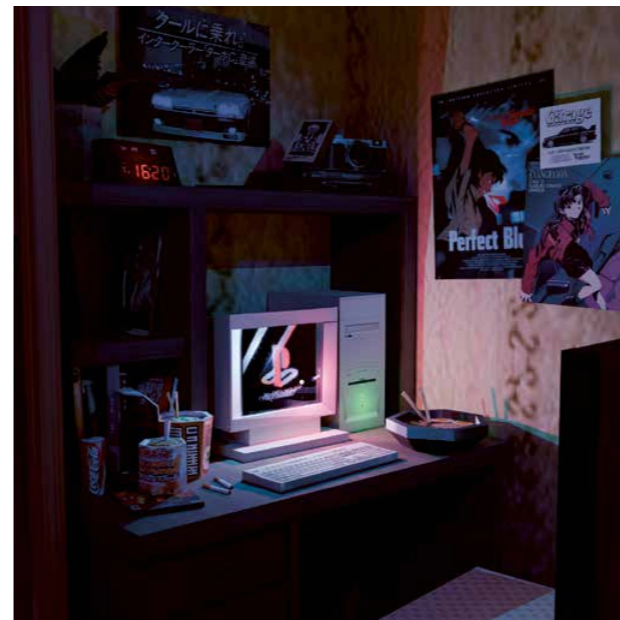
< | Dominik Pietrańczyk |

Grafika 3D
3D graphics



< | Mikita Zhyhala |

Grafika 3D
3D graphics



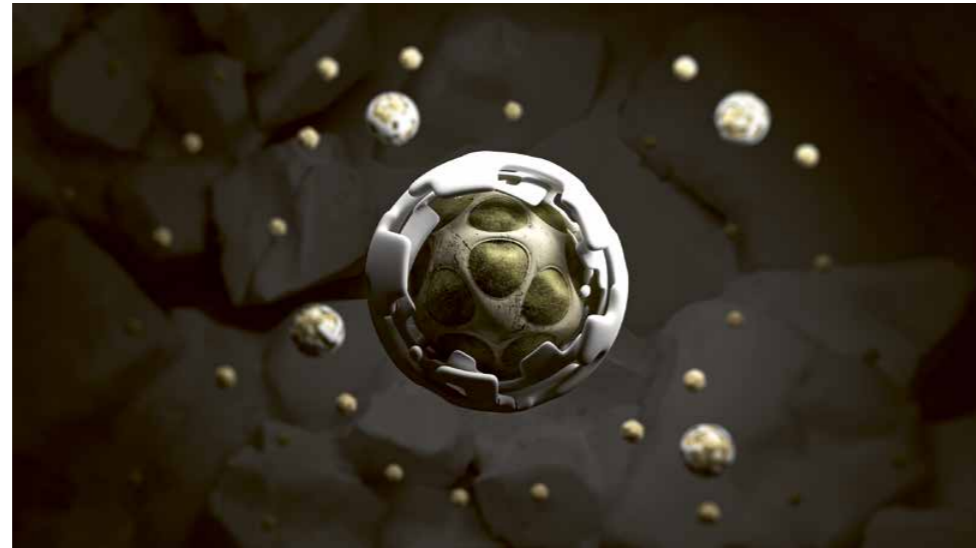
^ | Sofia Sudakova |

Grafika 3D
3D graphics



^ | Vitaliy Bilyi |

Grafika 3D
3D graphics



^ | Kamil Dobrzyński |

Grafika 3D
3D graphics



^ | Katarzyna Kobiór |

Grafika 3D
3D graphics

Postprodukcja | Postproduction

prowadząca: | lecturer: mgr Anna Gondek-Grodkiewicz

Zajęcia koncentrują się na rozwijaniu kreatywnych umiejętności w tworzeniu unikalnych prac wizualnych. Osoby studiujące uczą się profesjonalnej obróbki zdjęć, od wywoływania plików RAW, przez zaawansowaną korektę i retusz, po twórcze wykorzystanie narzędzi postprodukcyjnych do kreowania fotomontaży i cyfrowych kompozycji.

The classes focus on developing creative skills necessary for creating unique visual works. Students learn professional photo editing—from developing RAW files, through advanced color correction and retouching, to the imaginative use of postproduction tools to create photomontages and digital compositions.

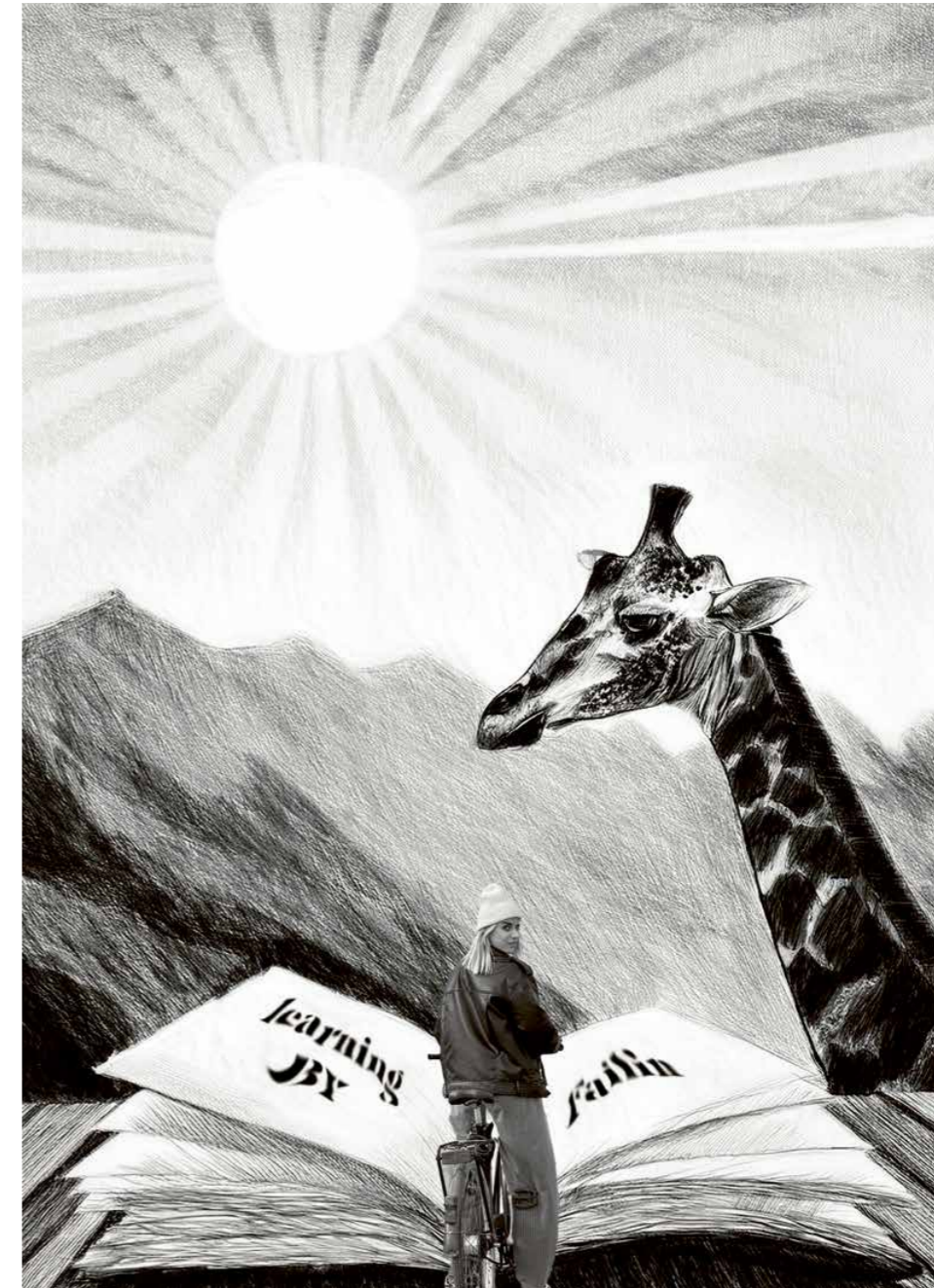


^ | Julia Piasek |

Storyboard do filmu Rozlew
Storyboard for the film Rozlew

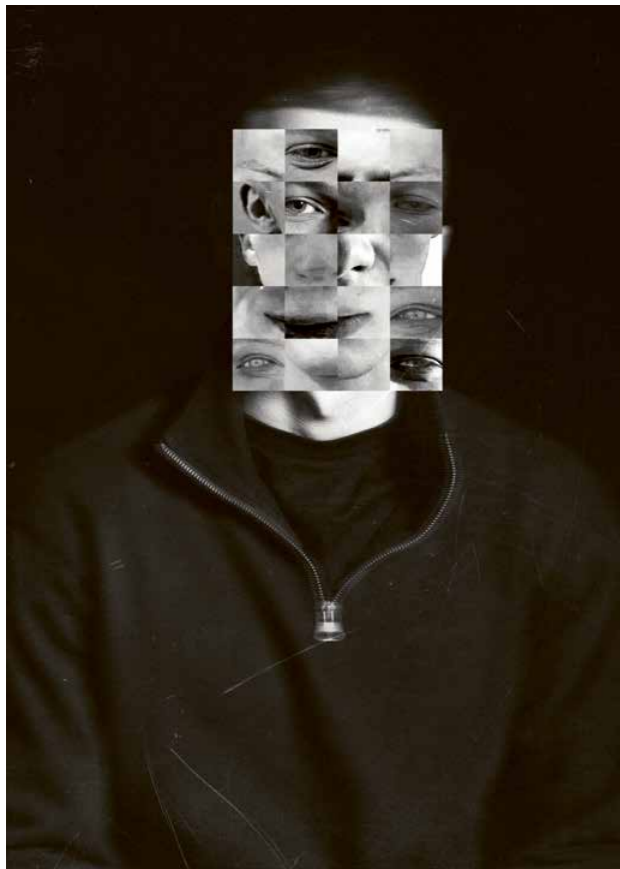
| Tymon Brzyk | >

Storyboard do
filmu fantasy
Storyboard for
a fantasy film



^ | Monika Karczmarczuk |

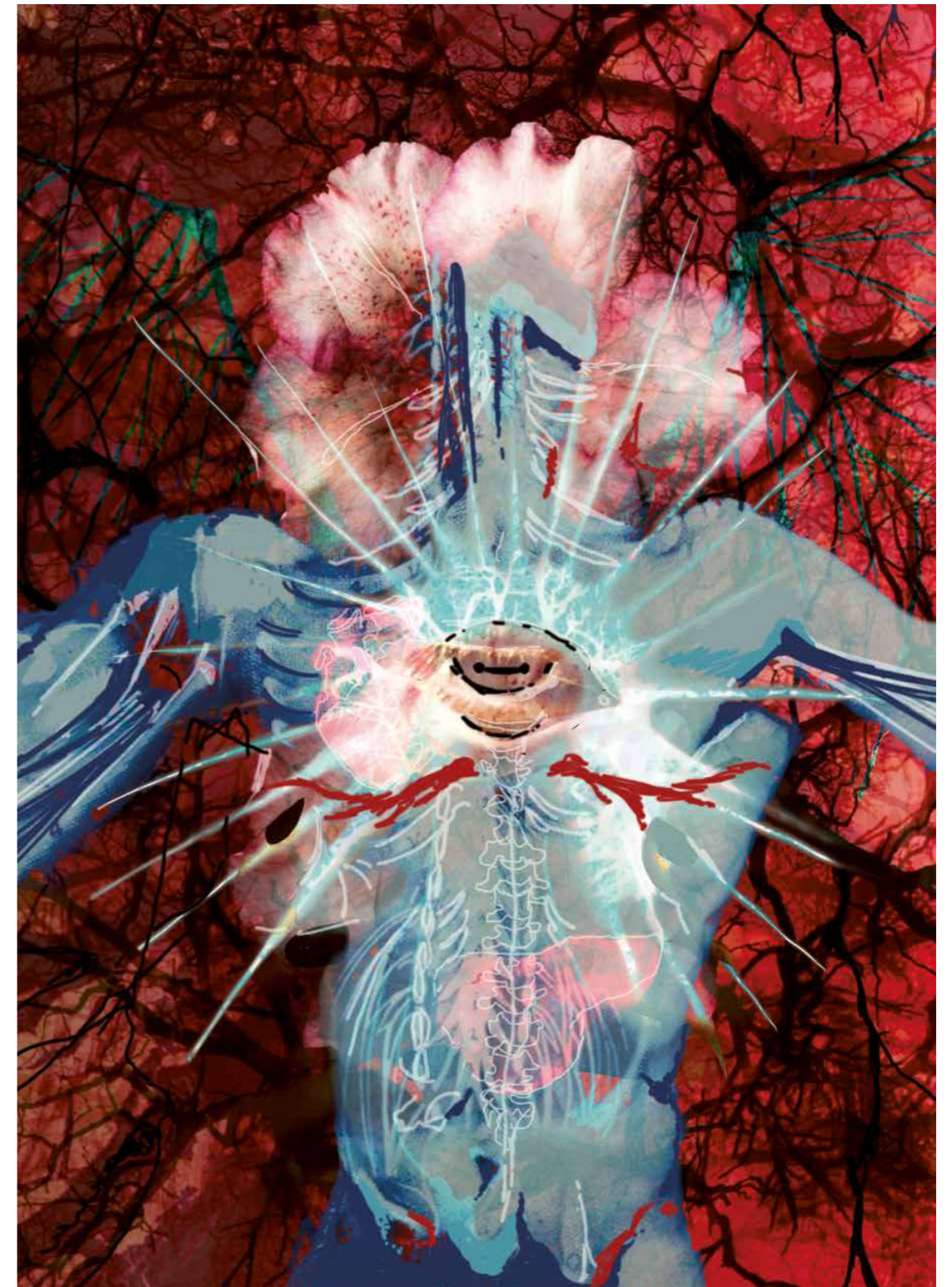
Moja Tożsamość! Moje JA!
My Identity! My SELF!



< | Maksym Gumeniuk |
Moja Tożsamość! Moje JA!
My Identity! My SELF!



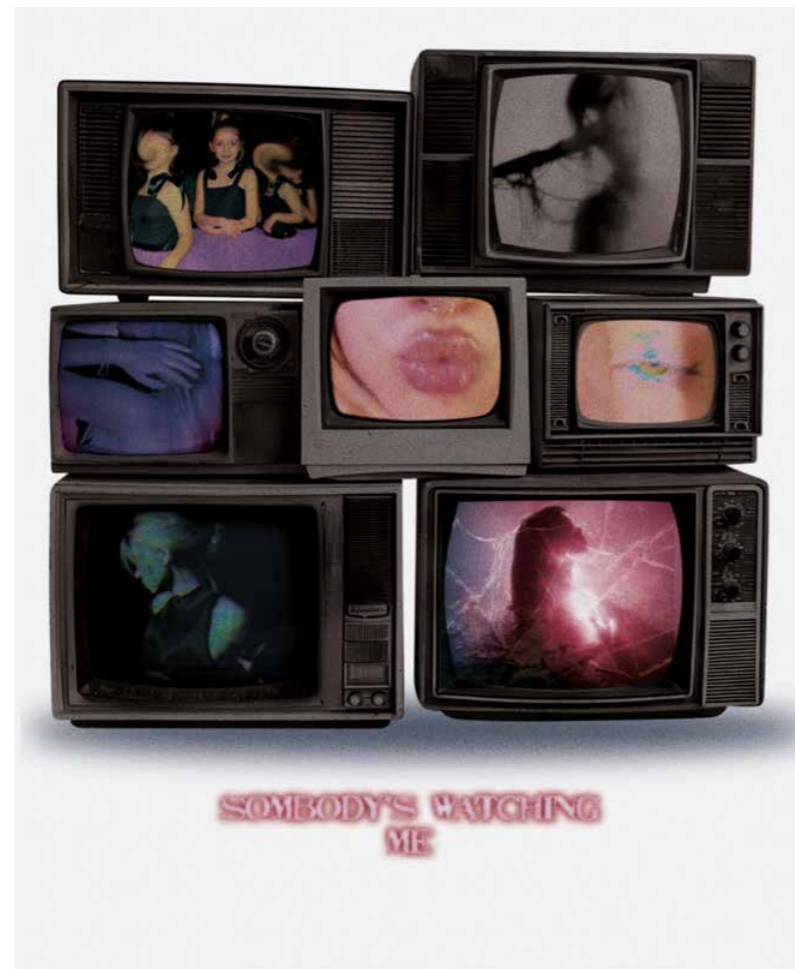
| Kinga Piątkowska | >
Moja Tożsamość! Moje JA!
My Identity! My SELF!



^ | Aleksandra Głowacka |
Moja Tożsamość! Moje JA!
My Identity! My SELF!

| Julia Niziolek | >

Moja Tożsamość! Moje JA!
My Identity! My SELF!

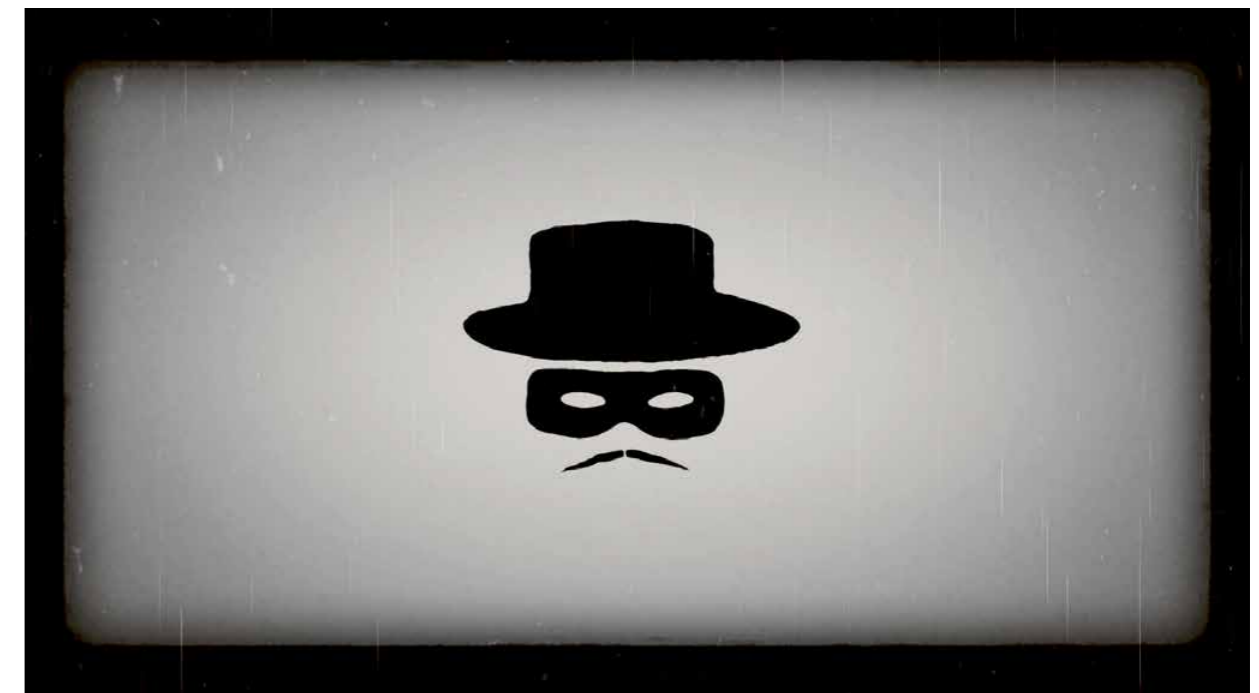


Animacja. Explainer video | Animation. Explainer video

prowadzący: | lecturer: dr Marcin Wysocki

Explainer video znajduje zastosowanie w wyjaśnianiu sposobu działania produktów i usług, przedstawianiu zagadnień społecznych oraz w celach edukacyjnych, np. przy popularyzacji wiedzy. W ramach procesu twórczego osoby studiujące przechodzą przez następujące etapy: opracowanie koncepcji animacji, tworzenie storyboardu, dobór techniki i stylu animacji oraz wykonanie finalnego dzieła.

Explainer videos are used to clarify the functionality of products and services, present social issues, and serve educational purposes, such as popularizing knowledge. As part of the creative process, students move through the following stages: developing the animation concept, creating a storyboard, selecting the animation technique and style, and executing the final work.



^ | Marta Zysk, Maciej Urbański, Nina Jędral |

5 sposobow na wąsa. Animacja
5 sposobów na wąsa. Animation

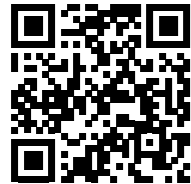


< | Aleksandra Bień |

Moja Tożsamość! Moje JA!
My Identity! My SELF!

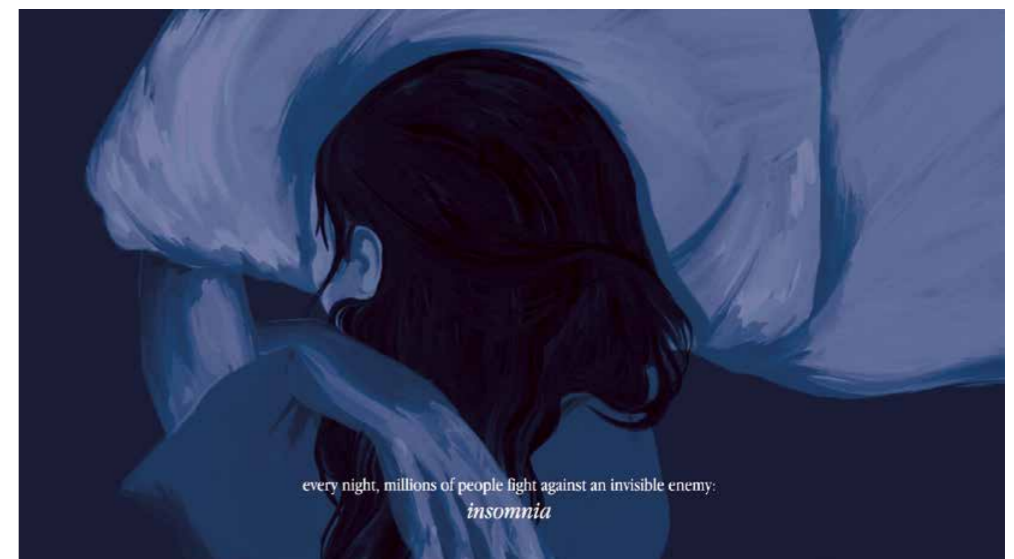
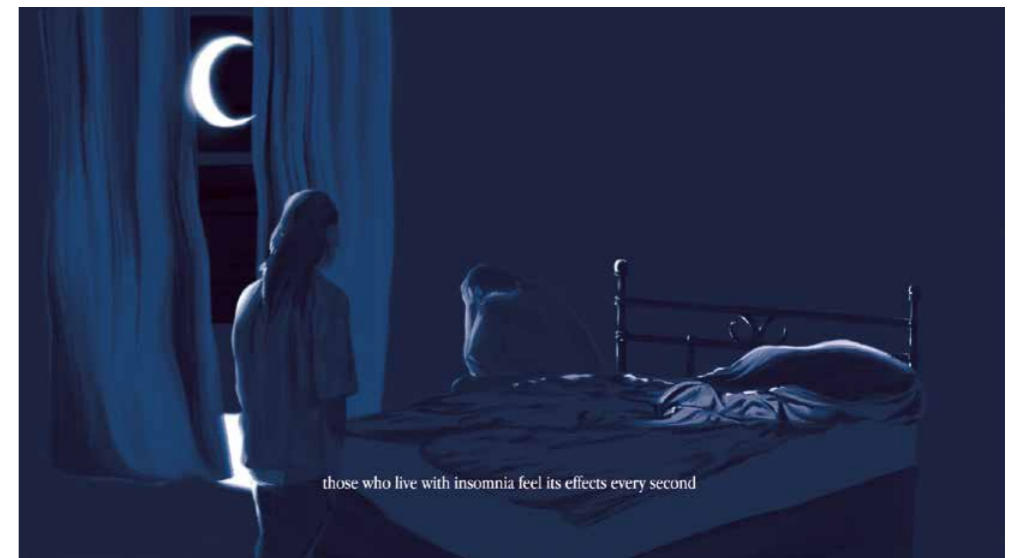
| Zuzanna Garbińska | >

Doomscrolling. Animacja
Doomscrolling. Animation



| Bárbara Serrano (Erasmus) | >

INSOMNIA. Animacja
INSOMNIA. Animation



Projektowanie produktu cyfrowego

Digital product design

Projektowanie produktu cyfrowego

mgr Martyna Mrozek

Digital product design to dziś coś znacznie więcej niż estetyczne interfejsy – to sposób myślenia i działania, który łączy technologię, odpowiedzialność społeczną i troskę o człowieka oraz środowisko. W ramach projektowania produktu cyfrowego studenci_uki uczą się pracy w duchu *humanity-centred design* – podejściu, które uwzględnia złożoność rzeczywistych potrzeb ludzi i szerokiego kontekstu, w jakim działają projektowane rozwiązania.

Tworzymy przestrzeń, w której rozwijamy nie tylko warsztat projektowy, ale też krytyczne myślenie, świadomość etyczną oraz umiejętność współtworzenia i partycypacji – z innymi ludźmi, dla nich i razem z nimi. Przechodzimy przez wszystkie etapy procesu projektowego: od badań jakościowych, przez definiowanie wyzwań projektowych, tworzenie MVP i makiet, aż po testy użyteczności. Pracujemy na realnych problemach, testując nie tylko same rozwiązania, ale również ich sens.

Digital product design

Martyna Mrozek, MA

Today, digital product design is much more than just aesthetic interfaces—it is a way of thinking and acting that combines technology with social concern for people and the environment. Our students learn to work in the spirit of *humanity-centered design*—an approach that takes into account the complexity of real human needs and the broad context in which the designed solutions operate.

We create a space where we develop not only design skills, but also critical thinking, ethical awareness, and the ability to co-create and engage—with people, for people, and alongside them. We move through all stages of the design process: from qualitative research and defining design challenges to creating MVPs, mockups, and conducting usability testing. We work on real-world problems, testing not only the solutions themselves, but also their validity.

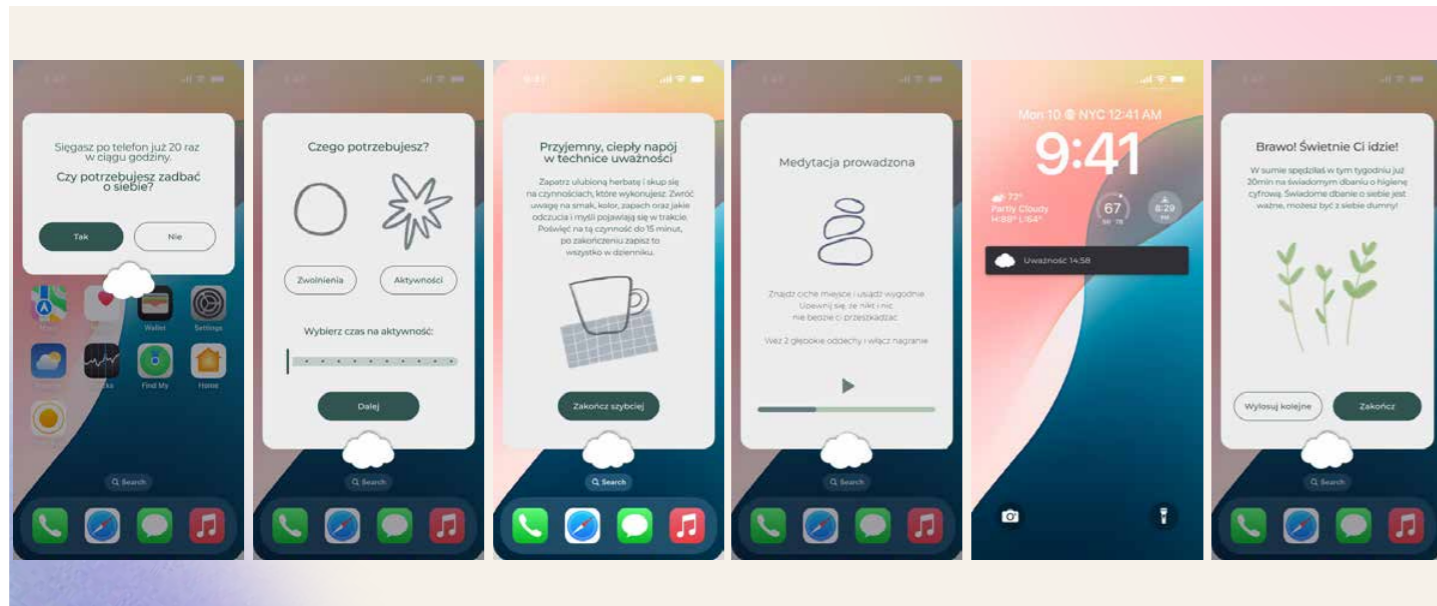
Projekt MVP odpowiedzialnego społecznie produktu cyfrowego

MVP design of a socially responsible digital product

prowadząca_cy | lecturers: mgr Martyna Mrozek, mgr Tomasz Szeligowski

W ramach zadania osoby studiujące przeszły przez pełen proces projektowania produktu cyfrowego – od badań użytkowników, przez formułowanie kluczowych wniosków badawczych i definiowanie potrzeb, aż po prototypowanie interfejsów technologicznych oraz testy ich użyteczności. Kluczowe było tu podejście iteracyjne, oparte na empatii, współpracy i realnym wpływie. Istotną była nie tylko użyteczność produktu (weryfikowana m.in. poprzez heurystyki Nielsena), ale również jego dostępność cyfrowa, aspekt ekologiczny oraz długofalowy sens proponowanych rozwiązań.

As part of the assignment, students completed the full digital product design process—from user research, through formulating key conclusions and defining needs, to prototyping interfaces and conducting usability tests. The project emphasized an iterative approach rooted in empathy, collaboration, and real-world impact. Product usability (verified using Nielsen’s heuristics) was essential, as were digital accessibility, ecology, and the long-term viability of the proposed solutions.



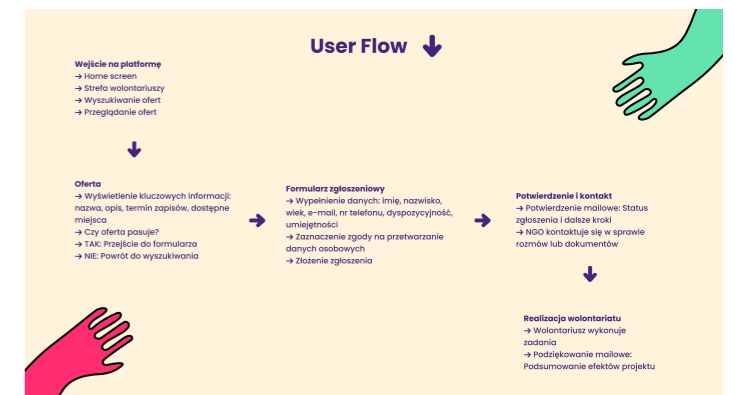
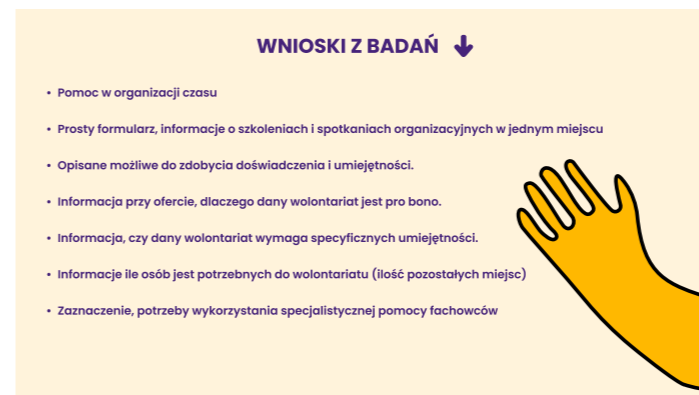
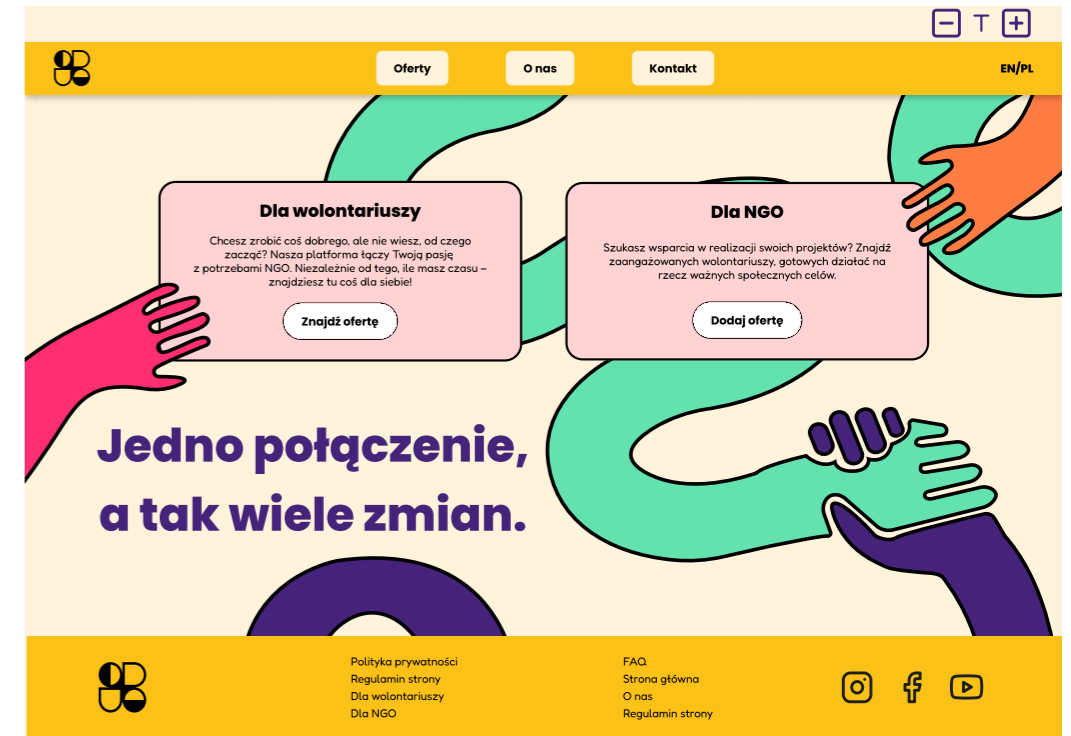
^ | Izabela Droń, Alina Ostrowska, Klaudia Trojanowska |

Projekt aplikacji monitorującej dzienny czas spędzony przed telefonem oraz liczbę odblokowań ekranu
An app designed to monitor daily screen time and the number of screen unlocks



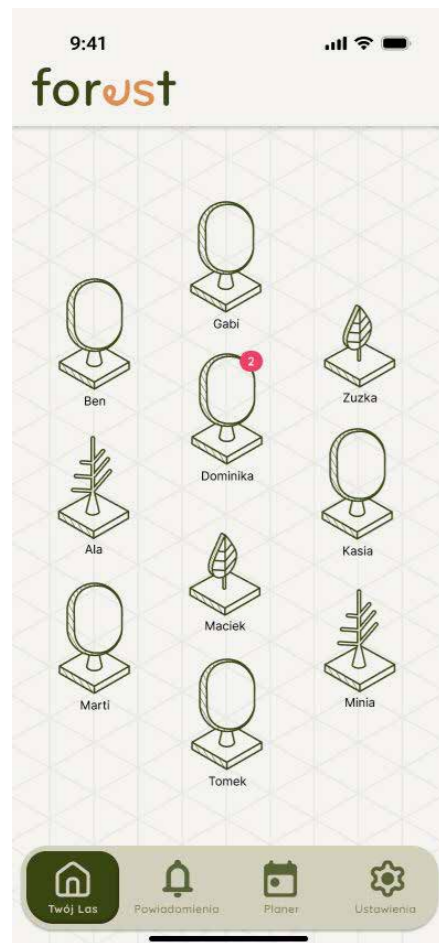
^ | Pola Pawlak, Julia Pietryka, Aleksandra Tobiasz |

Projekt aplikacji mobilnej i desktopowej ułatwiającej dopasowanie wolontariuszy do organizacji i charakteru pracy
A mobile and desktop app designed to facilitate matching volunteers with organizations and types of work



▼ | Weronika Kaszub, Monika Sawińska, Kinga Rewa |

Forest. Projekt aplikacji ułatwiającej nawiązywanie relacji międzyludzkich
Forest. An app designed to facilitate building interpersonal relationships



Mobile design & UX design | Mobile design & UX design

prowadząca_cy | lecturers: mgr Martyna Mrozek, mgr Tomasz Szeligowski

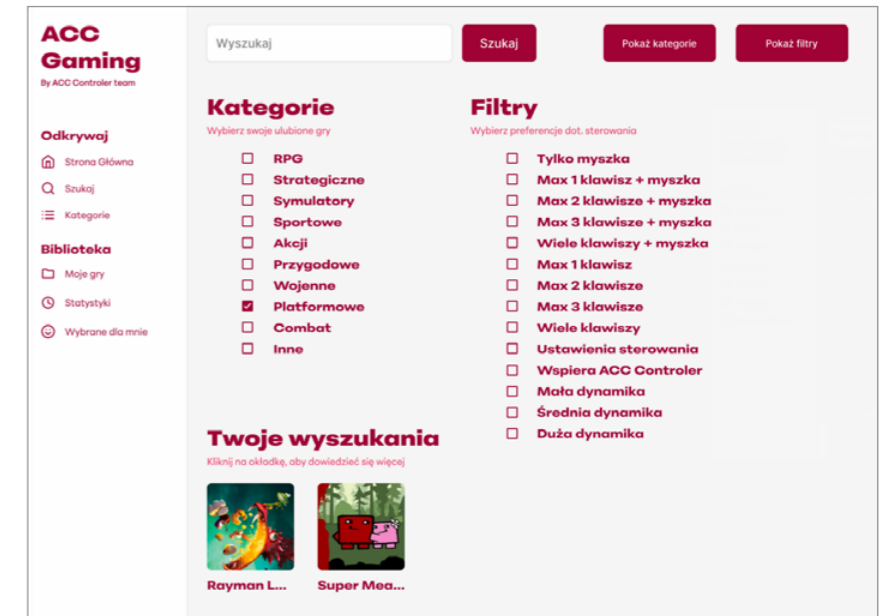
Duży nacisk położono tu na projektowanie responsywnych i adaptacyjnych interfejsów, dostosowanych do różnych urządzeń, kontekstów użycia i oczekiwań użytkowników. Osoby pracujące nad projektami mierzyły się z wyzwaniami projektowania systemów działających zarówno na interfejsach desktopowych, jak i urządzeniach mobilnych, a także z projektowaniem interfejsów hybrydowych. Kluczowe było myślenie o elastyczności rozwiązań – zarówno pod kątem technologicznym, jak i wizualnym – przy jednoczesnym zachowaniu spójności doświadczenia użytkownika. Uwzględniano skalowanie treści, dostępność komponentów oraz intuicyjną nawigację w różnych środowiskach.

In this project, significant emphasis was placed on designing responsive and adaptive interfaces tailored to various devices, contexts of use, and user expectations. Students faced the challenge of developing systems that work on desktop and mobile platforms, as well as designing hybrid interfaces. A key priority was the flexibility of technological and visual solutions maintaining a consistent user experience. Content scalability, component accessibility, and intuitive navigation across diverse environments were all taken into account.

| Hubert Baranowski, Wiktoria Przybecka | >

Accessible Controller. Projekt aplikacji umożliwiającej osobom z zanikami mięśni granie w gry komputerowe

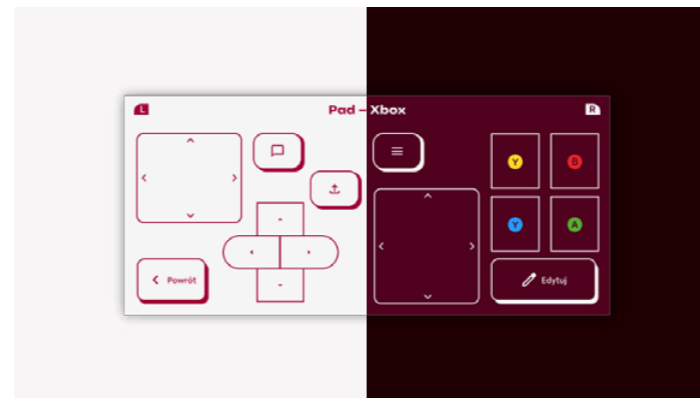
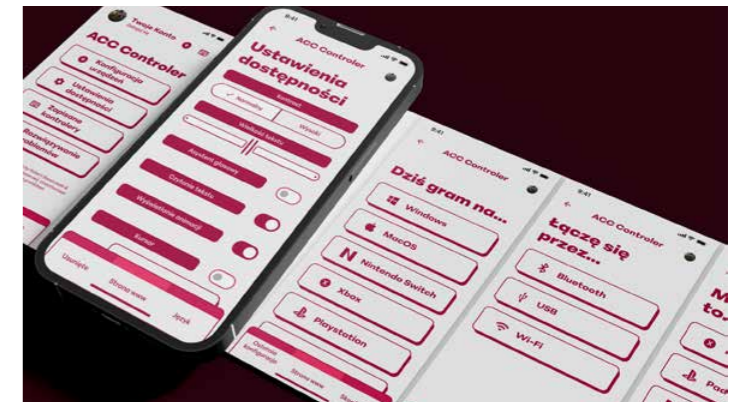
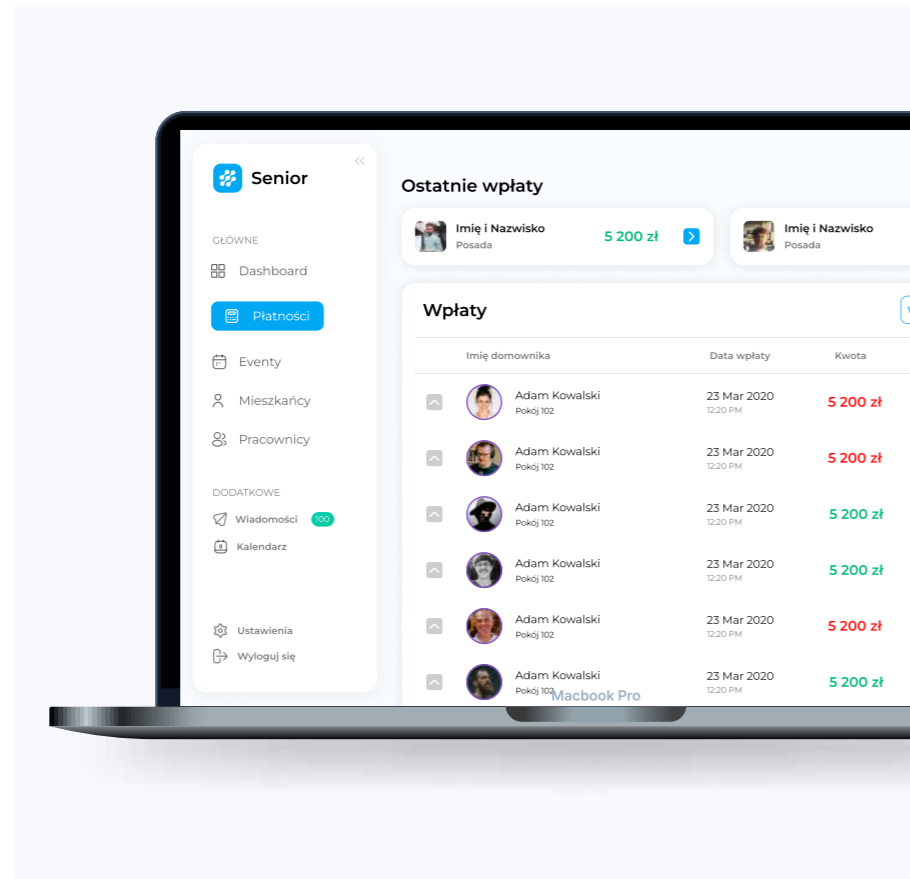
Accessible Controller. An app enabling people with muscular atrophy to play computer games



| Kornelia Bekasiak | >

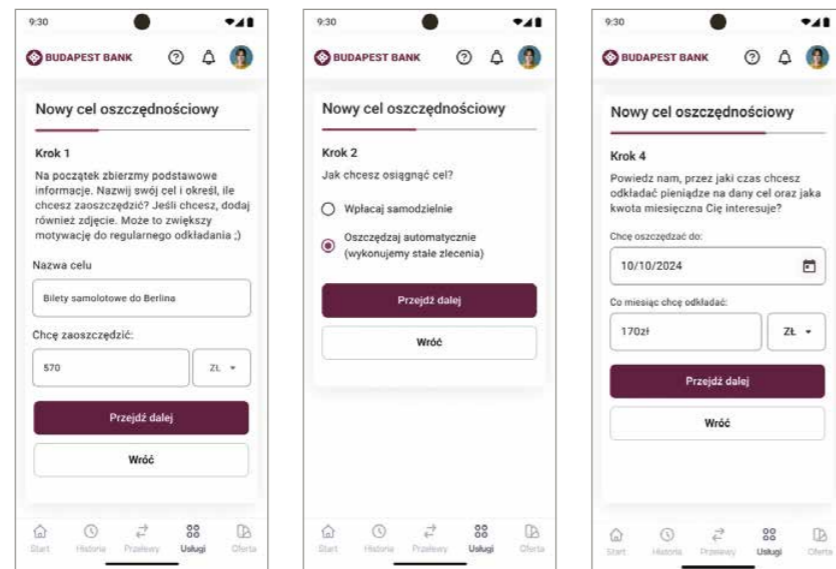
Dzień seniora. Projekt aplikacji i strony internetowej dla prywatnych domów senioralnych

Dzień seniora. An app and website for private retirement homes



| Julia Karczyńska | >

Projekt aplikacji do kontrolowania wydatków
An app designed to manage personal expenses

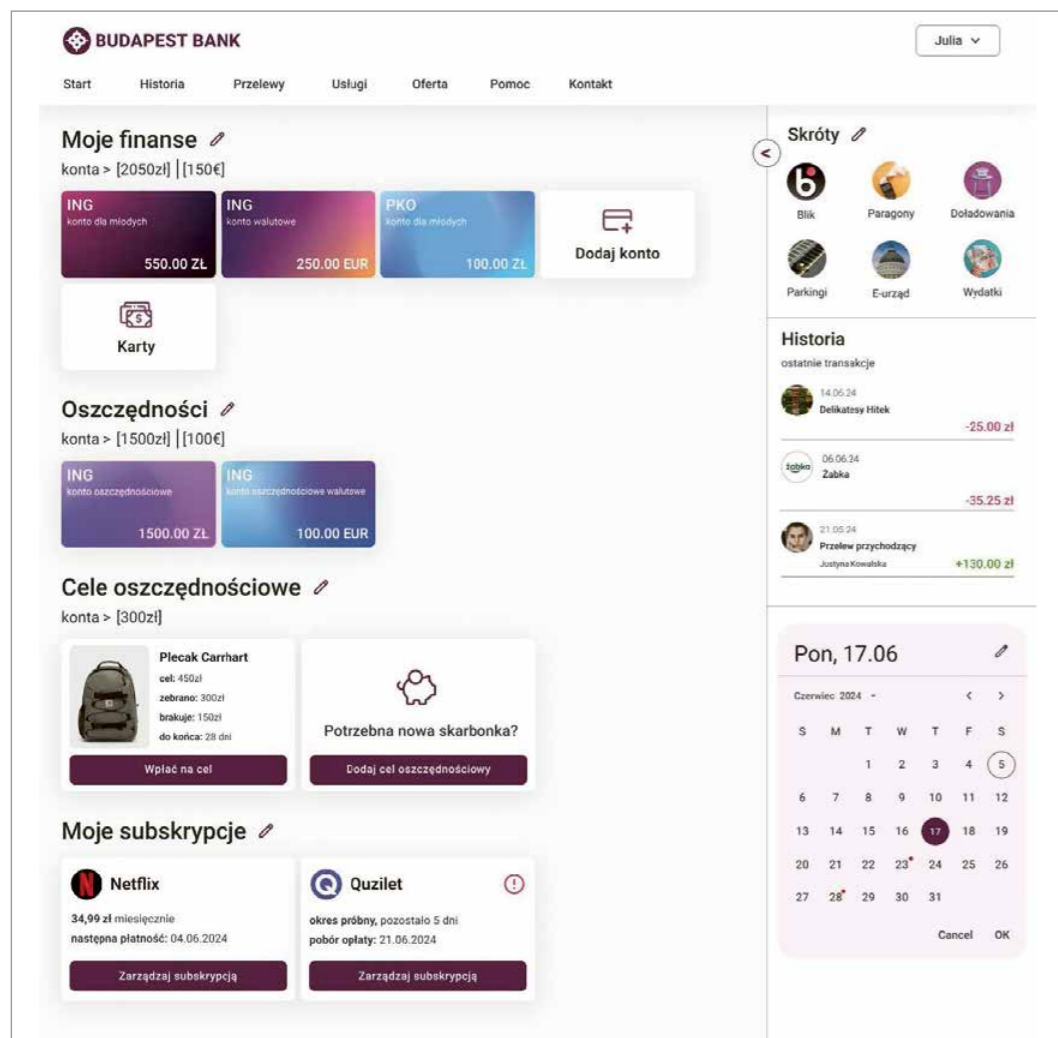


Problem statement

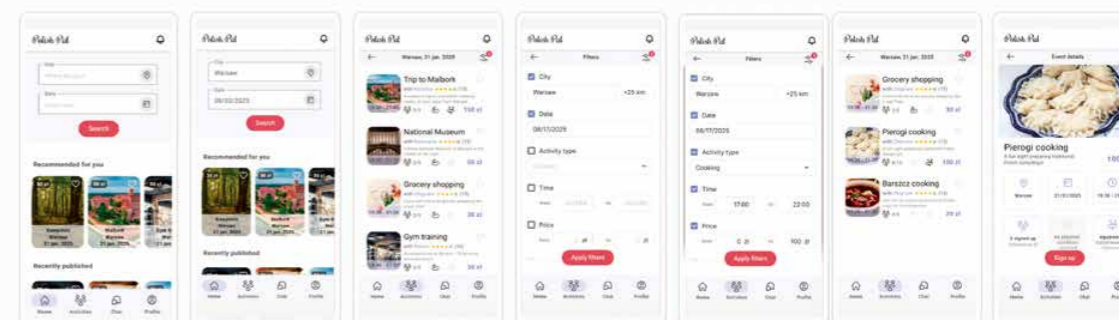
Obcokrajowcy mieszkający w Polsce mają trudność w asymilacji w nowym kraju, szczególnie w pierwszych miesiącach pobytu tutaj. Dzieje się tak z powodu małej otwartości Polaków i bariery językowej. Często jedynymi osobami na których mogą polegać są inni obcokrajowcy.

Design challenge

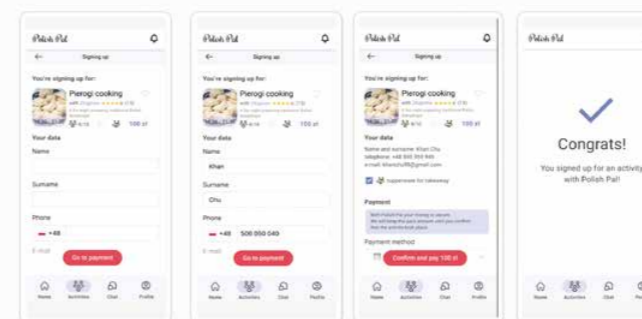
Jak możemy pomóc obcokrajowcom mieszkającym w Polsce w integracji w nowym kraju, tak aby poczuli się częścią społeczeństwa w Polsce i mogli zaspokajać tu swoje potrzeby?



Wyszukiwanie i filtrowanie aktywności przez ekspertów



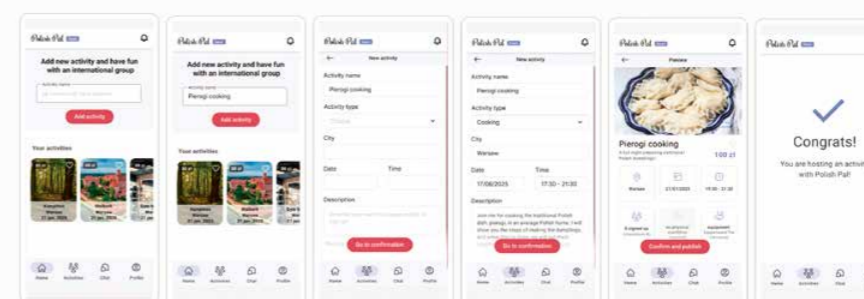
Rezerwacja aktywności przez ekspertów



< | Kamila Pietrzycka |

Polish Pal. Projekt aplikacji pomagającej obcokrajowcom mieszkającym w Polsce w integracji w nowym kraju
Polish Pal. An app designed to help foreigners living in Poland integrate into their new country

Ogłaszanie aktywności przez localów



Projektowanie produktu cyfrowego wspierającego dobrostan psychiczny lub fizyczny

Designing a digital product to support mental or physical well-being

prowadząca: | lekturer: mgr Martyna Mrozek

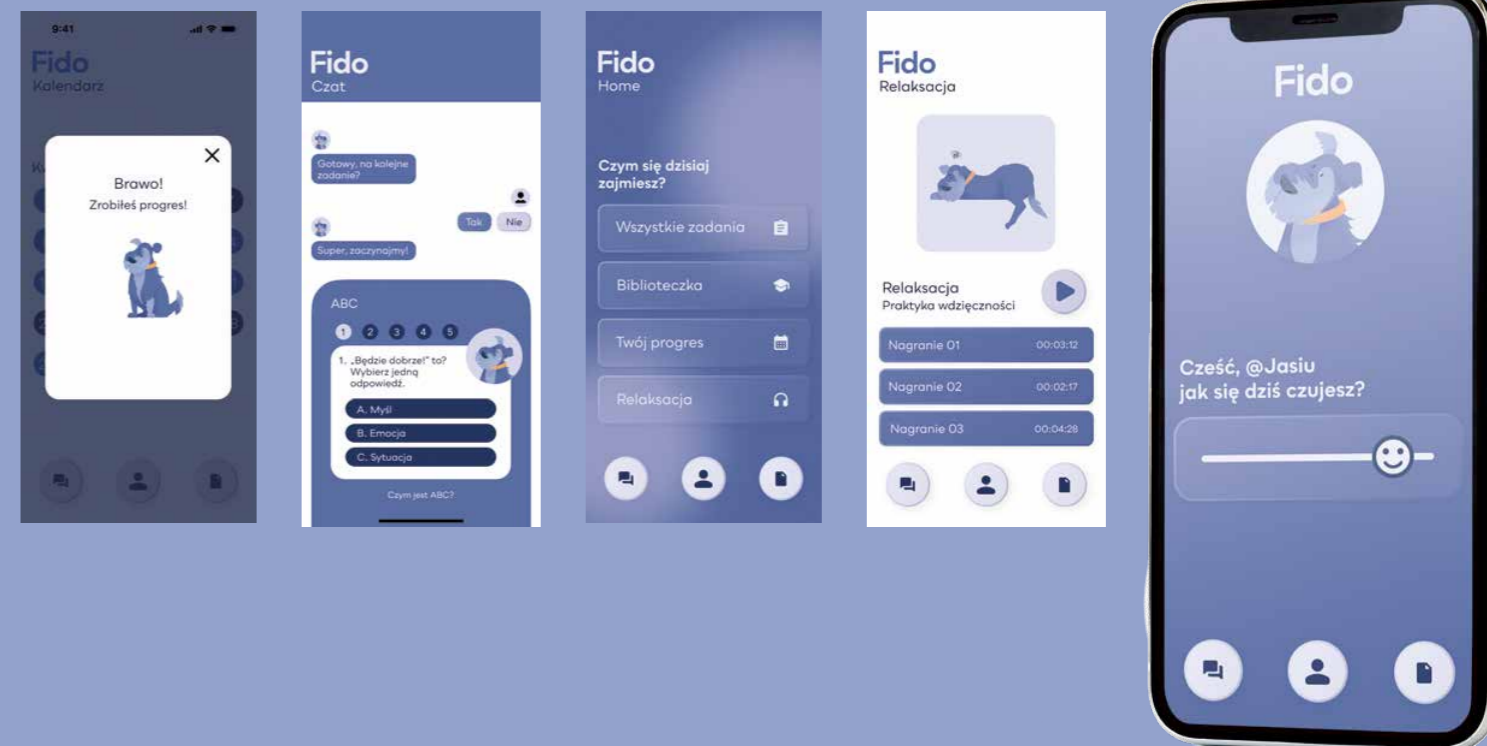
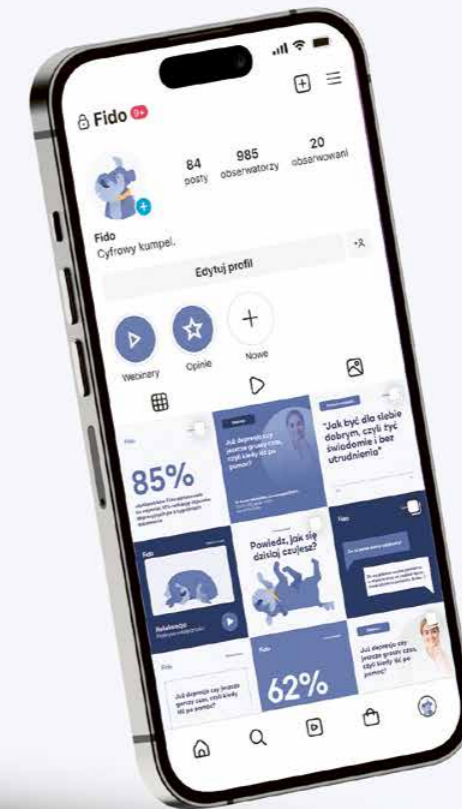
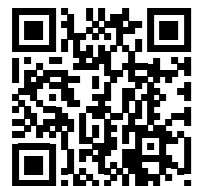
W ramach zajęć osoby studiujące stworzyły dziewięć osobowych zespołów, funkcjonujących jak prawdziwe agencje digitalowe. Ich zadaniem było zaprojektowanie rozwiązań dla realnych klientów z branży MedTech oraz technologii wspierających terapie psychologiczne. Projekt był realizowany we współpracy z zespołem badawczym z zakresu psychologii z Uniwersytetu SWPS w Poznaniu. Oba zespoły studenckie realizowały projekty oparte na istniejących MVP, co wymagało pracy w ramach określonych wytycznych, ograniczeń oraz materiałów wyjściowych. Zespoły przeprowadziły pełny proces projektowy – od badań i analizy, przez definiowanie problemu i opracowanie koncepcji wizualnej, po prototypowanie i testy użyteczności.

As part of the course, students formed nine-person teams that worked like professional digital agencies. Their task was to design solutions for real MedTech clients and technologies supporting psychological therapies. The project was conducted in cooperation with a psychology research team from SWPS University in Poznań. Both teams carried out projects based on existing MVPs, requiring them to work within specific guidelines, constraints, and source materials. The teams executed the full design process: from research and analysis, through problem definition and visual concept development, to prototyping and usability testing.

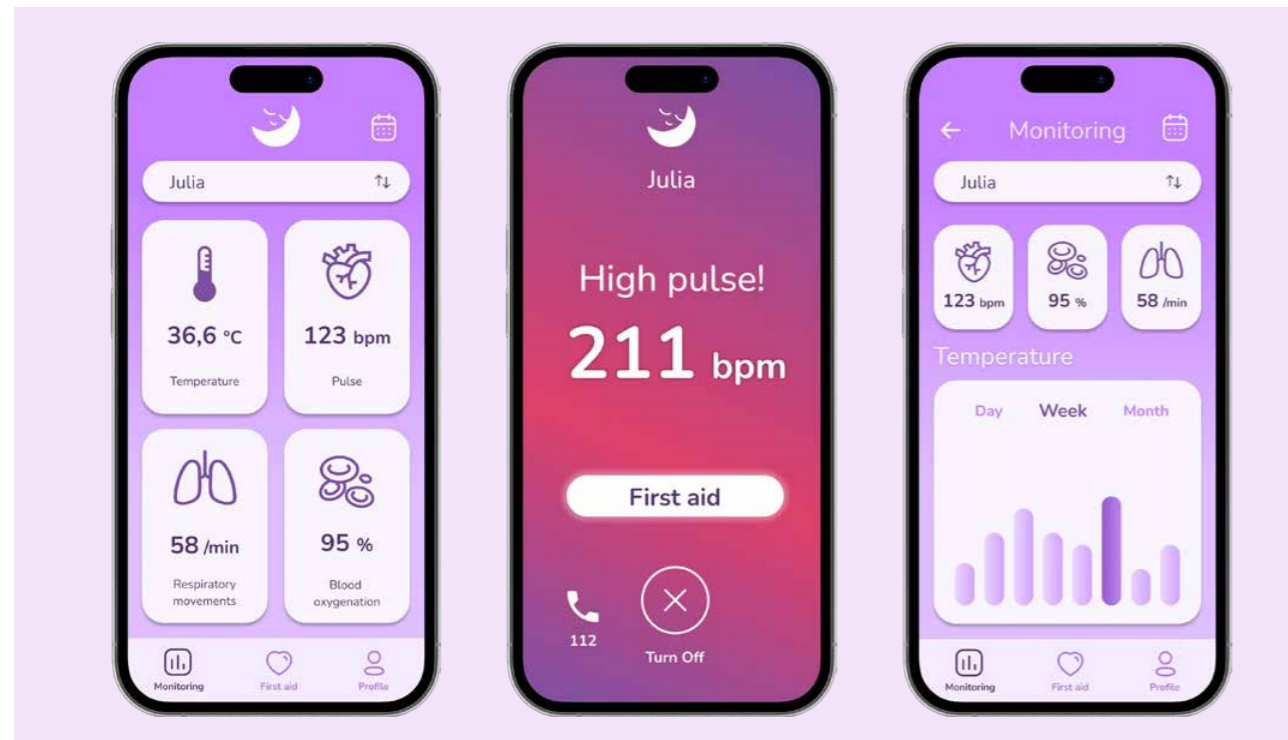
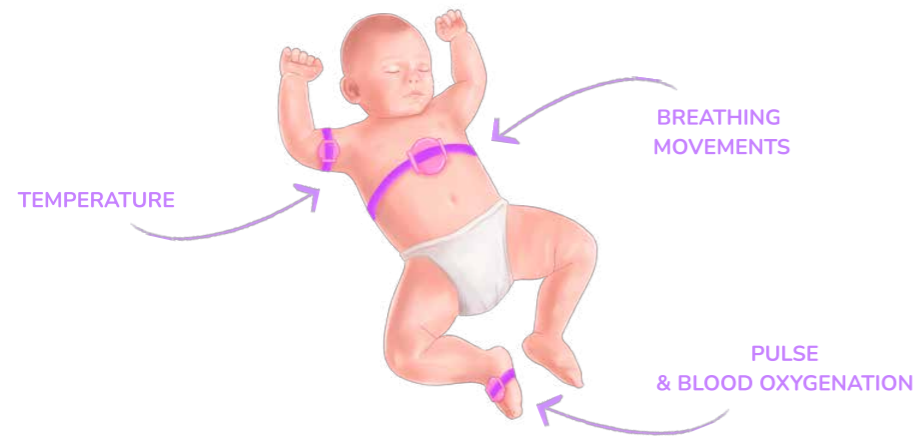
▼ | Jakub Dekarz, Paulina Derkaczewska, Izabela Droń, Julia Figołuszka, Jakub Misiek, Jakub Rogala, Filip Szecówka, Klaudia Trojanowska, Martyna Wolarz |

Fido. Projekt aplikacji wspierającej pacjentów w trakcie terapii poznawczo-behawioralnej
Fido. An app designed to support patients during cognitive-behavioral therapy

Fido



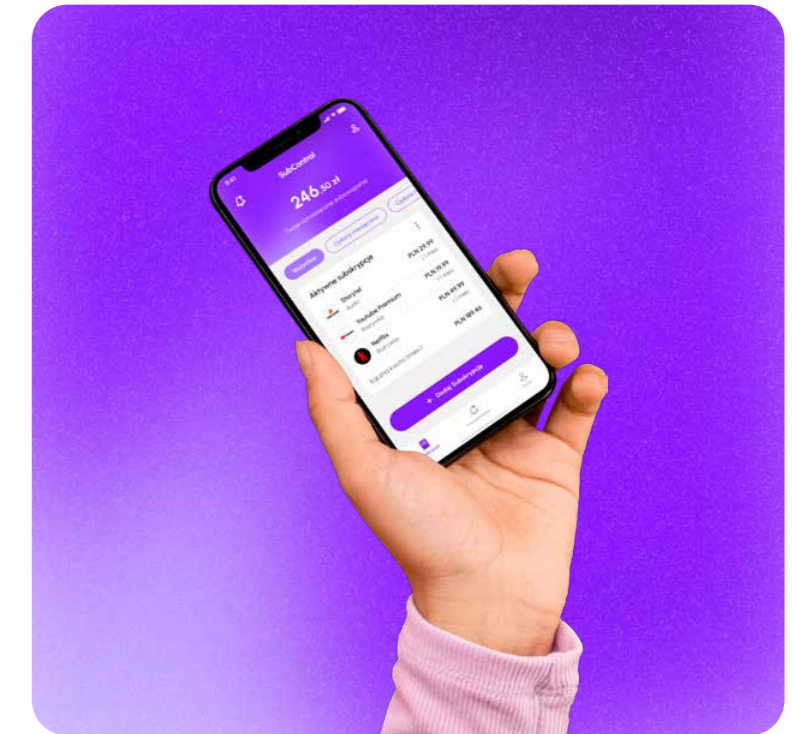
neendu



^ | Gabriela Pytel, Natalia Angier, Monika Sawińska, Alina Ostrowska, Aneta Koperkiewicz, Marta Wyszowska, Weronika Kaszub, Patrycja Sławinska, Kinga Rewa |

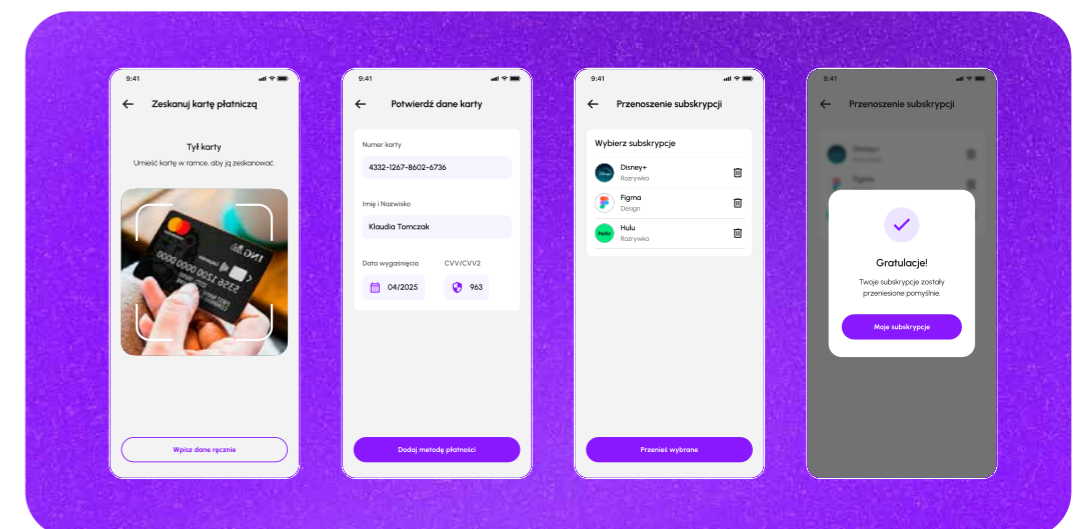
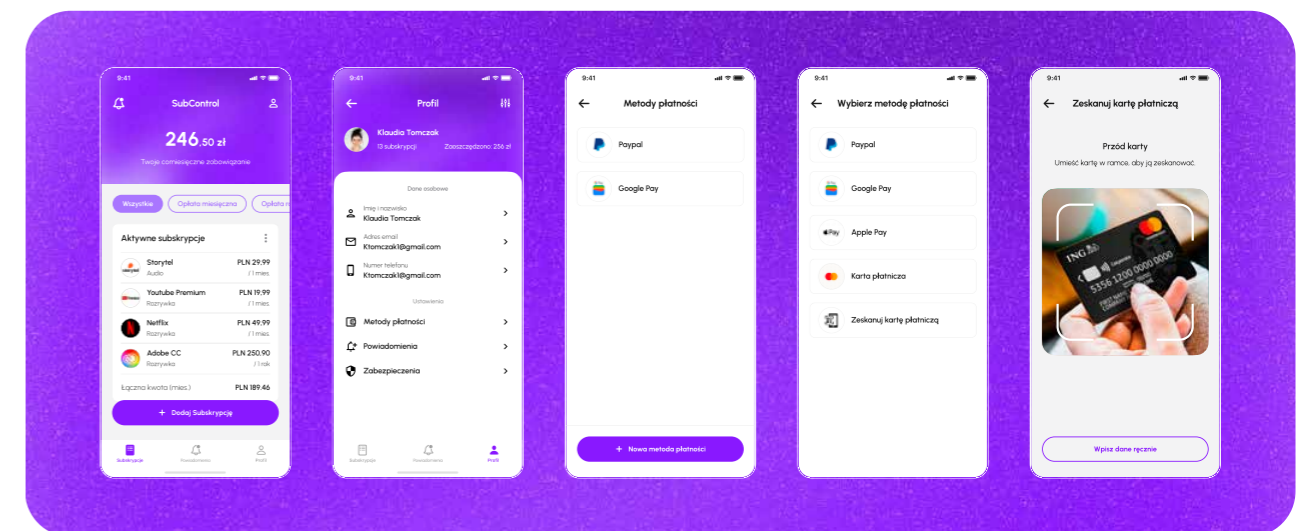
Neendu. Projekt strony internetowej, aplikacji i identyfikacji wizualnej dla produktu medycznego monitorującego sen noworodków

Neendu. Website, app, and visual identity design for a medical product monitoring newborn sleep



| Rafał Fijałkowski, Anna Wojech | >

SubControl. Projekt aplikacji mobilnej do zarządzania subskrypcjami
SubControl. Mobile app designed to manage subscriptions



Plenery

mgr Joanna Burska-Kopczyk
dr hab. Mariusz Wszolek, prof. USWPS

Plenery projektowe to przestrzeń spotkań – z ludźmi, z miejscem, z własnym warsztatem i perspektywą. Trochę się już znamy: mijamy się na korytarzach, współpracujemy na zajęciach, czasem wpadamy na siebie w mieście. Ale plenery to moment, w którym zaczynamy naprawdę się widzieć. Bez sztywnego planu zajęć, za to z miejscem na rozmowę, wspólne działanie i autentyczne relacje – także te między studentami różnych trybów, grup i zainteresowań projektowych. I między nami – prowadzącymi. To tu faktycznie: „uczmy (się) zmiany”.

Wyjazdy plenerowe są też praktycznym testem tego, co już potrafimy. Po tygodniach, nie! miesiącach spędzonych w pracowniach, projektujemy realnie – z myślą o konkretnym miejscu, jego potrzebach, historii i odbiorcach. Nagle okazuje się, że nasze pomysły wychodzą z sali zajęciowej i zaczynają rezonować w przestrzeni – i z przestrzenią. Z ludźmi, dla ludzi i o ludziach.

Zawsze jesteśmy gdzieś. A to „gdzieś” nie jest przypadkowe – ważna jest lokalność. Miejsce staje się współtwórcą procesu. Czasem to małe miasteczko, czasem kawałek lasu albo dziedziniec domu kultury. Pracujemy blisko przyrody, ale też blisko ludzi – rozmawiamy, zbieramy historie, projektujemy z uważnością na to, co już istnieje.

I za każdym razem inaczej – inne miejsce, inny temat, inni prowadzący. Każdy plener ma swój rytm i energię. Różnorodność jest siłą. Pozwala odkrywać nowe sposoby pracy, inne spojrzenia, inne języki wizualne. Dzięki temu każdy wraca z czymś innym. Ale wspólne pozostaje jedno: doświadczenie. I jego intensywność.

Plenery to wyjątkowy przedmiot – dlatego też wyjątkowo podchodzimy do rozdziału katalogu, w którym przedstawiamy jego specyfikę i rezultaty. Skupiamy się na emocjach i doświadczeniach uczestników_czek wyjazdów plenerowych. Prezentujemy je w formie autorskich refleksji osób studiujących i prowadzących, dokumentacji zdjęciowej z wybranych plenerów oraz reportażu fotograficznego z wystawy, na której co roku przedstawiane są poplenerowe projekty (a sama wystawa jest dziełem studentów_tek). Bo plenery to doświadczenie niezwykle zróżnicowane i wielozmysłowe – czego namiastkę, mamy nadzieję, oddadzą następane strony tej publikacji.

Outdoor workshops

Joanna Burska-Kopczyk, MA
Mariusz Wszolek, PhD, Professor of Communication Design

Design outdoor workshops are a space for encounters—with people, with a place, and with one's own skills and perspective. We already know each other a bit: we pass each other in the hallways, collaborate in classes, and occasionally bump into each other in the city. But the outdoor workshops are the moment when we truly begin to see one another. Without a rigid schedule, there is room for conversation, collaborative action, and authentic relationships—including those between students of different tracks, groups and design interests. And between us, the lecturers. This is where we truly “learn (to) change.”

These trips are also a practical test of what we can do. After weeks—no, months!—spent in the studios, we design for the real world—with a specific place, its needs, its history, and its audience in mind. Suddenly, our ideas leave the classroom and begin to resonate *in* the space and *with* the space. With people, for people, and about people.

We are always somewhere. And this somewhere is never accidental—locality matters. The place becomes a co-creator of the process. Sometimes it is a small town, sometimes a patch of forest or the courtyard of a community center. We work close to nature, but also close to people—talking, collecting stories, and designing with attention to what already exists.

Each time is different—a different place, a different theme, different lecturers. Every outdoor workshop has its own rhythm and energy. This diversity is a strength; it allows us to discover new workflows, new perspectives, and different visual languages. As a result, everyone returns with something unique. But one thing remains common: the experience. And its intensity.

Outdoor workshops are a unique type of class; therefore, we have approached this chapter of the catalogue—in which we present its specifics and results—in a unique way. We focus on the emotions and experiences of the participants. We present them through the personal reflections of students and lecturers, photographic documentation from selected trips, and coverage of the annual exhibition showcasing the post-workshop projects (an exhibition designed by the students themselves). Because outdoor workshops are an extremely diverse and multisensory experience—a glimpse of which, we hope, the following pages will convey.

workshops

Miejsca plenerów
Outdoor
workshop
locations



prof. dr hab. Jacek Joostberens, prowadzący | lecturer

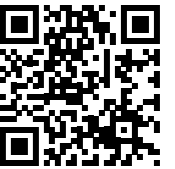
To był już bodaj dwunasty wyjazd poza mury uczelni. Podróż, która jak co roku ma pewne ustalone reguły, takie jak czas jej trwania, czy konkretne zadanie do wykonania – to w końcu przedmiot, będący integralną częścią programu studiów. Jednak plenery, bo o nich mowa, są przestrzenią wyjątkową i – zapewniam – zawsze niepowtarzalną i jednorazową. Dlaczego tak się dzieje? To proste. Po pierwsze: taki wyjazd wydarza się raz w trakcie studiowania na grafice. Po drugie: opuszczamy Wrocław na cztery dni, by odpocząć od miasta, ale też za nim trochę zatęsknić. Po trzecie: mamy konkretną, twórczą robotę do wykonania, która ma swój finał już po powrocie na uczelnię w postaci autorskiej wystawy prac graficznych wszystkich jej uczestników. I po czwarte, co w moim odczuciu jest najważniejsze: plener integruje ludzi, pobudza do niepowtarzalnej aktywności zarówno fizycznej, jak i intelektualnej, opartej na długich i inspirujących rozmowach. Ilość przygód i anegdot związanych z plenerami to obszerny materiał na rozbudowany cykl wizualnych opowieści. Może kiedyś się tego podejmę. Dla mnie ten czas jest wyjątkowy, tak jak wyjątkowi są nasi studenci. Już się nie mogę doczekać kolejnych plenerowych wyzwań za rok.

This was likely the twelfth trip outside the university walls. A trip that, like every year, follows certain rules, such as its duration or the specific task to be performed—it is, after all, a class that is an integral part of the study program. However, outdoor workshops are a unique space and, I assure you, always unrepeatably and one-of-a-kind. Why? It is simple. First: the trip happens only once during the course of the Graphic Design program. Second: we leave Wrocław for four days to take a break from the city, but also to miss it a bit. Third: we have specific creative work to do, which culminates upon our return to the university in an exhibition of original works by all participants. And fourth, which I feel is most important: it brings people together and stimulates unique activity—both physical and intellectual—grounded in long and inspiring conversations. The number of adventures and anecdotes associated with these workshops provides ample material for an extensive series of visual stories. Perhaps someday I will take on that challenge. For me, this time is special, just as our students are special. I am already looking forward to more outdoor challenges next year.

fotografie: | photography:

| Rafał Pasięka |

Istebna 2025



video:

| Rafał Pasięka
Amadeusz Żurawiecki |

Reportaż

Documentary short





Weronika Fronia, studentka | student

Dla mnie plenery to był świetny czas, podczas którego przede wszystkim poznaliśmy się bliżej jako grupy projektowe. Wspólna praca była ciekawym doświadczeniem ze względu na obecność wielu mądrych głów w jednym miejscu, a wszystkie były gotowe do wsparcia, dyskusji, a czasem kłótni.

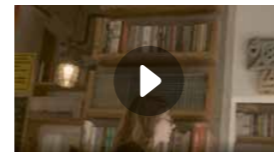
For me, the outdoor workshops were a great time, where, first and foremost, we got to know each other better as project groups. But it was also an opportunity for collaborative work, which was made even more interesting by the presence of many bright minds in one place—all ready to support, discuss and sometimes even argue.



fotografie: | photography:

- | Marcin Jakiel
- | Mateusz Kostrzewski
- | Zuzanna Stępień
- | Joanna Burska-Kopczyk |

Podlesice 2021



^ video:

- | Jakub Gwóźdź
- | Dawid Miłkowski |

Reportaż
Documentary short



Karolina Zaraś, studentka | student

Poza murami uczelni świat nie jest już tłem – staje się rozmówcą. Odpowiada na pytania, ale i sam je zadaje. Plenery to przestrzeń, w której teoria spotyka się z praktyką, a wiedza nabiera żywego kontekstu.

Beyond the university walls, the world is no longer a background—it becomes an interlocutor. It answers questions, but also asks its own. Outdoor workshops are a space where theory meets practice, and knowledge gains a living context.

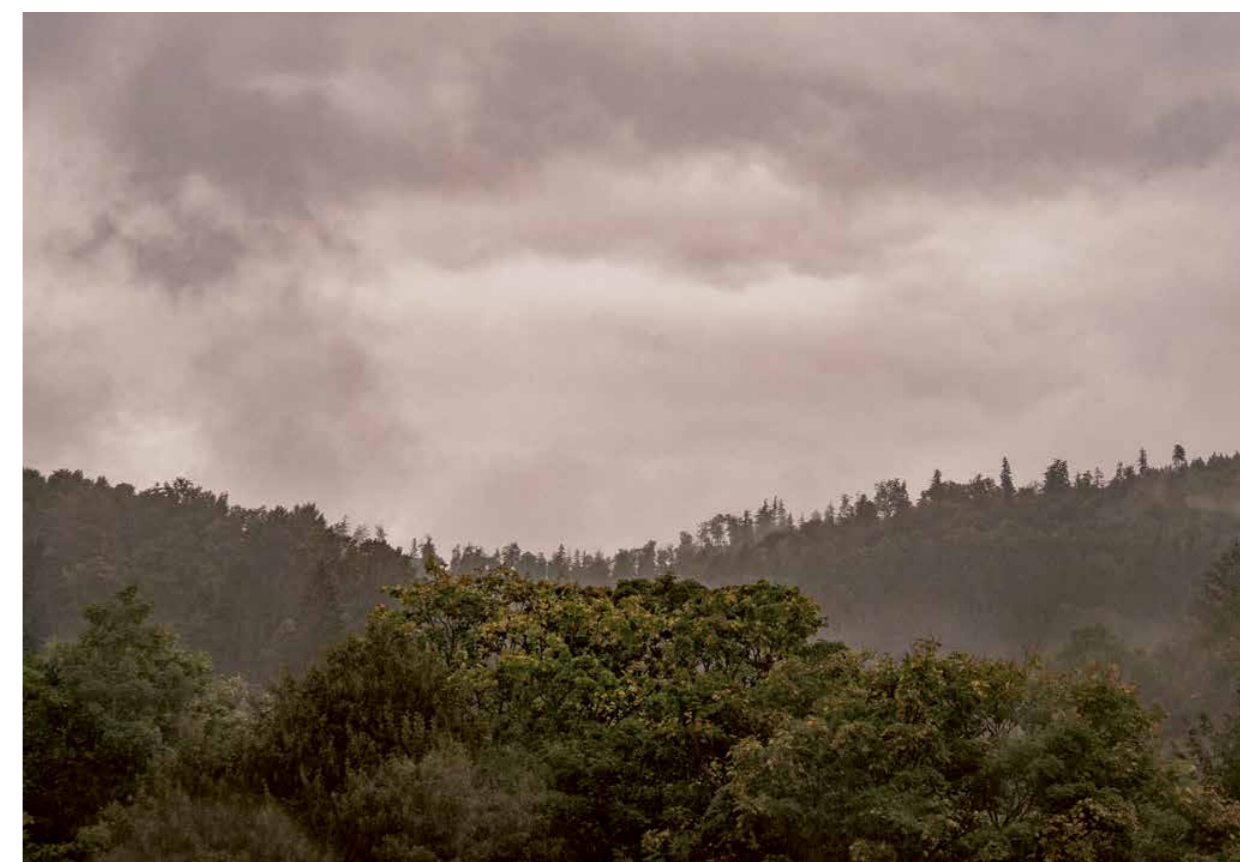
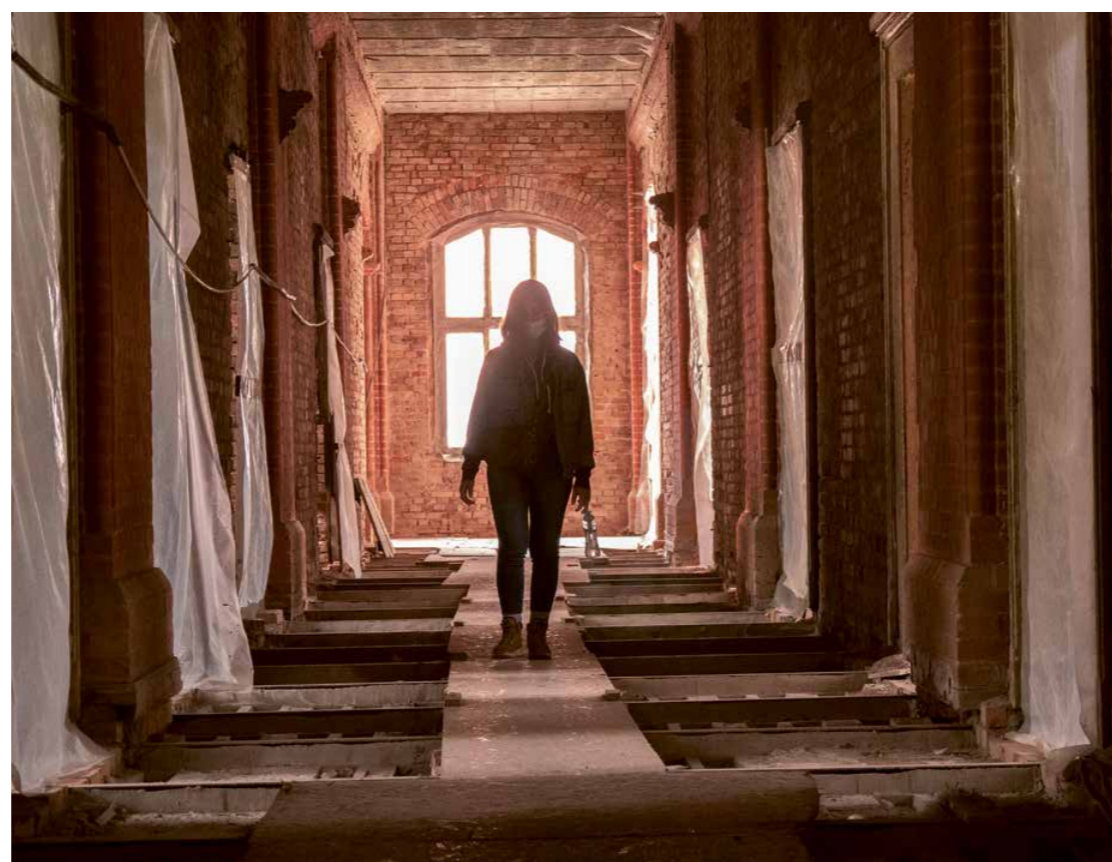


^ video:

| Dominika Kaleta, Paweł Sulkowski |

Reportaż

Documentary short



fotografie: | photography:

| Aleksandra Kłosińska
Kacper Przybylski
Aleksandra Wawrzyniak |

Sokolowsko 2021



^ video:

| Konrad Sowa |

Reportaż

Documentary short

fotografie: | photography:

| Adrian Lamberski |

Jedlina Zdrój 2023

mgr Mateusz Antczak, prowadzący | lecturer

Obserwując plenery dydaktyczne, dochodzę do wniosku, że jest to zawsze wyjątkowe równanie: **(ludzie + otoczenie + wyzwanie) × integracja = plenery dydaktyczne**. Ludzie, którzy wnoszą swoje doświadczenia, perspektywy i oczekiwania. Otoczenie, które jest zróżnicowane, często inspirujące i angażujące, a przede wszystkim różne od sal wykładowych czy ćwiczeniowych. Wyzwanie, które zmienia się każdego roku, ale zawsze stawia przed nami coś nowego do przemyślenia, zrozumienia i zaprojektowania. I integracja, która pojawia się naturalnie, jako efekt wspólnej pracy i rozmów, a nierzadko staje się głównym elementem plenerowych wspomnień. Plenery dydaktyczne to zwyczajnie dobry czas.

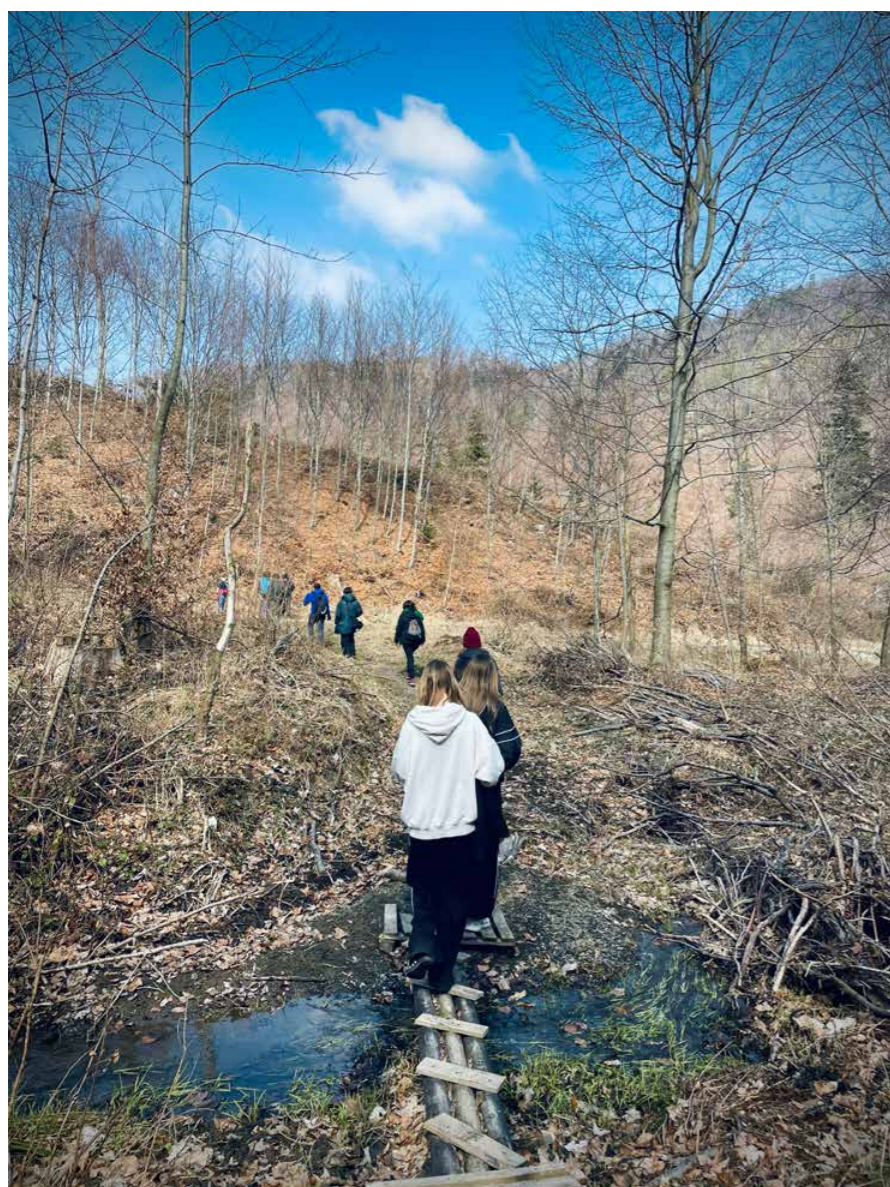
While observing outdoor workshops, I have come to the conclusion that they are always a unique equation: **(people + environment + challenge) × integration = outdoor workshops**. People, who bring their experiences, perspectives, and expectations. An environment that is diverse, often inspiring and engaging, and—above all—distinct from lecture halls or classrooms. A challenge that changes every year, yet always presents something new to think about, understand, and design. And let us not forget integration, which occurs naturally, through collective effort and open conversation, and often becomes the centerpiece of our memories. Outdoor workshops are quite simply a good time.



Wojciech Tyburkiewicz, student | student

Na plenerach na własnej skórze poczuliśmy, że projektowanie można uprawiać wszędzie. Pokazały nam, że od projektowania nie ma ucieczki, nawet w środku głuszy. Mnie osobiście pozwoliły otworzyć się na pracę w niekonwencjonalnych warunkach i konfiguracjach zespołowych oraz na dłuższe, głębokie konwersacje z prowadzącymi, na co w zabieganym codziennym życiu uczelni zwyczajnie brakuje czasu. Warsztaty były również świetną przestrzenią na rozwój w dobrej atmosferze i inspirującym towarzystwie. Im więcej czasu mija od plenerów, tym bardziej czuję jak dużo wyciągnąłem z tego przeżycia. Pozwoliły mi doświadczyć Latającej Katedry – jak i były dla niej główną inspiracją.

During the outdoor workshops, we learned firsthand that design can be practiced anywhere. They showed us that there is no escape from design, even in the middle of nowhere. Personally, they allowed me to open up to working in unconventional conditions and team configurations, as well as to engage in the longer, deep conversations with lecturers for which there is simply no time in the hectic pace of daily university life. They also provided a great space for growth in a positive atmosphere and inspiring company. The more time passes, the more I realize how much I gained from this experience. They allowed me to truly experience the Flying Department—and served as its main inspiration.



fotografie | photography:
| Joanna Burska-Kopczyk |
Srebrna Góra 2025



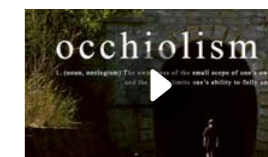
^ video:
| Michał Pietrasz
Piotr Pękała
Jonatan Herman |
Reportaż
Documentary short



Zuzanna Zysiek, była studentka, aktualnie prowadząca | former student, currently a lecturer

Plenery to nie tylko podróż poza mury uniwersyteckie, to podróż w głąb relacji międzyludzkich, komunikacji i kompetencji doświadczanych w innych warunkach. Przebywając razem w nieformalnym środowisku, mogliśmy uczyć się nie tylko od wykładowców, ale przede wszystkim od siebie nawzajem. Kiedy zacierały się codzienne role otwierały się nowe kanały komunikacji, a kreatywność płynęła naturalnie, wspierana przez wzajemne zaufanie i otwartość. Byliśmy wszyscy po prostu – ze sobą i dla siebie.

Outdoor workshops are not just a journey beyond the university walls; they are a journey into the depths of interpersonal relationships, communication, and competencies experienced in a different setting. Being together in an informal environment, we were able to learn not only from the lecturers but, most importantly, from each other. As everyday roles blurred, new channels of communication opened up, and creativity flowed naturally, supported by mutual trust and openness. We were simply there—with and for each other.



^ video:

| Kacper Nowotniak |

Occhiolism. Film plenerowy, Jedlina-Zdrój 2024

Occhiolism. Outdoor film, Jedlina-Zdrój 2024

fotografie: | photography:

| Joanna Burska-Kopczyk
Daria Korzemkowska |

Międzybrodzie Bialskie 2022



Zuzanna Szczepanowska, studentka | student

Plenery były dla mnie niezwykle inspirującym doświadczeniem, które wspominam z dużym sentymentem. Uświadomiły mi, że najwięcej uczymy się nie poprzez teorię, ale przez przeżywanie w realnym świecie, w działaniu, w kontakcie z innymi. To był dowód na to, że prawdziwy rozwój odbywa się poza strefą komfortu, poza czterema ścianami uczelni. Przebywanie w nowym środowisku, oderwanie od akademickiej rutyny i wejście w dialog z lokalną społecznością pozwoliło mi spojrzeć na projektowanie jako na proces bardziej ludzki, empatyczny, wspólnotowy. Plenery były dla mnie także żywym przykładem tego, czym jest **Latająca Katedra – nie miejscem, nie tytułami, ale wspólną ideą. To przestrzeń tworzona przez ludzi, których łączy pasja i chęć uczenia (się) zmiany.**



The outdoor workshops were an extremely inspiring experience for me, one that I recall with great fondness. They made me realize that we learn the most not through theory, but through real-world experience, action, and connection with others. This was proof that true growth happens outside the comfort zone, beyond the four walls of the university. Being in a new environment, breaking away from the academic routine, and entering into a dialogue with the local community allowed me to see design as a more human, empathetic, and communal process. For me, the workshops were also a living example of what the Flying Department is: not a place, nor titles, but a shared idea. It is a space created by people united by passion and a desire to learn (to) change.

Natalia Gudzińska, studentka | student

Plenery stanowiły dla mnie okazję do zmiany perspektywy. Otoczenie obfite w niecodzienne bodźce prowokowało do wyostrenia zmysłów, do bycia tu i teraz. Proces projektowy, który zazwyczaj postrzegamy w pewnych ramach, tam zdawał się je przekraczać, stając się naturalnym skutkiem współistnienia otwartych głów w jednej przestrzeni.

Outdoor workshops were an opportunity for me to change my perspective. An environment rich in unusual stimuli provoked me to sharpen my senses and to be fully present in the here and now. The design process, which we usually perceive within specific boundaries, seemed to transcend them there—becoming a natural result of open minds coexisting in a shared space.

fotografie: | photography:

| Wojciech Tyburkiewicz |

Zdjęcia z wystawy poplenerowej, 2024

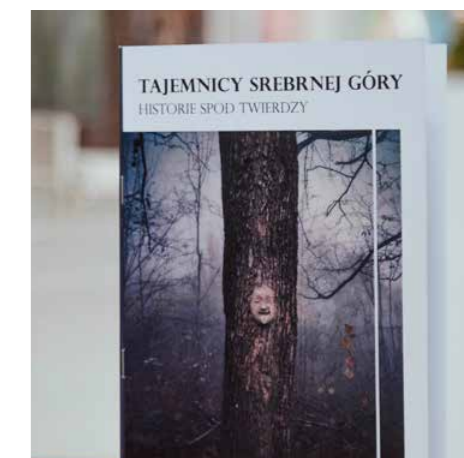
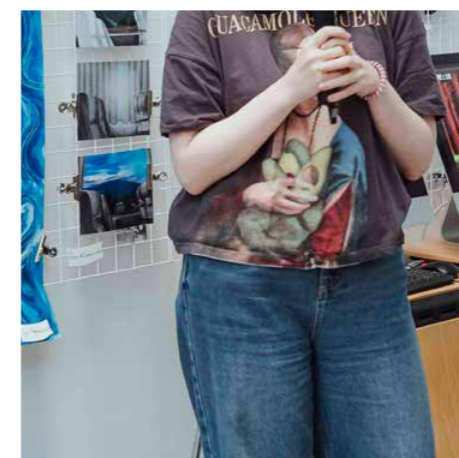
Photos from the post-workshop exhibition, 2024

fotografie: | photography:

| Karol Krukowski |

Zdjęcia z wystawy poplenerowej, 2025

Photos from the post-workshop exhibition, 2025



Dyplomy

Graduation projects

Dyplomy

dr Małgorzata Jabłońska

W trakcie seminariów dyplomowych studenci_tki przygotowują pisemną część pracy licencjackiej oraz część praktyczną w postaci dzieła projektowo-artystycznego. Kryteria jakości projektu dyplomowego obejmują przede wszystkim warsztat naukowy oraz warsztat kreatywny z uwzględnieniem logiki procesu projektowego. Charakter dyplomów licencjackich realizowanych na grafice wynika z dopełniania się dwóch dyscyplin przypisanych kierunkowi. Są to sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (jako dyscyplina wiodąca) oraz nauki o komunikacji społecznej i mediach. Przenikanie się dyscyplin ma swoje odzwierciedlenie zarówno w obszarach kompetencji zespołu promotorskiego, jak i w preferencjach dyplomantów_tek podczas wyboru tematyki prac. Często postrzegają grafikę projektową, multimedia, projektowanie produktu cyfrowego i sztuki wizualne jako przestrzeń do eksplorowania zagadnień społecznych. W ramach pracy licencjackiej podejmują się zarówno tworzenia społecznie użytecznych narzędzi, jak i wykorzystywania metodologii projektowania graficznego i języka sztuki do dzielenia się wynikami badań, obserwacjami, autorskimi refleksjami i interpretacjami.

Graduation projects

Małgorzata Jabłońska, PhD

During the thesis seminars, students prepare the written component of their bachelor's thesis and the practical component in the form of a design and artistic work. The evaluation criteria for the graduation project primarily focus on academic and creative proficiency, taking into account the logical structure of the design process. The character of these projects stems from two complementary disciplines assigned to the Graphic Design major: fine arts and art conservation (the primary discipline) and social communication and media studies. The intersection of these disciplines is reflected in both the expertise of the supervisors and in the students' choices of thesis topics. Students often view graphic design, multimedia, digital product design, and visual arts as spaces for exploring social issues. As part of their bachelor's theses, they develop socially useful tools and employ graphic design methodologies and the language of art to share research findings, observations, and original reflections and interpretations.

Karolina Kozłowska

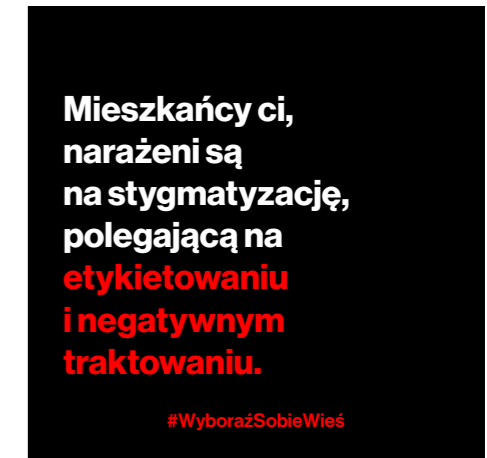
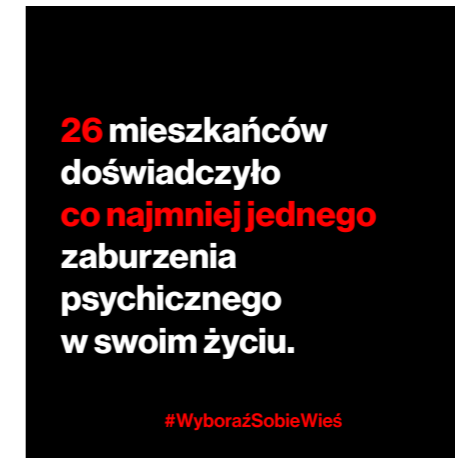
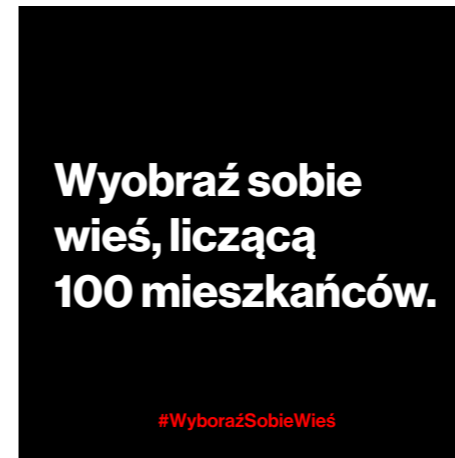
Wyobraź sobie wieś. Projekt kampanii społecznej na rzecz zwiększenia świadomości na temat stygmatyzacji osób z zaburzeniami psychicznymi

Imagine the countryside. Social campaign to raise awareness of the stigmatization of people with mental disorders

promotor: | supervisor: prof. dr hab. Tomasz Bierkowski
rok obrony: | year of thesis defense: 2024

Projekt kampanii społecznej w mediach społecznościowych i przestrzeni publicznej, skupiającej się na problemie stygmatyzacji osób z zaburzeniami psychicznymi w Polsce. Kampania opiera się na analizie i interpretacji najnowszych dostępnych danych statystycznych. Celem projektu jest zwiększenie świadomości społecznej na temat problemu, ukazanie jego skali oraz symptomów, a tym samym wpłynięcie na postawy polskiego społeczeństwa wobec osób znajdujących się w kryzysie zdrowia psychicznego. Fundamentem projektu jest statyczna i dynamiczna informacja wizualna. W skład projektu wchodzi cykl dwunastu plakatów, citylightów, billboardów oraz animacji zaprojektowanych na potrzeby mediów społecznościowych.

This social campaign, designed for social media and public spaces addresses the stigmatization of people with mental disorders in Poland. The campaign is based on the analysis and interpretation of the latest available statistical data on the subject. The aim of the project is to increase public awareness of the issue, demonstrate its scale and symptoms, and influence social attitudes toward people experiencing a mental health crisis. The core of the project is static and dynamic visual information. The campaign includes a series of twelve posters, citylights, billboards, and animations tailored for social media.



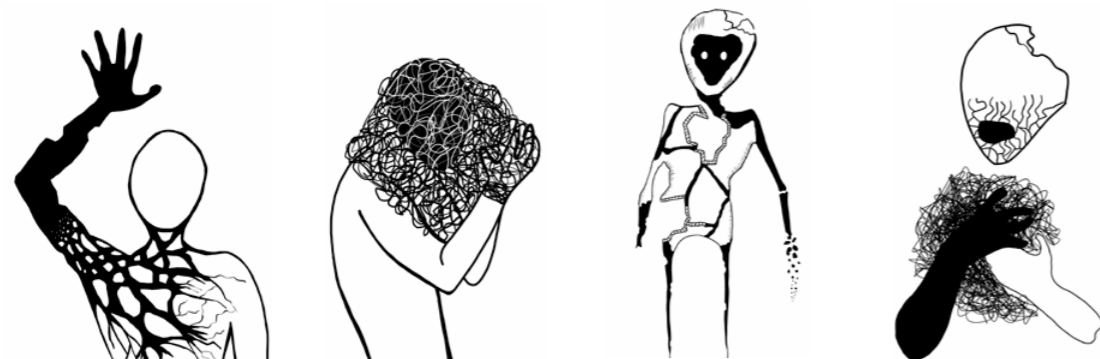
Zuzanna Zysiek

O relacji i kreacji ilustracji do tekstu poetyckiego On the creative process of illustrating poetic text

promotor: | supervisor: prof. dr hab. Igor Borkowski
rok obrony: | year of thesis defense: 2022

Ilustracja rozumiana jako ta, która towarzyszy, wzbogaca i ozdabia tekst, nieustannie się rozwija, pochłaniając kolejne dziedziny życia człowieka. Jej indywidualna kariera nie wyklucza współpracy z tekstem, choć z jego dotychczasowego pomocnika zmienia się w równoprawnego towarzysza podróży komunikacyjnej. Poezja, a w szczególności jej metaforyczność zawarta w słowach, często nawet niewypowiedzianych, jest idealną przestrzenią do uwidocznienia się ekspresji i plastyczności obrazu. Ten nierzadko skomplikowany dział literatury wielokrotnie swoją formą i zawością słów zaprasza obraz do towarzystwa. Tylko relacja obrazu ze słowem jest w stanie dać odbiorcy możliwość pełnego przeżywania komunikatu, z którym się zapoznaje i którego doświadcza. Przedmiotem pracy jest relacja oraz kreacja ilustracji do autorskich tekstów poetyckich. Całość została oparta na niepokoju – podstawowej emocji towarzyszącej zapoznawaniu się z warstwą słowno-wizualną. W ramach pracy powstało dwanaście ilustracji opartych na konkretnych fragmentach wierszy, które w symboliczny sposób oddają klimat całego utworu. Mimo swojej odrębności spotykają się w jednym punkcie, który stanowią głęboko skrywane emocje. Wynikiem kolaboracji płaszczyzny językowej i graficznej jest tomik poezji *Widzę kilka martwych ciał*. Jego forma wizualna ma w nieoczywisty sposób zabierać w podróż po metaforycznym świecie emocji.

Illustration, understood as a form that accompanies, enriches, and decorates the text, is constantly evolving and permeating new areas of human life. However, its individual career as an independent art form does not preclude cooperation with text; rather than acting merely as an assistant, illustration becomes a vital companion in the communicative journey. Poetry—particularly due to the metaphorical nature of its words, even those left unspoken—provides an ideal space for visual expression and the plasticity of the image to manifest. This often complex literary genre, through its form and the verbal intricacy, frequently invites the image as a companion. Only the relationship between image and word allows the recipient to fully experience the message. The subject of this thesis is the relationship between—and the design of—illustrations for the author's own poetic texts. The entire creative concept is grounded in anxiety, the fundamental emotion accompanying the experience of the verbal and visual layers. The project includes illustrations based on specific fragments of the text symbolically conveying the atmosphere of each poem. Despite their distinctiveness, the images converge at a single point representing deeply hidden emotions. The result of this interplay between language and images is a poetry collection. Its visual form is intended to take the reader on a non-obvious journey through a metaphorical world of emotions.



Maja Żukowska

Projekt aplikacji mobilnej do użytku domowego wspierającej terapię logopedyczną u dzieci z dyslalią w wieku 5–6 lat

A mobile app for home use supporting speech therapy for children aged 5–6 with dyslalia

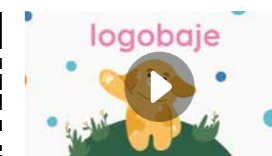
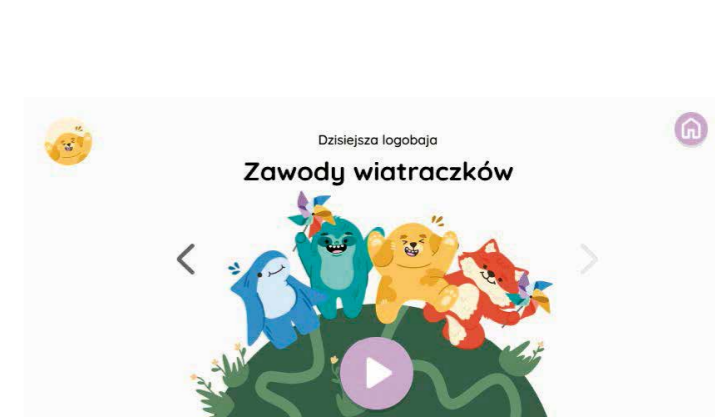
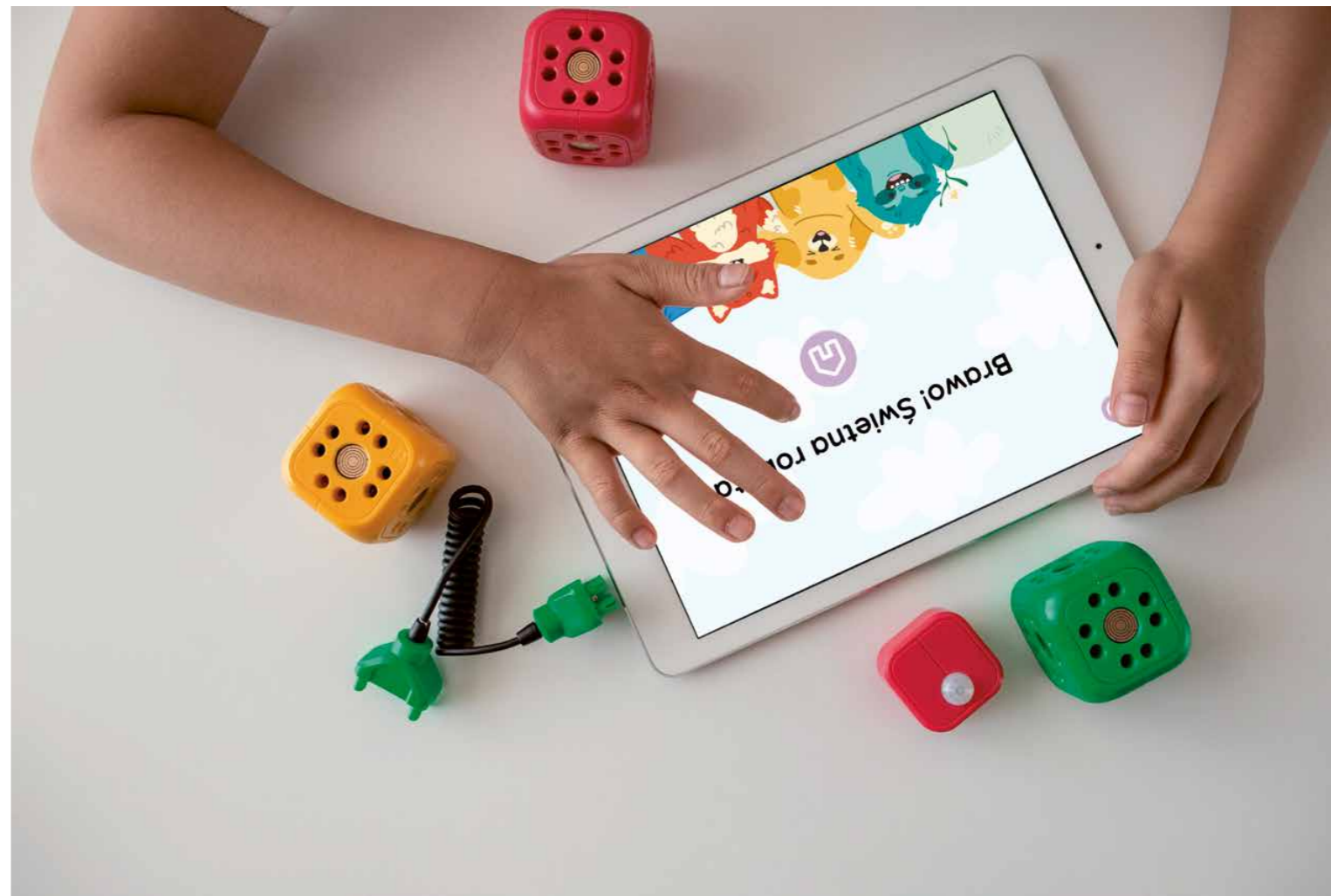
promotorka: | supervisor: dr Małgorzata Ciesielska
rok obrony: | year of thesis defense: 2024

Logobaje to prototyp aplikacji mobilnej, która wspiera terapię logopedyczną pięcioletnich i sześciolatków z dyslalią. Aplikacja umożliwia dzieciom codzienne wykonywanie ćwiczeń, co podnosi efektywność terapii. Każda logobaja składa się z krótkiej historii oraz czterech zadań i obejmuje różnorodne ćwiczenia logopedyczne oraz ogólnorozwojowe. Aplikacja wykorzystuje typowe rozwiązania z gier mobilnych dla dzieci, np. łączenie kształtów, ale również technologię AR i gesty, aby nauka była interaktywna i angażująca. Ma także swojego *brand hero*, pieska Logusia, który jest głównym bohaterem historii. Logobaje mają również panel rodzica, gdzie znajdują się praktyczne porady dotyczące ustawień kontroli rodzicielskiej na urządzeniach oraz możliwość bezpośredniego kontaktu z logopedą. Dodatkowo rodzice mogą korzystać z pomysłów na cotygodniowe aktywności, które wspierają terapię logopedyczną oraz pomagają w rozwijaniu motoryki małej u dziecka. Prototyp aplikacji zakłada przestrzeń na rozwój w kontekście personalizacji zadań przez logopedę oraz pozwala na śledzenie postępów, aby zwiększyć efektywności terapii.

Maja Żukowska zdobyła trzecie miejsce w kategorii prac licencjackich w Konkursie IBE PIB na najlepszą pracę dyplomową lub doktorską z obszaru edukacji – edycja 2025.

Logobaje is a prototype mobile app designed to support speech therapy for children aged 5–6 diagnosed with dyslalia. The app offers daily exercises intended to increase the effectiveness of therapy through regular repetition. Each story module consists of a short narrative and four tasks, covering a variety of speech therapy and general development exercises. The app uses typical solutions found in children's mobile games, such as shape matching, but also integrates AR technology and gesture control to make learning interactive and engaging. It features a brand hero—Loguś the dog, the main character of the stories. Logobaje also features a parent panel offering practical advice on parental control settings and the option to directly contact a speech therapist. Additionally, parents can access ideas for weekly activities that support speech therapy and help develop the child's fine motor skills. The prototype is designed to allow for future development, specifically regarding task personalization by a speech therapist and progress tracking to further enhance therapeutic outcomes.

Maja Żukowska was awarded third place in the Bachelor's Thesis category in the 2025 edition of the IBE PIB Competition for the Best Bachelor's, Master's, or Doctoral Thesis in the Field of Education.



Paulina Strumińska

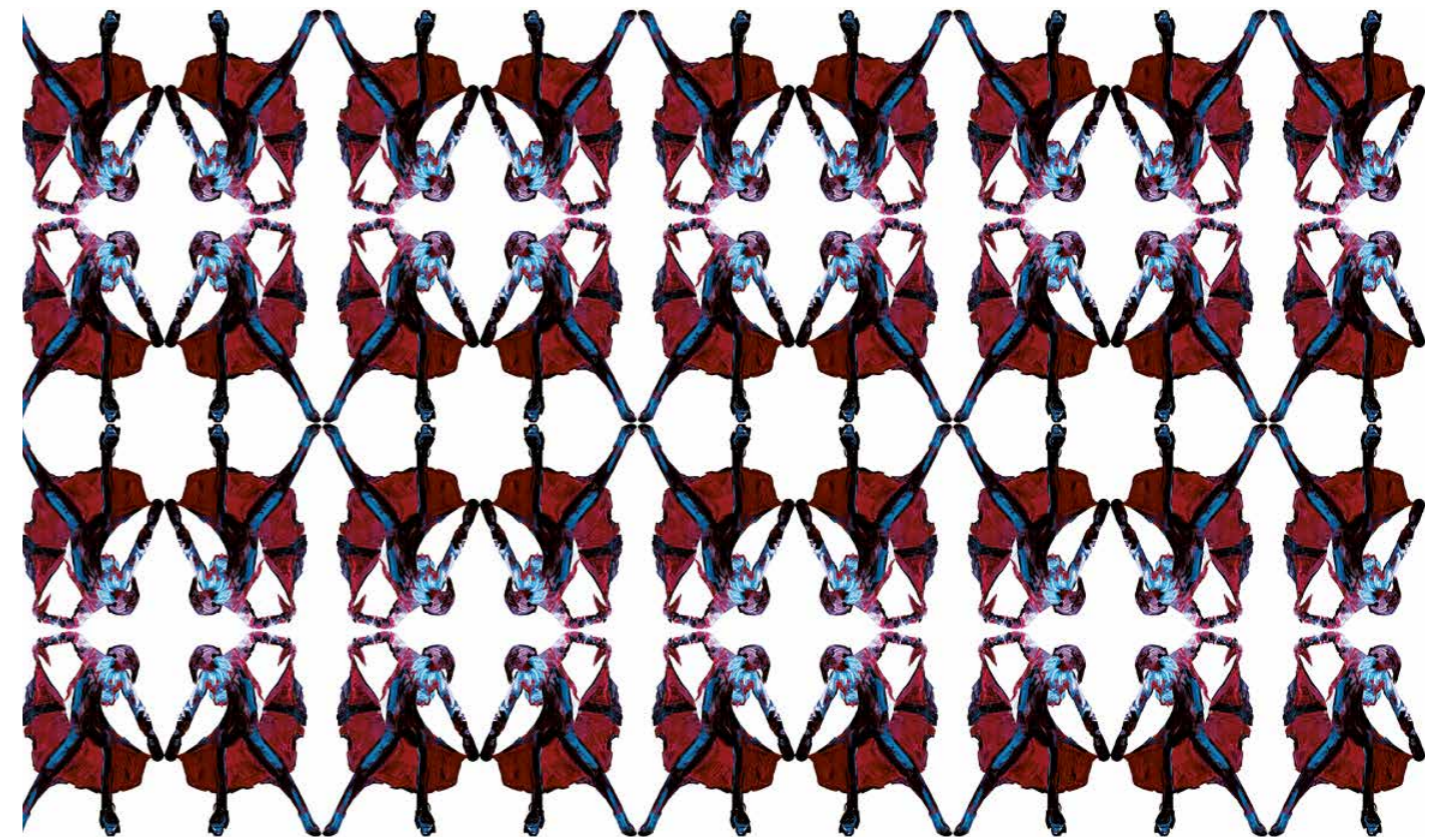
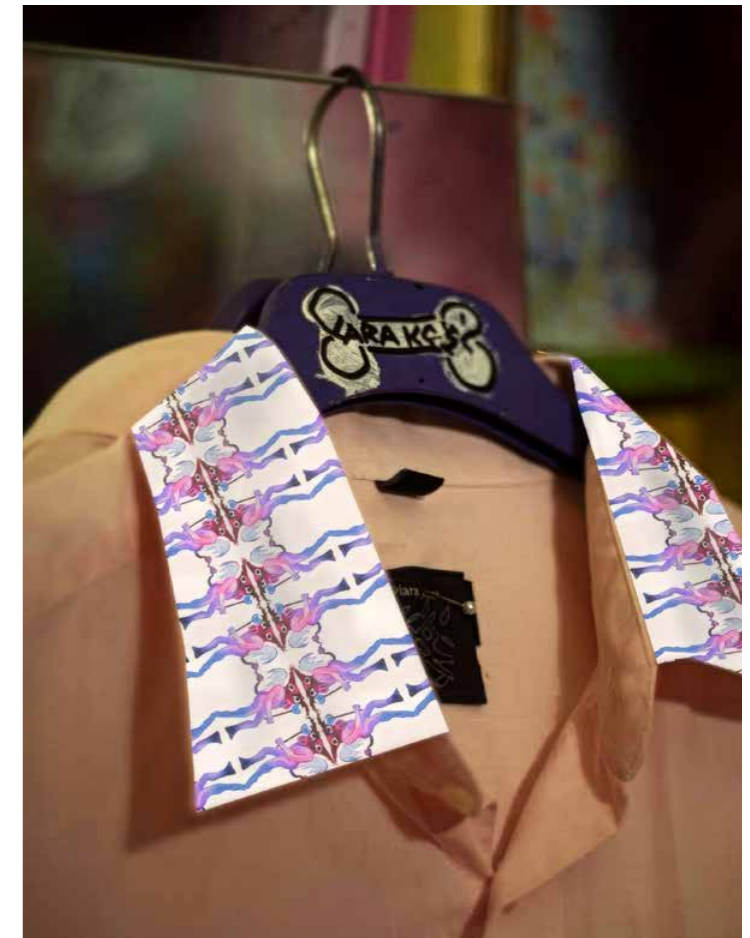
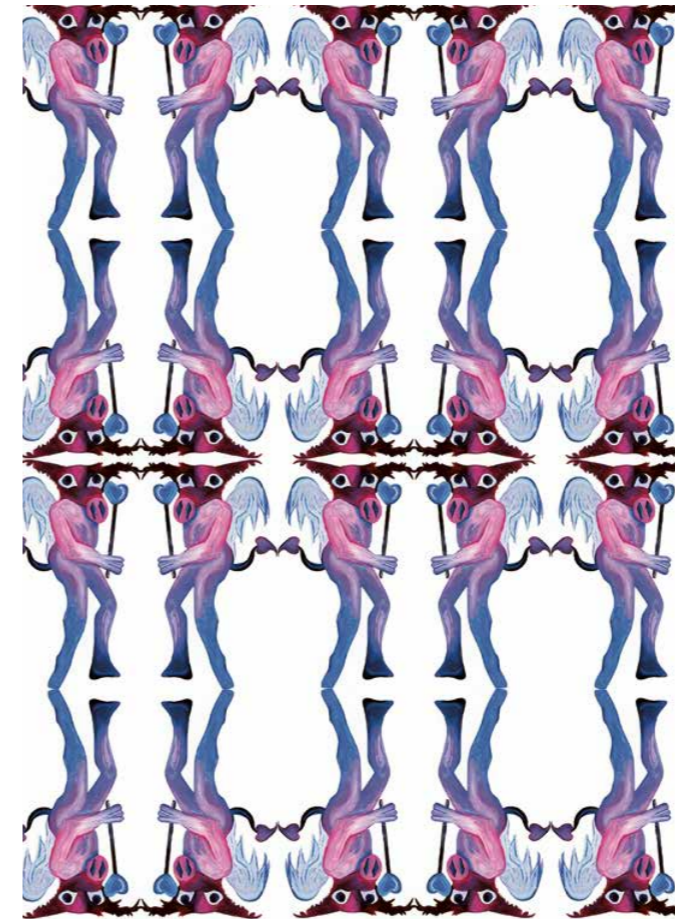
Zestaw wzorów graficznych w stylistyce surrealistycznej, przeznaczonych do druku na tkaninie

A set of surrealist graphic patterns designed for textile printing

promotor: | supervisor: dr Małgorzata Jabłońska
rok obrony: | year of thesis defense: 2024

Praca przedstawia proces tworzenia kolekcji wzorów *Escape van Breslau*, która stanowi połączenie osobistych doświadczeń, fascynacji surrealizmem oraz pragnienia tworzenia sztuki głęboko zakorzenionej w podróżach i przeżyciach. Główne założenie projektu to wykorzystanie podróży po ośmiu krajach Europy jako metody poszukiwania inspiracji w oderwanych od siebie elementach kulturowych, architektonicznych i przyrodniczych. Motywy fotografowane były głównie w muzeach, świątyniach, przestrzeni miejskiej i w naturze. W procesie selekcji, przetwarzania w technice akrylowej, kompilowania w surrealistyczne byty i obróbki cyfrowej elementy te przekształcone w spójną i oryginalną kolekcję wzorów na tkaniny. Poza stworzeniem kolekcji celem pracy było także zbadanie, w jaki sposób surrealizm jako nurt artystyczny może inspirować współczesne projekty graficzne oraz jakie narzędzia i techniki są najskuteczniejsze w osiągnięciu zamierzonych efektów.

This bachelor's thesis focuses on the creative process behind the pattern collection *Escape van Breslau*, which combines personal experience with a fascination for Surrealism and the desire to create art deeply rooted in travel. The main premise of the project was to use a journey through eight European countries as a method for sourcing inspiration from disparate cultural, architectural, and natural elements. The motifs were photographed mainly in museums, sacred sites, urban spaces, and natural landscapes. Through a multi-stage process of selection, manipulation using acrylic techniques, compiling into surreal forms, and digital editing, these elements were transformed into a coherent and original collection of textile patterns. In addition to creating a collection of patterns, the thesis aimed to explore how Surrealism as an art movement can inspire contemporary graphic design, and to identify the tools and techniques most effective in achieving a surrealist aesthetic.



Katarzyna Szmorąg

Fizyczny aspekt świata cyfrowego i jego wpływ na środowisko naturalne. Projekt instalacji interaktywnej zwracającej uwagę na zagadnienie ekologii cyfrowej

The physical aspect of the digital world and its impact on the natural environment. An interactive installation drawing attention to the issue of digital ecology

promotor: | supervisor: dr hab. Michał Jakubowicz, prof. USWPS
rok obrony: | year of thesis defense: 2024

Punktem wyjścia do stworzenia instalacji węglowej było zagadnienie ekologii cyfrowej, która bada praktyki i sposoby działania technologii informacyjno-komunikacyjnych i zwraca uwagę m.in. na ich negatywny wpływ na środowisko naturalne. Jesteśmy świadkami, a nawet współtwórcami, zakrojonej na szeroką skalę transformacji procesów analogowych w cyfrowe w niemal wszystkich dziedzinach życia. Transformacja ta całkowicie zrewolucjonizowała współczesny model funkcjonowania. Trudno wyobrazić sobie dzisiejszy świat bez technologii, jednak warto przy tym pamiętać o globalnej skali całego zjawiska. Ślad węglowy generowany na różnych etapach cyklu życia produktów cyfrowych ma coraz większy wpływ na zmiany klimatu. Instalacja węglowa ma zwrócić uwagę na fizyczny aspekt świata cyfrowego i zachwianie społecznego przekonania o jego chmurowej neutralności. Wykazuje analogię pomiędzy spalaniem określonej wielkości brył węgla kamiennego a poszczególnymi działaniami w sieci, emitującymi zbliżoną ilość dwutlenku węgla do atmosfery. Jest to forma zachęty do zmiany naszych dotychczasowych relacji z technologią i zwiększenia świadomości na temat jej negatywnych aspektów dająca nadzieję na osiągnięcie stanu harmonii pomiędzy dobrostanem człowieka i środowiska naturalnego a dalszym rozwojem gospodarczym.

The starting point for this carbon installation was the concept of digital ecology, which examines the practices and operational modes of information and communication technologies to highlight, among other things, their negative impact on the environment. We are witnesses to—and participants in—a large-scale transformation from analog to digital processes in almost all areas of life. This transformation has completely revolutionized how the modern world functions. While it is difficult to imagine today's world without the technologies, it is worth considering the global scale of this phenomenon. It significantly contributes to climate change through the carbon footprint generated at various stages of a digital product's life cycle. The carbon installation aims to draw attention to the physical aspect of the digital world and shake the public's belief in its cloud immateriality. It achieves this by drawing a direct analogy between burning specific quantities of hard coal and individual online activities that emit a comparable amount of carbon dioxide into the atmosphere. The project serves as an invitation to redefine our relationship with technology and raise awareness, offering hope for achieving harmony between human and ecological well-being, and continued economic development.

Projekt został nominowany w konkursie Projekt Roku organizowanym przez Stowarzyszenie Twórców Grafiki Użytkowej (STGU) w kategorii Projektowanie zrównoważone.

The project was nominated in the Sustainable Design category of the Project of the Year competition organized by the STGU (Association of Applied Graphic Designers).



Julia Floryn

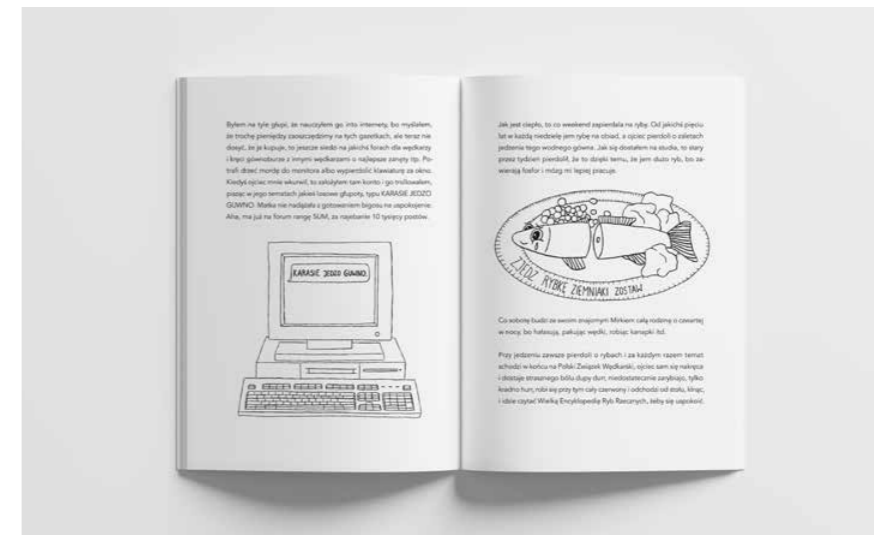
Kopiuje-wklej w kulturze internetu. Ilustrowana publikacja książkowa na podstawie internetowej cypypasty

Copy-paste in internet culture. An illustrated book based on internet cypypasta

promotor: | supervisor: dr Wojciech Jastrzębski
rok obrony: | year of thesis defense: 2024

Kultura internetowa cechuje się szybkim rozwojem oraz różnorodnością form komunikacji, które łączą tekst, obraz i interaktywność. Jednym z istotnych fenomenów tej przestrzeni są cypypasty – teksty wielokrotnie kopiowane i wklejane na forach internetowych. Mimo pozornej prostoty odgrywają kluczową rolę w kształtowaniu humoru internetowego i budowaniu wspólnot online. Celem pracy jest zbadanie zjawiska cypypasty w kontekście kultury internetowej w celu stworzenia ilustrowanej publikacji bazującej na najbardziej charakterystycznym polskim przykładzie tego typu treści – *Mój stary to fanatyk wędkarstwa*. Projekt został zrealizowany z dbałością o zachowanie charakteru pasty – prostoty, spontaniczności i braku formatowania tekstu – przy jednoczesnym uwzględnieniu założeń estetycznych i formalnych książki. Obejmuje dziesięć rozkładówek, na których połączono tekst z ilustracjami. Rysunki mają odręczny, „niestaranny” charakter, który współgra z surowością tekstu. Grafiki są proste, ale sugestywne, co umożliwia odbiorcom indywidualną interpretację przedstawionych scen. Wybrany krój pisma, Avenir w odmianie Book, gwarantuje czytelność, a także nawiązuje do fontów używanych na internetowych forach. Całość projektu nie tylko wiernie oddaje ducha internetowej cypypasty, ale także podkreśla jej humorystyczny i nieformalny charakter, tworząc jednocześnie profesjonalne i estetyczne dzieło sztuki książki.

Internet culture is characterized by rapid development and diverse forms of communication that combine text, image, and interactivity. One of the significant phenomena in this space is cypypasta—text repeatedly copied and pasted across internet forums. Despite its apparent simplicity, cypypasta plays a key role in shaping internet humor and building online communities. The purpose of this thesis is to explore the phenomenon of cypypasta within the context of internet culture, with the aim of creating an illustrated book based on the most iconic example of Polish cypypasta: *Mój stary to fanatyk wędkarstwa* [My old man is a fishing fanatic]. The project was executed with a focus on preserving the inherent nature of the pasta—its simplicity, lack of formatting, and spontaneity—while simultaneously adhering to the aesthetic and formal principles of book design. It includes ten spreads that combine text with illustrations. The drawings have a hand-drawn, “sketch-like” style that complements the rawness of the text. The graphics are simple yet evocative, leaving room for personal interpretation of the depicted scenes. The chosen font, Avenir Book, ensures readability and alludes to the fonts commonly used on internet forums. The overall design not only faithfully reflects the spirit of internet cypypasta but also highlights its humorous and informal character, while creating a professional and aesthetically pleasing work of book art.



Katarzyna Kobiór

Roślinny tarot. Projekt 22 kart tarota, inspirowanych motywami roślinnymi

Roślinny Tarot. Design of 22 tarot cards inspired by botanical motifs

promotor: | supervisor: prof. dr hab. Jacek Joostberens
rok obrony: | year of thesis defense: 2022

Na pracę składają się Wielkie Arkana, czyli grupa dwudziestu dwóch kart tarota, oraz pudełko. Karty powstały w odpowiedzi na potrzeby przedstawicieli ruchu New Age – osób poszukujących narzędzi wspierających rozwój duchowy oraz pragnących bliższego kontaktu z naturą i jej siłami. Łączą dwa rodzaje symboliki – tę zawartą w klasycznym tarocie z tą związaną z różnymi gatunkami roślin. To połączenie tworzy spójną narrację w obrębie karty, a zawarte w ilustracji znaki oddają jej znaczenie. Karty są łatwe w nauce i interpretacji, a praca z nimi jest intuicyjna zarówno dla doświadczonych, jak i początkujących użytkowników. Rysunki nie posiadają konturów. Pozwala to na większą wolność w tworzeniu i nie zamyka roślinnych kształtów w konkretnych ramach, co ułatwia ich modyfikowanie. Ilustracje utrzymane są w kolorach ziemi. Brązy i zielenie dominują na ilustracjach „dziennych”, a odcienie niebieskiego na ilustracjach „nocnych”. Kolorem kontrastowym jest czerwony. Ilustracje wykonano w programie Procreate przy użyciu pędzli imitujących pastele i kredki, co pozwoliło uzyskać efekt tradycyjnego rysunku. Karty i pudełko wykonano z kartonu o gramaturze 300 g/m² wykończonego matową folią.

This graduation project comprises the Major Arcana—a set of twenty-two tarot cards—and a custom box. The deck was created in response to the needs of the New Age community, specifically individuals seeking tools to facilitate spiritual growth and a closer connection with nature and its forces. The resulting Major Arcana combine two symbolic systems: classical tarot iconography and the symbolism of various plant species. This combination creates a coherent narrative within each card, where visual cues and illustrations convey specific meanings. The cards are easy to learn and interpret, making their use intuitive for both experienced and novice users. The drawings do not have outlines. The plant forms remain open and fluid, allowing for greater creative freedom. The color palette is earthy: browns and greens dominate the “day” illustrations and shades of blue characterize the “night” scenes. Red serves as a contrasting accent. The illustrations were created in Procreate using brushes that mimic pastels and crayons to achieve the effect of a traditional drawing. The cards and box were made of 300 gsm cardstock with a matte laminate finish.



Emilia Korzeniewska

Zastosowanie fotografii jako narzędzia wsparcia w kryzysie tożsamości

The use of photography as a support tool in identity crises

promotor: | supervisor: dr Karol Krukowski
rok obrony: | year of thesis defense: 2024

Praca dotyczy możliwości wykorzystania fotografii do przedstawienia cech kryzysu ćwierćwiecza. Charakterystyka tego zjawiska powstała na podstawie wyników badań, które wskazują również na to, jak istotne we wspieraniu osób doświadczających kryzysu jest projektowanie komunikacji. Zastosowanie korelacji obrazu z tekstem pozwoliło precyzyjnie przedstawić narrację wprowadzoną w cyklu fotografii. Celem pracy było zwrócenie uwagi na kwestię kryzysów tożsamości. Zarówno badania jak i proces realizacji projektu dyplomowego zostały przeprowadzone za pomocą fotografii – jednego z najbardziej powszechnych mediów wizualnych.

This thesis explores the use of photography to depict the characteristics of the quarter-life crisis. Based on research into the phenomenon, the study outlines its defining features and demonstrates the importance of communication design in helping individuals cope with such struggles. The project utilizes the relationship between photography and text to precisely articulate the narrative within the photographic series. The aim of the graduation project was to shed light on the issue of identity crises. Both the research and the project's execution were conducted through photography, leveraging its status as one of the most common visual mediums.



Julia Zabrocka

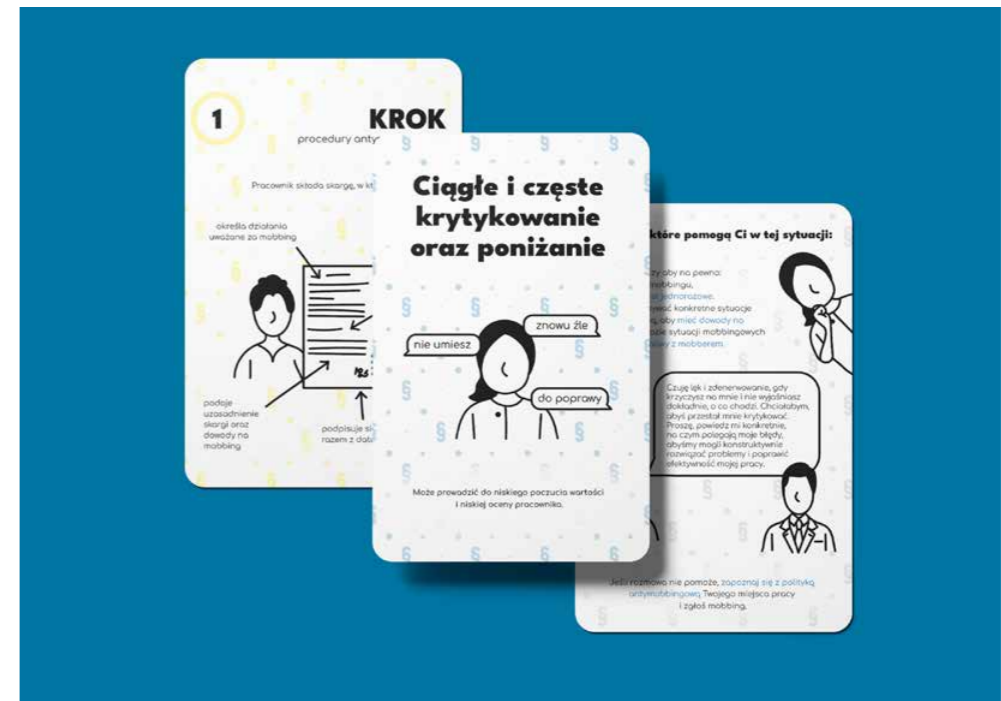
Zastosowanie legal design w informowaniu o przeciwdziałaniu mobbingowi. Propozycja narzędzia

Legal design in informing about workplace bullying prevention. A proposed tool

promotorka: | supervisor: dr Dorota Płuchowska
rok obrony: | year of thesis defense: 2023

Praca dotyczy zagadnień *legal design*, *legal design thinking* i *human-centered design* oraz prezentuje badania na temat mobbingu i strategii radzenia sobie z tym zjawiskiem. Jej głównym celem było zbadanie, w jaki sposób pracownicy Urzędu Miasta i Gminy Czarne są informowani o tym, czym jest mobbing, oraz jaki jest poziom zrozumienia samego pojęcia. Badania obejmowały również analizę wpływu *legal design* na projektowanie, z uwzględnieniem różnic w odbiorze treści przez osoby z wiedzą prawniczą oraz te niezaznajomione z kwestiami prawnymi. Praca szczegółowo opisuje objawy mobbingu, metody reagowania oraz procedury antymobbingowe wdrożone w konkretnym urzędzie. Efektem podjętych działań było opracowanie praktycznego narzędzia, które pomaga pracodawcom i pracownikom zrozumieć zjawisko mobbingu oraz dostarcza wskazówek, jak sobie z nim radzić.

The thesis focuses on legal design, legal design thinking, and human-centered design, alongside research into workplace bullying and coping strategies. The main objective was to examine how employees at the Czarne Municipal Office are informed about bullying and how they understand the term itself. The research also includes an analysis of the impact of legal design, comparing how materials created using these principles are perceived by legal professionals versus non-experts. The work details the symptoms of workplace bullying and available response methods. It identifies the appropriate steps to take when incidents occur and presents the specific anti-bullying procedures implemented within the office. The result is a tool designed to assist employers and employees in better understanding the subject of workplace bullying and to provide practical guidance for handling such situations.



Aleksandra Kaczmarczyk

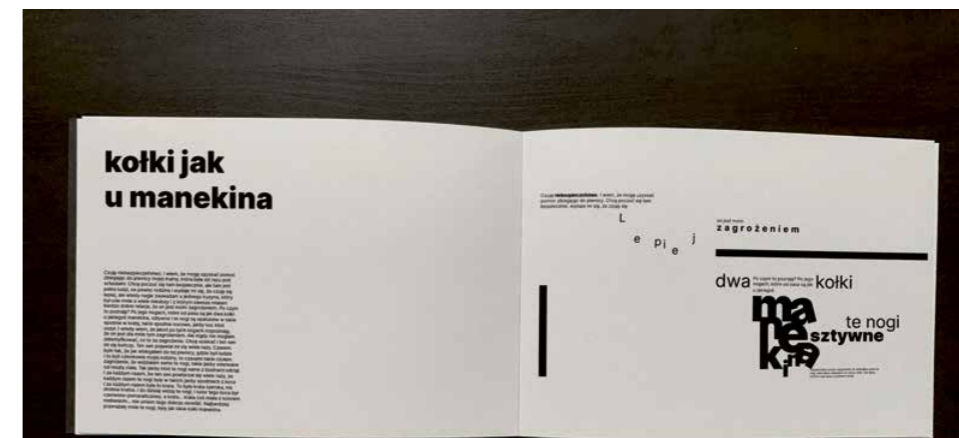
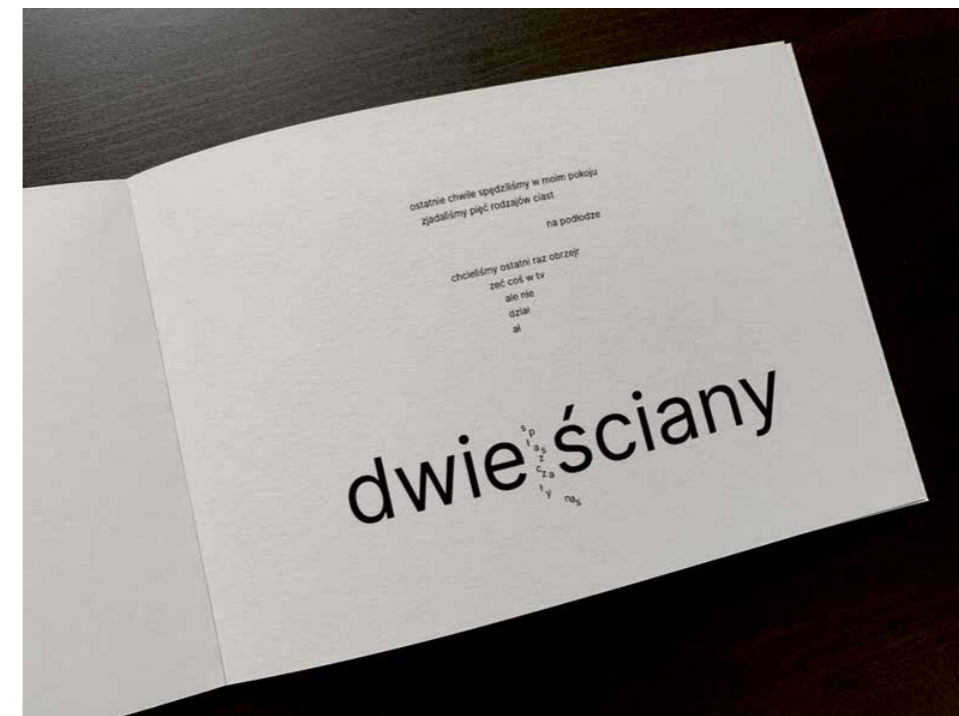
Projekt publikacji wielostronicowej z typograficzną interpretacją snów

A multi-page publication with a typographic interpretation of dreams

promotor: | supervisor: dr Piotr Szewczyk
rok obrony: | year of thesis defense: 2023

W ramach pracy dyplomowej zaprojektowałam publikację prezentującą serię kompozycji typograficznych z interpretacjami snów. W części teoretycznej przedstawiłam zarówno tło psychologiczne, jak i rozwój kompozycji typograficznych w historii projektowania graficznego w XX wieku. Teoria była punktem wyjścia do eksperymentów z treścią snów i ich typograficzną interpretacją. Część praktyczna mojej pracy, rozpoczęta od pozyskiwania snów, była niezwykle ciekawa. Bezpośredni kontakt z osobami śniącymi sprawił, że praca nad kompozycjami miała charakter bardziej osobisty, a opowieści, którymi dzielili się moi rozmówcy, były dla mnie niczym zaproszenie do ich bardzo intymnego świata. Etap pozyskiwania snów był przestrzenią nawiązywania różnych relacji: między mną a osobą śniącą, następnie między osobą śniącą a jej własnym snem – poprzez nagranie wiadomości głosowej z treścią snu – a na samym końcu ja jako projektantka musiałam nawiązać relację z treścią snu jako tekstem literackim. To budowanie relacji i emocje zawarte w snach próbowałam zwizualizować w kompozycjach, które tworzyłam czerpiąc inspirację z prac ulubionych projektantów. Balansowanie pomiędzy emocjonalnością a graficznym eksperymentowaniem z projektowaniem i typografią było dla mnie bardzo cennym doświadczeniem.

As part of my thesis, I designed a publication featuring a series of typographic compositions that present dream interpretations. The theoretical part outlines the psychological context of dreaming and the evolution of typographic composition in 20th-century graphic design. This research served as the starting point for my own experiments with dream content and its visual typographic interpretation. The practical part began with the gathering of dreams, which proved to be a fascinating experience. Direct contact with dreamers made the work on the compositions deeply personal; the stories shared by my interviewees felt like invitations into their most intimate worlds. This process fostered a network of relationships: between myself and the dreamer; between the dreamer and their own dream (revisited through voice recordings); and finally, between myself as the designer and the dream content treated as literary text. I attempted to visualize these relationships and emotions in the compositions, drawing aesthetic inspiration from the work of my favourite designers. Balancing emotional sensitivity with graphic and typographic experimentation was a valuable experience.



Małgorzata Marzec

Gospodarka cyrkularna w formie motion design. Projekt explainer video

Visualizing circular economy through motion design. An explainer video

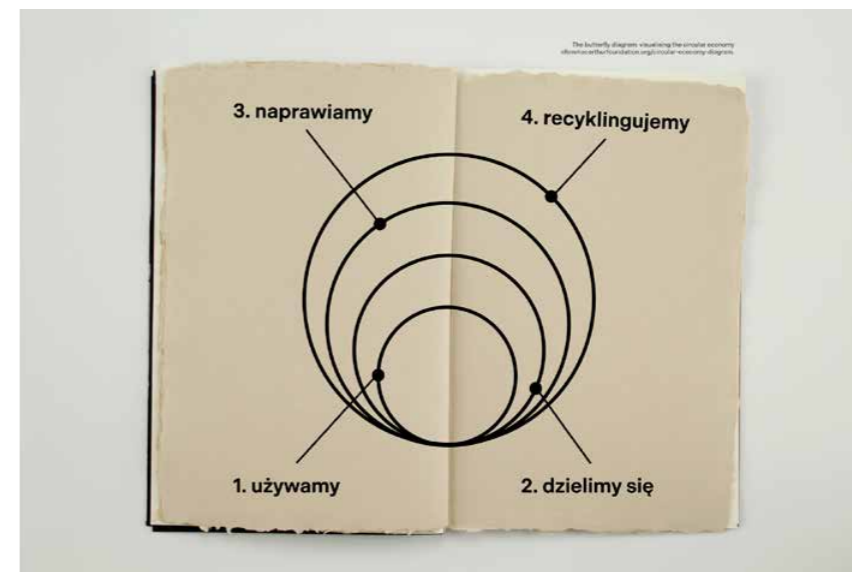
promotor: | supervisor: dr Marcin Wysocki
rok obrony: | year of thesis defense: 2023

Celem pracy było stworzenie narracji przekazującej ideę systemu przyrody jako całości, której jesteśmy częścią. Forma explainer video łączy w sobie dwie płaszczyzny. Z jednej strony tłumaczy naukowe zagadnienie, a z drugiej – uświadamia środowiskowo, wykorzystując pewnego rodzaju narzędzie wpływu. W filmie zastosowano animację poklatkową z grafiką 2D. Kluczowym elementem realizacji jest zastosowanie techniki motion design, która pozwala zwizualizować skomplikowaną treść za pomocą ruchomych infografik. Film opowiada o gospodarce cyrkularnej, która traktuje Ziemię jako jeden system, do którego wszyscy należymy. Przedstawia ją w opozycji do gospodarki liniowej. Narracja jest osadzona w kontekście kapitalistycznym. W jej strukturze można wydzielić sześć części: Wstęp, Zarysowanie kontekstu I, Gospodarka liniowa, Zarysowanie kontekstu II, Gospodarka cyrkularna, Zakończenie. Głównym motywem filmu jest odczytywanie treści ze stworzonych na jego potrzeby folderów. Jeden z nich, zatytułowany *Kapitalizm*, opisuje sytuację, w której obecnie się znajdujemy, i założenia gospodarki liniowej. Drugi, *Sprawiedliwa rzeczywistość*, proponuje zmianę systemu, w którym funkcjonujemy, na gospodarkę cyrkularną. We wstępie i zakończeniu filmu znalazły się ujęcia różnych przedmiotów, które tworzą kłamrę domykającą opowieść. Motyw rozszerzającego się kadru symbolizuje zmianę perspektywy.

Praca została nagrodzona na międzynarodowym przeglądzie projektów dyplomowych Graduation Projects 2023.

The goal of this graduation project was to create a narrative conveying the idea of nature as a holistic system of which we are a part. The project took the form of an explainer video, a format chosen for its ability to merge two functions: explaining scientific concepts and acting as a persuasive tool for raising environmental awareness. The video combines stop-motion animation with 2D graphics. A key element is the use of motion design to visualize complex content through animated infographics. The story explores the circular economy—which treats the Earth as a coherent system—presented in contrast to the linear economy. The narrative is framed within the context of capitalism. The video consists of six parts: Introduction, Context I, Linear Economy, Context II, Circular Economy, and Conclusion. The central visual motif involves the reading of physical file folders created specifically for the video. One folder, titled *Capitalism*, describes our current situation and the linear economy. The second, titled *Just Reality*, proposes a new way of living: the circular economy. Physical objects appear on screen during the introduction and conclusion, creating a narrative loop. Additionally, the video frame widens, symbolizing a change in perspective.

In 2023, the work received an award at the international Graduation Projects review.



Hubert Baranowski

Kontrowersja w komunikacji i jej przełożenie na zestaw uniwersalnych znaków graficznych do oznaczania wrażliwych treści

Controversy in communication and its translation into a set of universal graphic symbols for content warnings

promotor: | supervisor: dr hab. Mariusz Wszolek, prof. USWPS
rok obrony: | year of thesis defense: 2024

Zestaw osiemnastu piktogramów do oznaczania kontrowersyjnych tematów wyłonionych w badaniach empirycznych. Poszczególne znaki zbudowane są ze swobodnie połączonych ze sobą elementów. Każdy z nich został skonstruowany na siatce modułowej opartej na ośmiu okręgach. Okręgi są skalowalne na zasadzie złotej proporcji, a bazy ma średnicę 10 mm. Piktogramy są jednobarwne. Powinny być umieszczane na tle o współczynniku kontrastu spełniającym warunki wytycznych dostępności cyfrowej WCAG 2.0 (AA). Piktogramy mają swoją wersję podstawową i dwa stadia intensywności. Stadia powstają poprzez przesunięcie ścieżki bazowej o 3 mm. Podstawowe piktogramy mają grubość linii wynoszącą 5 pkt oraz zaokrąglenia zakończeń i kątów. Są czytelne i łatwe do dekodowania nawet w dużym pomniejszeniu (do 10% podstawowej wielkości). Poddano je również korekcie optycznej, aby ułatwić ich rozpoznawanie. Piktogramami zobrazowano następujące pojęcia:

- polityka
- religia
- aborcja
- heteroseksualność (relacja M–K)
- homoseksualność (relacja K–K)
- homoseksualność (relacja M–M)
- feminizm
- wygląd
- pieniądze
- edukacja
- eutanazja
- wojna
- ranspłciowość
- przemoc
- ekologia
- różnica zdań
- sztuczna inteligencja
- pedofilia.

A set of eighteen pictograms designed to mark controversial topics identified through empirical research. The individual signs are composed of loosely connected elements. Each is constructed on a modular grid based on eight circles. The circles scale according to the golden ratio, with the base circle having a diameter of 10 mm. The pictograms are monochromatic. They are designed to be placed on a background with a contrast ratio that meets the WCAG 2.0 (AA) digital accessibility standards. The system includes a basic version of a each pictogram and two levels of intensity. These levels are created by shifting the base path by 3 mm. The basic pictograms have a line weight of 5 pt, rounded caps and corners. They remain legible and easy to decode even when significantly reduced (down to 10% of the base size). They have also undergone optical correction to improve recognition. The following concepts are illustrated:

- Politics
- Religion
- Abortion
- Heterosexuality (M–F relationship)
- Homosexuality (F–F relationship)
- Homosexuality (M–M relationship)
- Feminism
- Physical Appearance
- Money
- Education
- Euthanasia
- War
- Transgender Identity
- Violence
- Ecology
- Difference of Opinion
- Artificial Intelligence
- Pedophilia.

PROJEKT: IKONOKLAZM 2.0

Sztuczna inteligencja

100%



Pedofilia

100%



Przykłady użycia





Gdzie można nas znaleźć?

Kod QR prowadzi do listy miejsc w sieci
i najważniejszych projektów Katedry Grafiki

Where can you find us?

The QR code leads to a list of online platforms and key
projects of the Department of Graphic Design