

# Projektowanie mebli w procesie dydaktycznym na kierunku architektura wnętrz



dr sztuk proj.  
**KRZYSZTOF GROŃ**  
Politechnika Śląska  
Wydział Architektury  
ORCID: 0000-0002-5152-0167



mgr  
**AGNIESZKA PLUSZCZEWICZ**  
Politechnika Śląska  
Wydział Architektury  
ORCID: 0000-0002-2849-8678

Artykuł mówi o projektowaniu mebli w procesie dydaktycznym w Katedrze Sztuk Pięknych i Projektowych na Wydziale Architektury Politechniki Śląskiej w Gliwicach.

## Wprowadzenie

„Projektowanie można definiować na wiele sposobów. Jednym z nich jest stwierdzenie, że to praca twórcza ukierunkowana na produkcję rzemieślniczą, wielkoseryjną. To szereg działań, które mają na celu planowanie, rysowanie, z możliwością wytwarzania dla ludzi na podstawie ich bieżących potrzeb lub przyszłych oczekiwań. Projektowanie odpowiedzialne społecznie [...] to duże wyzwanie, któremu obecnie projektanci, architekci muszą starać się sprostać w pracy zawodowej. Nie jest to proste, gdyż ostatnie dwie dekady zaowocowały powstaniem zupełnie

nowego wymiaru komunikacji społecznej, której elementem stały się internet i nowe media. Wzrosła również świadomość potrzeb jednostki i możliwości ich finansowania stały się bardziej dostępne” [1].

## Projektowanie mebla

Projektowanie mebla jest jednym z zasadniczych przedmiotów projektowych na kierunku architektura wnętrz na Wydziale Architektury Politechniki Śląskiej. Podczas zajęć studenci poznają podstawowe zagadnienia związane z projektowaniem form przemysłowych oraz nabywają umiejętności praktyczne

niezbędne w dalszym procesie kształcenia oraz przyszłej pracy zawodowej.

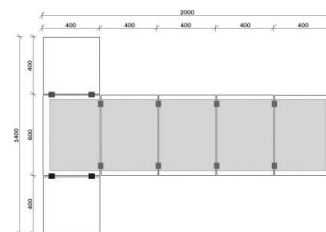
W trakcie procesu dydaktycznego studenci są zapoznawani z podstawowymi zasadami procesu projektowego z wykorzystaniem zagadnień dotyczących typów konstrukcji mebli, realizując początkowo proste, wprowadzające do przedmiotu zadania, takie jak inwentaryzacja mebla skrzyniowego czy „głaszczanka” – forma nieużytkowa z drewna wykonywana w warsztacie za pomocą podstawowych narzędzi stolarskich, takich jak pilnik, ręczna piła do drewna i papier ścierny o różnych gramaturach.

## WSZYSTKO CO MAM

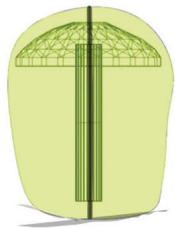
Projekt mebla z przeznaczeniem dla osoby bezdomnej, który może mieć następujące zastosowania: siedzisko, miejsce do przechowywania oraz jako miejsce do leżenia.

Głównym materiałem, z którego została wykonana konstrukcja mebla jest drewno. Płyty drewniane połączone są ze sobą stalowymi zawiasami, które umożliwiają składanie mebla na 3 sposoby w zależności od potrzeb. Miękką matę przyłączoną do konstrukcji zapewnia wygodę w pozycji leżącej. Całość jest okalana elastycznym pomarańczowym materiałem, zawierającym hasło 'wszystko co mam'.

'Wszytko co mam' to czytelne hasło, które informuje społeczność, że mebel należy do osoby bezdomnej, której wszystkie rzeczy są pozostawione w środku



Rys. 1. Plansza prezentacyjna projektu *Wszytko, co mam*, autorka: Magdalena Czarnaeka



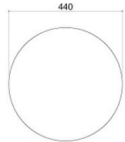
POKROWIEC NA SIEDZISKO  
WYKONANY Z POLIETYLENU,  
OPORNY NA DŁUG, DESZCZĄ I  
CZYNNIKI ZWYNNIE TRZNE.

# MUSHROOM

MEBEL DLA NOMADA



RZUT KAPELUSZA



WIDOK KAPELUSZA

WIDOK TRZONU

WYSOKOŚĆ TRZONU SIEDZISKA UZALEŻNIONA JEST OD JEGO RODZAJU. W TYM PRZYPADKU ZOSTAŁ ZAPROJEKTOWANY GRZYB NA KTÓRYM MOŻNA USIAŚĆ ORAZ TAKI, KTÓRY SŁUŻY TYLKO DO OPARCIA, ODCIĄŻENIA NÓG.

MUSHROOM TO PROJEKT MEBLA FUNERALNEGO, POWSTAŁEGO Z MYŚLĄ O WĘDRÓWCE NA DRUGI ŚWIAT. PRZYJĘTA FORMA GRZYBA, MA NA CELU ZBLIŻYC NAS Z NATURĄ. SIEDZISKO GRZYB W ŚRODOWISKU CMENTARNYM IDEALNIE WSPÓŁGRA Z DRZEWAMI, LIŚCIAMI I OTACZAJĄCĄ ZIELENIĄ. SIEDZISKA SĄ RÓŻNEJ WIELKOŚCI CO POZWALA NAM SKORZYSTAĆ Z NICH STOJĄC LUB SIEDZĄC. DODATKOWO WYPOSAŻONE W OŚWIETLENIE I CZUJNIKI ZMROKU, NOCĄ PODŚWIETLAJĄ SIĘ NA RÓŻNE KOLORY, SPRAWIAJĄC NASTRÓJ.



Rys. 2. Plansza prezentacyjna projektu *Mushroom*, autorka: Natalia Bogdan

Otrzymują podstawową wiedzę z zakresu metodologii *design thinking*, która pozwala na usystematyzowanie procesu projektowego w każdym zakresie i poziomie prac. Prace projektowe są realizowane indywidualnie, a wybrane zadania zespołowo, dzięki czemu studenci zapoznają się z zasadami pracy, jakie obowiązują w biurach projektowych.

Na dalszych etapach zajęć studenci realizują projekty konkursowe, zapoznają się ze specyfiką oczekiwań biznesowych i funkcjonowania rynku. Sukcesywnie zadania stają się coraz trudniejsze, wymagając od studentów kreatywnego, nieszablonowego oraz często abstrakcyjnego myślenia. Projekty i nierzadko realizacje powstają również w przestrzeniach miejskich, zdarzają się projekty społeczne, a nawet fragmenty małej architektury.

Podsumowaniem prac studentów są coroczne wystawy w ramach międzynarodowych i krajowych imprez targowych, podczas których prace są prezentowane w formie

wydruków i makiet, prototypów. Wartością dodatkową jest uczestnictwo w konkursach, w ramach których wielokrotnie nominowani do nagród lub nagradzani weryfikują własne umiejętności i nabierają doświadczenia i pewności siebie.

## Myślenie projektowe (metoda *design thinking*)

Od wielu lat możemy obserwować zauważalny wzrost popularności zagadnień związanych z designem. Dziedzina ta już dawno przestała odnosić się wyłącznie do wzornictwa, grafiki oraz sztuki użytkowej. W przestrzeniach publicznych możemy natrafić na termin „design” lub spolszczony odpowiednik „dizajn” w przeróżnych kontekstach: ekologicznych, informacyjnych, interakcji, usług, stron internetowych, zapachów, produktów spożywczych. Pojęcie stało się narzędziem marketingowym i strategicznym wykorzystywanym do podniesienia rangi produktu [2]. Design przestał odnosić się jedynie do

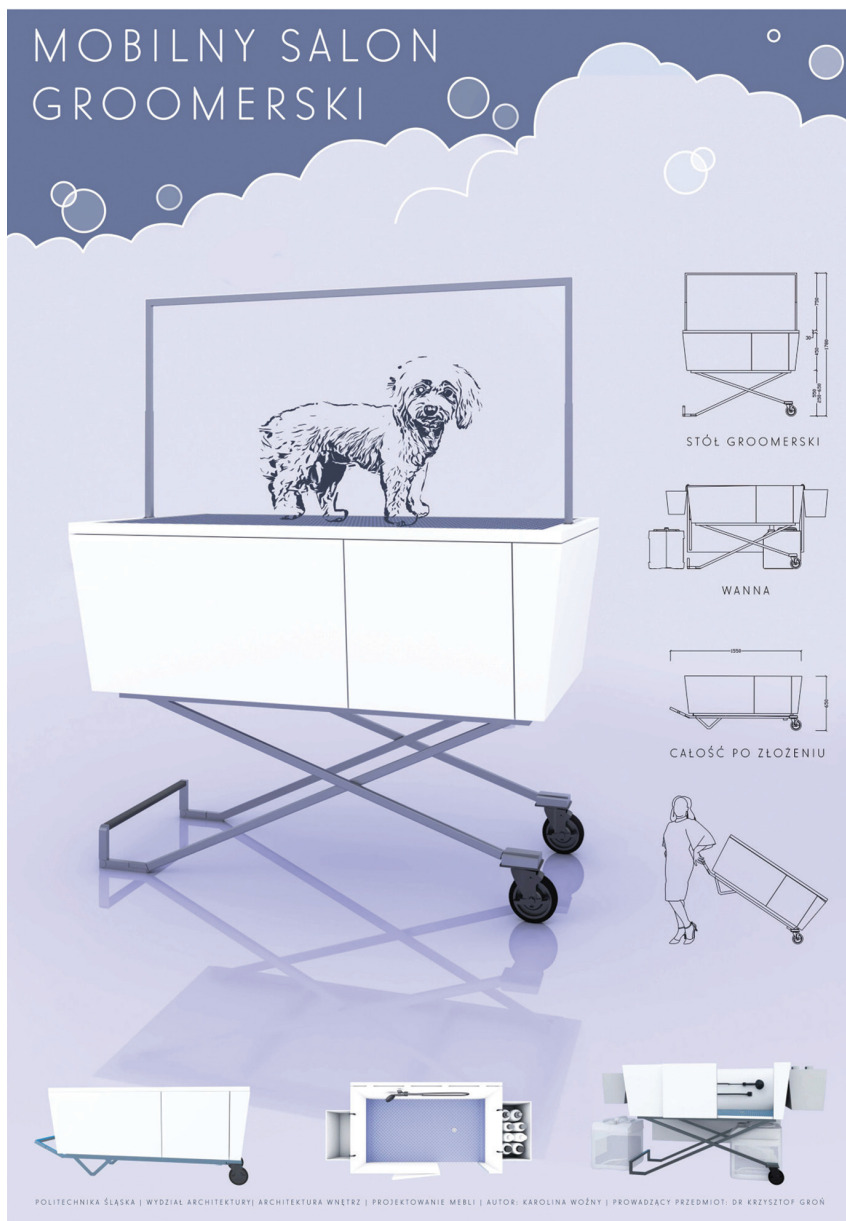
wyglądu, estetyki obiektów, jest wszechobecny, wieloaspektowy, prężnie odpowiada na zachodzące przemiany i problemy społeczne, ekonomiczne, środowiskowe, polityczne, gospodarcze. Poza wyglądem może określać proces projektowy, ideę – koncepcję projektową oraz efekt finalny. Według *Słownika terminologicznego sztuk pięknych* design jest określeniem wzornictwa przemysłowego, zawierającym funkcje przedmiotu oraz wszystkich faz formalnych, od idei, kończąc na realizacji [3]. Symboliczna definicja pochodząca z początku lat dwutysięcznych pokazuje, jak duży rozwój słowa „design” ma miejsce w ostatnich latach. Przywołując słowa Tima Browna (2013): „Wyzwania, z którymi zmagali się projektanci w XX wieku, takie jak stworzenie nowego obiektu, logotypu, włożenie prostej technologii do mniejszego czy większego pudełka, przestały być aktualne w XXI wieku. Jeśli mamy radzić sobie z masową, nieustanną zmianą, która jest charakterystyczna dla naszych czasów, musimy wszyscy myśleć jak projektanci” [4].

## Założenia *design thinking*

Mówiąc o *design thinking*, mówimy o projektowaniu zorientowanym na użytkownika (*human centered design*). „[...] to proces polegający na zdobywaniu pewności, że ludzkie potrzeby zostały zaspokojone, a produkt jest zrozumiały, nadaje się do użycia, wykonuje pożądane czynności, natomiast jego użytkowanie jest doświadczeniem pozytywnym i przyjemnym. Skuteczny dizajn musi sprostać wielu wymogom i ograniczeniom, związanym z kształtem i formą, kosztami i wydajnością, niezawodnością i skutecznością, zrozumiałością i funkcjonalnością, estetycznym wyglądem, dumą z posiadania i radością rzeczywistego użytkownika” [5].

Drugim ważnym filarem *design thinking* jest współpraca w zespole. Stworzenie interdyscyplinarnego zespołu pozwala spojrzeć na problem z wielu perspektyw. To, co dzieje się między nami w zespole, jest niezwykle ważne dla powodzenia procesu projektowego. Dlatego, aby znaleźć najlepsze rozwiązanie, potrzebujemy ludzi o wielu różnych kompetencjach. „Obecnie w projektowaniu nie chodzi już tylko o to, żeby coś zaprojektować, ale o to, żeby rozwiązać konkretny problem, wykorzystując zróżnicowane zasoby wiedzy i kompetencji nie tylko projektanta, lecz także innych zaangażowanych w problem osób i grup” [6].

„Trzecie istotne założenie *design thinking* to eksperymentowanie, kwestionowanie *status quo*, pobudzanie kreatywności przez prototypownie potencjalnych rozwiązań, stawianie hipotez i testowanie. Istotną rolę odgrywają tu informacje zwrotne od użytkowników. Zanim wprowadzimy na rynek produkt czy usługę, mamy możliwość sprawdzenia, czy odpowiadają one potrzebom przyszłych użytkowników



Rys. 3. Plansza prezentacyjna projektu *Mobilny salon groomerski*, autorka: Karolina Woźny

ków. Umożliwiają one wielokrotne poprawianie i udoskonalanie produktu. Rolą tych działań jest wyeliminowanie wad i niedociągnięć jeszcze na etapie projektowania" [7].

### Zadanie projektowe

Jednym z głównych zadań projektowych podczas jednego z semestrów była interpretacja oraz próba odpowiedzi na temat „mebel dla Nomady”<sup>1</sup>. Studenci studiów drugiego stopnia pracowali indywidualnie, rozpoczynając proces od pogłębionej analizy tematu, następnie samodzielnego sformułowania problemu projektowego, celu oraz głównych założeń, obejmujących wytyczne m.in. z zakresu estetyki, funkcjonalności, ergonomii, bezpieczeństwa czy technologii. Projekt mógł odpowiadać na obecną, realną potrzebę użytkownika, udoskonalać istniejący produkt lub taką potrzebę wykreować.

Aby lepiej zrozumieć zadanie, w pierwszej kolejności należy zdefiniować termin „nomada”. Nomadowie byli pierwotnie ludem prowadzącym koczowniczy tryb życia na terenach głównie Australii, Azji oraz Afryki [8]. Nomada to osoba zmieniająca często miejsce pobytu, koczownik, wędrowiec. Współcześnie coraz częściej możemy natrafić na pojęcia nomady cyfrowego lub *digital nomad*, czyli osoby pracującej zdalnie, freelancera, który może wykonywać swoją pracę z każdego miejsca pod warunkiem dostępu do internetu.

Podczas definiowania problemu projektowego oraz badania wspomnianego zagadnienia studenci otrzymali bardzo dużą swobodę oraz możliwość szerokiej interpretacji współczesnego koczownika. Projekt mógł być zadedykowany zarówno osobie, która wpisywała się we wzorzec zgodny z definicją, jak i mogła to być persona wykonująca

zawód wymagający czasowego przemieszczenia się lub okazjonalnych wyjazdów. To spowodowało, że powstały projekty różnorodne, które następnie można było zakwalifikować do grup tematycznych.

### Przykłady projektów społecznych

Projekty społeczne są szczególną grupą, w której niezwykle istotne jest kryterium związane z empatią. Proces wymagał pogłębionej analizy oraz dużej koncentracji na użytkowniku i zrozumieniu jego potrzeb, nierzadko nieuświadomionych.

Projekt *Wszystko, co mam* autorstwa Magdaleny Czarneckiej jest odpowiedzią na problem bezdomności w dużych miastach. Potrzeba stworzenia produktu dla wspomnianej, często pomijanej grupy docelowej zrodziła się pod wpływem własnych obserwacji podczas wizyty autorki w jednej ze stolic europejskich. Duża liczba osób bezdomnych chroniących się nocą na dworcach czy w przejściach podziemnych, natomiast za dnia pozostawiająca bagaże w przestrzeni miejskiej, stała się impulsem do dalszej pracy projektowej. Zaproponowany wielofunkcyjny obiekt zaspokaja potrzebę odpoczynku, izolując od gruntu, pełni funkcję siedziska oraz bezpiecznego miejsca do przechowywania rzeczy pod nieobecność właściciela. Dodatkowy bardzo minimalistyczny i widoczny napis „wszystko, co mam” informuje i skłania do refleksji.

- **Empatyzacja:** produkt jest wynikiem obserwacji terenowych autorki i odpowiedzią na realny problem. Cechuje go duża wrażliwość oraz próba utożsamienia się z użytkownikiem.
- **Funkcja:** złożona funkcja przedmiotu oraz jego przeznaczenie sprawia, że jest to cecha zasadnicza i w znaczący sposób przeważa nad względami estetycznymi.
- **Forma:** postać obiektu wynika z funkcji, ogranicza się do prostego kształtu, pozbawionego zbędnych detali.

Mebel funeralny autorstwa Natalii Bogdan pt. *Mushroom* jest kolejnym przykładem autorskiej i niesztampowej interpretacji pojęcia współczesnego nomady – podróż w ujęciu „wędrowniki na drugi świat”. Głównym założeniem autorki było stworzenie produktu oswajającego nas ze śmiercią oraz zbliżającego człowieka do natury. Mebel miejski w postaci przeskalowanego grzyba został ulokowany w środowisku cementarnym. Siedziska i tzw. przysiadki o zróżnicowanych wysokościach są miejscem kontemplacji i zadumy, dodatkowo nocne podświetlenie brył zmienną barwą potęguje odczucia.

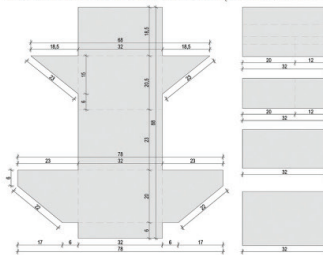
<sup>1</sup> Nomady – słowo Nomada występujące w liczbie pojedynczej, w rodzaju męskosobowym, w dopełniaczu. Odmiana rzeczownika na podstawie słownika fleksyjnego [www.polonista.pl](http://www.polonista.pl), dostęp dnia 16.05.2022.



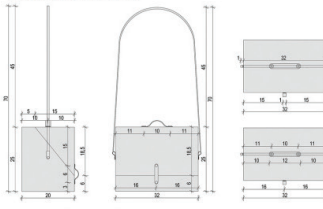
## NIEZBĘDNIK ARCHYTEKTA

Projekt „Niezbędnika architekta” został zainspirowany doświadczeniami autorki podczas wykonywania inwentaryzacji architektonicznych w różnorodnych przestrzeniach. Od mieszkań i domów w stanie surowym po prawie wykończone wnętrza wymagające jedynie kilku poprawek. W każdej z tych sytuacji problematyczna była kwestia przechowywania i przenoszenia wszystkich sprzętów. Projekt przenośnej torby ma za zadanie ułatwić pracę architekta w terenie.

SIATKA KORPUSU ORAZ PRZEGRODY WEWNĘTRZNE W SKALI 1:5



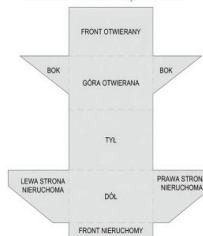
WIDOKI TORBY W SKALI 1:5



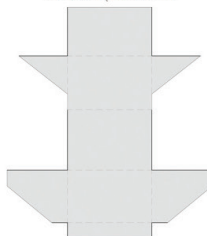
PROPONOWANA KOLORYSTYKA



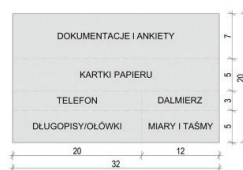
SIATKA Z OPISEM CZĘŚCI TORBY



SCHEMAT ŁĄCZENIA SIATKI



Wnętrze niezbędnika zostało zaprojektowane w takich sposób, aby każdy ważny przedmiot posiadał swoją dedykowaną przestrzeń, dopasowaną wymiarami, a użytkowanie było wygodne i nie sprawiało problemów.



Politechnika Śląska, Wydział Architektury, Architektura Wnętrz, Semestr I, Rok I, Stopień II, Rok akademicki: 2021/2022; Przedmiot: Projektowanie mebli; Autor: Anna Wyżgoł; Prowadzący: dr sztuki Krzysztof Groni

Rys. 4. Plansza prezentacyjna projektu *Niezbędnik architekta*, autorka: Anna Wyżgoł

- **Empatyżacja:** projekt wysoce ideowy, oparty na własnych spostrzeżeniach oraz pragnieniu przełamania trudnego dla naszego kręgu kulturowego tematu.
- **Funkcja:** obiekt pełniący funkcję siedziska o wysokiej cenie dekoracyjnej, która zdaje się dominować. Nietypowy kształt sprawia, że zaproponowana funkcjonalność jest ukryta i nieoczywista.
- **Forma:** prosty kształt zaczerpnięty z natury, organiczny, dekoracyjny i nieco rzeźbiarski, spójny z otoczeniem. Forma niewynikająca z funkcji.

### Przykłady projektów dla określonych grup zawodowych

Projekt autorstwa Karoliny Woźny pt. *Mobilny salon groomerski* został zadedykowany psim fryzjerom i stylistom. Wielofunkcyjny, przewoźny mebel o regulowanej wyso-

kości oraz prostej formie zaspokajają główne potrzeby użytkownika. Produkt samowystarczalny został wyposażony w liczne miejsca do przechowywania, wysoki stół ułatwiający pracę w pozycji stojącej oraz wannę z demontowanymi zbiornikami na wodę czystą i brudną.

- **Empatyżacja:** autorka podczas pracy skorzystała z własnych doświadczeń oraz rozmów i obserwacji grupy zawodowej. Stworzyła produkt łączący wiele funkcji rozmieszczonych w taki sposób, aby ułatwić pracę oraz poprawić bezpieczeństwo podczas użytkowania.
- **Funkcja:** obiekt wielofunkcyjny, mobilny. Funkcja obiektu jest rezultatem sformułowanych na wcześniejszym etapie założeń projektowych.
- **Forma:** forma produktu wynika z funkcji. W momencie transportu mebel jest prostokątny, pozbawiony detali i zbęd-

nych elementów dekoracyjnych. Forma rozbudowuje się oraz zmienia w trakcie użytkowania.

*Niezbędnik architekta* autorstwa Anny Wyżgoł stanowi odpowiedź projektową na brak produktu dedykowanego architektom i projektantom do pracy w terenie. Wizyty na budowie, inwentaryzacje, nadzory autorskie wymagają posiadania wielu drobnych przedmiotów oraz dokumentów. Zaprojektowany przedmiot ma formę usztywnionej, przenośnej walizki odpornej na uszkodzenia, o uporządkowanym i łatwo dostępnym wnętrzu. Dodatkowo autorka zaprezentowała kilka wariantów kolorystycznych oraz przewidziała możliwość całkowitej personalizacji poprzez np. nadruk znaku graficznego i nazwy pracowni projektowej.

- **Empatyżacja:** projekt w pełni oparty o doświadczenie autorki i osób reprezentujących analogiczną grupę zawodową. Podczas procesu projektowego koncepcja poddana prototypowaniu oraz testowaniu.
- **Funkcja:** projekt wielofunkcyjny i przenośny. Funkcja stanowi cechę nadrzędną oraz w pełni odpowiada określonym przez autorkę założeniom.
- **Forma:** minimalistyczna, estetyczna forma będąca następstwem założeń projektowych i funkcji produktu.

### Przykład projektu dla podróżnika

Koncepcja autorstwa Zofii Smolińskiej pt. *Odkrywaj/przysiądź/podziwiał* to produkt przeznaczony do pieszych wędrówek oraz kontemplacji na tonie natury. Projekt umożliwiał odpoczynek na dowolnym podłożu niezależnie od warunków atmosferycznych. Dzięki lekkim i odpornym materiałom całość jest lekka, zamienia się w prosty oraz szybki sposób w plecak z dodatkowymi miejscami do przechowywania.

- **Empatyżacja:** koncepcja powstała, bazując na zamilowaniu autorki do medytacji i kontemplacji natury oraz w odpowiedzi na współczesny problem wszechobecnej technologii i przebodźcowania.
- **Funkcja:** produkt przenośny, lekki, o funkcji siedziska zapewniającego komfort termiczny przy zmiennych warunkach pogodowych.
- **Forma:** przystosowana do funkcji, zmieniająca się wraz ze sposobem użytkowania przedmiotu.

### Podsumowanie i wnioski

Na przestrzeni wieków projektant zawsze starał się zrozumieć potrzeby i oczekiwania ludzi, nierzadko sam je też kreował. Nie inaczej jest również dzisiaj, przy czym współcześnie działania te nie są oparte tylko na intuicji twórcy, ale mogą być wspomagane wynikami różnorodnych analiz i badań, np.

dotyczących psychologii oraz fizjologii ludzkiego organizmu, jego możliwości percepcji i przekształcania bodźców, a także związanych ze środowiskiem otaczającym odbiorcę projektu, sytuacji społeczno-gospodarczej, w której on funkcjonuje.

Nie będzie przesadą stwierdzenie, że obecnie projektowanie odpowiedzialne społecznie powinno dążyć do wyznaczenia wyższego standardu życia, z troską o środowisko naturalne, zasady ergonomii i możliwość realizacji zasad odpowiedzialności społecznej biznesu. Powinno też być nieustannym poszukiwaniem prawdy o człowieku w dobie technologii 4.0. Inaczej mówiąc, projektowanie odpowiedzialne społecznie to czerpanie z najlepszych wzorów z historii dla zaspokojenia potrzeb i oczekiwań współczesności. Możliwości powiązania nowoczesnych technologii z wytwórczością rzemieślniczą, produkcją manualną wprowadzają do procesu projektowania czynnik czysto ludzki, nie tylko w wymiarze użytkownika, ale również myśliciela i realizatora. Do tego trzeba dodać jeszcze warunek tworzenia oparty o autorskie obserwacje świata, szereg indywidualnych doświadczeń projektanta, który nieustannie próbuje zrozumieć potrzeby innych ludzi poprzez Dekalog Dobra. Nie ma wątpliwości, że rzeczy zaprojektowane dziś będą oddziaływały na ich użytkowników, wywierając wpływ na przyszłość. Dlatego wszelkie działania naukowe, intelektualne i artystyczne projektanta, czerpiąc z przeszłości, odpowiadając na wymogi oraz oczekiwania współczesności, nie mogą być prowadzone bez uwzględnienia ich wpływu na następne pokolenia. To nasz moralny obowiązek w ramach projektowania odpowiedzialnego społecznie.

#### Bibliografia

- [1] Szubart Ł., Bis Ł., Groń K. (2019). Socially responsible projects. Wydawnictwo Internetowe.
- [2] Lubirńska M., Więcka A. (2015). Jak wykorzystać design w biznesie. Warszawa: Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości.
- [3] Kubalska-Sulkiewicz K., (2002). Słownik terminologiczny sztuk pięknych. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, s. 85.
- [4] Brown T. (2013). Zmiana przez design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność. Wrocław: Wydawnictwo LIBRON – Filip Lohner.
- [5] Norman D. (2018). Dizajn na co dzień. Kraków: Wydawnictwo Karakter, s. 241.
- [6] Wszolek M., Grech M. (2013). Przedmowa do wydania polskiego. [w:] T. Brown, Zmiana przez design. Wrocław: Wydawnictwo LIBRON – Filip Lohner.
- [7] Groń K., Olczak A. (2019). Design Thinking – myślenie projektowe. Teoria i praktyka, „PM News”.
- [8] Opracowanie zbiorowe (1999). Encyklopedia Popularna PWN. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN SA, s. 568.
- [9] Słownik fleksyjny rozpoznający formy fleksyjne części mowy oraz podający pełną odmianę słów i nazw własnych: www.polsnista.pl/nomada [dostęp: 16.05.2022].

DOI: 10.5604/01.3001.0015.8802

#### PRAWIDŁOWY SPOSÓB CYTOWANIA

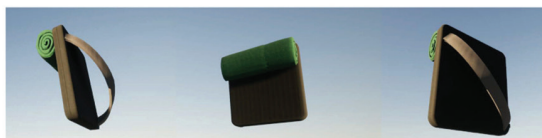
Groń Krzysztof, Pluszczewicz Agnieszka, 2022, Projektowanie mebli w procesie dydaktycznym na kierunku architektura wnętrz, „Builder” 7 (300). DOI: 10.5604/01.3001.0015.8802

**Streszczenie:** Artykuł mówi o projektowaniu mebli w procesie dydaktycznym w Katedrze

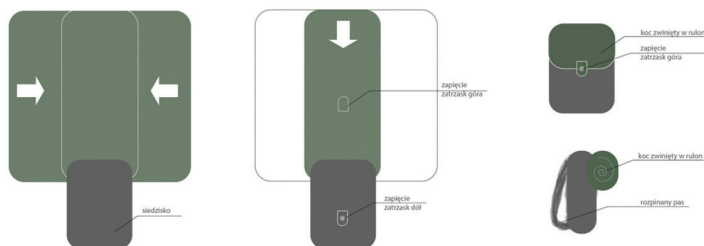
## ODKRYWAJ / PRZYSIĄDŹ / PODZIWIJ

Inspiracją do stworzenia projektu jest moje zamilowanie do pieszych wędrowek i poznawania świata. Projekt umożliwia wygodne kontemplowanie przyrody w dowolnym miejscu, na dowolnym podłożu. Lekkie siedzisko wykonane z wytrzymałego materiału doskonale izoluje od podłoża. Szeroki pas przymocowany do siedziska, zapinany na klamry ułatwia bezproblemowe transportowanie na plecach.

Na komfort użytkowania projektu nie mają wpływu wiatr i niska temperatura - w niesprzyjających warunkach pogodowych można rozwinąć zrolowaną część stanowiącą ochronę dla użytkownika wykonaną ze strony zewnętrznej z materiału nieprzemakalnego, a wewnętrzną część stanowi miękki materiał utrzymujący ciepło. Przy zmianie miejsca składamy koc, zapinamy na zatrzask i możemy spacerować dalej.



#### Instrukcja składania



Rys. 5. Plansza prezentacyjna projektu *Odkrywaj/przysiądź/podziwaj*, autorka: Zofia Smolińska

Sztuk Pięknych i Projektowych na Wydziale Architektury Politechniki Śląskiej w Gliwicach. Studenci realizują projekty w nurcie tzw. projektowania odpowiedzialnego społecznie, wspartego umiejętnościami z zakresu praktycznego stosowania metodyki *design thinking* oraz praktycznymi umiejętnościami typologizacji i wykonywania dokumentacji technicznej mebli. Zadania manualne z drewnem dają praktyczną umiejętność pracy z materiałem oraz kształtują i rozwijają estetykę, a także umiejętność dostrzegania walorów materiału. Analizy projektu w zakresach formy i funkcji pozwalają na ugruntowanie myślenia analitycznego, wyciąganie wniosków, co w procesie projektowym jest niezbędne.

**Słowa kluczowe:** architektura, design thinking, architektura wnętrz, wzornictwo

**Abstract:** FURNITURE DESIGN IN THE DIDACTIC PROCESS IN THE FIELD OF INTERIOR DESIGN STUDIES. The article

talks about furniture design in the teaching process at the Department of Fine Arts and Design at the Faculty of Architecture at the Silesian University of Technology in Gliwice. Students implement projects in the designing socially responsible, supported by skills in the field of practical application of the design thinking methodology and practical skills to typologize and prepare technical documentation of furniture. Manual tasks with wood give you the practical ability to work with the material and shape and develop the aesthetics and the ability to perceive the values of the material. Project analyzes in terms of form and function allow you to consolidate analytical thinking, drawing conclusions what is necessary in the design process.

**Keywords:** architecture, design thinking, interior design, design