



Graduation 11



Graduation 11

↳ Egor Severin



↳ Anna Walczak



↳ Aneta Chybicka



↳ Aleksandra Majewska



↳ Adrianna Plechocka—Gniady



↳ Adam Białkowski



↳ Elżbieta Letkiewicz



↳ Anna—Diana Zawadska



↳ Anna Brzoza



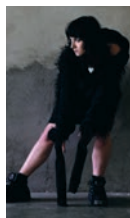
↳ Agata Germain



↳ Adrianna Bajkowska



↳ Emmett Dittwald



↳ Barbara Kaźmierczak



↳ Anna Ćwiekińska



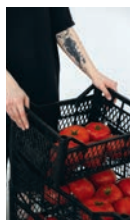
↳ Alicja Kryczka



↳ Aleksandra Geremek



↳ Adrianna Chmielewska



↳ Esra Özdemir



↳ Bartek Czerniawski



↳ Aleksandra Kalinowska



↳ Adrianna Król
Ewa Łoge



↳ Karolina Czyż



↳ Katarzyna Melania Szczepanska



↳ Kazimierz Babik



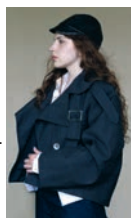
↳ Kornelia Maria Komosińska



↳ Julia Grabowska



↳ Julia Szatłapska



↳ Kaja Herjan



↳ Karolina Błotńska



↳ Jakub Olejnik



↳ Jan Banasiak



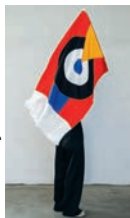
↳ Jan Kuc



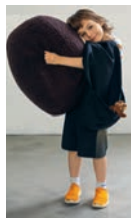
↳ Janusz Kurella



↳ Hubert Wojniak



↳ Ida Malachowska



↳ Inga Juszkiewicz
Oliwia Trojan



↳ Izabela Solińska



↳ Gabriela Kalisty



↳ Gabriela Kiczor-Bentkowska



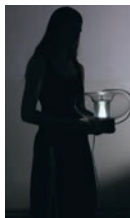
↳ Hanna Gorzyńska



↳ Hanna Zvolembowska



↳ Ewa Stecewicz



↳ Ewa Juana Tworzewska-Dzik



↳ Ewelina Dzielnyska



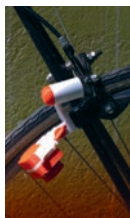
↳ Franciszek Wesołowski



Weronika Pawlikowska



Stanisław Łoskot



Oliwia Kaczmarek



Michał Rutkowski



Maria Popkowska



Liza Nolewajko



Wiktoria Sztachelska



Stanisław Orłowski



Oliwia Kot



Oleksandra Milishchuk



Marta Brukiewicz



Magdalena Szatynska



Witold Holeksa



Stanisław Wojtut



Oliwia Popławska



Oleksandra Vorobiova



Matylda Olszewska



Marcelina Królikowska
Natalia Wielocha



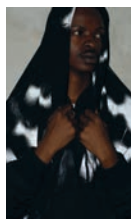
Wojciech Łukaszewski



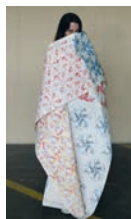
Ula Wilczyńska



Piotr Jabocha



Oliwia Głogowska



Michał Maciejewski



Marcelina Tkaczyk



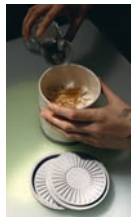
↳ Zuzanna Orlóf



↳ Yankela Nodada



↳ Zuzanna Tomaszewska



↳ Zofia Jędruszcak



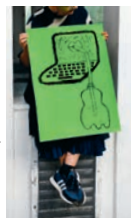
↳ Zuzanna Załęska



↳ Zofia Kuryło



↳ Zuzanna Oporń





Spis treści



Table
of contents

- | | | | |
|-----|--|-----|---|
| 11 | ↳ Cześć, tu School of Form
Hi, this is School of Form | 134 | → Gabriela
Kiczor–Bentkowska |
| 15 | ↳ Projekty dyplomowe
Graduation Projects | 138 | → Hanna Górzyńska |
| 16 | → Adam Białkowski | 140 | → Hanna Zvolembowska |
| 20 | → Adrianna Bajkowska | 144 | → Hubert Wojniak |
| 24 | → Adrianna Chmielewska | 148 | → Ida Małachowska |
| 28 | → Adrianna Król /
Ewa Logé | 152 | → Inga Juszkiewicz /
Oliwia Trojan |
| 32 | → Adrianna
Piechocka–Gniady | 156 | → Izabela Solińska |
| 36 | → Agata Germain | 160 | → Jakub Olejnik |
| 40 | → Aleksandra Geremek | 164 | → Jan Banasiak |
| 44 | → Aleksandra Kalinowska | 168 | → Jan Kuc |
| 48 | → Aleksandra Majewska | 170 | → Janusz Kurella |
| 52 | → Aleksandra Natalia Polaszek | 174 | → Julia Grabowska |
| 58 | → Alicja Kryczka | 176 | → Julia Szałapska |
| 62 | → Alicja Sadowska | 182 | → Kaja Herjan |
| 66 | → Aneta Chybicka | 188 | → Karolina Błońska |
| 70 | → Anna Brzoza | 192 | → Karolina Czyż |
| 74 | → Anna Ćwieklińska | 194 | → Katarzyna Melania
Szczepańska |
| 78 | → Anna Safurny | 200 | → Kazimierz Babik |
| 82 | → Anna Walczak | 204 | → Kornelia Maria
Komosińska |
| 86 | → Anna–Diana Zavadzka | 208 | → Liza Nalewajko |
| 90 | → Barbara Kaźmierczak | 212 | → Magdalena Szatyńska |
| 94 | → Bartek Czerniawski | 216 | → Marcelina Królikowska /
Natalia Wielocha |
| 98 | → Egor Severin | 220 | → Marcelina Tkaczyk |
| 102 | → Elżbieta Letkiewicz | 224 | → Maria Popkowska |
| 106 | → Emmett Dittwald | 226 | → Marta Brukiewicz |
| 112 | → Esra Özdemir | 230 | → Matylda Olszewska |
| 114 | → Ewa Stecewicz | 234 | → Michał Maciejewski |
| 118 | → Ewa Juana
Tworzewska–Dzik | 238 | → Michał Rutkowski |
| 122 | → Ewelina Dzienyńska | 242 | → Oleksandra Milishchuk |
| 126 | → Franciszek Wesotowski | 244 | → Oleksandra Vorobiova |
| 130 | → Gabriela Kalisty | 248 | → Oliwia Głogowska |
| | | 252 | → Oliwia Kaczmarek |
| | | 256 | → Oliwia Kot |

260 → Oliwia Popławska
264 → Piotr Jałocha
268 → Stanisław Łoskot
272 → Stanisław Orłowski
276 → Stanisław Wojtiuk
280 → Ula Wilczyńska
286 → Weronika Pawlikowska
290 → Wiktoria Sztachelska
294 → Witold Holeksa
298 → Wojciech Łukaszewski
302 → Yamkela Nodada
306 → Zofia Jędruszczak
310 → Zofia Kuryło
314 → Zuzanna Opoń
318 → Zuzanna Orlof
322 → Zuzanna Tomaszewska
326 → Zuzanna Załęska

330 ↘ Kontakt
Contact

335 ↘ Wystawa
Graduation show

346 ↘ School o Form

348 ↘ Kadra
Staff

350 ↘ Uniwersytet SWPS
SWPS University



**Cześć,
tu School
of Form**



**Hi, this is
School of Form**

Po raz jedenasty mamy przyjemność przedstawić Państwu projekty dyplomowe, przygotowane przez osoby absolwentkie School of Form. Z dumą i wzruszeniem patrzymy na efekty tej pracy. Każdy z tegorocznych dyplomów jest osobną, uniwersalną opowieścią. Odczytujemy je jako podsumowanie procesów, badań, eksperymentów, poszukiwań i rozmów, które wydarzały się w School of Form, podczas czterech, wspólnie spędzonych lat studiów. To efekt kreatywności i wytrwałości w pracy. Osoby autorskie projektów przyglądają się światu jako miejscu pełnemu inspiracji.

W tym roku prezentujemy osiemdziesiąt dyplomów. Znajdują się wśród nich analizy przyszłości designu, refleksje nad kulturą cyfrową, próby zrozumienia współczesnego nomadyzmu, zrównoważonego życia czy projektowania z troską. Młode osoby mierzą się twórczo z tematami społecznymi, ale również z osobistymi i zmysłowymi doświadczeniami. Są tu projekty nowych narzędzi, prace podejmujące temat współczesnych form rytuałów i zabawy. Nie zabrakło głosów, odnoszących się do przyszłości jedzenia, mody czy sztucznej inteligencji.

To, co łączy te projekty, to chęć patrzenia na otaczający nas świat od nowa: uważnie, krytycznie, ale także czule. Wynikiem tego jest dostrzeganie nowego potencjału w czymś znanym, otaczającym nas na co dzień. I właśnie to robią osoby autorskie tych dyplomów – reinterpreterują przeszłość, reagują na teraźniejszość i projektują przyszłość. To moment, w którym głowa, rozumiana jako zdobyta wiedza i pomysłowość, spotyka się z sercem, odnoszącym się do emocji i sensu. Osoby absolwentkie, szukając rozwiązań, nie zapominają o znaczeniu piękna, empatii i szacunku do innych.

Projektowanie to współdziałanie i proponowanie światu pożytecznych rozwiązań. Czasem jest to odpowiedź na pojawiający się problem, czasem ulepszenie tego, co istnieje, a niekiedy potrzebne jest pokazanie innym, że piękno to także niezbędny element otaczającej nas rzeczywistości. Wierzmy, że design może zmieniać świat i widząc te projekty mamy pewność, że warto w tym obszarze zaufać młodemu pokoleniu.

Zapraszamy do lektury!

Do tej pory dyplomy ukończenia kierunku wzornictwo w School of Form Uniwersytetu SWPS otrzymało 519 osób.

For the eleventh time, we have the pleasure of presenting the diploma projects prepared by the graduates of the School of Form. We look at the results of this work with pride and emotion. Each of this year's diploma projects tells a unique yet universal story. We see them as a summary of the processes, research, experiments, explorations, and conversations that have taken place at the School of Form during the four years of shared study. They are the outcome of creativity and perseverance. The designers behind the projects see the world as a place full of inspiration.

This year, we are presenting eighty diploma projects. Among them are analyses of the future of design, reflections on digital culture, attempts to understand contemporary nomadism, sustainable living and design driven by care. These young designers engage creatively with social topics, as well as with personal and sensory experiences. There are projects focused on developing new tools and works that explore contemporary forms of ritual and play. There are also those addressing the future of food, fashion and artificial intelligence.

What connects these projects is the desire to look at the surrounding world anew: attentively, critically, but also tenderly. The result is the discovery of new potential in the familiar and everyday. And this is precisely what the authors of these diplomas do—they reinterpret the past, respond to the present and design the future. It is a moment where the head, understood as acquired knowledge and inventiveness, meets the heart, which relates to emotion and meaning. In their search for solutions, the graduates have not forgotten the importance of beauty, empathy and respect for others.

Design means collaboration and offering useful solutions to the world. Sometimes, it's a response to an emerging problem, sometimes, it's an improvement on what already exists, and sometimes, it's about showing others that beauty is also an essential element of the reality that surrounds us. We believe that design can change the world, and seeing these projects, we are confident that we can trust the young generation to do so for the better.

We encourage you to explore the publication!

To date, 519 people have received a diploma in design from the School of Form at SWPS University.



Projekty dyplomowe



Graduation
projects



GelArmo

Biodegradowalny kompozyt, stworzony z naturalnych składników: żelatyny, agaru, gliceryny oraz włókien roślinnych (juta, len). Zaprojektowany dla przemysłu meblarskiego, łączy funkcjonalność z minimalnym wpływem na środowisko. Materiał zachowuje wytrzymałość użytkową, a po zakończeniu cyklu życia rozkłada się w sposób bezpieczny dla środowiska (30–60 dni dla spoiwa, 6–18 miesięcy dla włókien), wpisując się w ideę pełnej cyrkularności. Materiał został zaprezentowany w formie siedziska i oparcia do prototypu krzesła CNo3.5. Proces produkcji GelArmo polega na warstwowym odlewaniu w formach ze sklejk i pleksi. Projekt podważa tradycyjne rozumienie trwałości jako wyznacznika jakości, proponując design tymczasowy – zaprojektowany z myślą o harmonijnym powrocie produktu do ekosystemu.



GelArmo

A biodegradable composite made from natural ingredients: gelatin, agar, glycerin and plant fibers (jute and flax). It was developed in response to the challenges faced by the furniture industry, aiming to combine functionality with minimal environmental impact. Supporting the principles of circular design, the material naturally decomposes at the end of its lifecycle. *GelArmo* was showcased as the seat and backrest of the CNo3.5 prototype chair. The production process retains a handcrafted character, using layered casting in plywood and plexiglass molds. The material maintains functional strength during use and is environmentally safe after decomposition (30–60 days for the binder, 6–18 months for the fibers). The project challenges the traditional notion of durability as a measure of quality. It promotes the concept of “temporary” design as it was created with the intention of returning harmoniously to the ecosystem.

Adam Białkowski

Promotorzy — Tutors:
Bartosz Mucha, Magdalena Ziółkowska











Być projektantem

Publikacja ilustruje emocje młodych projektantów oraz ich wyobrażenia o zawodzie. Projekt opiera się na badaniach, przeprowadzonych w dwóch grupach wiekowych: wśród osób w wieku 20–29 lat oraz powyżej 30. roku życia. Autorka wizualizuje przeżycia i oczekiwania osób, rozpoczynających ścieżkę zawodową, zestawiając je z doświadczeniami i cytatami dojrzałych projektantów. Ten międzypokoleniowy dialog tworzy przestrzeń do refleksji nad współczesnymi wyzwaniami w projektowaniu, a także nad tym, jak zmieniają się wartości i potrzeba poszukiwania własnej tożsamości projektowej i artystycznej.



Being a Designer

An illustrated publication that visualises the emotions and perspectives of young artists. The work is based on research conducted among two age groups: individuals aged 20–29 and those aged over 30. The author explored whether designers can express themselves through text or drawing. Using illustration, she juxtaposed the experiences of mature designers with the perspectives and ambitions of those at the start of their career path who are still searching for their artistic and design identity. The project creates a space for intergenerational dialogue, inviting reflection on the present moment, observation, and analysis of ongoing change.

Adrianna Bajkowska

Promotorzy — Tutors:
Honza Zamojski, Paweł Starzec







Wy, my.

Ekspozycja bazarowa została zaprojektowana we współpracy z grupą lokalnych sprzedawców i ma na celu wsparcie i dowartościowanie ich pracy. Wykonana z łatwo dostępnych przedmiotów z odzysku — głównie plastikowych skrzynek — tworzy funkcjonalną, mobilną i estetyczną przestrzeń do ekspozycji warzyw i owoców. Projekt podejmuje temat zanikania lokalnych targowisk, ukazując ich kluczowe znaczenie jako przestrzeni wspólnotowych oraz doceniając wkład osób, które codziennie je współtworzą. To gest solidarności i uznania wobec często niedostrzeganych grup zawodowych, a zarazem próba podkreślenia ich obecności w przestrzeni miejskiej.



You, Us.

The project aimed at improving product displays in local markets using inexpensive and accessible materials—primarily recycled plastic crates. Carefully selected low-cost components form a functional, practical and mobile setup for displaying fruits and vegetables. The project addresses the decline of local marketplaces in Poland, highlighting their essential role as communal spaces and recognising the people who co-create them on a daily basis. The project is a gesture of solidarity and respect toward often invisible social groups, offering both a practical solution and a symbolic act of support.

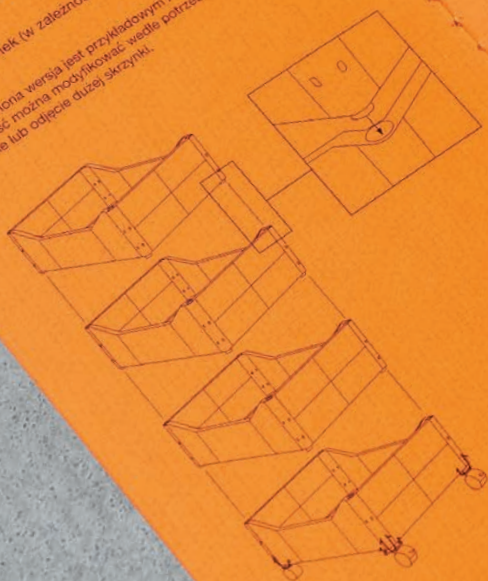
Adrianna Chmielewska

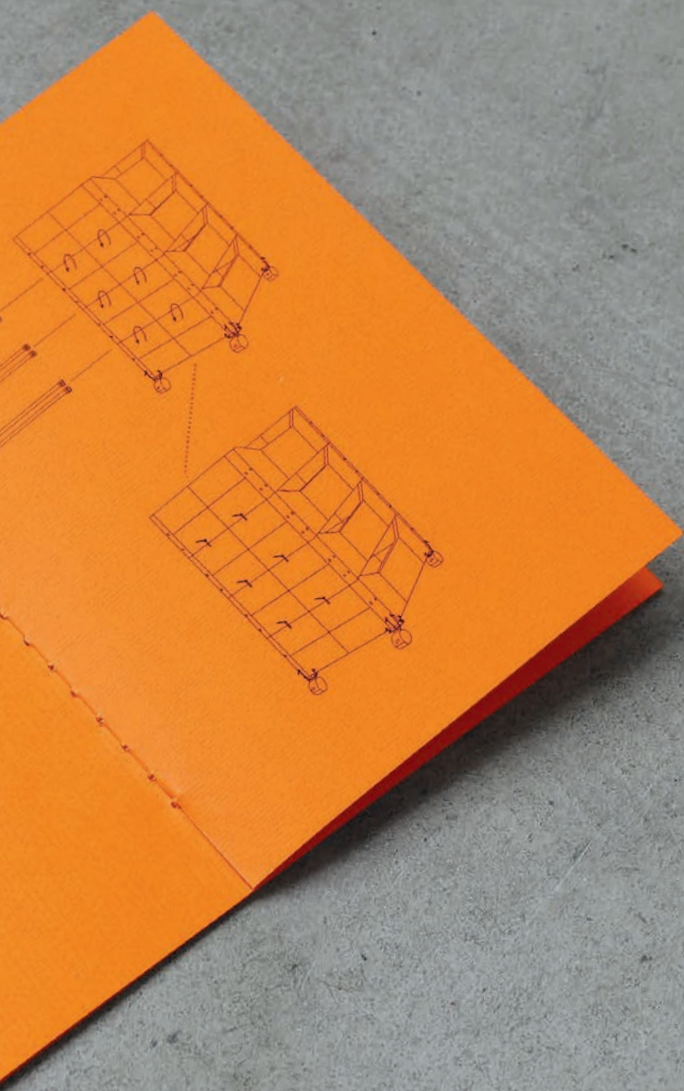
Promotorzy — Tutors:

Małgorzata Malinowska, Aleksandra Andrzejewska



2) Złożenie skrzyniek (w zależności od potrzeb)
Przedstawiona wersja jest przykładowym modelem.
Wysokość można modyfikować, wedle potrzeb o
dodanie lub odjęcie dużej skrzynki.









Locus

Fidget — niewielki obiekt służący do stymulacji sensorycznej — zaprojektowany z myślą o dorosłych osobach z ADHD pomaga regulować napięcie ruchowe i utrzymać koncentrację w codziennych sytuacjach. Wyróżnia się estetyką i wytrzymałością, dzięki czemu może być używany również w przestrzeni zawodowej czy publicznej, gdzie tradycyjne fidgety często postrzegane są jako zbyt infantylne. Magnetyczne moduły wykonane z PLA, drewna i elastycznego TPU w różnych wersjach kolorystycznych i taktylnych można dowolnie ze sobą zestawiać — zarówno pod względem intensywności bodźców, jak i estetyki. Fidget dyskretnie wspiera osoby neuroatypowe w sytuacjach wymagających skupienia.



Locus

A fidget tool (a small object used for sensory stimulation) designed with adults with ADHD in mind. It stands out for its refined aesthetic and durability, offering discreet sensory support in daily life—including professional environments and public spaces, where typical fidgets are often seen as childish. The modular pieces, connected with a magnetic mechanism, come in various textures, materials and colour options, allowing for full personalisation; both in terms of sensory intensity and visual appeal. *Locus* offers subtle, supportive assistance to neurodivergent individuals in moments requiring focus and self-regulation.

Adrianna Król / Ewa Logé

Promotorzy — Tutors:
Maciej Siuda, Dawid Wiener







Tilao Play

Zabawka konstrukcyjna typu open-ended, która zachęca do swobodnej, niekończącej się zabawy opartej na własnej wyobraźni. Składa się z unikalnych tekturowych elementów i kolorowych łączników, które można dowolnie zestawiać, tworząc przestrzenne obiekty, postacie i konstrukcje. Zamiast narzucać gotowe scenariusze, zachęca do eksperymentowania, które wspiera ciekawość, samodzielność i myślenie koncepcyjne i przestrzenne dzieci. Proces projektowy oparty był na warsztatach z przedszkolakami, których ciekawość, odwaga i radość tworzenia bez instrukcji stały się podstawową inspiracją projektu.



Tilao Play

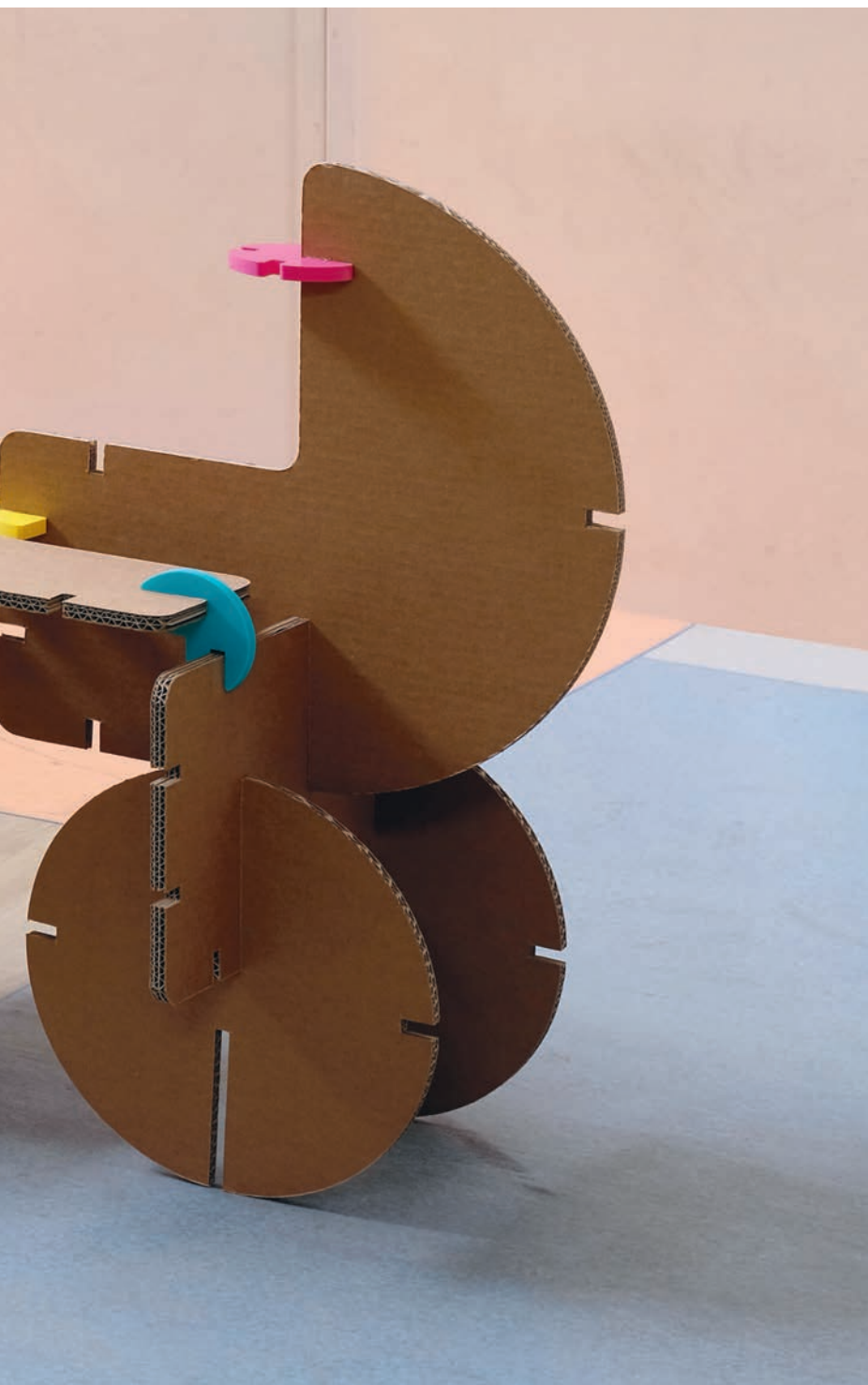
An open-ended construction toy that fosters free, imagination-driven play. It consists of unique cardboard components and colourful connectors that can be combined in countless ways to create spatial forms, characters and structures. Instead of imposing fixed scenarios, *TILAO PLAY* encourages experimentation, supporting children's curiosity, independence and conceptual thinking. The design process was based on workshops with children whose creativity, courage, and joy in making without instructions became the core inspiration for the project.

Adrianna Piechocka–Gniady

Promotorzy — Tutors:
Marta Rowińska, Maciej Frąckowiak











Wokół ognia

Zestaw narzędzi hutniczych zaprojektowany dla osób z drobnymi dłońmi i mniejszą siłą fizyczną — w szczególności kobiet, które stanowią coraz większą grupę wśród nowego pokolenia wykształconych hutników i hutniczek. Tradycyjne narzędzia hutnicze dostępne są zazwyczaj w jednym rozmiarze, dostosowanym do sylwetki silnego, wysokiego mężczyzny, co utrudnia — a często wręcz uniemożliwia — pracę ze szkłem osobom o innej budowie ciała. Każde narzędzie w zestawie ma zmodyfikowaną konstrukcję i proporcje, zapewniające lepszą ergonomię, większy komfort i kontrolę nad materiałem. Projekt wyrównuje szanse między osobami pracującymi w hutach szkła, pozwalając użytkownikom dopasować sprzęt do własnych możliwości. Estetyka zestawu opiera się na kontrastach — łączy precyzyjne, ergonomiczne kształty z prostotą i surowością formy, symbolizując obecność kobiecych dłoni w świecie ciężkiego przemysłu.



Around the Fire

The set of glassblowing tools designed for individuals with smaller hands and less physical strength—primarily women, who represent a growing group among the new generation of glassmakers. The project responds to the lack of variation in traditional glassblowing tools, which often makes it difficult, or even impossible, for those who don't fit the conventional mould of a glassworker to practice the craft effectively. Each tool in the set features modified construction and proportions, offering improved ergonomics, working comfort, and greater control over the material. The project aims to level the playing field among glassworkers by eliminating the need to adapt to ill-fitting equipment. The aesthetic of the tools is based on contrast—combining precise, ergonomic shapes with simplicity and raw form—symbolising the entrance of women's hands into the world of heavy industry.

Agata Germain

Promotorzy — Tutors:
Bartosz Mucha, Ewa Klekot







Tkanki i tkaniny biomorficzne

Seria tekstylnych kompozycji inspirowanych mikroskopowymi obrazami barwionych tkanek ludzkich. Barwniki — zarówno w sztuce, jak i w patomorfologii — pełnią funkcję narzędzia: w jednym przypadku służą wizualnej ekspresji, w drugim — diagnozie i poznaniu. Autorka wykorzystała barwniki stosowane w laboratoriach medycznych, takie jak hematoksylina, karmin koszenilowy, santolina i indygo, do ręcznego barwienia naturalnych tkanin. Powstałe kompozycje odzwierciedlają struktury ludzkich tkanek, tworząc symboliczne połączenie między nauką a sztuką, cielesnością a włóknem.



Biomorphic Tissues and Textiles

A composition of textile artworks inspired by the microscopic view of stained human tissues. In both art and pathology, dyes play a crucial role: in the hands of an artist, they bring visions to life; in medical contexts, they become diagnostic tools and symbols of hope for healing. The project utilises natural fabrics and laboratory dyes, including hematoxylin, carmine (derived from cochineal), santolina, and indigo. The resulting series of hand-dyed textiles reflect the structures of human tissues, creating a bridge between science and art, corporeality and the textile medium.

Aleksandra Geremek

Promotorzy — Tutors:

Katarzyna Schmidt-Przewoźna, David Sypniewski











Niezasypialny

Projekt oprawy graficznej albumu *Niezasypialny* Kamila Wrony jest wizualnym dopełnieniem emocjonalnej i szczerzej narracji muzyka — opowieści o bezsenności, przemęczeniu, wypaleniu i depresji. Autorka wykorzystała fotografię analogową, odręczne pismo oraz materiały, takie jak paragony, kalki techniczne i pożółkłe kartki, aby stworzyć oniryczną atmosferę i zaprosić odbiorcę do współodczuwania emocji. Zdjęcia, wykonane w naturalnym świetle w domowym studio muzyka, celowo zachowują niedoskonałości analogowego medium — rozmycia, prześwietlenia, ziarno — wzmacniając autentyczny, intymny charakter projektu. Typografia odgrywa tu również istotną rolę, autorka użyła w projekcie odręczne pismo Kamila Wrony, czyniąc z niego integralnego bohatera narracji.



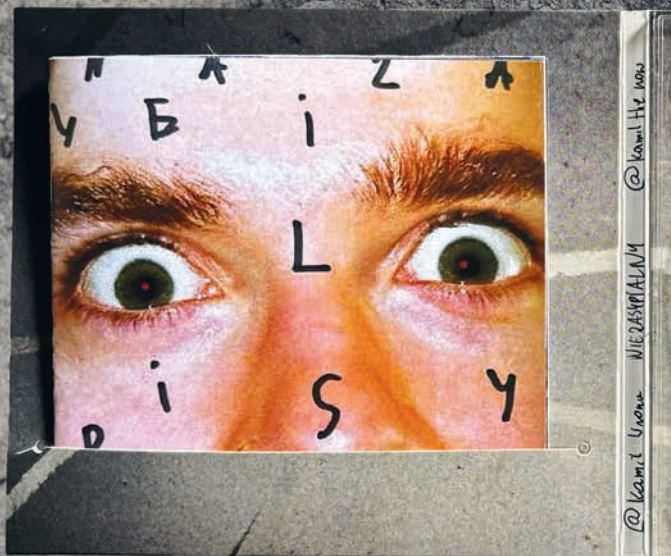
Insomniac

The graphic design for Kamil Wrona's album *Niezasypialny* is a visual response to the artist's emotional and sincere storytelling—a narrative about insomnia, exhaustion, burnout and depression. The author used analogue photographs taken in natural light at Wrona's home studio, embracing the imperfections of film (such as blur, overexposure and grain) to emphasise vulnerability. Typography plays a central role in the project, with the designer's handwriting incorporated to highlight the authenticity of his work. The use of materials such as receipt paper, drafting vellum, and aged sheets of paper enhances the dreamlike quality of the design, inviting the audience to connect with the music and the emotions it conveys.

Aleksandra Kalinowska

Promotorzy — Tutors:

Honza Zamojski, Paweł Starzec



@kamel_uaone NIEZASYTLAMU @kamel_uaone

 Verbatim

CD-R

 DVD
RECORDABLE

700 MB

52x
speed
rating
velocity

80
min

KAMIL WRONA

NIEZASYPIALNY



Wyjąć cipkę z szuflady

Edukacyjny model wulwy, zaprojektowany z myślą o wspieraniu rozmów na temat anatomii, dojrzewania i cielesności. Projekt skierowany jest do nastolatków, a jego celem jest przełamywanie tabu wokół ciała, budowanie akceptacji oraz dostarczanie rzetelnej wiedzy w przystępnej formie. Model powstał jako narzędzie dydaktyczne dla edukatorów seksualnych, pedagogów i nauczycieli. Składa się z kolorowych, pluszowych modułów, które przedstawiają poszczególne elementy budowy wulwy. Uszyte z trwałej i łatwej w czyszczeniu ekoskóry, elementy połączone są magnesami, co umożliwia ich wielokrotne składanie i rozkładanie w trakcie zajęć. Projekt wspiera otwartą edukację seksualną, tworząc bezpieczną przestrzeń do rozmowy o ciele i seksualności — z empatią i bez wstydu.



Take Pussy Out of a Drawer

An educational model of the vulva designed to facilitate open conversations about anatomy, puberty and bodily awareness. Aimed at teenage girls, the project seeks to break taboos surrounding the body, promote acceptance and provide accurate information in an accessible form. Developed as a teaching aid for sex educators, teachers and youth workers, the model consists of colourful, plush modules that represent different parts of the vulva. Made from durable, easy-to-clean vegan leather, the components are connected with magnets, allowing for repeated assembly and disassembly during educational sessions. The project promotes open, shame-free sex education by creating a safe and empathetic space for talking about the body and sexuality.

Aleksandra Majewska

Promotorzy — Tutors:
Karol Murlak, Ewa Klekot









The Greatest

Kostiumy teatralne, zaprojektowane na potrzeby spektaklu *The Greatest*, wystawianego przez English Theatre Organisation, działającą na Uniwersytecie SWPS. Stroje są artystyczną interpretacją mody lat 60. XX wieku, inspirowaną charakterystycznymi krojami, wzorami i paletą barw z tego okresu. Zapożyczenia formalne zostały świadomie przekształcone: rozcięcia, przesunięcia i konstrukcyjne zabiegi zaburzają ich formę, sugerując kruchość świata przedstawionego w sztuce. Kostiumy nie tylko pełnią funkcję użytkową, lecz także symboliczną – podkreślają różnice między postaciami, uwypuklają napięcia społeczne i stają się wizualnym komentarzem na temat klasowości i wykluczenia.



The Greatest

The author created these theatrical costumes for the play *The Greatest*, staged by the English Theatre Organisation at SWPS University. The designs are an artistic interpretation of 1960s fashion, inspired by the era's iconic cuts, patterns, and colour palettes. These references are deliberately deconstructed—through slits, shifts and structural alterations—to evoke the fragility of the play's fictional world. The costumes serve not only a functional role but also a symbolic one, emphasising differences between characters, highlighting social tensions, and offering a visual commentary on class and exclusion.

Aleksandra Natalia Polaszek

Promotorzy – Tutors:
Dorothee Roqueplo, Piotr Szaradowski















Runo

Modułowy dywan z wełnianych pasów, wykonanych tradycyjną techniką filcowania. Można go łatwo konfigurować, dostosowując do przestrzeni i zmieniających się potrzeb użytkownika. Pasy pełnią różne funkcje — od dywanu, przez wałek pod głowę czy podparcie pod plecy, aż po siedzisko w formie pufy. Miękki i ciepły materiał pozwala tworzyć przyjazną i bezpieczną przestrzeń. Produkt powstał zgodnie z założeniami projektowania zrównoważonego, czerpiąc inspirację z domowych rytuałów i dziedzictwa rzemieślniczego.



Fleece

A modular rug composed of woolen strips made using traditional felting techniques. Its flexible construction allows for various configurations—the strips can serve as a rug, a headrest, back support or even as a pouf-style seat. The soft, warm material helps create a friendly and safe environment. The project was developed with sustainability in mind, referencing domestic rituals and traditional craftsmanship as sources of inspiration.

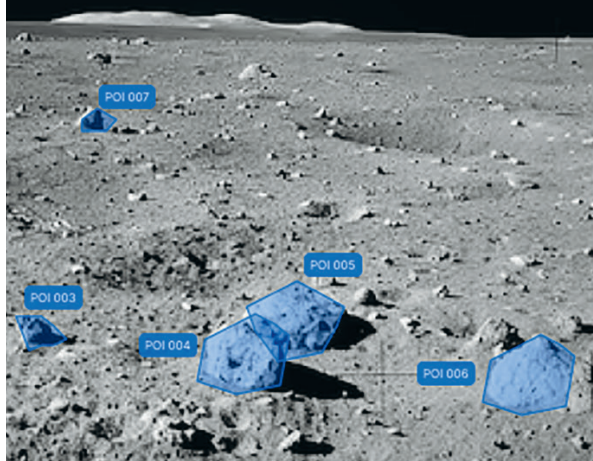
Alicja Kryczka

Promotorzy — Tutors:

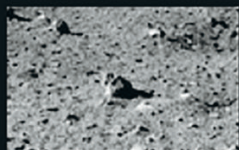
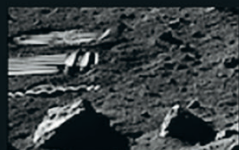
Jolanta Starzak, Monika Rosińska







POIs ▲



Tasks ▲

✓ TASK 001

Navigate to waypoint 1.4

[Link POIs](#)



Poza Ziemią, poza indywidualnym umysłem

Aplikacja wspierająca zarządzanie przepływem informacji i koordynację zespołu, realizującego misję łazika księżycowego. Powstała jako odpowiedź na wyzwania, jakie niesie prowadzenie złożonych operacji — wymagających ścisłej współpracy specjalistów z różnych dziedzin oraz działania w dynamicznie zmieniających się warunkach. Zaprojektowane oprogramowanie usprawnia komunikację i wspiera podejmowanie świadomych decyzji, kluczowych dla sukcesu misji. Poza Ziemią może znaleźć zastosowanie nie tylko w przyszłych misjach eksploracyjnych, lecz także jako narzędzie wspierające działania ratunkowe z udziałem robotów w ekstremalnych warunkach na Ziemi. Prototyp aplikacji został zrealizowany podczas współpracy z zespołem profesjonalistów, tworzących podobne systemy. Planowane jest wdrożeniem aplikacji do użytku.



Beyond Earth, Beyond Individual Mind

An application designed to support information flow and coordination within a team executing a lunar rover mission. The author developed the project in response to the complex challenges of operating in dynamic environments, where close collaboration between experts from various fields is essential. The software enhances communication, organises data and facilitates informed decision-making—essential for mission success. Although created with space exploration in mind, the application can also be used in Earth-based rescue operations involving robots in extreme conditions. The prototype was developed in collaboration with professionals working on similar systems, with plans for implementation in real-world scenarios.

Alicja Sadowska

Promotorzy — Tutors:
David Sypniewski, Dawid Wiener



Dashboard

● OCT. 20, 2025, 12:45 PM

Rover Status



Rover Pioneer X1

Overall Status	OK
Mission Time	3 d 10 h 21 min
Current Position	X: 24.682°, Y: -12.459°
Temperature	-102°C
Radiation Level	0.23 mSv/h

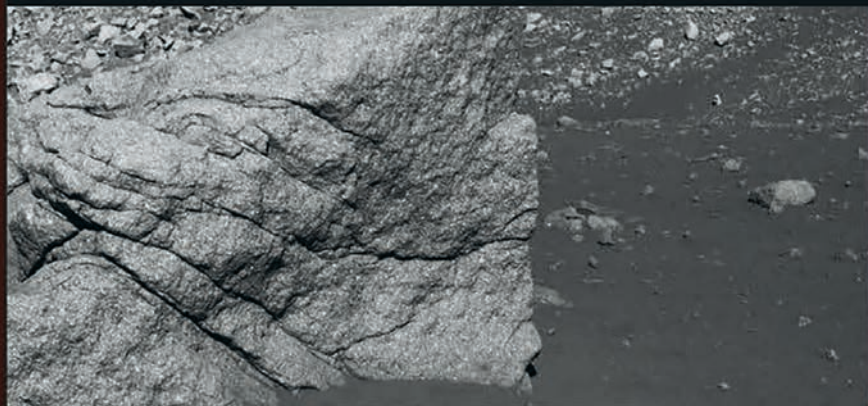
Power and Energy

Battery Level	96%
Operational Time	0h
Power Consumption	520W/h

Mobility Status

Wheel Drive System	OK
Traction	Normal
Distance Traveled	3.2 kilometers

Back Camera View



2:00 PM

4:00 PM

6:00 PM

NOW

Go to mission details

Front Camera View



Mission Map



TimeShift View



October 20 2025

Timeline

12:45 PM



-1 min

Pause

Live

+1 min





Tessera Hospitalis

Porcelanowe tabliczki, zdobione taktylnymi symbolami, wyrażającymi wartości domowe. W rzeczywistości, naznaczonej mobilnością i indywidualizmem, mają funkcjonować jako obiekty rytualne, które pomagają budować poczucie tożsamości, zakorzenienia i oswajać przestrzeń. Większa tabliczka, inspirowana mezuzą, przeznaczona jest do zawieszenia przy drzwiach stałego domu, mniejsza pełni rolę osobistego znaku domowości, który można zabrać w podróż. Projekt poprzedziły warsztaty, podczas których uczestnicy tworzyli własne symbole, związane z domem i gościnnością. Inspirowane *tessera hospitalis* (rzymskim znakiem gościnności), tabliczki stają się współczesnym wyrazem przynależności i zadowolenia, niezależnie od miejsca pobytu.



Tessera Hospitalis

This project investigates modern, personalised rituals as tools for reinforcing identity and mental well-being. It addresses the need for a sense of home in both permanent and temporary spaces in an age of mobility and individualism. The author designed porcelain plaques featuring tactile symbols that reflect personal, home-related values. The larger plaque, designed to be hung by the entrance of a permanent home and touched upon entering, is inspired by the mezuzah, while the smaller one serves as a „portable home” to be carried while travelling. The design process was preceded by workshops in which participants created their symbols and defined values associated with the concept of home. The inspiration for the project came from the *tessera hospitalis*—an ancient Roman token of hospitality—reimagined here as a profoundly personal emblem of belonging and rootedness, regardless of physical location.

Aneta Chybicka

Promotorzy — Tutors:

Arkadiusz Szwed, Maciej Frąckowiak









Przeplot

Projekt dwuczęściowego wazonu, którego podstawę autorka wytoczyła ręcznie na kole garncarskim, a górną część wydrukowała w technologii druku 3D, przy użyciu drukarki Gaia Multitool. Wazon powstał z połączenia dwóch podejść: tradycyjnego, opartego na pracy rąk i cyfrowego, gwarantującego precyzję i powtarzalność. Górną część zaprojektowano cyfrowo oraz zrealizowano we współpracy z firmą 3dArtech, wykorzystując ceramiczny druk 3D. Projekt jest próbą przełamania obaw, związanych z automatyzacją i wskazuje, że nowoczesne technologie mogą wspierać, wzbogacać i rozwijać rzemiosło. Połączenie tradycji i innowacji otwiera nowe możliwości formalne i narracyjne — tworząc obiekty współczesne, a jednocześnie osadzone w materialnym dziedzictwie.



Przeplot

The author, in collaboration with 3dArtech, created a vase whose base was handcrafted on a pottery wheel, while the top was digitally designed and 3D-printed in ceramic using a *Gaia Multitool* printer. By pairing 3D printing with craft, the author aimed to create a unique form that merges classical values with a contemporary approach. This project aims to address concerns surrounding the adoption of new technologies in traditional crafts. It illustrates that tools like 3D printing can strengthen, rather than replace, artisanal heritage. By combining craftsmanship with technology, the project opens up new creative possibilities—resulting in works that are innovative yet deeply rooted in tradition.

Anna Brzoza

Promotorzy — Tutors:

Arkadiusz Szwed, Henryk Stawicki







Mebel (od)Zyskany

Projekt poświęcony odzyskiwaniu starych, wyrzuconych mebli i poszukiwaniu własnych sposobów ich naprawy. Autorka wybrała popularne plastikowe krzesło typu *Monoblok*, które poddała pięciu różnym interwencjom. Proces ten — wraz z obserwacjami, refleksjami i analizami — został udokumentowała w dzienniku badawczym. Każda z napraw miała inny charakter i stopień trudności — od prostego czyszczenia i wygładzania powierzchni, po działanie inspirowane japońską techniką kintsugi, podkreślającą niedoskonałości, wynikające z użytkowania. Projekt zachęca do uważniejszego, bardziej empatycznego podejścia do rzeczy i nadawania im nowej wartości poprzez naprawę.



(re)Gained Furniture

The project focused on reviving old, discarded furniture and developing a personal language of repair. Using the iconic plastic Monobloc chair as a starting point, the author carried out five distinct repair approaches, documenting her insights, observations, reflections and analyses in a dedicated research journal. Each repair method varied in technique and difficulty, representing different philosophies of restoration—from simple cleaning and surface smoothing as a form of amateur care to an intricate fix inspired by the Japanese art of kintsugi (a craft that embraces imperfection). (re)Gained Furniture is an invitation to approach objects with mindfulness and empathy and to rediscover their value through the act of repair.

Anna Ćwieklińska

Promotorzy — Tutors:

Małgorzata Malinowska, Aleksandra Andrzejewska











Kono Kona — Gąbka i myjka konopna

KONO KONA to biodegradowalna gąbka i myjka wykonane z polskiej włókniny konopnej — surowca naturalnego, odnawialnego i możliwego do lokalnego pozyskiwania. Produkty zostały zaprojektowane jako alternatywa dla wyrobów z tworzyw sztucznych. Całość wykonano wyłącznie z organicznych materiałów: konopnej włókniny, konopno-bawełnianego sznurka i bawełnianych nici. Projekt oferuje praktyczne rozwiązanie do codziennego użytku, promuje wykorzystanie konopi jako etycznego i funkcjonalnego surowca i wpisuje się w nurt działań na rzecz odpowiedzialnej konsumpcji. Uzupełnia go przejrzysta identyfikacja wizualna.



Kono Kona — Hemp Sponge and Cleaning Cloth

A biodegradable sponge and cleaning cloth made from Polish non-woven hemp fabric (a natural, renewable material that can be locally sourced). Designed as an alternative to synthetic products, both items are made exclusively from organic materials, including non-woven hemp fabric, hemp-cotton cord and cotton thread. The project offers a practical, everyday solution that promotes hemp as an ethical and functional material, aligning with the principles of responsible consumption. A clear and thoughtful visual identity accompanies the product.

Anna Safuryn

Promotorzy — Tutors:
Karol Murlak, Monika Rosińska



Utyć
Należy użyć odcię do wyschnię
Po nacięciu
Skompostuj w ogrodzie lub wyrzuć
Skład
wełna 100% koronane
nie 100% bawełniane
karton 1 do recyklingu



Produkt w 100% polski
Produkt w 100% polski

**KONO
KONA**

Myjka do naczyń i powierzchni
Produkt w 100% polski

Uwaga:
Po namoczeniu należy od razu umyć w myłce.
Nie należy wyciskać w ręce lub w szczytce.

Skład:

Włókna 100% konopne
nie 100% bawełniane
karton z 100% recyklingu



**KONO
KONA**

Gąbka do naczyń i powierzchni
Produkt w 100% polski



Niewidzialny porządek

System oznaczeń pojemników na odpady, który umożliwia osobom z niepełnosprawnością wzroku samodzielną i higieniczną segregację śmieci w przestrzeni publicznej. Narzędziem do identyfikacji pojemników jest biała laska — za jej pomocą użytkownik może odczytać wypukłe znaczniki, umieszczone na dolnej krawędzi kosza. System oznaczeń opiera się na kodzie ilościowym, w którym każdej frakcji odpowiada określona liczba wypukłych elementów. Kolorystyka, zgodna z obowiązującym systemem segregacji, ułatwia rozpoznanie pojemników także osobom słabowidzącym. Projekt dostosowany jest do różnych pojemników i może z łatwością uzupełnić istniejące rozwiązania, zwiększając dostępność przestrzeni publicznej w obszarze, który dotąd nie uwzględniał potrzeb osób z niepełnosprawnością wzroku.



Unseen Order

A waste bin marking system that enables people with visual impairments to segregate their rubbish independently and hygienically in public spaces. The tool used to identify the bins is a white stick that the user can “read” the convex markers placed on the bottom edge of the bin. The labelling system is based on a quantity code in which a certain number of convex elements correspond to each fraction. The colour scheme, which aligns with the current segregation system, also makes it easier for visually impaired people to identify the bins. The design is adapted to the different bins and can easily complement existing solutions, thereby increasing the accessibility of the public space in an area that has previously not taken into account the needs of visually impaired people.

Anna Walczak

Promotorzy — Tutors:

Jolanta Starzak, Aleksandra Litorowicz

Metals & Plastics



Metale
& tworzywa sztuczne

Paper



Papier











Into

Projekt opakowań stworzonych dla fikcyjnej marki świec zapachowych *Into*. Autorka proponuje nowe podejście do projektowania opakowań – jako interaktywnej formy komunikacji, która angażuje użytkownika poprzez obraz, dźwięk, ruch i narrację. Opakowanie staje się nośnikiem emocji i wartości oraz narzędziem budowania relacji między marką a odbiorcą. Na projekt składają się fizyczne opakowania, czyli tradycyjne pudełka oraz seria ich wirtualnych odpowiedników: cyfrowych animacji, towarzyszących produktowi w przestrzeni online. Dzięki tej spójnej narracji świat wirtualny staje się naturalnym przedłużeniem doświadczenia, związanego z produktem i jego materialną formą.



Into

This project presents both physical and digital packaging created for the fictional scented candle brand *Into*. The author proposes a new approach to packaging as an interactive form of communication, combining physical forms with digital animations that engage the user through visuals, sound, motion and narrative. At its core, the project views packaging as a carrier of emotion and value and a tool for fostering a relationship between the brand and its customers. It includes traditional physical boxes as well as a series of animated digital versions that accompany the product online. These digital elements continue the story initiated on the physical packaging and aim to recreate the emotional and sensory aspects of traditional unboxing, transferring them into the digital realm.

Anna–Diana Zavadska

Promotorzy – Tutors:
Karol Murlak, Monika Rosińska







Zobacz zapach

Wizualna interpretacja czterech zapachów, która powstała we współpracy z perfumierią Jan Barba. Projekt podkreśla rolę węchu jako narzędzia poznawczego i zachęca do świadomego korzystania ze wszystkich zmysłów. Formą tej zachęty są autorskie grafiki, stworzone przy użyciu akwareli, kolażu i technik cyfrowych oraz książka artystyczna, dokumentująca cały proces. Publikacja została zaprojektowana z myślą o odbiorze sensorycznym — jej forma i materiały sprzyjają wielozmysłowemu doświadczeniu.

Projekt jest próbą przełożenia ulotnych doznań zapachowych na język wizualny — osobistym eksperymentem synestetycznym, który łączy sztukę, projektowanie i zmysłową percepcję.



See the Fragrance

A visual interpretation of four fragrances, developed in collaboration with the Jan Barba perfumery. The project highlights the role of smell as a tool of perception and encourages the conscious engagement of all senses. The outcome includes original artworks created using watercolour, collage, and digital techniques, as well as an artist's book documenting the entire process. The publication is designed to stimulate sensory perception as its form and materials invite a multisensory experience. Each of the four fragrances provided by the perfumery was analysed and interpreted through six categories: colour, shape, texture, season, emotion and memory. The project is a personal synesthetic experiment that attempts to translate the fleeting nature of scent into visual form—bridging art, design and sensory perception.

Barbara Kaźmierczak

Promotorzy — Tutors:

Krzysztof Łukowski, Monika Rosińska











Miejscotwócy

Seria publikacji, poświęcona lokalnym przedsiębiorcom, którzy tworzą miejsca o unikalnym charakterze i estetyce. Każdy zeszyt opowiada o jednym lokalu i przedstawia historię osoby, stojącej za daną inicjatywą, ukazując, jak jej obecność i osobowość kształtują atmosferę miejsca oraz wpływają na budowanie lokalnych społeczności. Projekt łączy cechy magazynu, zinu i artbooka. Oprawa graficzna każdego wydania została zaprojektowana indywidualnie — kolory, światło, kompozycja i typografia oddają charakter, wizualną tożsamość i znaczenie, jakie dane miejsce ma dla swojej społeczności. Projekt jest dokumentacją miejskiego życia i zapisem autorskich inicjatyw, które współtworzą wizualną i społeczną tkankę miast.



Placecrafters

The series of publications focused on the owners of local micro-businesses. Each issue presents the story of a specific venue and its creator, showing how personality and individual aesthetics shape the atmosphere and character of the place and how they contribute to building a sense of community. The project blends elements of a magazine, zine and art book. The visual form of each edition is designed on an analysis of the venue's values, atmosphere and identity, as well as those of the people behind it. The colours, lighting, layout and typography are consistent with the protagonists featured in the publication. It serves as a documentation of urban life and as an example of how small, author-driven initiatives shape the social and visual fabric of cities.

Bartek Czerniawski

Promotorzy — Tutors:

Filip Zagórski, Aleksandra Litorowicz

W pracowni nie
na oceniani
miej

Miejsce twórcy

18

Kwiatostan

Kwiatostan

19



Miejsce twórcy

22



21

Miejscotwórcy

Miejscotwórcy

*Zrobiłem
to sam.*

Nostalgia

Nostalgia

23

Miejscotwórcy





Zarysy przyszłości

Konceptualny projekt, prezentujący serię artefaktów, wykonanych z węgla drzewnego, uformowanych na kształt narzędzi projektowych. Obiekty, stworzone za pomocą technik ręcznej obróbki drewna i zwęglania, są metaforą zmieniającego się charakteru współczesnych praktyk projektowych. Węgiel — materiał kruchy i brudzący — symbolizuje odpowiedzialność projektanta oraz jego wpływ na rzeczywistość. Projekt odzwierciedla krytyczne spojrzenie na dawne wartości i dziedzictwo zawodu, skłaniając do refleksji nad rolą projektanta we współczesnym świecie. Artefakty—narzędzia pozostawiają fizyczne i symboliczne ślady przy każdym dotknięciu i „użyciu” — podobnie jak każdy projekt, za który twórca ponosi odpowiedzialność.



Contours of the Future

A conceptual project featuring a series of artefacts crafted from charcoal, shaped into the forms of design tools. Created using traditional woodcraft and charring techniques, the objects metaphorically reflect the shifting nature of contemporary design practices. Charcoal—a fragile and staining material—embodies the responsibility of the designer and their impact on the world. The project offers a critical perspective on the legacy and past values of the profession, inviting reflection on the role of designers in today's society. These tool-artifacts leave both physical and symbolic marks with every touch and “use”—just as every project leaves behind traces for which the designer is accountable.

Egor Severin

Promotorzy — Tutors:
Maciej Siuda, Joshua Plough







Blank Cart

Projekt modułowego wózka zakupowego, który łączy funkcjonalność, minimalistyczną estetykę i zrównoważone podejście do projektowania. Analiza rynku i badania użytkowników wykazały, że najważniejsze cechy pożądanego wózka to lekkość, ergonomia, łatwość przechowywania oraz atrakcyjny wygląd. Projekt wyróżnia nowoczesne wzornictwo i modułowa konstrukcja, umożliwiająca personalizację oraz dostosowanie funkcji do indywidualnych potrzeb. Powstał w duchu gospodarki cyrkularnej i upcyklingu – z wykorzystaniem gotowych elementów, takich jak stelaż czy składana skrzynka z odzysku. Uniwersalna biel pełni nie tylko funkcję estetyczną, lecz także symbolizuje nowy początek dla wykorzystanych materiałów.



Blank Cart

A modular shopping trolley that blends functionality, minimalist aesthetics and sustainable design. Market analysis and user research revealed that the most desired features are lightness, ergonomics, ease of storage, and an appealing appearance. The design combines a modular structure with contemporary styling, allowing users to personalise and adapt the cart to their specific needs. *BlankCart* was created with a circular economy mindset and upcycling principles, utilising ready-made elements such as an old frame or folding crate. The white colour symbolises universality and serves as a metaphorical new beginning for the repurposed components.

Elżbieta Letkiewicz

Promotorzy – Tutors:

Bartosz Mucha, Monika Rosińska









TRANSformacJA

Kolekcja mody eksplorująca płeć jako performans i konstrukt społeczny. Projekt łączy estetykę streetwearu, grunge'u, Y2K i elegancji, przełamuje binarne podziały i tworzy przestrzeń dla swobodnej ekspresji tożsamości — niezależnie od przypisanej płci. Posługując się estetyką queer, subwersją i transgresją, powstała inkluzywna propozycja, otwarta na różnorodność i indywidualne interpretacje. Kolekcja jest skierowana do osób queerowych, niebinarnych, transpłciowych oraz wszystkich, którzy chcą wyrażać siebie poza cisnormatywnymi i binarnymi kategoriami. Projekt traktuje modę jako narzędzie emancypacji, zachęcając do estetycznej swobody i eksperymentowania z tożsamością. *TRANSformacJA* to manifest wolności, który łączy praktykę projektową z refleksją nad społecznym znaczeniem ubioru i jego potencjałem do przekraczania kulturowych ograniczeń.



TRANSforMED

This fashion collection explores gender as both a performance and a social construct. Blending elements of streetwear, grunge, Y2K, and elegance, the project challenges binary divisions and creates space for the fluid expression of identity, regardless of assigned gender. Drawing on queer aesthetics, subversion, and transgression, the collection is inclusive and open to diversity and individual interpretation. It is designed for queer, non-binary, and transgender individuals, as well as for anyone seeking to express themselves beyond cisnormative and binary frameworks. The project highlights fashion as a means of emancipation, encouraging identity experimentation and aesthetic freedom within the realm of independent fashion. *TRANSformacJA* is a manifesto of freedom—merging design practice with critical reflection on the social meaning of clothing and its power to transcend cultural boundaries.

Emmett Dittwald

Promotorzy — Tutors:

Agata Maciejewska, Piotr Szaradowski













Rondle

Stolik kawowy zaprojektowany z myślą o rodzinach z małymi dziećmi — łączy bezpieczeństwo, funkcjonalność i przyjazną formę. Zaokrąglone krawędzie zmniejszają ryzyko urazów, co czyni mebel odpowiednim do użytkowania w przestrzeniach, gdzie przebywają najmłodsi. Dzięki prostemu systemowi demontażu nóg stół można złożyć na płasko i łatwo przechowywać, co jest szczególnie przydatne w niewielkich mieszkaniach. Prototyp wykonano z naturalnego drewna dębowego, a całość dostępna jest w trzech wersjach kolorystycznych: Earth (naturalne drewno), Sky (jasny niebieski) i Glow (ciepły żółty). Nazwa Rondle pochodzi od francuskiego rond — „okrągły” — i odzwierciedla łagodny, rodzinny charakter projektu.



Rondle

A coffee table designed for families with small children, as it is safe, functional and space-conscious. The rounded edges help reduce the risk of injury, making it suitable for child-friendly interiors. Its legs can be quickly and easily detached, enabling the table to be stored flat—ideal for limited living spaces. Crafted from oak, the table adds warmth and cosiness to the room. The name *Rondle* originates from the French word *rond*, meaning „round”, and highlights the gentle, family-oriented character of the design. The table comes in three colour variants: Earth (natural wood), Sky (light blue) and Glow (warm yellow).

Esra Özdemir

Promotorzy — Tutors:
Jan Libera, Joshua Plough







Budzik świetlny

Budzik świetlny jest alternatywą dla tradycyjnych urządzeń dźwiękowych, zaprojektowaną z myślą o osobach o zróżnicowanej wrażliwości sensorycznej – w tym osób niesłyszących i niedosłyszących. Wspiera higienę snu poprzez stopniowo narastające światło niebieskie, które hamuje wytwarzanie melatoniny i ułatwia łagodne wybudzanie. Brak ekranu minimalizuje emisję światła nocą, sprzyjając utrzymaniu zdrowego rytmu dobowego. Obsługa budzika jest intuicyjna – mechaniczna wskazówka służy do ustawiania godziny alarmu, a dotykowa obręcz do jego wyłączenia. W ciągu dnia urządzenie może pełnić funkcję lampki zwiększającej koncentrację. Rozwiązanie powstało w duchu projektowania zorientowanego na użytkownika, z naciskiem na dostępność, prostotę obsługi i komfort sensoryczny.



Light-based Alarm Clock

The light-based alarm clock is an alternative to traditional sound-based devices, designed with users of varying sensory sensitivities in mind—including individuals who are deaf or hard of hearing. It promotes sleep hygiene through gradually intensifying blue light, which suppresses melatonin production and facilitates gentle waking. The absence of a screen minimises light emission at night, helping to maintain a healthy circadian rhythm. The device is intuitive to use, featuring a mechanical dial that sets the alarm time and a touch-sensitive rim to turn it off. During the day, it can also serve as a lamp to enhance focus and productivity. The author developed the project with a user-centred approach, emphasising accessibility, ease of use and sensory comfort.

Ewa Stecewicz

Promotorzy — Tutors:
Karol Murlak, Ewa Klekot









Forme Liminale

Rebranding marki własnej oraz autorska marka akcesoriów skórzanych, zaprojektowanych w odniesieniu do idei fetyszu i jej wizualnych skojarzeń. Projekt powstał z potrzeby zdefiniowania nowego języka estetycznego i komunikacyjnego oraz wypracowania spójnej, autorskiej praktyki projektowej. W jego ramach powstały dwie kolekcje toreb i akcesoriów: użytkowa – 000X oraz koncepcyjna – *Modern Shamanism*, w których materiał jest nośnikiem znaczeń. Produkty – wykonane z materiałów z odzysku, dead stock'u i elementów przemysłowych – są wysokiej jakości, mają surową formę i wyrazisty detal. Obie kolekcje, wraz z dokumentacją fotograficzną, zinem i identyfikacją wizualną, tworzą spójny system narracyjny, odpowiadający nowej tożsamości marki.



Forme Liminale

A rebranding of a personal brand and the development of an original line of leather accessories designed in reference to the idea of fetish and its visual associations. The project was born out of the need to define a new aesthetic and communication language, as well as to develop a coherent, authorial design practice. It involved the creation of two collections: a utilitarian one, 000X, and a conceptual one, *Modern Shamanism*, in which the material acts as a carrier of meaning. The accessories, made from recycled materials, dead stock and industrial elements, are distinguished by their quality, raw form and expressive details. The two collections, together with the photographic documentation, zine, and visual identity, form a coherent narrative system that corresponds to the new brand identity.

Ewa Juana Tworzewska – Dzik

Promotorzy – Tutors:
Karol Murlak, Ewa Klekot







NutriPod

Spekulatywny projekt domowego urządzenia do hydroponicznej uprawy roślin jadalnych — osadzony w hipotetycznej codzienności 2050 roku. Modułowa konstrukcja pozwala na integrację z meblami kuchennymi i składa się z zewnętrznej obudowy oraz wewnętrznych szuflad — *NutriDrawer* — mieszczących jednostki uprawowe, czyli *NutriBoxy*. Urządzenie wykorzystuje nowoczesne technologie do monitorowania roślin, utrzymywania optymalnych warunków wzrostu i bieżącej konserwacji, jednocześnie łącząc je z fizycznym zaangażowaniem użytkownika. Automatyzuje część procesów, ale pozostawia człowiekowi takie czynności jak sadzenie, przesadzanie i zbiory — wzmacniając relację z roślinami i aktywny udział w całym cyklu uprawy. Zgodnie z ideą projektowania biofilnego, projekt łączy technologię z potrzebą bliskości natury. Przypomina o wartości samodzielnej uprawy — kiedyś podstawowej dla przetrwania, dziś niemal zapomnianej.



NutriPod

A speculative design project envisioning everyday life in the year 2050. It is a home appliance designed for the hydroponic cultivation of edible plants, featuring a modular construction that allows for integration with standard kitchen furniture. The system consists of an external housing and inner drawers—*NutriDrawers*—which hold cultivation units called *NutriBoxes*. The device utilises modern technologies to manage key functions, including plant monitoring, maintaining optimal growth conditions and system maintenance. However, tasks such as planting, transplanting and harvesting are left to the user, fostering a deeper engagement with the entire cultivation cycle. Rooted in the principles of biophilic design, NutriPod connects advanced technology with the human need for proximity to nature. It serves as a reminder of the value of growing your food—once essential for survival, now nearly forgotten.

Ewelina Dzienyńska

Promotorzy — Tutors:

Maciej Siuda, Weronika Lewandowska











Tekto

Modułowy mebel, przeznaczony do pracy rękodzielniczej w ograniczonych przestrzennie warunkach domowych. Umożliwia zorganizowanie ergonomicznego i mobilnego stanowiska oraz wygodne przechowywanie materiałów i narzędzi. Składa się z czterech identycznych modułów—stolików, które można łączyć poziomo lub pionowo, dostosowując ich układ do potrzeb i warunków przestrzennych. Takie rozwiązanie pozwala na pracę w różnych pozycjach ciała i łatwą reorganizację przestrzeni. Szkielet mebla został wykonany z czerwonego dębu, wykorzystując tradycyjną japońską technikę *sashimono* — łączenia elementów bez użycia metalowych łączników. Pokrowiec z ramii, barwiony metodą *shibori* i ozdobiony haftem *sashiko*, ułatwia utrzymanie porządku i oddziela przestrzeń roboczą od reszty pomieszczenia.



Tekto

A modular piece of furniture designed for handicraft work in limited domestic space. It makes it possible to organise an ergonomic and mobile workstation and conveniently store materials and tools. It consists of four identical modules/tables which can be combined horizontally or vertically, adapting their arrangement to meet the needs and spatial conditions. This solution makes it possible to work in different body positions and easily reorganise the space. The furniture's frame is made of red oak using the traditional Japanese technique of *sashimono*—joining elements without the use of metal connectors. The ramie cover, dyed with *shibori* and decorated with *sashiko* embroidery, makes it easy to keep things tidy and separates the workspace from the rest of the room.

Franciszek Wesółowski

Promotorzy — Tutors:

Jan Libera, Magdalena Ziółkowska







2nd Hearts

Wizualno–tekstowy album, poświęcony ubraniom z drugiej ręki. Autorka przyglądała się platformie Vinted – jako cyfrowemu archiwum rzeczy niechcianych – poszukując historii kryjących się za sprzedawanymi tam ubraniami. W publikacji, przypominającej akta osobowe, zestawia zdjęcia odzieży z autentycznymi, często szczerymi i intymnymi wypowiedziami użytkowniczek i użytkowników. Projekt ukazuje niematerialny wymiar ubrań jako nośników pamięci, emocji i codziennych doświadczeń.



2nd Hearts

A visual and textual album focused on secondhand clothing. The author explored the personal histories behind garments listed for sale on Vinted (a platform for buying, selling, and exchanging new or secondhand items), referring to it as “a digital archive of discarded things”. Photos of the items are presented alongside candid, often intimate quotes from the sellers, compiled into a publication that resembles a personal archive. The project delves into the immaterial dimension of clothing as carriers of memory, emotion and everyday stories.

Gabriela Kalisty

Promotorzy – Tutors:

Krzysztof Łukomski, Aleksandra Litorowicz





(2004)

Celine x Guy Peellaert

I BOUGHT THIS TOP ON DEPOP. DRAWN IN BY ITS STRIKING LOOK AND CURIOUS TO LEARN MORE

IT TURNED OUT TO BE FROM A CAPSULE COLLECTION BY THE FRENCH FASHION HOUSE CELINE, IN COLLABORATION WITH FRENCH GRAPHIC ARTIST AND COMIC CREATOR GUY PEELLAERT.

THE TITULAR CHARACTER, PRAVDA, LIKE THE TOP ITSELF, REPRESENTS BOLD, FEMININE INDEPENDENCE. EVERY TIME I WORE IT, I FELT LIKE A RENEGADE STANDING STRONG AGAINST THE WORLD AROUND ME. IT REMINDS ME OF FEMALE POWER, 1960S POP ART, AND THE TIMELESS SPIRIT OF FRANÇOISE HARDY, WHO INSPIRED THE CHARACTER.

Looking
for
Pravda
top





Krótkie, urywane dźwięki wydawane w czasie płaczu

Dwie ręcznie wykonane tkaniny badają relację człowieka z naturą — a szczególnie rolę, jaką język odgrywa w budowaniu dystansu wobec świata roślin. Projekt powstał na podstawie dwóch tekstów naukowych: Gojenie się ran skórnych Grażyny Chodorowskiej i Doroty Roguś-Skorupskiej oraz Drzewa również wymagają zamknięcia Johna F. Golza. Każdy znak — litera, cyfra i interpunkcja — został zakodowany w tkaninie za pomocą autorskiego alfabetu ściegów. Efektem są tekstylia, które można oglądać, dotykać i czytać — zarówno zmysłowo, jak i intelektualnie. Projekt ukazuje wizualne i symboliczne podobieństwa między procesami gojenia się ran u ludzi i drzew, przekładając naukową wiedzę na materialne doświadczenie. To próba oswojenia języka — uczynienia go cielesnym i bliskim — oraz poszukiwanie sposobu na przywrócenie utraconej więzi z naturą.



Short, Abrupt Sounds Produced During Crying

A project that explores the relationship between humans and nature, with a particular focus on the role language plays in creating distance from the plant world. The work consists of two handwoven textiles based on scientific texts: Skin Wound Healing by Grażyna Chodorowska and Dorota Roguś-Skorupska and Trees Also Need Closure by John F. Golz. Every character in these texts—letters, numbers and punctuation—was translated into a custom-designed stitch alphabet, allowing the designer to encode the content within the textile's structure. As a result, the fabrics invite multisensory engagement—they can be looked at, touched, and 'read'. The project highlights visual and structural similarities in the wound-healing processes of humans and trees, bringing scientific knowledge into the realm of sensory and material experience. It is an attempt to reconstruct a primordial connection between humans and the natural world.

Gabriela Kiczor–Bentkowska

Promotorzy — Tutors:

Bartosz Mucha, Maria Krześlak–Kandziora









Wyjście

Krótkometrażowy film animowany, zrealizowany w technice rysunkowej, wykonanej cyfrowo. W *Wyjściu* autorka sięga po zabieg „łamania czwartej ściany” — bezpośredniego kontaktu bohatera z widzem, który rozgrywa się na granicy fikcji i rzeczywistości. Film opowiada historię mężczyzny próbującego podążać za ustalonym scenariuszem. Przeszkadza w tym psotny animator, który zachęca bohatera do zabawy i wyjścia poza narzuconą narrację i poddania się improwizacji. Balansując między komedią a refleksją, film stawia pytanie: czy odważyłbyś się wyjść poza scenariusz?



The Exit

A short animated film created using digital hand-drawn animation. The author employs the technique of breaking the fourth wall, in which the character addresses the audience directly, blurring the line between fiction and reality. The film follows a man who tries to act according to a set script but is interrupted by a playful animator who encourages him to break the rules and embrace spontaneity. The Exit invites viewers to reflect on the question: is it worth stepping outside the boundaries of a predefined path?

Hanna Górzyńska

Promotorzy — Tutors:

Agnieszka Borowa–Danisz, Weronika Lewandowska



Poza pudełkiem: Złącza

Open-source'owy zestaw łączników drukowanych w 3D, który umożliwia samodzielne tworzenie mebli dostosowanych do indywidualnych potrzeb przestrzennych. Łączniki przeznaczone są do użytku z dwoma powszechnie dostępnymi materiałami — tekturą komórkową o grubości 10 mm oraz płytą MDF o grubości 9 mm. Projekt, dostępny do niezależnego wydruku, pozwala użytkownikom na tworzenie własnych rozwiązań i stanowi alternatywę dla komercyjnego modelu projektowania i produkcji.



Beyond the Box: Joined

An open-source set of 3D-printable connectors that allow users to build custom furniture suited to their spatial requirements. The connectors are designed for use with two widely available materials—10 mm cellular cardboard and 9 mm MDF board. The project, available to download and self-print, empowers users to create their own functional solutions and offers an alternative to conventional commercial design and manufacturing models.

Hanna Zvolembowska

Promotorzy — Tutors:

Małgorzata Malinowska, Joshua Plough









Compositor

Internetowe narzędzie graficzne, które umożliwia swobodne komponowanie obrazów z barwnych form i tekstów. Zamiast oferować rozbudowane funkcje typowe dla komercyjnych edytorów, projekt oparty został na ograniczeniach, które pobudzają ciekawość i zachęcają do swobodnego tworzenia. Użytkownik chwytą elementy z animowanego tła i układa je na płótnie, tworząc własne kompozycje. Projekt zbudowano w p5.js, inspirować się estetyką wczesnego internetu i elektroniką z lat 2000. Choć wygląd strony pozostaje prosty, mechanizmy działania opierają się na nieoczywistych rozwiązaniach i ukrytych interakcjach. *COMPOSITOR* to narzędzie i zarazem manifest — propozycja projektowania jako intuicyjnej zabawy i eksperymentu.



Compositor

A web-based graphic tool that allows users to compose images from colourful forms and texts freely. Rather than the extensive features typical of commercial editors, the design relies on deliberate limitations to stimulate curiosity and encourage experimentation. The user selects elements from an animated background and arranges them on the canvas to create personal compositions. The tool was built in the p5.js environment, inspired by the aesthetics of the early internet and electronics of the 2000s. While the site's look remains simple, its operation relies on surprising mechanisms and hidden interactions. *COMPOSITOR* is not only a tool but also a manifesto, proposing design as intuitive play and free experimentation.

Hubert Wojniak

Promotorzy — Tutors:

Honza Zamojski, Paweł Starzec









Blobasy

Zestaw modułowych obiektów o abstrakcyjnych kształtach, które wspierają dziecięcą ciekawość, potrzebę ruchu i współpracy. Miękkie i sensorycznie przyjazne obiekty nie mają określonej funkcji. Dzieci mogą dowolnie łączyć je ze sobą i zgodnie z własną wyobraźnią tworzyć nowe formy oraz pomysły na zabawę. Blobasy zostały zaprojektowane według idei zabawy otwartej — nie narzucają granic i reguł dziecięcej aktywności, lecz zachęcają do intuicyjnego i samodzielnego działania.



Blobasy

A set of modular objects with abstract shapes designed to support children's curiosity, movement and collaboration. Soft and sensory-friendly, the objects have no predefined function. Children can freely combine them and use their imagination to invent new forms and play scenarios. Based on the idea of open-ended play, the Blobasy do not impose rules or limitations but instead encourage intuitive and self-directed activity.

Ida Małachowska

Promotorzy — Tutors:

Marta Rowińska, Monika Rosińska









Wspólne szycie

Cykl kreatywnych warsztatów, w których wzięło udział 60 uczestników — przedszkolaki, osoby z niepełnosprawnościami oraz rodzice z dziećmi. To edukacyjna inicjatywa promująca odpowiedzialne projektowanie w duchu upcyklingu i wspieranie lokalnych społeczności. Autorki projektu opracowały scenariusz zajęć, materiały warsztatowe, identyfikację wizualną wydarzenia oraz dokumentację fotograficzną i filmową. Warsztaty stanowiły odpowiedź na współczesne wyzwania, takie jak zmiany klimatyczne, nadmierny konsumpcjonizm czy wpływ cyfrowej rzeczywistości na relacje społeczne. W działania edukacyjne i rękodzielnicze została zaangażowana lokalna społeczność, tworząc międzypokoleniową przestrzeń do refleksji i tworzenia. Projekt został zrealizowany we współpracy z Instytutem Dizajnu w Kielcach.



Sewing Together

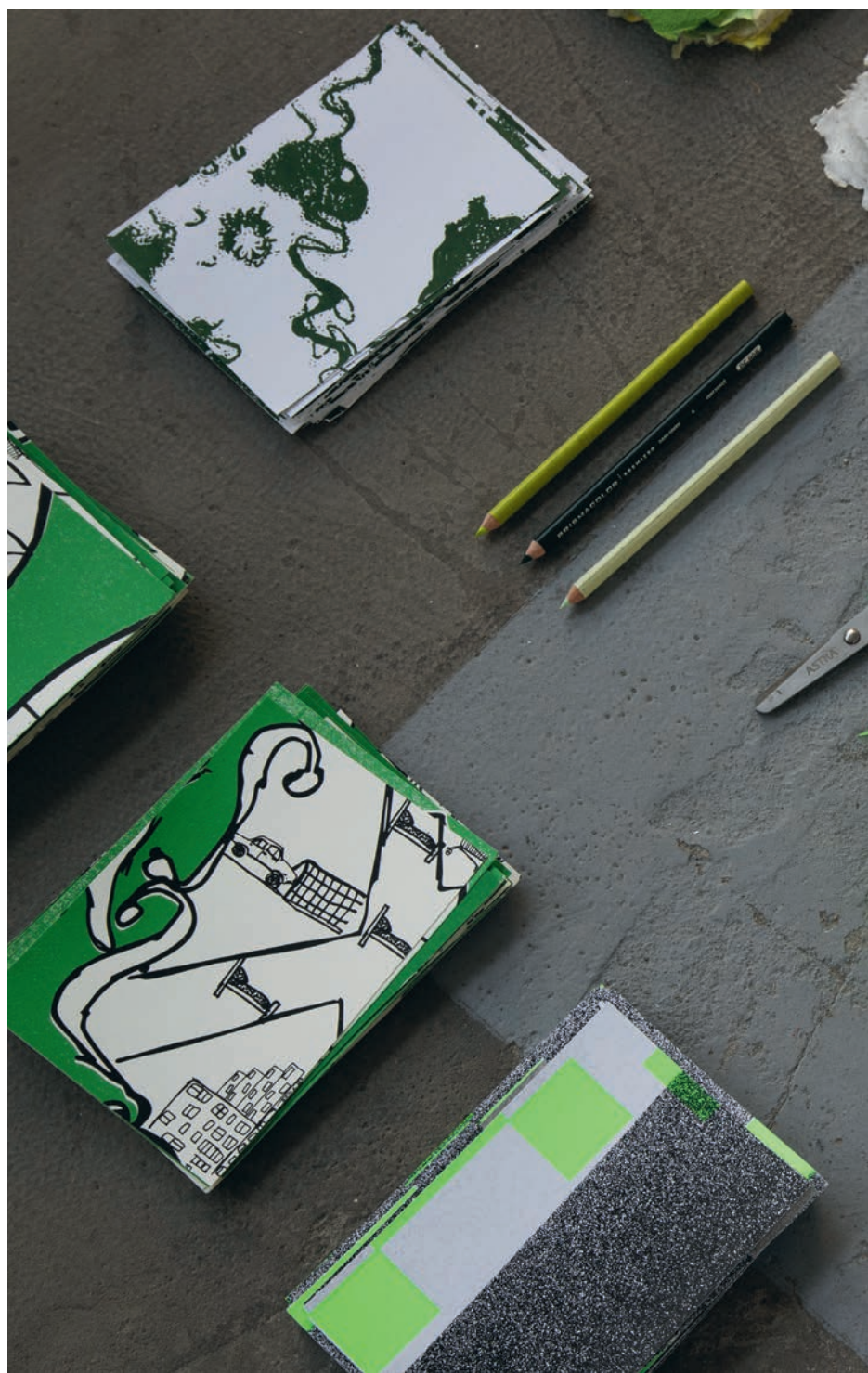
A series of creative upcycling workshops held in March 2025 in collaboration with the Institute of Design in Kielce. The workshops brought together 60 participants—ranging from kindergarten children and people with disabilities from the Pietraszki Manufactory to parents with children. The project addresses contemporary challenges, including climate change, consumerism and the impact of the digital era. The authors approached the project holistically—they developed the workshop script, prepared educational materials, created a complete visual identity for the event and documented the workshops through photography and a short documentary film. *Sewing Together* combines education, craftsmanship and social engagement, strengthening local bonds and promoting conscious and responsible making.

Inga Juskiewicz Oliwia Trojan

Promotorzy — Tutors:

Krzysztof Łukowski, Maria Krześlak-Kandziora









Łyk

Poidelko miejskie, zaprojektowane dla różnych grup użytkowników, które zapewnia higieniczny dostęp do darmowej wody pitnej w przestrzeni publicznej. Dzięki umiejscowieniu kranów i mis na trzech poziomach, z poidelka mogą wygodnie korzystać osoby w różnym wieku i o różnym wzroście, a także zwierzęta. Solidna konstrukcja z betonu i stali jest dostosowana do zmiennych warunków atmosferycznych i odporna na intensywne użytkowanie. Poidelko zaprojektowane zostało jako estetyczna, całoroczna infrastruktura miejska, która odpowiada na rzeczywiste potrzeby społeczne. Projekt zachęca mieszkańców Warszawy do korzystania z wody kranowej, promując troskę o środowisko i zrównoważony styl życia.



Sip

An urban drinking fountain created for a diverse group of users offering hygienic access to free drinking water in public spaces. With spouts and basins positioned at three different levels, the fountain is accessible for people of various ages and heights, as well as for animals. The solid concrete and steel construction is designed to withstand changing weather conditions and heavy use. The project introduces aesthetically conscious urban infrastructure, encouraging Warsaw residents to choose tap water while promoting environmental responsibility and a more sustainable lifestyle.

Izabela Solińska

Promotorzy – Tutors:
Joanna Jurga, Ewa Klekot









Atlas Śmieci

Poidelko miejskie, zaprojektowane dla różnych grup użytkowników, które Książka artystyczna, która w przewrotny i humorystyczny sposób przedstawia śmieci jako barwne, ożywione stworzenia o zróżnicowanych cechach i tajemniczym pochodzeniu. Każdy z okazów został opisany przez fikcyjnego Odkrywcę, który snuje własne teorie na temat ich genezy, wyglądu oraz środowiska występowania. Kolorowe ilustracje fantastycznych istot zostały nałożone na realistyczne wizerunki śmieci, tworząc wielowarstwowy obraz, w którym oba przedstawienia współtworzą tożsamość danego okazu. Projekt opiera się na obserwacjach i dokumentacji rzeczywistych śmieci, a także na osobistych doświadczeniach autora. Autor, katalogując kolejne znaleziska, zachęca do namysłu nad tym, jak postrzegamy, porządkujemy i wartościujemy odpady.



Trash Atlas

An artist's book that humorously and subversively presents trash as colourful, animated creatures with unique traits and mysterious origins. Each specimen is described by a fictional Discoverer who offers personal theories about its genesis, appearance and natural habitat. Vivid illustrations of fantastical beings are layered over realistic images of trash, creating a composite identity for each creature. The project is based on real-life observations and documentation of litter, combined with the designer's personal experiences. Through the cataloguing of these imagined findings, the book prompts reflection on how we perceive, classify and assign value to waste.

Jakub Olejnik

Promotorzy – Tutors:

Paulina Matusiak, Mateusz Falkowski



1

NR ALBUMU

gatunek
budulec
przew. wieknapotkano przy
rodzice
właściciel

OPIS

O gromny jadowity ślimak Metrus ma ostre zęby, którymi odstrasza potencjalnych drapieżników. Zazwyczaj na grzbiecie nosi trójkątne muszle. Potrzebuje jej obciążenia dla przyczepności. Dzięki niej jest zrelaksowany i przyjemnie usposobiony. Kiedy Metrus jej nie ma, potrafi ugryźć, mimo że jest roślinożerny. Dla ludzi jad metrusa nie jest jednak groźny. Poza tym ślimaki zazwyczaj są przyjaźnie nastawione do ludzi, bo to dzięki nim się rozmnażają. W Polsce Metrus występuje wyłącznie w Warszawie.

SIEDZENIE METRA (METRUS)

WŁÓKNO SZKLANE
4000 LATUL. MARYNIN 13
BRAK DANYCH
HODOWCA ŚMIECI

OBSERWACJE

W tym miejscu, ze względu na specyficzną tygielce okalanie. Podczas eksploracji sfotografowałem różne stada. Słuchając głosów, siedzenia z powłokami. Gatunek siedzenia z powłokami. dopiero podczas pracy. Przy tak dużym nasyceniu okasy. W przypadku m

2

NR ALBUMU

OPIS

B...
Zmiany...
półki...
instancje...
specjalistę...
specjalistę...





Soma

Modularna instalacja miejska, która poprzez retencję wody deszczowej tworzy system pasywnego chłodzenia. Moduły z gliny zostały wydrukowane w technologii 3D, z użyciem robota *KUKA*, na podstawie skryptu, przygotowanego w Grasshopperze. Projekt odpowiada na problem wysp ciepła, które negatywnie wpływają na komfort życia w aglomeracjach miejskich. W oparciu o dane satelitarne, symulacje mikroklimatu oraz badania terenowe w Warszawie, autor opracował strukturę, która wykorzystuje parowanie wody do naturalnego obniżania temperatury otoczenia. Forma modułów – inspirowana naturalnymi organizmami, gąbkami i systemem naczyń krwionośnych – zwiększa powierzchnię parowania i pozwala na elastyczne układanie form, w zależności od potrzeb. Projekt łączy funkcjonalność ze zmysłowością – zachęca do dotyku, doświadczania wilgotności, temperatury i materii. To interwencja, która reaguje na kryzys klimatyczny w sposób poetycki, zrównoważony i głęboko przemyślany.



Soma

A modular cooling installation designed in response to urban heat islands — a phenomenon that worsens living conditions in metropolitan areas. Based on satellite data analysis, in-house microclimate simulations, and field research in Warsaw, a passive cooling system was developed that lowers the temperature in public spaces through rainwater retention and natural evaporation. The *SOMA* modules are made from 3D-printed clay, combining a traditional material with contemporary technology. Their shape, inspired by natural organisms, sponges, and vascular systems, provides a large surface area for evaporation and allows for flexible configuration depending on the site's characteristics. The structure is fully customisable using a Grasshopper-generated script. The project merges functionality with sensuality and operates through touch, proximity, coolness and texture. It is an intervention that addresses climate change in a poetic, organic and thoughtful way.

Jan Banasiak

Promotorzy — Tutors:

Marta Rowińska, Aleksandra Litorowicz









Bendnik

Lekki, ergonomiczny fotel z giętej sklejk, którego forma wynika z analizy kulturowych sposobów siedzenia — relacji ciała z meblem, kulturowych nawyków i społecznych kontekstów. Został wykonany autorską metodą — kolejne warstwy forniru klejone były w worku próżniowym na ręcznie wycinanych formach. Proces — pełen pęknięć sklejk, przesuwających się warstw i nieszczelności układu próżniowego — był cierpliwą nauką pracy z materiałem i doskonaleniem techniki. Efektem jest fotel o organicznej sylwetce, w którym dynamiczne krzywizny łączą się z prostotą detali, tworząc spójną całość.



Bendnik

A lightweight, ergonomic chair made of bent plywood. Its form stems from an exploration of cultural sitting practices, examining the role of furniture, body posture and their cultural and social implications. The author crafted the chair by gluing successive layers of veneer in a vacuum bag on hand-cut moulds. The imperfections in the process became a visible trace of experimentation, learning the tools and engaging with the material.

Jan Kuc

Promotorzy — Tutors:

Małgorzata Malinowska, Anita Basińska





Blaskopis Luci

Blaskopis to kompaktowe narzędzie do tworzenia nieinwazyjnej formy sztuki ulicznej – świetlnych tagów. Działa na zasadzie analogowej projekcji – światło odbite od lusterka z autorskim szablonem rzutowane jest na dowolną powierzchnię, tworząc tymczasowy znak, który nie narusza ani nie niszczy przestrzeni miasta. Może służyć do prezentowania treści artystycznych, reklamowych czy informacyjnych. Dzięki przemyślanej konstrukcji, prostemu systemowi wymiany szablonów i otworom montażowym, urządzenie daje wiele możliwości instalacji i jest łatwe w obsłudze. Kompaktowy rozmiar, bezawaryjność i niski koszt produkcji narzędzia pozwalają bezpiecznie pozostawić je w przestrzeni publicznej.



Blaskopis Luci

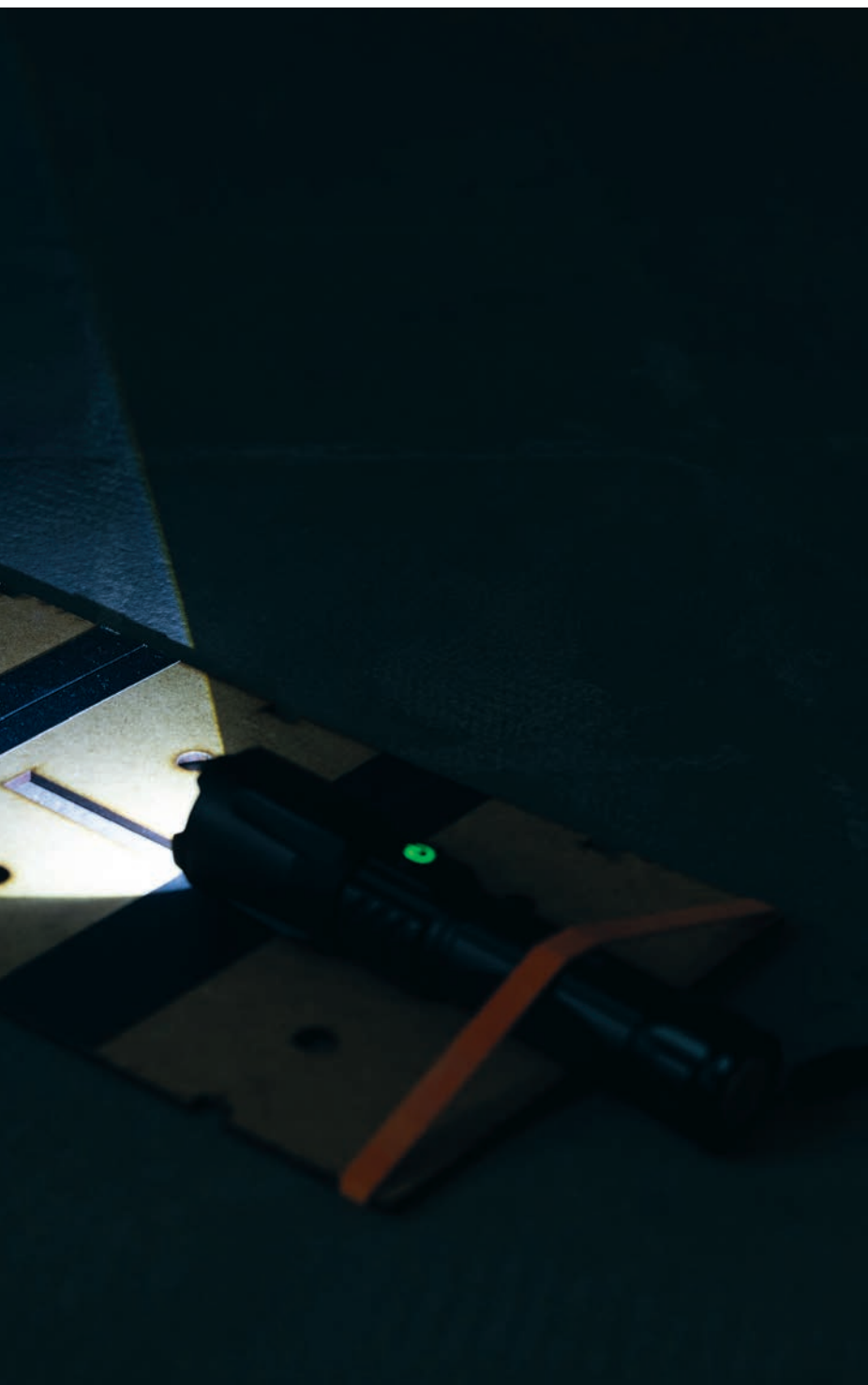
Luci is an alternative, non-invasive take on street art. This small, notebook-like device enables users to mark urban space by projecting temporary light tags. It uses a flashlight beam reflected off a mirror with a custom stencil, casting an image onto a chosen surface. The resulting projection leaves no permanent trace and does not damage the surface. Luci can be used to display artistic, advertising or informational content. Its design features an intuitive stencil replacement system and multiple mounting options, ensuring easy and versatile use. Thanks to its compact size, low production cost and durability, the device can be safely left in public spaces without supervision.

Janusz Kurella

Promotorzy – Tutors:
Maciej Siuda, Mateusz Falkowski









Zapachowy kod: Warszawa

Projekt jest zapachową dokumentacją trzech charakterystycznych miejsc w Warszawie: Parku Skaryszewskiego, Bazaru na Kole i baru Plan B. Na podstawie badań sensorycznych, przeprowadzonych we współpracy z laboratorium perfumeryjnym, powstały trzy autorskie kompozycje zapachowe, odpowiadające każdej z lokalizacji. Zatyczki do flakonów z perfumami powstały z zebranych w terenie artefaktów, zatopionych w żywicznych kulach. Projekt zachęca do odejścia od myślenia, zdominowanego przez wizualność i proponuje alternatywny sposób doświadczania i mapowania miasta — poprzez zapachy, które przywołują emocje i zmysłowe wspomnienia.



Scent Code: Warsaw

The project is an olfactory documentation of three distinct Warsaw locations—Skaryszewski Park, the Koło Flea Market and Plan B Bar. The author conducted and interpreted sensory research at each site, then collaborated with a perfumery laboratory to turn the findings into three unique fragrance compositions. Artefacts collected from the research locations were embedded in resin spheres to create stoppers for each perfume bottle. The project responds to the dominance of visual stimuli in design by portraying the city not through maps or images but through scents that evoke emotions and memories.

Julia Grabowska

Promotorzy — Tutors:

Arkadiusz Szwed, Aleksandra Andrzejewska





Pod Wiatr

Pięć sylwetek inspirowanych lotniczym stylem Amelii Earhart, których formy wynikają z analizy relacji między ciałem a ubraniem poruszonym przez wiatr. Punktem wyjścia do projektu była obserwacja, jak tkanina reaguje na podmuch powietrza: w jaki sposób zmienia swoją objętość, układa się względem sylwetki, napina w szwach lub odsłania określone partie ciała. Ta zależność między materiałem a zmiennym, często nieprzewidywalnym żywiołem została przełożona na konkretne rozwiązania konstrukcyjne. Dynamiczne sylwetki symbolicznie odwzorowują efekt poruszenia wiatrem, zachowując przy tym pełną funkcjonalność.



Against the Wind

A collection of five silhouettes inspired by Amelia Earhart's iconic aviation style. The designs stem from an analysis of the relationship between the body and garments as they interact with the wind. The project began with an observation of how fabric reacts to airflow, specifically how it expands, shifts around the body, stretches at the seams or reveals certain parts of the figure. The author translated this dynamic between material and an unpredictable natural force into specific construction solutions. The resulting silhouettes symbolically replicate the motion of wind-blown clothing while remaining entirely functional.

Julia Szałapska

Promotorzy — Tutors:

Wojciech Dziedzic, Piotr Szaradowski













Syrenka

Kolekcja dziewięciu kostiumów, zaprojektowanych do inscenizacji bajki Mała syrenka. Poszczególne sylwetki czerpią inspiracje zarówno ze strojów historycznych, jak i estetyki lat 80. i 90. XX wieku – pełnej cekinów, błysku i wyrazistych form. Autorka sięgnęła po połyskujące tkaniny i intensywne kolory, dostosowując je do warunków scenicznych oraz percepcji najmłodszych widzów. Każdy kostium został zaprojektowany z myślą o teatralnym oświetleniu i potrzebach spektaklu, łącząc funkcjonalność z baśniową ekspresją. Odwołując się do teorii kostiumu oraz wypowiedzi zawodowych kostiumografów, Autorka podkreśla rolę kostiumu jako istotnego środka ekspresji aktora.



Mermaid

The collection of nine costumes created for a stage adaptation of The Little Mermaid. The cuts reference elements of historical attire as well as styles from the 1980s and 1990s. The author crafted visually striking costumes using shimmering fabrics and vivid colours, tailoring them to the needs of theatrical performance and artificial stage lighting. Drawing on costume theory and insights from professional costume designers, the author emphasizes the costume's role as a significant means of actor expression.

Kaja Herjan

Promotorzy – Tutors:

Dorothee Roqueplo, Anita Basińska













Vas

Prototypowa kolekcja naczyń, zaprojektowana dla osób z zaburzeniami sprawności manualnej. Każdy z przedmiotów odpowiada na inną potrzebę: Pillar zapewnia pewny chwyt, Vase poprawia stabilność i zapobiega wylewaniu, Ring umożliwia rozluźnienie dłoni podczas trzymania naczynia, a Sphere odpowiada na potrzebę naturalnej pozycji dłoni. Autorka, dążąc do przeciwdziałania stygmatyzacji i niwelowania barier między osobami o różnym stopniu sprawności, opierała się zarówno na założeniach teorii ugruntowanej prowadząc badania wtórne i narracyjne, jak i na zasadach projektowania uniwersalnego.



Vas

A prototype collection of tableware designed for individuals with impaired manual dexterity. Each item in the collection responds to a different functional need, such as providing a secure grip, enhanced stability, or accommodating variations in hand pressure. To counteract stigmatisation and avoid reinforcing social divides between people with different levels of ability, the author drew on the principles of grounded theory—conducting both secondary and narrative research—as well as on the principles of universal design.

Karolina Błońska

Promotorzy — Tutors:

Małgorzata Malinowska, Aleksandra Andrzejewska









(Ruch) moja supermoc

Film poświęcony wykluczeniu osób z ograniczeniami ruchowymi z przestrzeni aktywności fizycznej. Jego bohater, poruszający się na wózku, wykorzystuje taniec jako formę ekspresji. Przekraczając bariery cielesne i społeczne, pokazuje, że ruch może być sposobem wyrażania siebie i budowania tożsamości. Poprzez narrację, sposób kadrowania, światło i przestrzeń, film konfrontuje widza z normatywnymi przekonaniami na temat ciała, sprawności i ruchu. Projekt ma na celu podniesienie świadomości społecznej na temat roli aktywności fizycznej oraz przełamywania przekonań, które mogą stanowić barierę dla podejmowania ruchu. Pokazuje, że ruch jest dostępny dla każdego, niezależnie od budowy ciała czy możliwości fizycznych.



(Movement) My Superpower

A film exploring the exclusion of people with limited mobility from the realm of physical activity. Its protagonist, a person in a wheelchair, turns to dance as a form of expression. By transcending physical and social barriers, he shows that movement can be a means of self-expression and identity-building. Through narrative, framing, light, and space, the film challenges normative beliefs about the body, ability, and movement. The project aims to raise public awareness about the importance of physical activity and to challenge beliefs that may act as barriers to engaging in movement. It demonstrates that physical activity is accessible to everyone, regardless of body type or physical ability.

Karolina Czyż

Promotorzy – Tutors:

Agnieszka Borowa-Danis, Henryk Stawicki





Ślady podróży – śladami czasu

Kostium filmowy inspirowany historią podróży Haliny Korolec-Bujakowskiej, która w latach 30. XX wieku wybrała się w podróż motorem z Druskiennik do Szanghaju. Kostium staje się nośnikiem opowieści, ujawniając cechy osobowości bohaterki, jej status społeczny oraz dosłowną i metaforyczną drogę, którą podąża. Patynowanie – proces celowego postarzania garderoby – odzwierciedla zarówno fizyczną podróż, jak i wewnętrzną przemianę bohaterki.



Footprints of a Journey – Following the Marks of Time

This film costume, inspired by women's travel clothing from the 1930s, investigates the narrative function of costume design in cinema. The costume becomes a medium for storytelling, revealing insights into the character's personality, social position and the literal and metaphorical path she travels. The use of patination—the process of deliberately aging garments—visually conveys both the character's physical journey and her internal transformation.

Katarzyna Melania Szczepańska

Promotorzy — Tutors:

Dorothee Roqueplo, Piotr Szaradowski













diy noise synth

Open-sourcowy projekt syntezy do muzyki *noise*.

Urządzenie zostało zaprojektowane i skonstruowane całkowicie od podstaw – bez użycia gotowych modułów. Autor położył szczególny nacisk na niskokosztowe rozwiązania oraz wykorzystanie łatwo dostępnych materiałów i odpadów (np. starej śniadaniówki), co podkreśla zarówno ekologiczny, jak i antykapitalistyczny charakter projektu. Integralną częścią projektu jest instrukcja w formie PDF-u, zawierająca szczegółowy opis działania oraz budowy, który umożliwia każdemu samodzielne wykonanie syntezy. Projekt ma na celu demokratyzację wiedzy technicznej i zachęcanie do awangardowych eksperymentów muzycznych. Diy synth jest wyrazem sprzeciwu wobec komercjalizacji muzyki, a jednocześnie – hołdem dla niezależnych ruchów artystycznych i idei wolnej, nieocenzurowanej ekspresji.



diy noise synth

An open-source synthesiser for noise music. The device was designed and built entirely from scratch without relying on premade modules. A special emphasis was placed on low-cost solutions and the use of found or recycled materials (such as an old lunchbox), highlighting the project's anti-capitalist and ecological character. The project includes a detailed PDF instruction manual that explains how the device works and provides a step-by-step guide for building it yourself. The creator's goal was to democratise technical knowledge and encourage avant-garde musical experimentation. The synthesizer serves as a protest against the commercialisation of music and a tribute to independent artistic movements focused on free, uncensored expression.

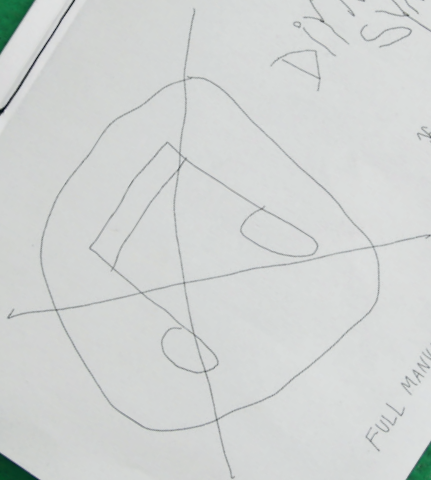
Kazimierz Babik

Promotorzy – Tutors:

David Sypniewski, Krzysztof Pijarski

DIY Noise Synth

Maximilian Böhler



FULL MANUAL HERE : WWW.BABIK.SITE







Bez tytułu

Akcesorium usztywniające rękę to krytyczny komentarz na temat współczesnej zależności człowieka od technologii cyfrowych — zwłaszcza relacji z telefonem, który stał się nieodłącznym elementem codzienności. Umieszczane między szyją a dłonią podkreśla fizyczne połączenie głowy ze śródrezczem, a także symboliczne obrazuje odcięcie od otoczenia i koncentrację na urządzeniu. Forma pracy nawiązuje do zjawiska neomedievalizmu — ucieczki ku wyidealizowanej przeszłości, będącej reakcją na współczesną niepewność. Autorka zestawia len — materiał kojarzony z analogową samowystarczalnością z aluminium — symbolem nowoczesności i cyfrowości. Obiekt materializuje psychiczne i fizyczne „usztywnienie”, towarzyszące kontaktowi z technologią. Uzależnienie od urządzeń cyfrowych to problem powszechny, ale jednocześnie głęboko indywidualny — jego przepracowanie wymaga osobistej refleksji i świadomości.



No Title

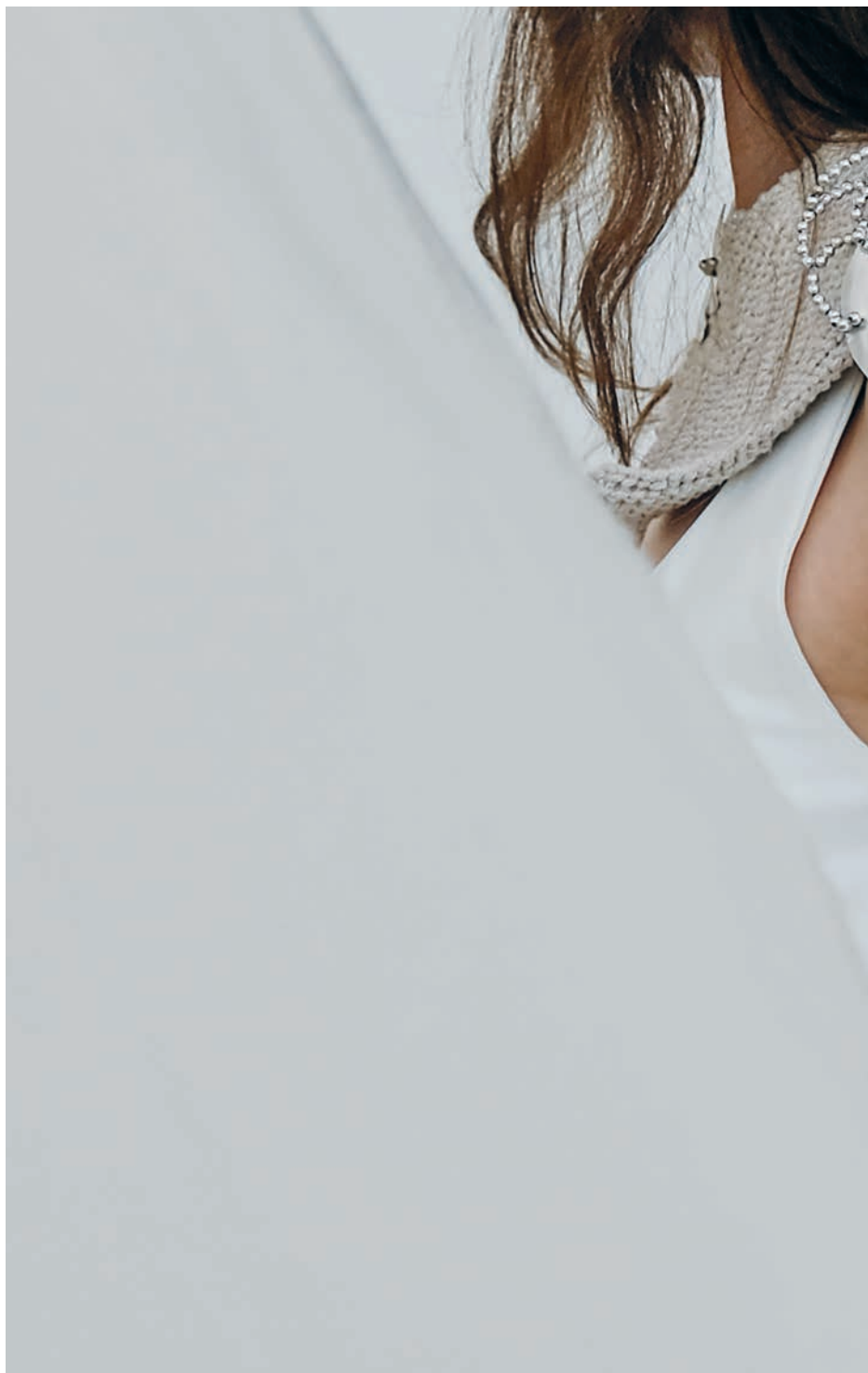
The arm brace and bodily intervention is an artistic critical commentary on the modern dependence on digital technologies, with a focus on the relationship with smartphones. The object extends from the neck to the hand, emphasising the connection between the head and the palm while symbolically isolating the wearer from their surroundings. The work also references the phenomenon of neo-medievalism—a retreat into an idealised past in response to contemporary uncertainty. The project juxtaposes two materials: linen (referencing a time of analogue self-sufficiency) and aluminium (representing modernity and entrapment in digital devices). The form metaphorically captures our physical and psychological "stiffness" in the face of technology.

Kornelia Maria Komosińska

Promotorzy — Tutors:

Paulina Matusiak, Dawid Wiener









Bagaż codzienności

Wózek transportowy wspiera użytkowników w przepełnionej obowiązkami codzienności, odciążając ich zarówno fizycznie, jak i psychicznie podczas prozaicznych, lecz niejednokrotnie uciążliwych czynności — jak chociażby robienie zakupów spożywczych. Wózek może służyć do przewożenia toreb z zakupami, plecaka lub przedmiotów o różnych gabarytach. Konstrukcja wózka zapewnia wygodę i funkcjonalność użytkowania. Można go łatwo dostosować do swoich potrzeb, po zamocowaniu paska przenieść na ramieniu lub złożyć, gdy nie jest używany. Duże koła z pompowanymi oponami ułatwiają transport na nierównym podłożu oraz redukują hałas i wibracje. Obiekt został wykonany z trwałych materiałów, a jego elementy mogą być łatwo wymienione za pomocą podstawowych narzędzi.



Everyday Baggage

A transport trolley that supports users in their busy daily routines by reducing both the physical and mental strain of everyday yet often burdensome activities—such as grocery shopping. It can be used to carry shopping bags, backpacks or items of various sizes. The trolley's design prioritises comfort and functionality. It can be easily adjusted to individual needs, carried over the shoulder with an attached strap, or folded away when not in use. Large wheels with inflatable tires make it easier to transport items over uneven surfaces while reducing noise and vibration. Made from durable materials, the trolley's components can be easily replaced using basic tools.

Liza Nalewajko

Promotorzy — Tutors:

David Sypniewski, Aleksandra Andrzejewska









Unboxing Poland

Zestaw pudełek do przechowywania pamiątek, które same w sobie pełnią funkcję nośników pamięci. Projekt wspiera budowanie i pielęgnowanie polskiej tożsamości wśród emigrantów, odwołując się do nostalgii za codziennymi doświadczeniami — jak szum bałtyckich fal, smak sezonowych owoców, czy widok lecących bocianów. Pudełka ozdobione symbolami nawiązującymi do takich wspomnień oraz wzorami inspirowanymi ludowymi wycinankami, pozwalają zachować poczucie bliskości z miejscem pochodzenia. Projekt zachęca do tworzenia własnych kompozycji i osobistych historii. Unboxing Poland jest propozycją nie tylko dla emigrantów, ale także dla turystów i mieszkańców Polski, którzy chcą otaczać się przedmiotami niosącymi emocjonalną wartość.



Unboxing Poland

A set of keepsake boxes designed not only to store personal mementos but also to serve as carriers of memory in their own right. The project aims to nurture and preserve Polish identity among emigrants by evoking nostalgia for everyday experiences—the sound of Baltic waves, the taste of seasonal fruits or the sight of storks flying overhead. The boxes are adorned with symbols referencing these familiar memories and feature patterns inspired by traditional Polish paper cuttings. They allow users to maintain a sense of connection to their place of origin. Unboxing Poland encourages the creation of personal compositions and stories. It is intended not only for emigrants but also for tourists and Polish residents who wish to surround themselves with objects of emotional significance.

Magdalena Szatyńska

Promotorzy — Tutors:

Jolanta Starzak, Paweł Starzec









Po godzinach: Książka

Publikacja podsumowująca sześć zinów, stworzonych w ramach rocznego projektu artystyczno-badawczego. Celem inicjatywy było stworzenie przestrzeni do swobodnej, eksperymentalnej wypowiedzi twórczej skupiając się na takich zagadnieniach takich jak szkic, niedoskonałość, intuicja, kolektywność i codzienna praktyka twórcza. Książka zawiera rozmowy z młodymi twórcami i twórczyniami oraz materiał ilustracyjny-fotograficzny, dokumentujący wspólne działania i przebieg projektu. Powstała w ten sposób wielogłosowa opowieść o współczesnej twórczości wizualnej i praktykach młodego pokolenia.



After Hours: The Book

A publication summarising six zines created as part of a year-long art and research project. The initiative aimed to create a space for free, experimental exploration of themes such as sketching, imperfection, intuition, collectivity and everyday creative practice. The publication features conversations with young artists, as well as illustrative and photographic material that documents the collaborative activities and the project's progress. The result is a multi-voiced story about contemporary visual creativity and the practitioners of the young generation.

Marcelina Królikowska Natalia Wielocha

Promotorzy – Tutors:

Honza Zamojski, Anita Basińska









Rodzinne naczynie na chleb

Rodzinne naczynie na chleb powstało podczas rodzinnego warsztatu projektowego, prowadzonego metodą co-designu. Inspiracją do wspólnego działania były rozmowy o codzienności, domowych rytuałach, wspomnieniach oraz ważnych momentach. Proces projektowy – od wymiany pomysłów, przez ustalenie funkcji, po dobór formy – stał się przestrzenią do uważnego słuchania bliskich i pogłębienia wzajemnych relacji. Porcelanowy obiekt, który powstał w trakcie wspólnej pracy, ma charakter nie tylko użytkowy, lecz przede wszystkim symboliczny – przechowuje nie tylko chleb, ale również pamięć o czasie spędzonym razem.



Family Bread Dish

The *Family Bread Dish* was created during a family design workshop using a co-design methodology. The inspiration for the collaborative process came from conversations about everyday life, domestic rituals, memories and meaningful moments. The design journey, starting from exchanging ideas and defining the function to choosing the final form, provided a space for attentive listening and deepening family connections. The resulting porcelain object is both functional and symbolic, as it stores not only bread but also the memory of shared time and togetherness.

Marcelina Tkaczyk

Promotorzy – Tutors:

Arkadiusz Szwed, Dawid Wiener









Grunt to rozmowa

Gra karciana przeznaczona dla osób doświadczających trudności w komunikowaniu emocji i przekazywaniu informacji. Narzędzie ułatwia prowadzenie rozmowy, tworząc bezpieczną i przyjazną atmosferę dla uczestników. Karty podzielone są na trzy kategorie: “kontekst”, “co czuję” i “pytanie”. Zadaniem gracza jest wymyślenie oraz wypowiedzenie zdania, zawierającego dwa sformułowania, podane na awersie i rewersie wylosowanej przez niego karty.



The Key is Conversation

A card game designed for individuals who struggle to express complex emotions and information. The tool facilitates open communication by fostering a safe and supportive atmosphere for participants. The cards are divided into three categories: “context,” “what I feel,” and “question.” The player’s task is to create and say a sentence that includes two phrases shown on the front and back of a randomly drawn card.

Maria Popkowska

Promotorzy – Tutors:

Bartosz Mucha, Ewa Klekot





Z gliny i ciszy

Zapis osobistego i dogłębnego procesu twórczego w pracy z gliną, który stał się dla autorki drogą poszukiwania własnej tożsamości artystycznej. Każdy etap — od pierwszych prób po finalne obiekty — był nauką cierpliwości, pracy z materiałem i akceptacji jej ograniczeń. Powolny proces ręcznego modelowania to forma dialogu — uważne wsłuchiwanie się w materiał i w siebie. Motyw kuli — symbol harmonii, równowagi i wyciszenia — wyznaczył oś kolekcji. Tworząc, autorka budowała nie tylko ceramiczne formy, lecz także własny język artystyczny. Powstałe obiekty odzwierciedlają jej wrażliwość i estetykę oraz zachęcają do bliskiego, zmysłowego kontaktu z materiałem.



From Clay and Silence

Documentation a personal creative process in which working with clay became a path to discovering the author's artistic identity. The collection was developed in stages, starting with small samples and culminating in large, final pieces. The author approached hand modelling as a quiet dialogue with the material, as well as a conversation with herself, to both learn its possibilities and limitations and search for her artistic language. The resulting forms embody her sensitivity and aesthetic vision. At the heart of the collection lies the motif of the sphere—a symbol of harmony, balance, and inner calm. The artist's goal was to create objects that not only have a visual impact but also invite introspection and a mindful, intimate encounter with art. The collection is a subtle invitation to pause and look inward: into the work and oneself.

Marta Brukiewicz

Promotorzy — Tutors:

Paulina Matusiak, Anita Basińska









Kontrola błędu: Pękanie

Eksperymentalny projekt, który łączy rzemiosło z technologią, badając zależność między precyzją cyfrowego modelowania a fizyczną nieprzewidywalnością materiału. Opracowana metoda transformacji blachy aluminiowej umożliwia kontrolowane pękanie powierzchni blachy. Dzięki zaprojektowanym szablonom oraz użyciu prasy możliwe jest kierowanie miejscem i charakterem deformacji. Pękanie — zwykle postrzegane jako błąd — staje się kontrolowanym narzędziem projektowym. Efekty procesu prezentowane są w formie ekspozytora badawczego, który dokumentuje przebieg eksperymentu i ukazuje jego potencjał.



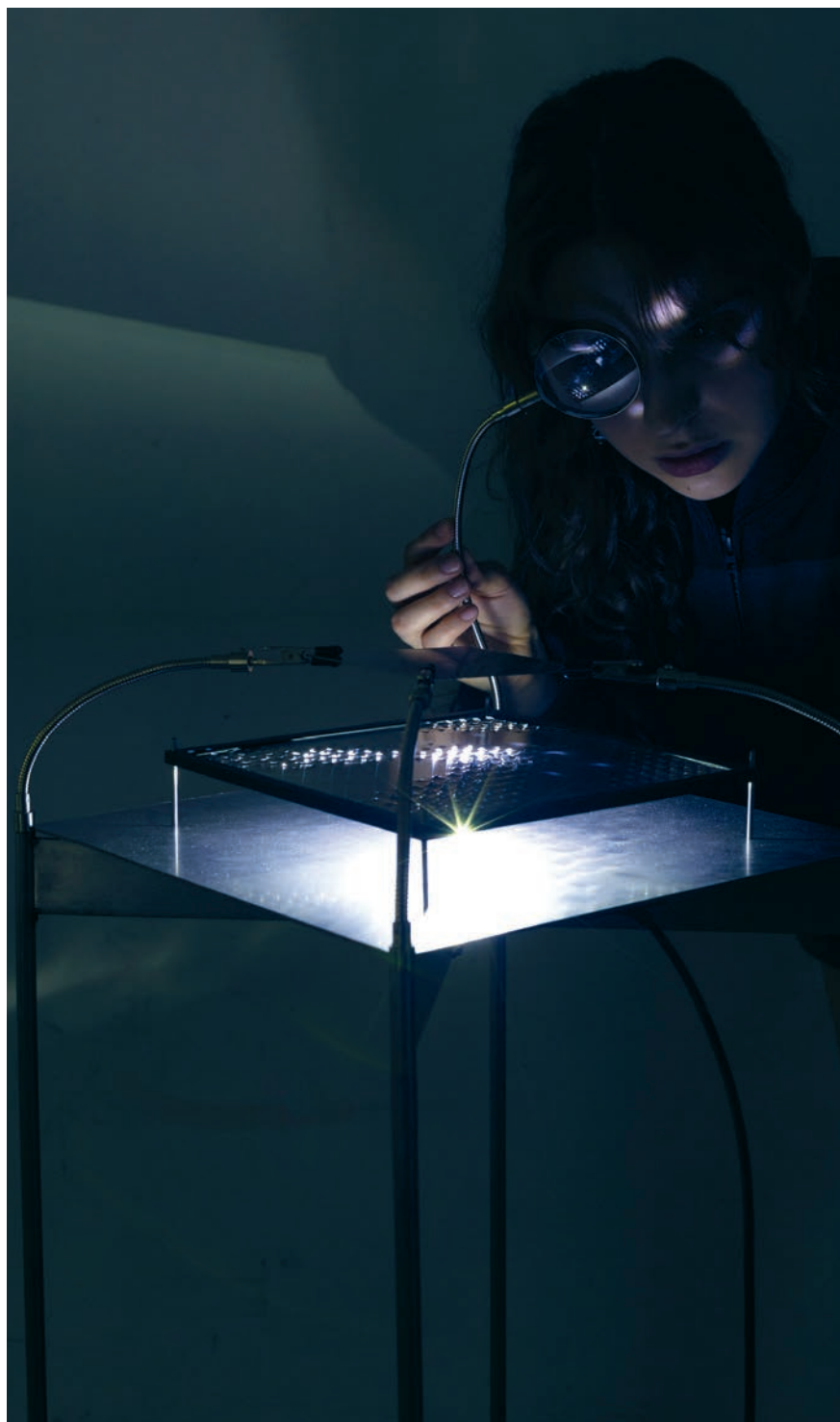
Error Control: Fracture

An experimental project that merges craft with technology, exploring the relationship between the precision of digital modelling and the physical unpredictability of materials. A custom method of transforming aluminum sheet enables controlled surface fracturing. Using designed templates and a press, the location and nature of the deformation can be guided. A fracture—typically seen as an error—becomes a design tool. The results of the process are presented in the form of a research display that documents the experiment and highlights its potential.

Matylda Olszewska

Promotorzy — Tutors:

Małgorzata Malinowska, Monika Rosińska









All We Can('t) Hear

Przestrzenna instalacja dźwiękowa, złożona z dwóch nadajników radiowych, których sygnały częściowo się nakładają. Jeden transmituje klasyczne informacje radiowe, symbolicznie reprezentujące oficjalny dyskurs medialny. Drugi emituje nienormatywne, ukrywane podczas przekazywania wiadomości dźwięki przemocy: odgłosy technologii wojennych, zakłócenia i hałas. Słuchacz poruszając się w przestrzeni instalacji komponuje warstwę dźwiękową i sam decyduje, który sygnał uzna za istotną informację, a który za hałas. Projekt podważa sytuację, w której rzeczywiste brzmienia przemocy są marginalizowane i redukowane do rangi zakłóceń. Słuchanie staje się aktem politycznym, estetycznym i cielesnym – formą świadomego zaangażowania, a nie biernej recepcji.



All We Can(,t) Hear

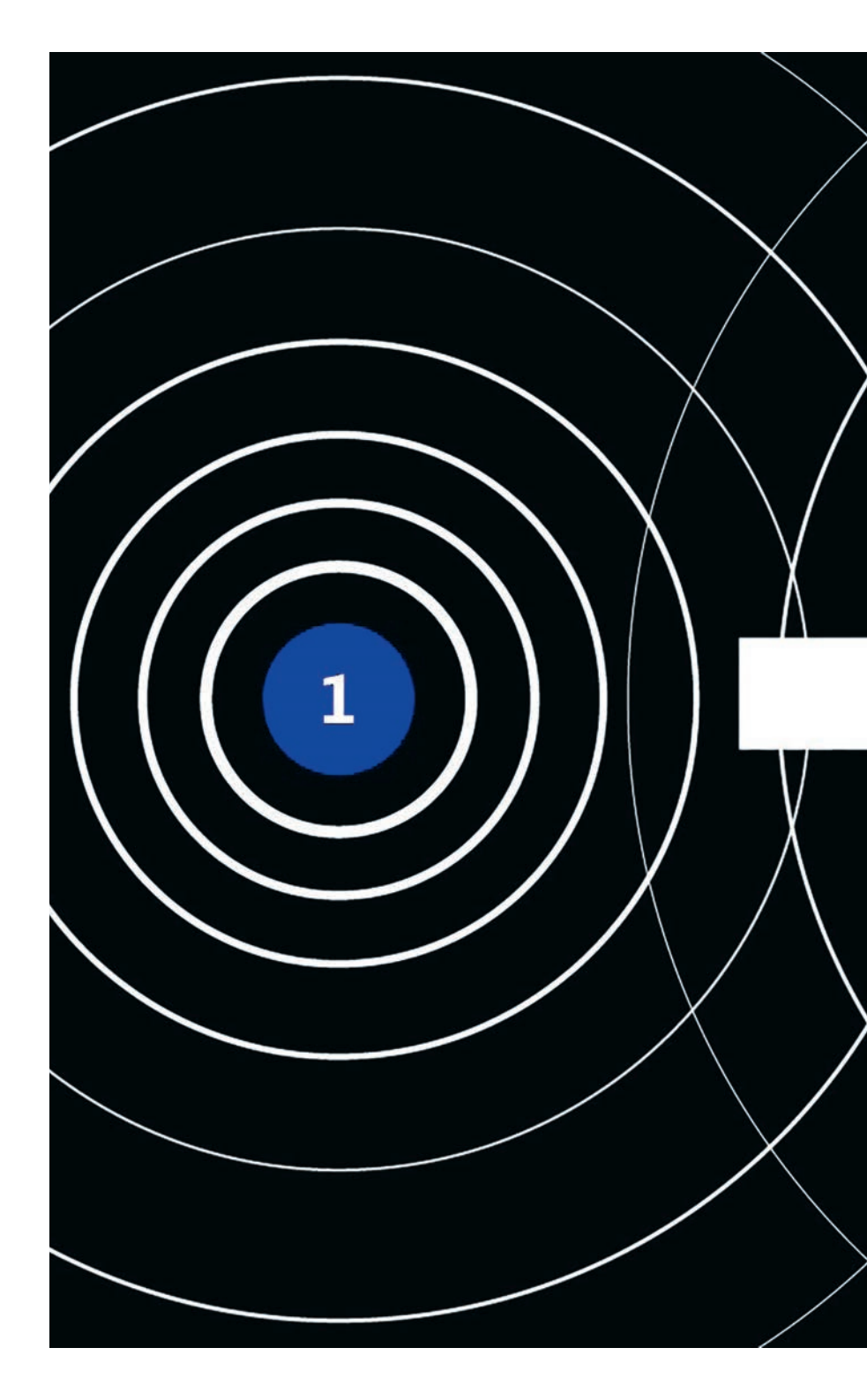
A spatial sound installation composed of two overlapping radio transmitters. One broadcasts classic news bulletins, symbolising official media discourse. While the other emits non-normative soundscapes of violence hidden within the news: the sounds of war technologies, disturbances and noise. As the listener moves through the installation with a radio receiver, they actively choose which signal to perceive as information and which as noise. The project challenges the displacement of real sounds of violence as mere interference. Listening becomes a political, aesthetic and embodied act— an expression of conscious engagement rather than passive reception.

Michał Maciejewski

Promotorzy – Tutors:

Agnieszka Rayss, Monika Rosińska



An abstract graphic on a black background. It features a series of concentric white circles. At the center is a solid blue circle containing the white number '1'. To the right of the central circles, there is a white rectangular block. Further to the right, several thin white arcs intersect, creating a complex geometric pattern.

1





Bez pomysłu

Seria grafik wykonanych metodą sitodruku na własnoręcznie czerpanym papierze z odzysku. Proces wytwarzania oparty został na zrównoważonych praktykach — wszystkie materiały, narzędzia i surowce pochodzą z recyklingu lub zostały znalezione. Papier powstał z przetworzonych starych prac przy minimalnym zużyciu zasobów — wodą używaną w procesie była deszczówka lub roztopiony śnieg, a cały etap produkcji zrealizowany został bez użycia prądu, wyłącznie przy pomocy ręcznych narzędzi. Projekt jest nie tylko eksperymentem z materiałem, ale również refleksją nad kryzysem wyobraźni zbiorowej wobec zmian klimatycznych. Powstałe grafiki poruszają tematy trudne do uchwycenia — abstrakcyjne i złożone problemy ekologiczne — próbując nadać im wizualny wymiar.



No Idea

A series of screen prints made on handmade recycled paper. The production process is rooted in sustainable practices, with all materials, tools and resources being either recycled or found. The paper was created from repurposed old artworks, utilising minimal resources—rainwater or melted snow—and was crafted entirely with manual tools, without the aid of electricity. The project is both a material experiment and a reflection on the crisis of collective imagination in the face of climate change. The resulting prints address abstract and complex ecological issues, seeking to give them a visual form.

Michał Rutkowski

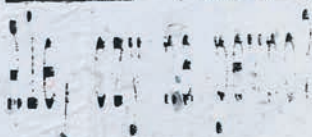
Promotorzy — Tutors:

Honza Zamojski, Mateusz Falkowski

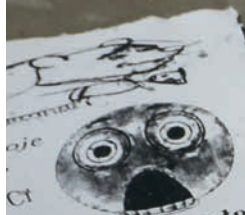
Edwardzie Bernays,
aleś narozrabiał.



Wujcio
byłby
dumny!



Ojciec zawsze mi mówił



Bo, nie zostało
KURde
zaprojektowane,
żeby się
samoistnie
ROZ-

PROMOCJA

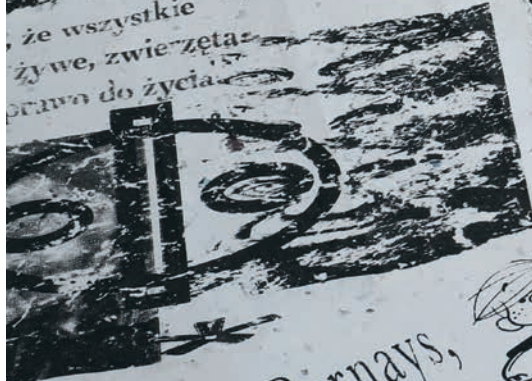
2+3=33%
2+12=13

NADZIWI
TANIE
PROBUJ!

INSTRUKCJA

ADRO

że wszystkie
żywe, zwierzęta
prawa do życia



Edwardzie Bernays,
aleś narodził się!



Wujcio
byłby
dumny!





Spilno

Projekt wspierający społeczności dotknięte konfliktami zbrojnymi ze szczególnym uwzględnieniem zdrowia psychicznego. Łączy nowoczesne rozwiązania sprzętowe i programowe z edukacją publiczną i zaangażowaniem społecznym. Głównym elementem systemu jest noszone urządzenie IoT (Internet Rzeczy), które monitoruje poziom stresu, czynniki, które go wywołują i lokalizację użytkownika. Dane przesyłane są do aplikacji mobilnej, która je analizuje i dostarcza spersonalizowane informacje wspierające proces terapeutyczny. Aplikacja zawiera również mapę z oznaczeniami kojących i stresogennych miejsc, szczegółowe dane zdrowotne i historię użytkownika oraz dostęp do bazy dobrych praktyk. Projekt obejmuje również strategię komunikacji i branding. Celem Spilno jest redukcja stygmatyzacji zdrowia psychicznego, wspieranie integracji oraz poprawa dobrostanu społecznego po konflikcie.



Spilno

A project that focuses on the mental health and support of communities affected by armed conflicts. It combines hardware and software solutions with public education and community engagement. At its core is a wearable device that monitors stress levels and related triggers. The data is sent to a mobile app featuring a map of stress-inducing (“trigger”) and supportive (“glimmer”) locations, detailed health data, user history, and access to therapy-related resources. The project also includes a communication strategy and branding. Spilno aims to reduce mental health stigma, support integration, and improve social well-being in post-conflict settings.

Oleksandra Milishchuk

Promotorzy – Tutors:

Karol Murlak, Aleksandra Andrzejewska





Kilce

Zestaw wspomagających narzędzi, zaprojektowany dla osób po amputacji kończyny górnej. Zapewnia większą samodzielność podczas rehabilitacyjnej terapii artystycznej oraz w codziennych czynnościach, takich jak spożywanie posiłków. Składa się z pierścienia zakładanego na przedramię oraz dwóch uchwytów, które umożliwiają mocowanie narzędzi i sztućców. Projekt został opracowany z myślą o ukraińskim weteranie wojennym i dopasowany do jego indywidualnych potrzeb, z możliwością dalszego rozwijania i dostosowywania do innych użytkowników.



Kilce

A set of assistive tools designed for individuals with upper limb amputations. It provides greater independence during rehabilitative art therapy and in daily activities such as eating. It consists of a ring that is worn on the forearm and two handles that allow tools and cutlery to be attached. The author developed the project with a Ukrainian war veteran in mind, tailoring it to their individual needs, with the possibility of further development and adaptation for other users.

Oleksandra Vorobiova

Promotorzy – Tutors:

Małgorzata Malinowska, Ewa Klekot









Odbicia z życia

Trzy zestawy po sześć stempli, które umożliwiają tworzenie niepowtarzalnych kompozycji graficznych na tkaninach. Każdy wzór został zaprojektowany z myślą o teselacji — łatwym łączeniu i powtarzalności motywu — a betonowe główki stempli nawiązują do surowości miejskiej estetyki. Inspiracją dla wzorów były ślady, ubytki i defekty, które naznaczają przestrzeń publiczną — elementy zwykle uznawane za nieistotne i nieestetyczne. Autorka przekształciła je w graficzne narzędzia, które pozwalają przenieść ślady miasta na materiał w formie dekoracyjnego nadruku. Projekt jest osobistym zapisem relacji z miastem i próbą uchwycenia jej w formie użytkowej. Zachęca do eksperymentu, własnej interpretacji i dostrzegania piękna w tym, co nieoczywiste.



Imprints from Life

The project consists of three sets of stamps that allow users to create their unique graphic compositions. The stamp designs were inspired by marks, losses and imperfections discovered by the author in urban public spaces. What is typically considered unattractive or accidental has been transformed into tools for creating decorative fabric prints. This project is a personal record of the designer's relationship with the city, an attempt to capture its traces in a functional form, encouraging creative experimentation and the appreciation of beauty in unconventional details.

Oliwia Głogowska

Promotorzy — Tutors:

Jolanta Starzak, Aleksandra Andrzejewska









Życie współczesnego nomady

Projekt wnętrza kampera, osadzonego na podwoziu Fiata Ducato Concorde 690 SX, został opracowany na podstawie wywiadów z użytkownikami i ekspertami, badań terenowych oraz eksperymentów empirycznych. Pozwoliły one szczegółowo poznać kontekst użytkowy i wymagania funkcjonalne, a ich rezultatem jest dokumentacja techniczna i katalog projektu pełniący funkcję poradnika dla osób planujących adaptację własnych pojazdów. Projekt został zaprezentowany w formie modelu w skali 1:20. Zaprojektowane wnętrze zostało podzielone na strefy: kuchni, łazienki, sypialni, relaksu, pasażera i przechowywania. Meble są wielofunkcyjne i modułowe, co pozwala na dostosowanie układu do różnych potrzeb. Szczególną uwagę poświęcono materiałom i formie mebli, które – ze względu na ograniczenia metrażu, wagi i trwałości – muszą łączyć funkcjonalność z kompaktową konstrukcją, odpowiadając na potrzeby życia i pracy w przestrzeni mobilnej.



Life of the Modern Nomad

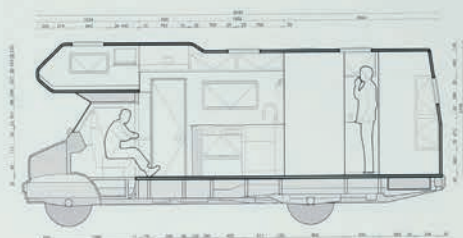
An interior design project for a camper van built on the chassis of a Fiat Ducato Concorde 690 SX. The design addresses the lack of available solutions tailored to the diverse needs of mobile lifestyles. The camper's interior is divided into functional zones: kitchen, bathroom, bedroom, relaxation area, passenger area and storage. The furniture has been designed to be multifunctional, allowing for modifications of the passenger area to accommodate different uses. The project is accompanied by a practical guidebook aimed at individuals interested in converting their vehicles to meet their personalised, everyday living requirements.

Oliwia Kaczmarek

Promotorzy – Tutors:

Jolanta Starzak, Aleksandra Andrzejewska





Po prawej stronie lampy znajduje się wejście główne. Tuż za drzwiami umieszczona została funkcjonalna kuchnia, wyposażona w piekarnik z funkcją mikrofal, głębszy dźwięk oraz schowek przeznaczony na akumulatory i panel sterujący systemami oświetlenia, temperatury i wody. Kuchnia łączy się z kompostową toaletą, w której znajduje się kabinę prysznicową, umywalkę z szafką i lustrem, a także toaletę kaselową. Dodatkowo, prawy fotel w kabine kierownicy jest obrotowy, co korzystnie z niego również od strony manewrowej.





Robotnice

Słuchowisko fabularno–dokumentalne, oparte na biografjach kobiet, reprezentujących cztery pokolenia. Projekt tworzy wielowymiarowy obraz transformacji zawodowej Polek – od czasów socjalizmu, przez okres przemian ustrojowych i integrację z Unią Europejską, aż po współczesny rynek pracy. Materiałem wyjściowym były wywiady, nagrania z obserwacji i badania terenowe, które posłużyły autorce do stworzenia scenariusza. Uzupełnieniem słuchowiska jest zin – zawierający fragmenty wypowiedzi bohaterek, didaskalia i fotografie – stanowiący wizualny zapis słuchowej narracji. Robotnice to hołd złożony niewidzialnym pracownikom – wykonującym pracę powtarzalną, zbiorową, niedocenianą, lecz kluczową dla funkcjonowania społeczeństwa. Ich historie odśladają osobisty wymiar i doświadczenie procesów systemowych i historycznych.



Workwomen

A fictional–documentary audio play based on the stories of Polish women spanning four generations. The project presents a nuanced view of their professional evolution over several decades—from socialism, through to the post–1989 political transformation and EU integration and then today’s job market. Research material, interviews and field recordings were transformed into a dramaturgical script. The audio piece is complemented by a photographic zine containing excerpts from interviews, stage directions and photographs, forming a complete record of the auditory narrative. Workwomen pay tribute to the invisible labourers that are engaged in repetitive, collective and undervalued work that remains vital to the functioning of society.

Oliwia Kot

Promotorzy – Tutors:

Honza Zamojski, Paweł Starzec



Sluchowisko
ROBOTNICE

Scenariusz i reżyseria
Olivia Kot

Warszawa - maj 2025

e-mail: olivia.kot@gmail.com
ig: scenarzyteamst
tel.: +48 535 354 660





SCENA 3

*Słychać krzyk dziecka, siołę przedawkowaną.
Joanna prowadzi siołkę.*

Joanna: Ciii! Już niechuj, siołeczko! Karo śpi.

Dzwoni telefon.

J: Halo? Halo?

A: Aha? Nie, nie słysz.

J: Czekaj, wyjdę na korytarz. No, słyszysz mnie?
*Skrzydła drzwi, Joanna wychodzi na korytarz, jest cicho
i pogłos korytarza.*

A: No, cześć siostra. Ale głośno tam masz, w pracy jesteś?

J: Tak. Do panji mnie dzisiaj doprowadzają.

A: Chce cię tylko coś zapytać. Wysłałaś może już moją paczkę?

J: Ahh, no tak. Jeszcze nie.

A: Aha. No, ale wysłałaś? Potrzebuje tych rzeczy.
J: Aurelia ja jestem wykończona, zapomniałam. Wyślę ja dzisiaj
po pracy. Albo jutro.

A: Wyślę jak najszybciej, proszę cię. No dobre, to tyle nie
zatrzymuj Cię, pa.

J: Pa.

Rodzic 1: Dzień dobry pani Asiu.



Tkanki miejskie

Instalacja wykonana z tkanin z drugiego obiegu, która odtwarza struktury charakterystyczne dla grochowskich pustostanów — popękane i odpadające tynki, odsłonięte ceglane mury, czy pokrywające je porosty — ukazując, jak budynek pozbawiony relacji z człowiekiem stopniowo ulega rozkładowi. Projekt zwraca uwagę na zaniedbane, wyparte z miejskiej świadomości miejsca. Z czułością przypomina o kruchości przestrzeni, które niegdyś nazywaliśmy domami, podkreślając ich materialne i emocjonalne znaczenie. „Tkanki miejskie” przywracają pustostanom widzialność i symboliczny głos, aby zachęcić do bardziej uważnego doświadczania miasta.



Urban Tissues

A textile installation that replicates the characteristic structures of abandoned buildings in Warsaw's Grochów district—cracked and peeling plaster, exposed brick walls, and creeping moss—revealing how architecture deprived of human connection slowly deteriorates. The project highlights neglected spaces that have been pushed out of the city's awareness. With a sense of tenderness, it reminds us of the fragility of places once called home, emphasising their material and emotional significance. Urban Tissues restores visibility and gives a symbolic voice to these abandoned sites, encouraging a more attentive experience of the urban environment.

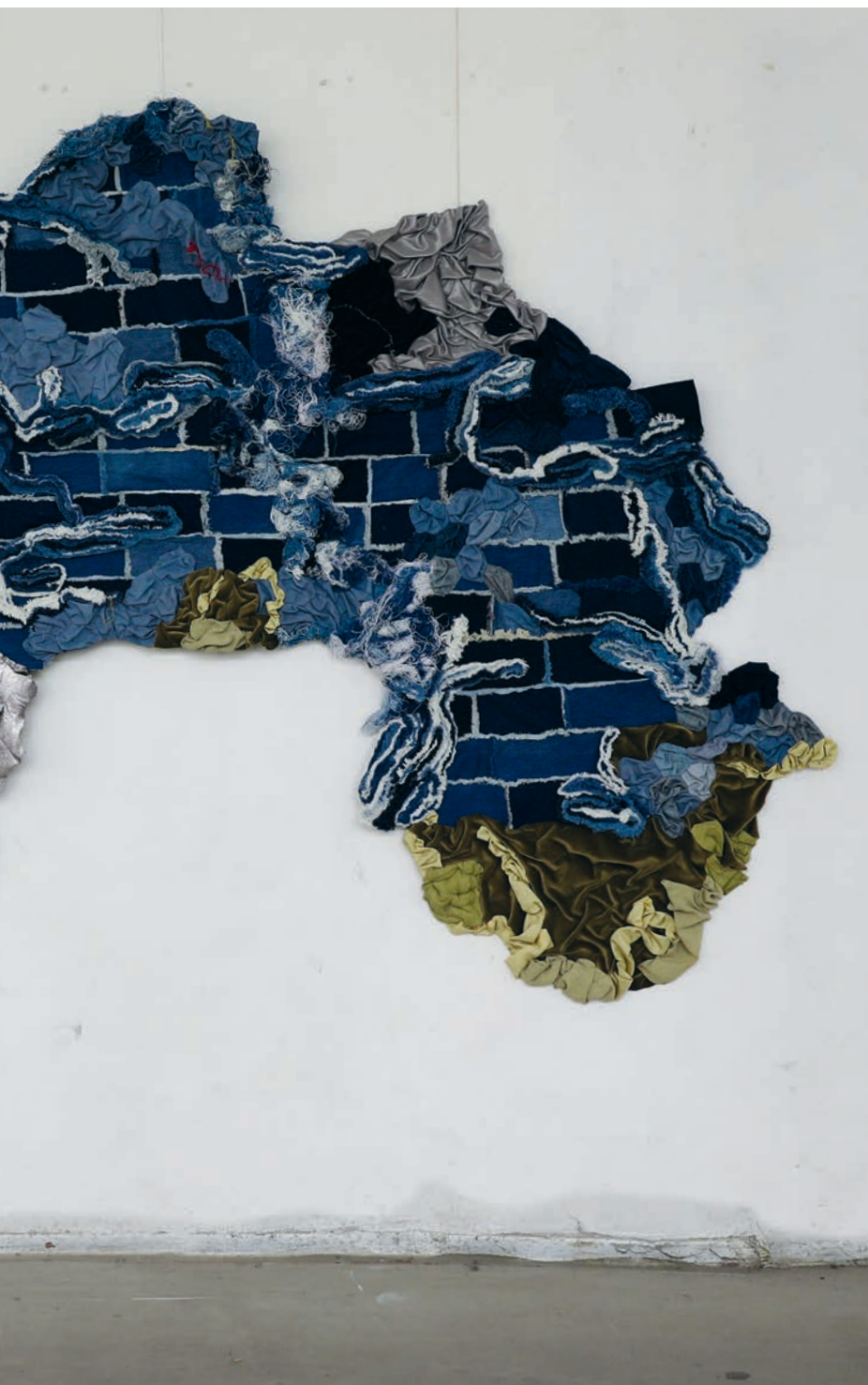
Oliwia Popławska

Promotorzy — Tutors:

Paulina Matusiak, Aleksandra Litorowicz









Niewidzialni ludzie

Kolekcja odbłaskowych akcesoriów, zaprojektowana dla młodych osób, poruszających się na słabo oświetlonych drogach. Zamiast standardowych, niewygodnych i często nieestetycznych kamizelek, autor proponuje modne dodatki, które można dopasowywać do własnych upodobań. Projekt jest alternatywą dla typowej odzieży odbłaskowej — łączy bezpieczeństwo z wygodą i estetyką. Celem projektu jest zwiększenie widoczności pieszych, rowerzystów i kierowców — bez rezygnacji z wizualnej jakości.



Invisible People

The collection of reflective accessories created for young people who travel through poorly lit roads, addressing the issue of poor visibility among pedestrians and cyclists. The project was developed as an alternative to traditional reflective clothing, which, while effective, is often uncomfortable and visually unappealing—factors that usually discourage users. Invisible People merges functionality with fashion and offers a way to express one's identity through reflective design.

Piotr Jałocha

Promotorzy — Tutors:

Małgorzata Malinowska, Aleksandra Andrzejewska









Lumo

Uniwersalny i łatwy w montażu system oświetlenia rowerowego zasilany dynamem, które eliminuje potrzebę ładowania baterii. Projekt zapewnia wygodne rozwiązanie problemu szybko rozładowujących się lampek. System opiera się na kompaktowym, bezszczotkowym dynamie i diodzie LED z układem stabilizującym napięcie. Uniwersalne mocowanie umożliwia szybki montaż bez ryzyka uszkodzenia ramy roweru. Głównym założeniem Lumo jest wygoda użytkowania i niezależność energetyczna — światło działa zawsze, gdy rower jest w ruchu. Projekt wspiera ideę zrównoważonej mobilności i promuje rower jako podstawowy środek transportu w mieście.



Lumo

A modern bicycle lighting system powered by a dynamo, designed to eliminate the need for battery charging and complicated installation. It was created with the comfort of both everyday and occasional cyclists in mind, addressing the common issue of lights unexpectedly running out of power. The system is based on a compact, brushless dynamo and an LED light with a voltage-stabilising circuit. A universal mount allows for quick installation without risking damage to the bike frame. The core concept behind Lumo is user convenience and energy independence as the light turns on automatically whenever the bike is in motion. The project advocates for sustainable mobility and promotes cycling as a primary mode of transportation in urban environments.

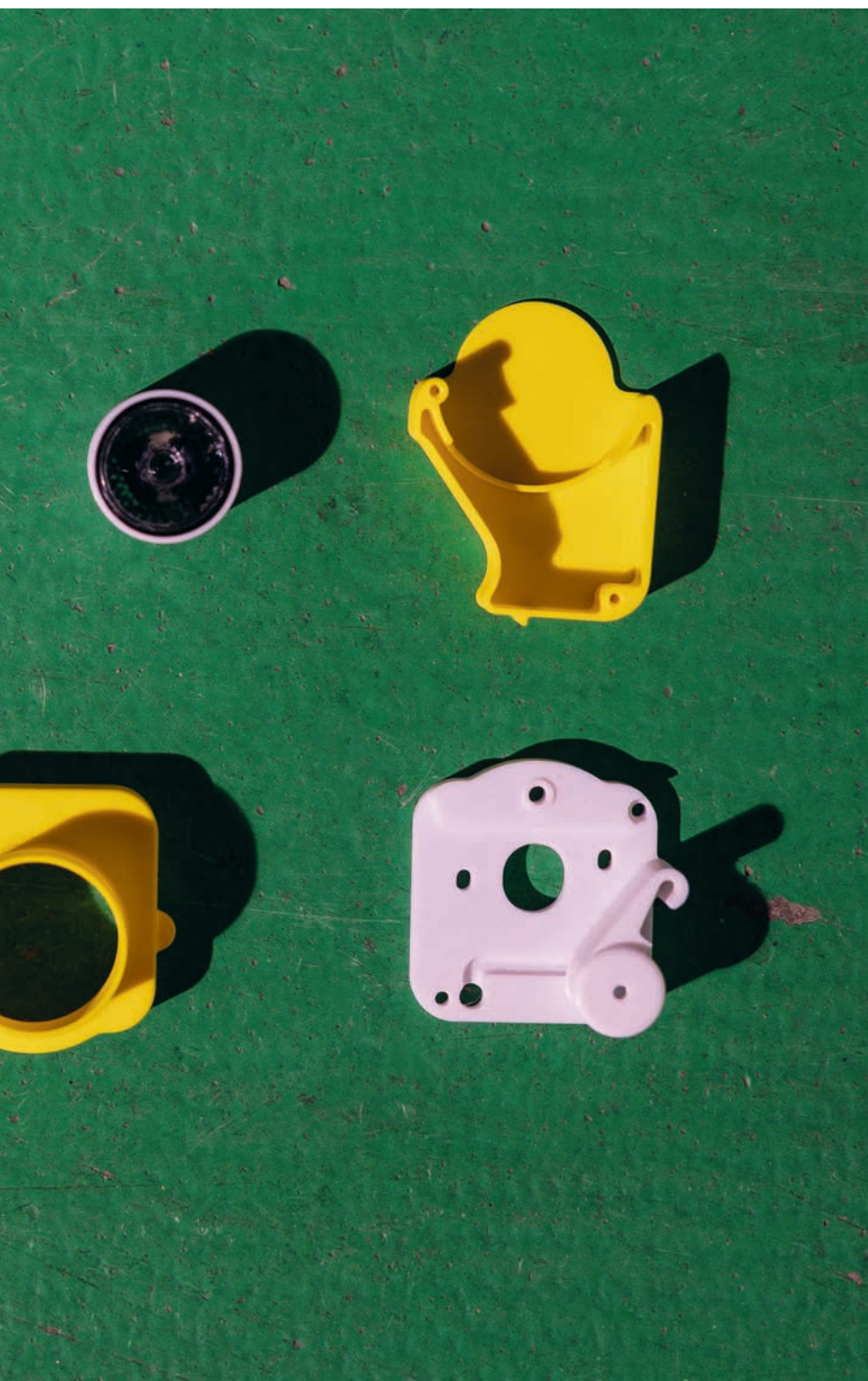
Stanisław Łoskot

Promotorzy — Tutors:

Jan Libera, Aleksandra Litorowicz









System ekspozycyjny dla kolekcjonerów figurek akcji

Modułowy system ekspozycyjny to rozwiązanie stworzone z myślą o kolekcjonerach figurek akcji, resoraków, klocków LEGO i innych zabawek. Składa się z szyn i płyt, które można dowolnie konfigurować, tworząc pudełka lub niewielką architekturę wystawową, zarówno do użytku domowego, jak i prezentacji publicznych. Elementy systemu — kolorowe płyty i szyny — umożliwiają tworzenie różnorodnych układów i pomagają w budowaniu narracyjnych ekspozycji. System jest łatwy w przechowywaniu, a jego konstrukcja umożliwia złożenie całości wraz z eksponatami do transportu. Projekt powstał w oparciu o badania i testy z użytkownikami odpowiadając na konkretne potrzeby związane z przechowywaniem i prezentacją kolekcji.



Display System for Action Figures Collectors

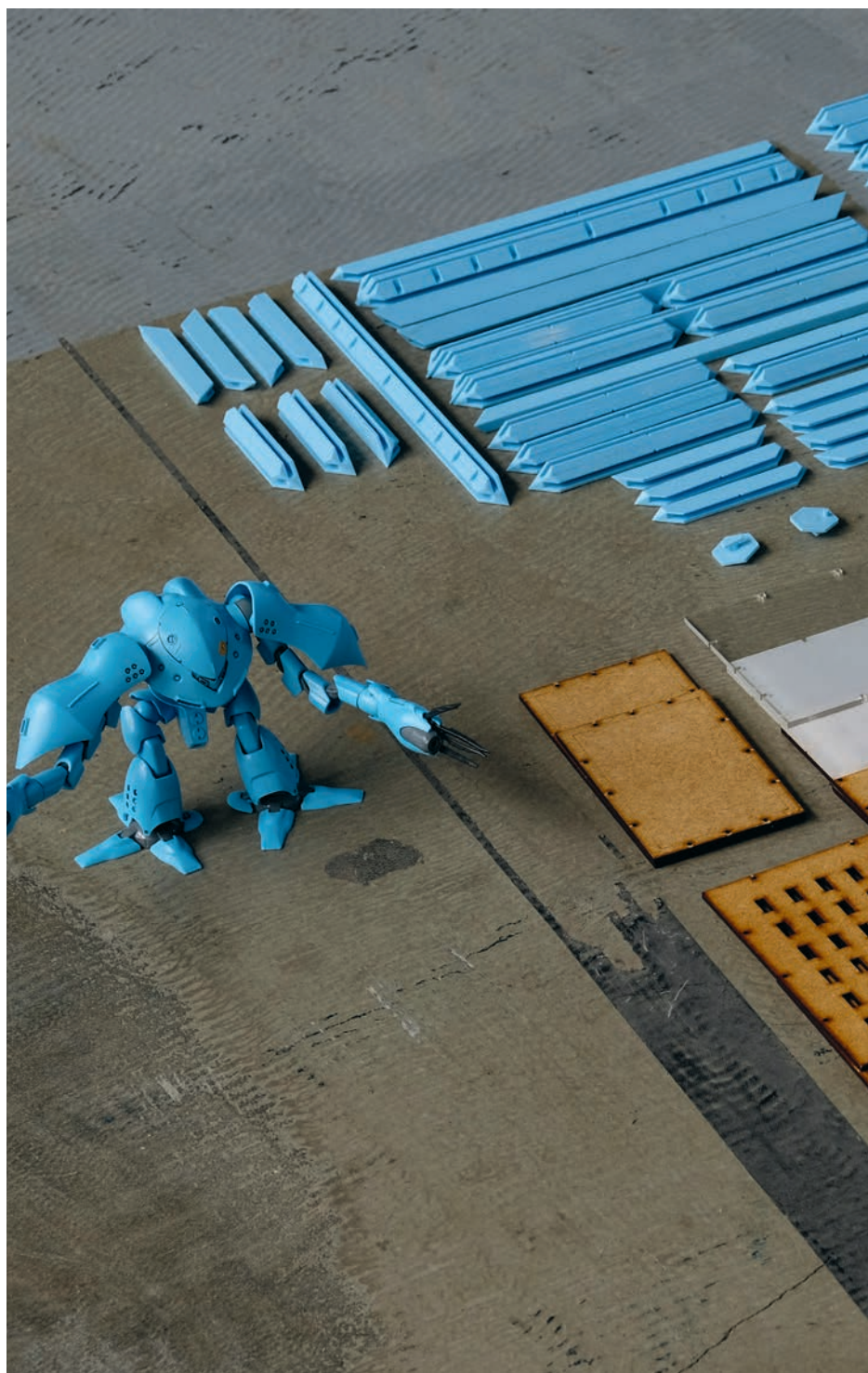
This modular display system is designed for collectors of action figures, toy cars, LEGO bricks, and other collectables. It consists of rails and panels that the user can freely configure to build boxes or small-scale exhibition architecture for both home use and public presentation. The system's colourful panels and rails allow for diverse setups and support narrative displays. It is easy to store, and its structure allows for the entire display, along with the items, to be folded for convenient transport. The project is based on user research and testing, addressing specific needs related to collection storage and presentation.

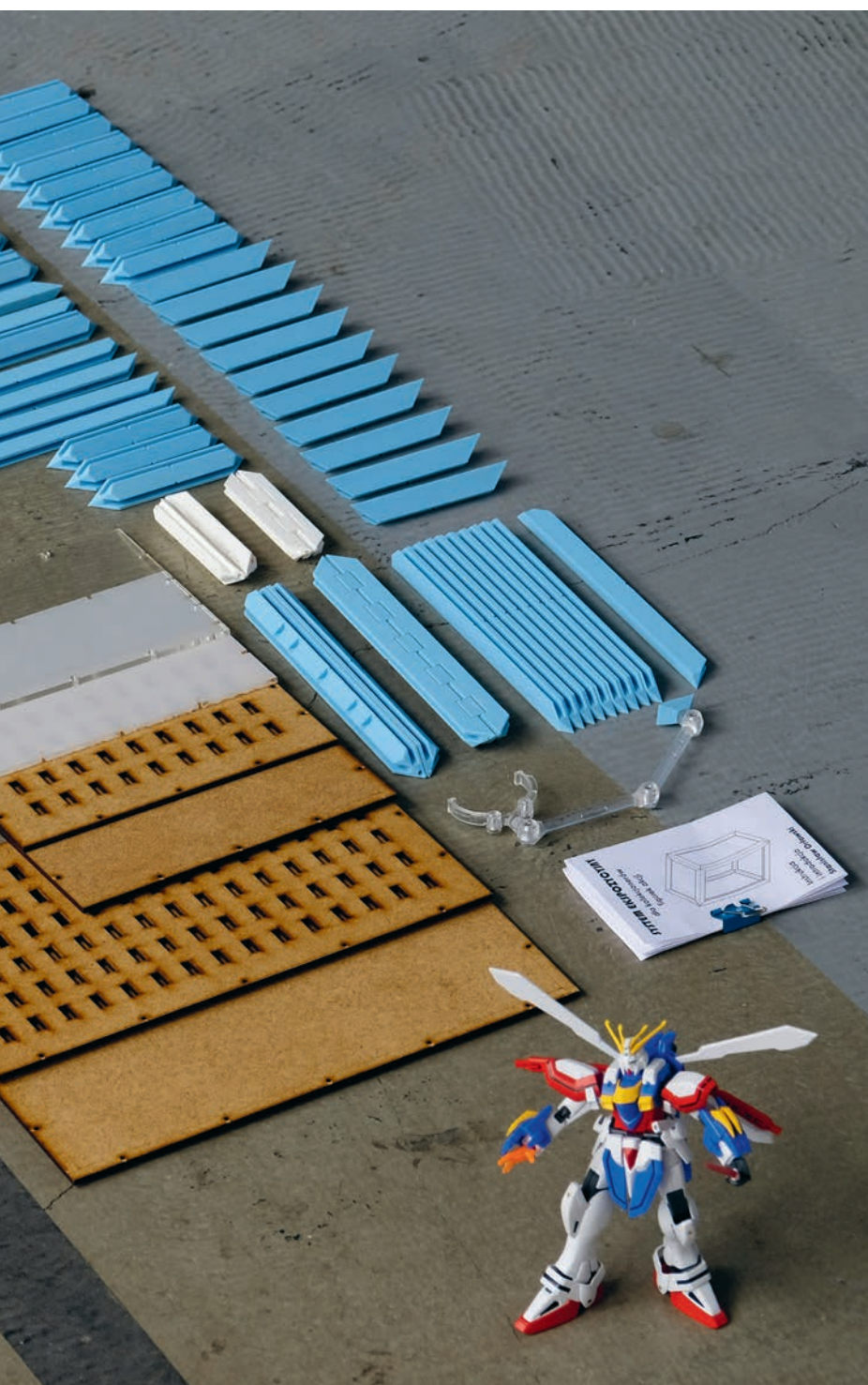
Stanisław Orłowski

Promotorzy — Tutors:

Maciej Siuda, Maciej Frąckowiak









I Don't Care Where You Come From

Od XIX-wiecznego Neapolu po Żabkę na pobliskim rogu — pizza odbyła długą i daleką podróż, odnajdując sobie miejsce w różnych społecznościach, przedziałach cenowych i gustach. *I don't care where you come from* to książka artystyczna poświęcona pizzy jako kulturowemu zjawisku, które w wyjątkowy sposób zadomowiło się w naszej codzienności. Publikacja jest zbiorem fotografii, które przedstawiają odmienne — często skrajne — oblicza pizzy oraz przestrzenie, w których funkcjonuje. Projekt śledząc różne tożsamości pizzy, pokazuje, jak to popularne danie przeniknęło i współtworzy naszą rzeczywistość.



I Don't Care Where You Come From

From 19th-century Naples to the corner convenience store, pizza has travelled a long and winding road, finding its place across different communities, price ranges and preferences. *I Don't Care Where You Come From* is an artbook that explores pizza as a cultural phenomenon, becoming an integral part of our everyday life. The publication is a collection of photographs depicting the many, often contrasting, faces of pizza and the spaces it inhabits. By tracing the diverse identities of pizza, the project reveals how this popular dish has permeated and co-constructed our reality.

Stanisław Wojtiuk

Promotorzy — Tutors:

Honza Zamojski, Paweł Starzec









Palimpsest

Inkluzywna kolekcja modowa dla osób grubych, która – w duchu grubancypacji – podważa opresyjne normy dotyczące ciała, traktując modę jako narzędzie aktywizmu i cielesnego wyzwolenia. Zaprojektowana kolekcja nie ukrywa ani nie dyscyplinuje sylwetki, lecz celebrowa ją i prezentuje w całej okazałości – uwalniając grube ciało spod presji społecznych oczekiwań. Palimpsest działa także na poziomie języka: odczarowuje słowo „gruba” i nadaje mu neutralne znaczenie. Projekt jest wizualnym i symbolicznym gestem afirmacji oraz emancypacji ciała spod restrykcyjnych standardów modowych i fatfobicznych przekonań.



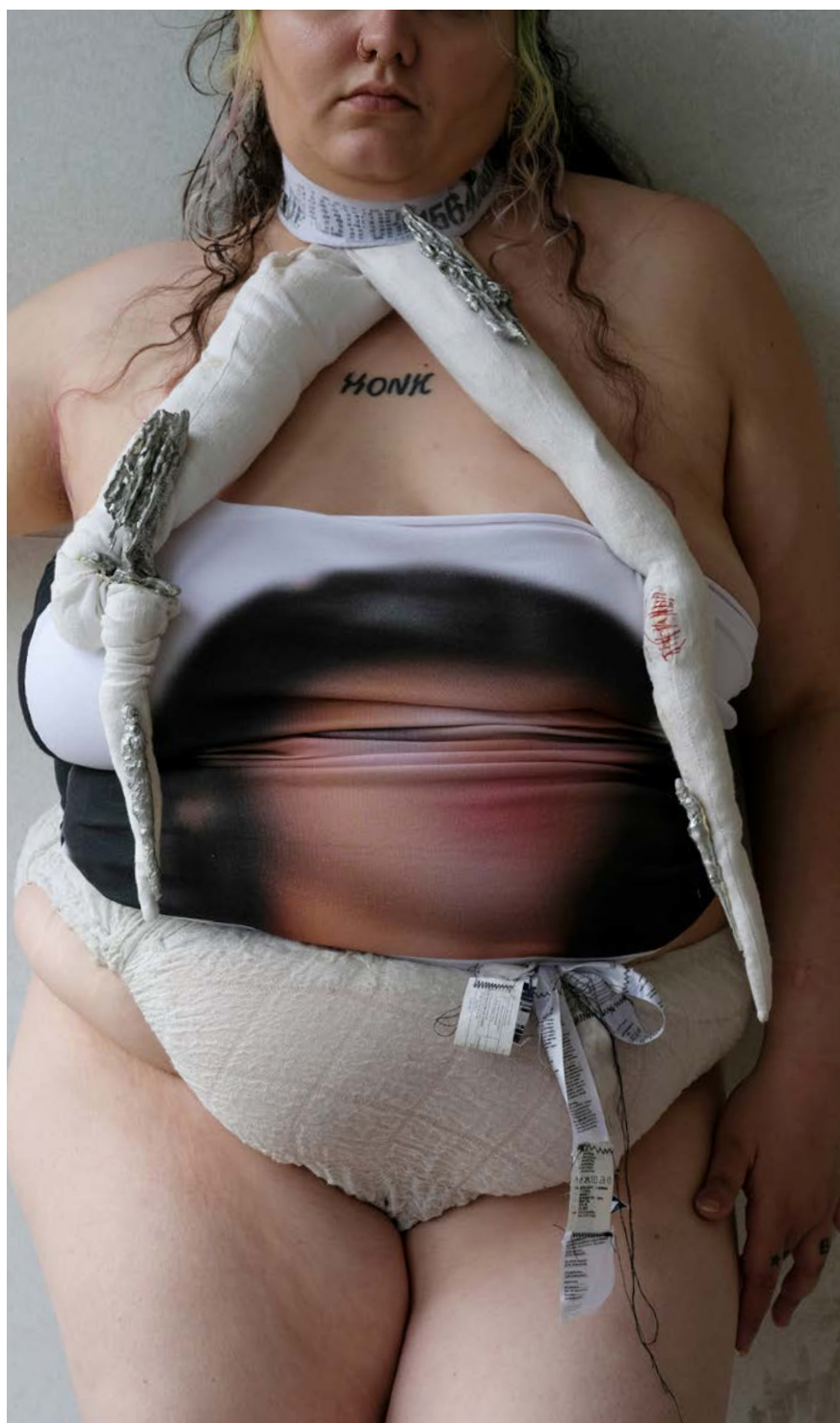
Palimpsest

Palimpsest is an inclusive fashion collection for fat people that, in the spirit of fatness, challenges oppressive body norms, treating fashion as a tool for activism and bodily liberation. The project does not seek to hide or discipline the figure but celebrates it and shows it in all its glory, freeing the fat body from the pressure of social expectations. Palimpsest also works on the level of language as it disenchants the word “fat” and gives it a neutral meaning. The project is a visual and symbolic gesture of affirmation and emancipation of the body from restrictive fashion standards and fatphobic beliefs.

Ula Wilczyńska

Promotorzy – Tutors:

Agata Maciejewska, Piotr Szaradowski













Butka Kajzerka

Projekt kolektywnego działania i będący jego efektem katalog artystyczny, którego motywem przewodnim jest kajzerka. Bułka została potraktowana jako symbol i narzędzie do krytycznej refleksji nad mechanizmami powstawania trendów. Projekt stanowi jednocześnie krytykę i uznanie dla zjawiska tzw. “hype’u”. Publikacja, zaprojektowana jako zbiór plakatów, pokazuje jak odpowiednia oprawa graficzna, intrygujący kontekst i narracja, potrafią nadać zwykłemu obiektowi nowe, często nieadekwatnie duże znaczenie.



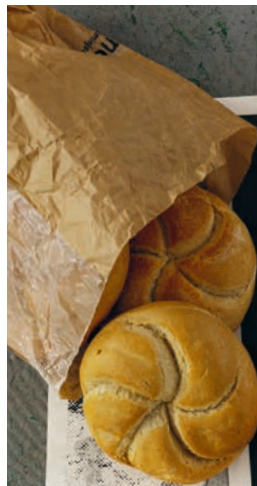
Kaiser Roll

A collaborative project that has resulted in an art catalogue, with the kajzerka bread roll serving as its central motif. The roll serves as both a symbol and a tool for critical reflection on how trends emerge. The project is at once a critique and a celebration of the phenomenon of “hype.” The publication, designed as a collection of posters, demonstrates how compelling graphic design, context, and narrative can assign new—and often disproportionately inflated—meaning to an ordinary object.

Weronika Pawlikowska

Promotorzy — Tutors:

Arkadiusz Szwed, Aleksandra Litorowicz



2020, fotografia inwentarz

KAJZERKA?

Maciej Bisiorek

TOI

WAPKOWY

2020, kompozycja z zdjęć artystów

GRA: KAJZERKA

— problem skoczki szachowego, czyli kazu sztucznej pompy oraz pieśń ku pamięci Georgesa Pereca.

Borys Bodetko

ALL MY HOLLER HATE KAJZERKA

2020, ilustracja

BUŁA

Mikołaj Świerkula

Kazimierz

Mikołaj Świerkula

Weronika Pawlikowska

* koncerta z gwiazdą hybryd w formie lokalnego i globalnego artystycznego



ZNAJDŹ SOBIE SAM*

2025,
rysunek długopisem BIC
na papierze

* Fragment pracy
- pełna kompozycja
na rewersie plakatu.

Jasio Pozytywka



ALL MY HOMIES HATE KAJZERKA

2025, audio kolaż 8'59

Kazimierz Babik



Pavik

Zestaw akcesoriów zaprojektowany dla osób doświadczających nudności i wymiotów w podróży. Składa się z dwóch okręgów, wachlarza sygnalizującego złe samopoczucie oraz pokrowca mieszczącego cały zestaw. Okręgi umożliwiają stabilne zamocowanie reklamówki, jej bezpieczne zamknięcie oraz stworzenie osłoniętej przestrzeni, która zwiększa poczucie prywatności. Projekt nawiązuje do estetyki przyjaznych akcesoriów podróżnych, by zmniejszyć poczucie wstydu i uniknąć skojarzeń ze sprzętem medycznym. *Pavik* to wyraz troski wobec pomijanej grupy użytkowników i próba zapewnienia im większego komfortu w trudnych sytuacjach.



Pavik

A set of accessories designed for people who experience nausea and vomiting while travelling. The set consists of two rings, a signalling fan to indicate discomfort and a case that holds all the elements. The rings enable the stable attachment of a plastic bag, ensure safe sealing after use, and create a shielded space that enhances the sense of privacy. The project draws on the friendly aesthetics of travel accessories to reduce feelings of embarrassment and avoid associations with medical equipment. *Pavik* is an expression of care for an often-overlooked group of users and an attempt to provide them with greater comfort in challenging situations.

Wiktoria Sztachelska

Promotorzy – Tutors:

Jolanta Starzak, Aleksandra Litorowicz









Barania Frania

Projekt funkcjonalnej, półautomatycznej pralki do prania surowej wełny, stworzony z myślą o niezależnych rzemieślnikach, hodowcach owiec i osobach działających poza przemysłem tekstylnym.

Urządzenie umożliwia efektywne pranie małych i średnich ilości wełny, przy zachowaniu jej kluczowych właściwości i ograniczeniu pracy fizycznej. Odpowiada na potrzeby osób pracujących z lokalnym surowcem, które często nie dysponują odpowiednim zapleczem technicznym. Pralka składa się z czterech głównych modułów: stelaża, mieszadła, obręczy z dźwignią oraz magnetycznego napędu. Mobilna konstrukcja pozwala na użytkowanie zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz. Celem projektu było stworzenie ergonomicznego i dostępnego rozwiązania, które wspiera rozwój rzemiosła wełnianego i jest osadzone w lokalnych realiach produkcji.



Rammy Franny

Rammy Franny is a functional, semi-automatic device for washing raw wool, created for independent artisans, small-scale breeders and individuals outside the textile industry. The device enables the efficient cleaning of small to medium batches of wool while preserving the essential qualities of the raw fibre and reducing physical labour. It addresses the real needs of users working with local wool, who often lack access to proper tools and equipment. The structure is portable and suitable for both indoor and outdoor use. The aim was to create a thoughtful, ergonomic and accessible solution that supports the development of wool craftsmanship while remaining rooted in local realities and available technologies.

Witold Holeksa

Promotorzy – Tutors:

Bartosz Mucha, Ewa Klekot









Chocoforge

Innowacyjna, open-source’owa drukarka 3D do tworzenia modeli z czekolady. Urządzenie zostało zaprojektowane tak, aby proces samodzielnej budowy był jak najprostszy. Składa się wyłącznie ze standardowych, łatwo dostępnych komponentów oraz części możliwych do wydrukowania na drukarce FDM. Dzięki temu, mając podstawowe zdolności manualne i dostęp do drukarki 3D, można bez problemu złożyć je w warunkach domowych. Projekt powstał z chęci upowszechnienia technologii druku 3D i uczynienia jej bardziej przyjazną – również dzięki wykorzystaniu czekolady jako materiału, który budzi pozytywne skojarzenia i zachęca do eksperymentowania.



Chocoforge

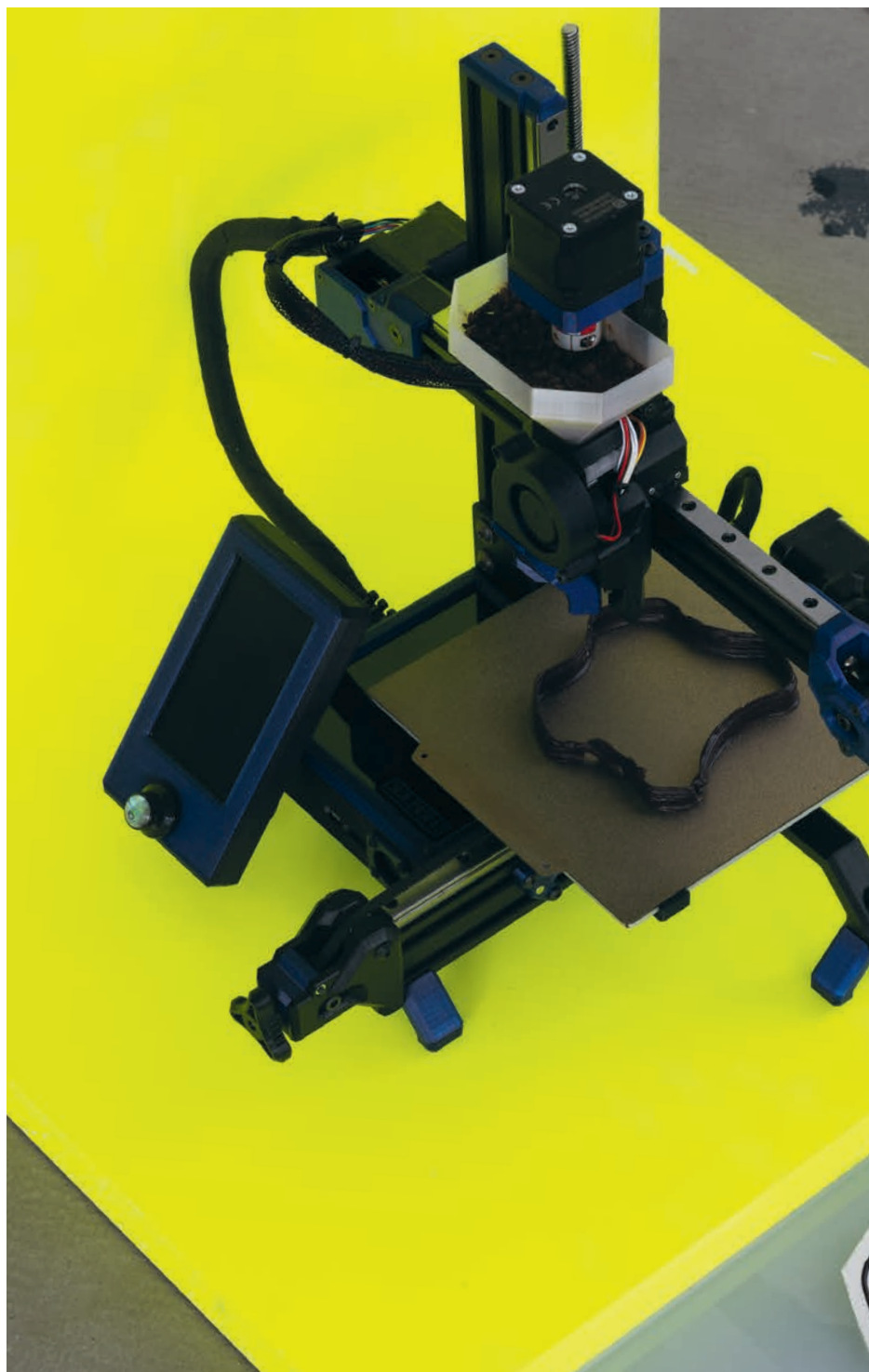
An open-source 3D printer for creating models made of chocolate. The device was designed with simplicity in mind and is built entirely from standard, easily accessible components that can be printed on a standard FDM 3D printer. This means that anyone with basic manual skills and access to a 3D printer can build the device on their own. Chocoforge reflects not only the author’s passion for technology but also a desire to demystify it for a wider audience by using the familiar and culturally resonant material of chocolate.

Wojciech Łukaszewski

Promotorzy – Tutors:

Arkadiusz Szwed, David Sypniewski









Countdown

Drużynowa gra planszowa, zaprojektowana jako eksperyment badający interakcje społeczne i współpracę w rozwiązywaniu problemów. Złożone zasady oraz ograniczenia czasowe stymulują kreatywność, wspierają strategiczną komunikację i dynamikę w grupie. Gra stanowi narzędzie do budowania relacji, rozwijania zdolności poznawczych i oferuje angażującą formę rozrywki.



Countdown

A team-based board game created as a design experiment exploring time pressure, social interaction and collaborative problem-solving. Through multi-layered mechanics and time constraints, the game stimulates creativity, fosters strategic communication and energises group dynamics. It serves as an engaging tool for strengthening social bonds, developing cognitive abilities and offering an experiential form of play.

Yamkela Nodada

Promotorzy – Tutors:

Krzysztof Łukomski, Joshua Plough









Synteza wspomnień

Interaktywny głośnik z zestawem sześciu figurek, którego użytkowanie staje się formą osobistego rytuału. Każda figurka — o unikalnym kolorze i kształcie — symbolizuje jedną z emocji: Radość, Melancholię, Ekstazę, Smutek, Akceptację lub Wściekłość. Umieszczenie wybranej figurki w specjalnym miejscu na głośniku automatycznie uruchamia przypisaną do niej playlistę. Utwory zostały dobrane subiektywnie przez autorkę, zgodnie z jej emocjonalnymi skojarzeniami i muzycznym gustem. Projekt powstał z potrzeby stworzenia analogowego rytuału dzielenia się muzyką i podkreślenia emocjonalnego ładunku zawartego w dźwiękach. Forma i kolorystyka figurek wzmacniają doświadczenie, a użyte materiały — drewno bukowe i szkło witrażowe — nadają obiektowi zmysłowy, przyjemny charakter. Interaktywne działanie głośnika umożliwia technologia NFC oraz Raspberry Pi, łącząc technologię z fizyczną bliskością przedmiotu.



Synthesis of Memories

The interactive speaker accompanied by six figurines. Each figurine, through its colour scheme, represents one of six selected emotions: joy, melancholy, ecstasy, sadness, acceptance and anger. Placing a figurine in a dedicated area on the speaker automatically triggers a playlist associated with that emotion. Reflecting the personal nature of the project, the playlists were curated subjectively by the author. The aim was to create an analogue ritual for sharing music that emphasises its emotional resonance—through the selection of tracks, the figurine, and its colours. The speaker and figurine bases are made of beech wood, and coloured stained-glass fans are embedded in the bases of the figurines. The speaker's interactivity is enabled by NFC transmitters and receivers, as well as a Raspberry Pi system.

Zofia Jędruszczak

Promotorzy — Tutors:

Arkadiusz Szwed, Paweł Starzec









Płeć kroju

Zin demaskujący stereotypy zakodowane w krojach pisma. Projekt opiera się na założeniu, że typografia nie jest neutralna — kształtuje świat wizualny, często wzmacniając nieświadome wyobrażenia o płci. Publikacja pełni funkcję narzędzia badawczego, ukazując, w jaki sposób forma liter utrwała kulturowe przekonania związane z kobiecością i męskością. Zachęca do krytycznego spojrzenia na język wizualny i jego wpływ na społeczne normy. Zin łączy analizę, obserwację i typograficzne eksperymenty, stawiając prowokacyjne pytanie: czy litery też mają płeć?



The Gender of Type

A zine that unveils the stereotypes embedded in typography. The project is based on the premise that type is not neutral — it shapes visual worlds and often reinforces unconscious gender assumptions. The publication investigates how the shapes of letters support cultural constructs of femininity and masculinity, while also prompting readers to critically examine visual language and its impact on societal norms. Combining research, observation and typographic experiments, the zine poses a provocative question: Do letters have gender, too?

Zofia Kuryło

Promotorzy — Tutors:

Honza Zamojski, Paweł Starzec



ABCDEF
NOPQRST
abcdef
nopqrstu
12345

GHIJKLM
UVWXYZ
ghijklm
vwxyz
67890

0
Z
E





#świadomiAI

Kampania informacyjna zwracająca uwagę na zagrożenia, wynikające z coraz powszechniejszego korzystania z generatywnej sztucznej inteligencji (GenAI). Seria plakatów powstała na podstawie badań fokusowych, w których autorka analizowała wiedzę, postawy i obawy młodych ludzi, związane z GenAI. Projekt koncentruje się na trzech zagadnieniach: wpływie na środowisko i klimat, utratę praktycznych umiejętności oraz kwestie prywatności i bezpieczeństwa. Seria została wykonana przy pomocy technik analogowych, a ich intensywna kolorystyka, oparta na paletcie RGB, odwołuje się do świata cyfrowego. Kampania została zaprojektowana z myślą o przestrzeni publicznej – dworcach, przystankach i placówkach edukacyjnych.



#awareofAI

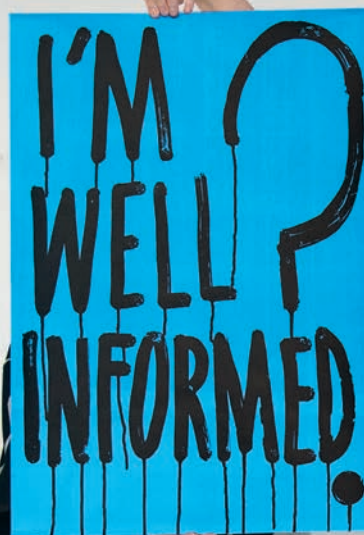
An informational campaign highlighting the risks of the increasingly widespread use of generative artificial intelligence (GenAI). The poster series is based on focus group research exploring young people's knowledge, attitudes, and concerns related to GenAI. The project focuses on three main issues: environmental and climate impact, skill degradation, and privacy and security. The author created the posters using analogue techniques, and their vibrant RGB-based colour palette references the digital world. The campaign is designed for public spaces, including train stations, bus stops, and educational institutions.

Zuzanna Opoń

Promotorzy – Tutors:

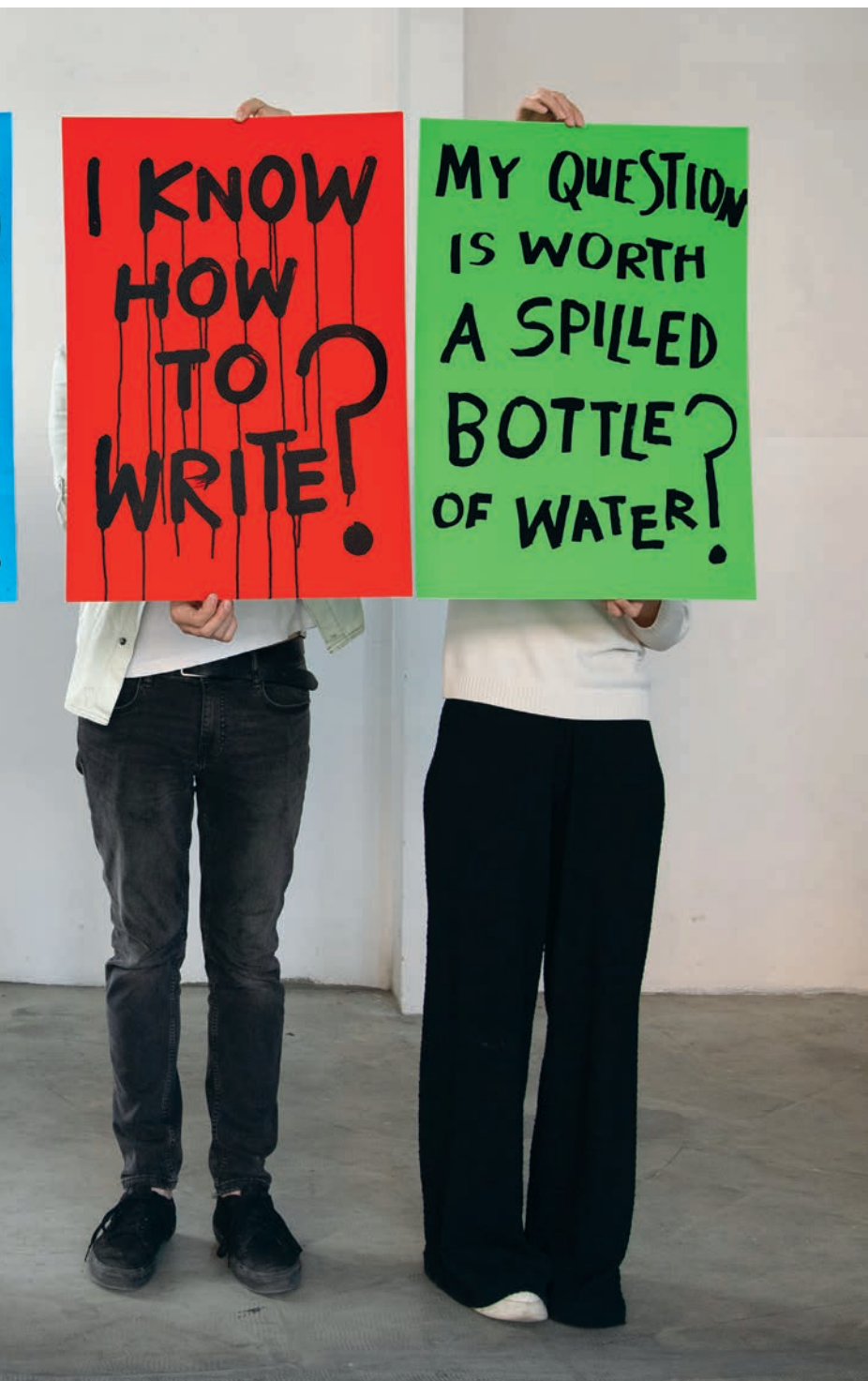
Krzysztof Łukowski, Maciej Frąckowiak





I KNOW
HOW
TO
WRITE?

MY QUESTION
IS WORTH
A SPILLED
BOTTLE?
OF WATER?





Refleksy

Kolekcja niewielkich mebli, inspirowanych wzornictwem PRL-u: stolika kawowego, szafki nocnej, wieszaka łazienkowego i patery-stojaka. Projekt stanowi materialne rozwinięcie rozważań nad losem przedmiotów, zaprojektowanych w powojennej Polsce, które po transformacji ustrojowej zostały masowo porzucone i wraz z trudnymi wspomnieniami wypchnięte z pamięci. Obiekty wykonano z metalowych prętów, drewna jesionowego oraz starego szkła – pozornie zwyczajnego, taniego i anonimowego. Meble ukazują kunszt wzornictwa PRL-u, zwracając uwagę na niezwykle formy i ukryte piękno tych przedmiotów. Projekt jest wyrazem czułości wobec rzeczy zapomnianych – próbą symbolicznego i materialnego odzyskania rodzimego wzornictwa oraz nadania mu nowego znaczenia.



Reflections

A collection of small furniture, a coffee table, bedside cabinet, bathroom hanger, and a stand-dish inspired by the design of the Polish People's Republic. The project materialises reflections on the fate of objects designed in postwar Poland, which were widely discarded after the political transformation and, along with difficult memories, pushed out of collective memory. The author made the pieces out of metal rods, ash wood and old glass—seemingly ordinary, cheap, and anonymous. These furniture items highlight the craftsmanship of PRL-era design, drawing attention to the extraordinary forms and hidden beauty of these objects. The project is an expression of tenderness toward forgotten things, a symbolic and material attempt to reclaim local design and give it new significance.

Zuzanna Orlof

Promotorzy – Tutors:

Jolanta Starzak, Monika Rosińska









soluna

Zestaw rytualnych naczyń, wspierających terapię psychodeliczną z użyciem psylocybiny. Pionowa kompozycja pięciu elementów nawiązuje do struktury rytuału przejścia: przygotowania, doświadczenia, integracji. Użycie porcelany i PLA buduje materialny dialog pomiędzy uzupełniającymi się przeciwieństwami, a wykorzystane symbole nawiązują do tradycji słowiańskiej – motywu solarnego oraz postaci uosabiających światło i cień, życie i przemianę. Soluna wynika z myślenia o projektowaniu jako o narzędziu do budowania “cichej” opieki i świadomie unika natarczywej estetyki pop–psychodelicznej. Subtelna forma i wizualny język projektu są integralną częścią leczenia – materialnym odzwierciedleniem procesu, który wymaga spokoju, skupienia i uważności.



soluna

A set of ritual vessels created to support psychedelic therapy with psilocybin. The vertical composition of five elements references the structure of a rite of passage: preparation, experience and integration. The combination of porcelain and PLA materials creates a tangible dialogue between complementary opposites. The engraved symbols draw on Slavic traditions, such as solar motifs and figures that embody light and shadow, as well as life and transformation. Soluna stems from an understanding of design as a tool for creating “quiet” care and consciously avoids the overstated aesthetics of pop psychedelia. Its subtle form and visual language function as an integral part of the therapeutic process. It is a material expression of an experience that requires calm, presence and intention.

Zuzanna Tomaszewska

Promotorzy – Tutors:

Arkadiusz Szwed, Dawid Wiener









Śmierć w cieniu

Seria fotografii, prezentowanych na lniano-bawełnianym płótnie, symbolicznie porusza temat śmierci i przemijania – doświadczeń, których często unikamy zarówno w codziennych rozmowach, jak i w szerszym społecznym przekazie. W projekcie fotografia pełni rolę narzędzia krytycznej refleksji, występuje jako medium badawcze i artystyczne, służące analizie materialnych śladów czasu, utraty i śmierci. Dzięki eksperymentom z analogowymi technikami wywoływania (takimi jak caffenol i beeranol) oraz poprzez zastosowanie nietypowego nośnika, projekt nabiera zmysłowego wymiaru. To wizualna i materialna próba nadania widoczności temu, co nieobecne i pomijane, a także stworzenia przestrzeni do namysłu nad przemijaniem.



Death in the Shadow

This series of photographs, displayed on linen-cotton canvas, symbolically explores the theme of death and transience, experiences that both everyday conversation and broader social narratives often avoid. In this project, photography serves as a medium of critical reflection and attentive observation of the phenomena of death. It becomes both a research and artistic tool used to analyse the material traces of time, loss and absence. Through experiments with analogue development techniques and the use of an unconventional medium, the project acquires a sensual, tactile dimension. It is a visual and material attempt to give visibility to what is absent and neglected, as well as to create a space for contemplating impermanence.

Zuzanna Załęska

Promotorzy – Tutors:

Paulina Matusiak, Paweł Starzec







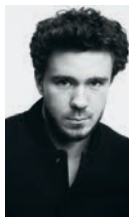


Kontakt



Contact

♣ Egor Severin
severinzm@gmail.com



♣ Anna Walczak
aniawalczak.3003@gmail.com



♣ Aneta Chybicka
aneta.chybicka@culture4grow.com



♣ Aleksandra Majewska
olcia.meh@gmail.com



♣ Adrianna Plechocka-Gniady
adrianna.pgniady@gmail.com



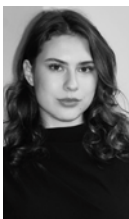
♣ Adam Bialkowski
atbialkowski@gmail.com



♣ Elżbieta Letkiewicz
elzbieta.letkiewicz@gmail.com



♣ Anna Dina Zawadska
zawadska04@gmail.com



♣ Anna Brzoza
przewrot.studio@gmail.com



♣ Aleksandra Polaszek
aleksandra.n.polaszek@gmail.com



♣ Agata Germain
germainagata@gmail.com



♣ Adrianna Bajkowska
ada.bajkowska@gmail.com



♣ Emmett Dittwald
dittwaldemmett@gmail.com



♣ Barbara Kaźmierczak
basiakazmierczak05@gmail.com



♣ Anna Cwielińska
a.cwielińska42@gmail.com



♣ Alicja Kryczka
a.kryczka.studio@gmail.com



♣ Aleksandra Gremek
agermek@gmail.com



♣ Adrianna Chmielewska
chmielewska4@gmail.com



♣ Ewa Logé
logeewa@gmail.com



♣ Bartek Czerniawski
czerniawski.official@gmail.com



♣ Anna Safurny
anna.safurny@gmail.com



♣ Alicja Sadowska
alicia.sadowska47@gmail.com



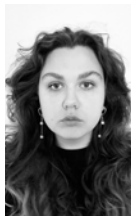
♣ Aleksandra Kalinowska
olksy95@gmail.com



♣ Adrianna Król
adakrol@gmail.com



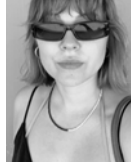
└ Karolina Błotnicka
karolablotnicka.contact@gmail.com



└ Janusz Kurella
jankurella@gmail.com



└ Izabela Solińska
beia.solinska@gmail.com



└ Hanna Zwiolenbowska
anna.zwiolen@gmail.com



└ Franciszek Wesołowski
fwesolow@gmail.com



└ Ewa Özdenir
ezdenir@st.swps.edu.pl



└ Karolina Czyż
kczyz23@st.swps.edu.pl



└ Julia Grabowska
grabowskajulia17@gmail.com



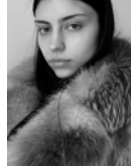
└ Jakub Olejnik
jakubolejnik9@gmail.com



└ Hubert Wojniak
hubertwojniak@gmail.com



└ Gabriela Kalisty
kalistygabriel@gmail.com



└ Ewa Stećewicz
stecewicz@st.swps.edu.pl



└ Katarzyna Melania Szczepańska
katarzynamelaniaszczepanska@gmail.com



└ Julia Szalapska
julia.szalapska@gmail.com



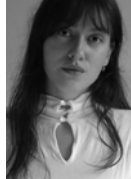
└ Jan Banasiak
janbanasiak@gmail.com



└ Ida Małachowska
idamalachowska@gmail.com



└ Gabriela Kiczor-Bentkowska
gabentkowska@gmail.com



└ Ewa Juana Tworzewska-Dzik
ewajuanatt@gmail.com



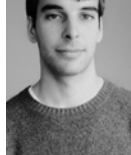
└ Kazimierz Babik
kazbabik@gmail.com



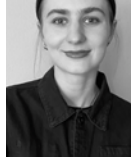
└ Kaja Herjan
kajaherjan@op.pl



└ Jan Kuc
janbrtyslaw@gmail.com



└ Inga Juszkiewicz
ijuszkiewicz@st.swps.pl



└ Hanna Gorzyńska
nudika07@gmail.com



└ Ewelina Dziemyska
ewelina.dzm@gmail.com



↳ Kromela Maria Komosińska
komosinskakromela@gmail.com



↳ Lisa Najewajilo
lizanajewajilo@gmail.com



↳ Magdalena Szatynska
m.szatynska@gmail.com



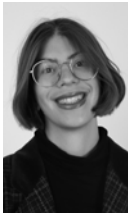
↳ Marcelina Krolkowska
marcelinakrolkowska@gmail.com



↳ Marcelina Tkaczyk
marcelina_tkaczyk@interia.pl



↳ Maria Popkowska
popkowskamaria02@gmail.com



↳ Marta Brukiewicz
brukiewiczmarta@gmail.com



↳ Matylda Olaszewska
matylda.olaszewska1315@gmail.com



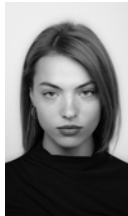
↳ Michał Maciejewski
michalmacie@gmail.com



↳ Michał Rukowski
thawhb@gmail.com



↳ Natalia Wielocha
natalia@wielocha.pl



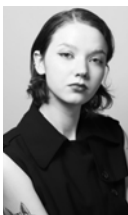
↳ Aleksandra Miłstichuk
omilstichuk@st.swp.edu.pl



↳ Aleksandra Vorobiova
sashavorobiova444@gmail.com



↳ Oliwia Glogowska
glogowska.via@gmail.com



↳ Oliwia Kaczmarek
olwialkaczmarek.desi@gmail.com



↳ Oliwia Kot
olwia.kot@mail.com



↳ Oliwia Popławska
olwipoplawska02@gmail.com



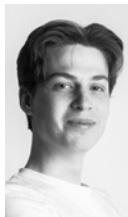
↳ Oliwia Trojan
olwiotrojan@gmail.com



↳ Piotr Jalocho
piotr.jalocho.mail@gmail.com



↳ Stanisław Łoskot
stanislaw.loskot@gmail.com



↳ Stanisław Orłowski
stanorlow8@gmail.com



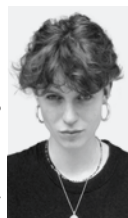
↳ Stanisław Wojcik
stasiekwojcik@gmail.com



↳ Ula Wilczyńska
uwilczynska1@gmail.com



↳ Weronika Pawlikowska
wpawlikowska@gmail.com



↳ Zuzanna Tomaszewska
fushera.creative@gmail.com



↳ Zuzanna Zaleska
zuzanna.zaleska12@gmail.com



↳ Zofia Jędruszczak
jedruszczakzosia@gmail.com



↳ Zofia Kurylo
zofiakurylo.czesc@gmail.com



↳ Zuzanna Oporó
zuzanna.oporol@gmail.com



↳ Zuzanna Orlof
zuzannamorlof@gmail.com



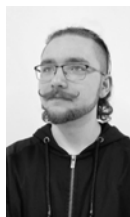
↳ Wiktoria Szachelska
wiktoria.sz@gmail.com



↳ Witold Holeksa
witek.holeksa.p@gmail.com



↳ Wojciech Łukaszewski
wojtek.lukaszewski02@gmail.com



↳ Yankela Nodada
ynodada@st.swps.edu.pl





Wystawa



Graduation show









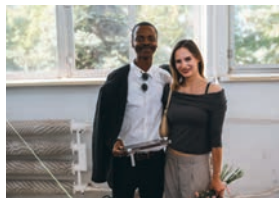
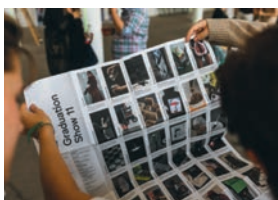
© 2019















School of Form

Od 2011 roku kształcimy projektantki i projektantów, starając się przygotować ich do zmieniającej się rzeczywistości i otoczenia. Kiedy zaczynaliśmy przygodę ze School of Form, mówiliśmy o projektowaniu skoncentrowanym na człowieku. Dziś, w obliczu katastrofy klimatycznej, wojen i wynikających z obu kryzysów migracyjnych rozumiemy, że człowiek jest jednym z elementów skomplikowanej układanki. Aby osoby, które kończą studia, sprostały wyzwaniom ciągłych zmian, musimy wyposażać je w narzędzia nie tylko projektowe, lecz także humanistyczne, pozwalające poznawać i rozumieć kontekst, badać potrzeby i przewidywać kolejne zmiany. Wiemy, że teoretyczna wiedza projektowa bez praktyki nie na wiele się przyda. Dlatego wielką wagę przykładamy do umiejętności warsztatowych i technicznych. Znajomość i rozumienie materiałów, eksperymentowanie i nauka przez popełnianie błędów to podstawy projektowania. Podobnie jak umiejętność analizy i znajomość narzędzi narracyjnych, werbalnych i wizualnych, które pozwalają komunikować problemy i rozwiązania. Pomagamy osobom studiującym odkrywać ich twórcze potencjały, lecz wiemy, że kluczem rozwoju jest współpraca pomiędzy jednostkami, które znają swoje słabe i mocne strony oraz współpraca interdyscyplinarna i międzydziedzinowa, która prowadzi do najciekawszych odkryć i najbardziej innowacyjnych rozwiązań. Przywiązujemy szczególną wagę do współpracy z otoczeniem społecznym i gospodarczym uczelni, w szczególności tym najbliższym: miastem, dzielnicą i jej instytucjami.

School of Form to kierunek Wzornictwo na Wydziale Projektowania Uniwersytetu SWPS w Warszawie. Studia trwają 4 lata, a po ich ukończeniu osoby absolwenckie uzyskują tytuł licencjata. Osoby studiujące po pierwszym roku mają do wyboru dwie specjalności: projektowanie produktu

i projektowanie komunikacji. Studia są prowadzone po polsku i po angielsku. Osoby studenckie mają do dyspozycji bardzo dobrze wyposażone pracownie, z których mogą samodzielnie korzystać pod opieką specjalistów. W pracowni narzędzi cyfrowych, wyposażonej w roboty Kuka, laser i drukarki 3D, w pracowni komputerowej i foto–video osoby studiujące poznają najnowsze technologie, a w warsztatach: ślusarskim, stolarskim, oraz studiach: ceramicznym, sitodruku i krawieckim — poznają techniki analogowe.

Since 2011, we have been educating designers to prepare them for a changing reality and environment. We discussed human-centred design when we began our adventure with the School of Form. Today, in the face of climate catastrophe, wars and, resulting from both, migration crises, we understand that man is one piece of a complex puzzle. For those who graduate to meet the challenges of constant change, we need to equip them with design and the humanities tools to know and understand context, explore needs and anticipate the following changes. We know that theoretical design knowledge without practice is of little use. Therefore, we attach great importance to craft and technical skills. Design basics are knowing and understanding materials, experimenting and learning by making mistakes. So is the ability to analyse and use narrative, verbal and visual tools to communicate problems and solutions. We help students discover their creative potential, but we know that the key to development is collaboration between individuals with their strengths and weaknesses and cross disciplinary cooperation that leads to the most exciting discoveries and innovative solutions. We emphasise partnership with the university's social and economic environment, especially the closest one: the city, the district, and its institutions.

School of Form is a design major at the Faculty of Design at SWPS University in Warsaw. The study lasts four years, and graduates receive a bachelor's degree upon completion. After the first year, students choose one of two curricula: product design and communication design. The course is conducted in Polish and in English. Students have very well-equipped studios at their disposal, which they can use independently under the supervision of specialists. In the digital tools studio equipped with Kuka robots, laser and 3D printers; in the computer and photo–video studios, students learn about the latest technologies; while in the metal, carpentry, ceramics, screen printing, and tailoring studios, they learn about analogue techniques.



Kadra



Staff

- ↘ Promotorzy Projektanci
Promoter Designers
- Alicja Bielawska
Agnieszka Borowa-Danisz
Wojciech Dziedzic
Joanna Jurga
Marta Kwiatek
Jan Libera
Krzysztof Łukomski
Maciej Mach
Agata Maciejewska
Małgorzata Malinowska
Paulina Matusiak
Bartosz Mucha
Karol Murlak
Agnieszka Rayss
Dorothee Roqueplo
Marta Rowińska
Katarzyna Schmidt-Przewoźna
Maciej Siuda
Jolanta Starzak
David Sypniewski
Arkadiusz Szwed
Dariusz Vasina
Filip Zagórski
Honza Zamojski
- ↘ Promotorzy Nieprojektanci
Promoters Non-designers
- Aleksandra Andrzejewska
Anita Basińska
Mateusz Falkowski
Maciej Frąckowiak
Ewa Klekot
Maria Krześlak-Kandziora
Weronika Lewandowska
Aleksandra Litorowicz
Marcin Olkowicz
Joshua Plough
Monika Rosińska
- Paweł Starzec
Henryk Stawicki
David Sypniewski
Piotr Szaradowski
Dawid Wiener
Magdalena Ziółkowska
- ↘ Wsparcie Warsztatowe
Workshop Support
- Pracownia Ceramiczna
Ceramics Studio
Arkadiusz Szwed – kierownik
Adam Biegała
Jagoda Harton
- Pracownia foto-video
Photo-Video Studio
Dominik Cudny – kierownik
Maria Sadowska
- Pracownia Krawiecka
Fashion Design Studio
Dorota Bąkowska – kierowniczka
Małgorzata Olesińska
- Pracownia Sitodruku
Screen Printing Studio
Marta Kwiatek – kierowniczka
Esterka Mrówka
- Warsztat Narzędzi Cyfrowych
Digital Tools Workshop
Sara Boś – kierowniczka
Łukasz Jędraszczak
- Warsztat Stolarsko-Ślusarski
Wood and Metal Workshop
Szymon Pasierb – kierownik
Daniel Drzymała
Stanisław Macleod
Zofia Parzych



Uniwersytet SWPS



SWPS University

Uniwersytet SWPS jako uczelnia niepubliczna istnieje po to, by poprzez edukację, naukę, sztukę i działalność publiczną służyć człowiekowi, społeczeństwu i środowisku. Tę misję wypełniamy jako silna instytucja, oparta na wspólnocie osób pracujących, uczących się i absolwentów.

Uniwersytet oferuje liczne programy studiów, prowadzone przez uznanych akademików i ekspertów z rynku pracy, w różnych dyscyplinach, w tym psychologii, prawie, zarządzaniu, dziennikarstwie, filologiach, informatyce, komunikacji, nowych technologiach i projektowaniu. Ponad 16 000 studentów, w tym ponad 1000 zagranicznych, studiuje na poziomie licencjackim i magisterskim w sześciu kampusach Uniwersytetu, zlokalizowanych w Warszawie, Wrocławiu, Sopocie, Poznaniu, Katowicach i Krakowie. Uniwersytet SWPS ma także uprawnienia do nadawania stopnia doktora w siedmiu dyscyplinach, oraz oferuje szeroką gamę programów studiów podyplomowych dla ponad 4 400 studentów. Absolwenci studiów podyplomowych otrzymują certyfikaty zawodowe.

Uniwersytet SWPS nie tylko kształci studentów, lecz jest wiodącą instytucją badawczą w Polsce, realizującą rocznie ponad 200 projektów badawczych, przyczyniając się znacząco do rozwoju wiedzy w różnych dziedzinach. Działalność naukowa uczelni jest prowadzona w pięciu instytutach badawczych, które nadzorują działalność 28 centrów badawczych.

Jako członek European Reform University Alliance (ERUA), Uniwersytet SWPS aktywnie uczestniczy w międzynarodowej wymianie pomysłów i działa na rzecz reformy szkolnictwa wyższego, dążąc do bardziej sprawiedliwej i demokratycznej Europy.

SWPS University, as a private institution, aims to benefit humanity, society, and the environment through education, research, art, and community engagement. We fulfil this mission as a vital part of a community that includes students, faculty, and alums.

The University offers a wide range of degree programs taught by esteemed academics and experts in various fields relevant to the job market, including psychology, law, management, journalism, language studies, computer science, communications, new technologies, and design. More than 16,000 students, including over 1,000 international students, are enrolled at the undergraduate and graduate levels across the University's six campuses in Warsaw, Wrocław, Sopot, Poznań, Katowice, and Kraków. SWPS University is also authorised to award doctoral degrees in seven disciplines. It provides an extensive selection of postgraduate programs attended by more than 4,400 students who receive professional certificates upon graduation.

SWPS University is a prominent learning and research institution in Poland. The University conducts over 200 research projects each year, significantly contributing to knowledge across various fields. The scientific activities at the University are organised within five research institutes, which manage 28 research centres.

As a member of the European Reform University Alliance (ERUA), SWPS University actively engages in the international exchange of ideas and strives to reform higher education to create a fairer and more democratic Europe.



Graduation 11 Project

Produkcja

Anita Basińska, Sara Boś,
Jagoda Harton

Kurator wystawy

Arkadiusz Szwed

Dyrekcja artystyczna

sesji zdjęciowej i katalogu

Paulina Matusiak

Projekt graficzny

Paulina Matusiak

Zdjęcia

Dominik Cudny, Maria Sadowska,
Arkadiusz Szwed
Zdjęcia własne studentów strona:
96, 104, 160; 185–189; 200

Modele i modelki

Tytus Basiński, Sara Boś, Anna
Brzoza, Tsu Chlebicka, Ewelina
Dziennyńska, Natalia Grzelak, Jagoda
Harton, Agnieszka Jacobson–
Cielecka, Natalia Kaliszek, Aryna
Katovich, Antonina Klimont, Daria
Landowska, Yamkela Nodada, Pola
Oleszczyk, Oliwia Poptawska, Leonid
Radziwon, Maria Sadowska, Maciej
Stachurski, Arkadiusz Szwed, Zuzanna
Tomaszewska, Mikołaj Trzaska,
Ewa Tworzewska–Dzik, Arlo Wat,
Natalia Wielocha

Redakcja

Julia Bujak, Jagoda Harton, Agnieszka
Jacobson–Cielecka, Joshua Plough

Zespół

Dorota Bąkowska, Dorota Dyra,
Daniel Drzymała, Łukasz Jędraszczak,
Marta Kwiatek, Małgorzata Olesińska,
Szymon Pasierb, Zofia Parzych,
Michał Rutkowski

Podziękowanie

Dziękujemy Instytutowi Przemysłów
Kreatywnych za udostępnienie
przestrzeni do sesji zdjęciowej
i na wystawę.

Instytut
Przemysłów
Kreatywnych

School of Form

**Kierunek Wzornictwo na Wydziale
Projektowania Uniwersytetu SWPS**

Dziekan Wydziału

Agnieszka Jacobson–Cielecka

Prodziekani

Joanna Jeśman, Paweł Starzec

Koordynatorka kierunku Wzornictwo

Jola Starzak

ul. Chodakowska 19/31

03–815 Warszawa

www.sof.edu.pl



**Uniwersytet
SWPS**



