

## STRESZCZENIE W JĘZYKU POLSKIM

Głównym celem niniejszej dysertacji jest analiza roli projektanta i grafiki użytkowej w zakresie projektowania zorientowanego na poszukiwanie odpowiedzi wynikających z zaobserwowanych, realnych potrzeb społecznych. Najważniejszą grupą odbiorców (Rozdział 3) stają się osoby z dysfunkcjami wzroku – na ich przykładzie podjęta została próba szczegółowej obserwacji oraz weryfikacji pod kątem potrzeb oraz dostępnych rozwiązań projektowych.

W rozdziale pierwszym autor wyjaśnia pojęcie potrzeby. Stara się zdefiniować, jakie są rodzaje potrzeb, a więc także zgłębić ich genezę i celowość, przywołując opracowania znanych psychologów, teoretyków – takich jak Maslow, Fromm, Murray czy Clayton. Na dalszym etapie na podstawie stworzonej hierarchii zostaje omówiona różnica pomiędzy poszczególnymi przesłankami, celami, które motywują projektantów, artystów do działań twórczych. Ważne stają się więc odpowiedzi na pytania: gdzie i na jakich płaszczyznach faktycznie wypełniają one tzw. luki projektowe? Czym jest luka projektowa i czy obserwacja oraz odkrywanie (badanie) użytkownika (odbiorcę) może nas, projektantów, zbliżyć do rozszyfrowania problemu? Rozdział kończy się dyskursem w zakresie projektowania w rozumieniu misji społecznej – istotnej z punktu widzenia autora.

W rozdziale drugim autor omawia wybrane – ważne w kontekście dysertacji – metodologie pracy, takie jak np. HCD (Human Center Design) czy Design Thinking. Zadane pytania: w jaki sposób zacząć? Jak rozpoznać potrzebę w ujęciu projektowania zaangażowanego? Czy sam projektant jest w stanie to zrobić? – tworzą oś, wokół której budowana jest narracja opisywanej części. Autor wskazuje, jak ważne w procesie twórczym stają się błędy, które nie tylko weryfikują potrzebę powstawania dzieła, ale też – jak stwierdza Agata Nowotny – mogą stać się skolonizowanym technicznym planem, czyli elementem składowym procesu.

Ostatni rozdział przedstawia wybrane realizacje w zakresie społecznego wymiaru projektowania graficznego na przykładzie wybranej grupy osób z zaburzeniami widzenia. Omówione zostają również problemy, z jakimi spotykają się osoby z konkretnymi zaburzeniami. Ponadto zaprezentowano narzędzia, którymi współcześnie posługują się specjaliści – tyfłolodzy/tyfłolożki – w zakresie tyflografiki do edukowania, w tym m.in. do komunikowania się i budowania wrażeń sensorycznych, głównie taktylnych. Przedstawione zostają najważniejsze zasady oraz wytyczne potrzebne do opracowania w pełni funkcjonalnej grafiki dotykowej. Multisensoryczność – w ujęciu powyższej grupy odbiorców oraz tematu pracy – staje się kluczem, bazą do opracowania dzieła z zakresu grafiki projektowej (użytkowej).

Projektowanie grafiki użytkowej (użytecznej) można określić jako dziedzinę, której blisko do misji społecznej – służącej ogółowi, a jednocześnie połączonej z praktyką naukowo-badawczą. Proces ten odbywa się we współpracy i podczas konsultacji ze specjalistami z innych dziedzin, czego konsekwencją staje się budowanie zespołów interdyscyplinarnych o kompleksowej wartości.

Poszukiwanie realnych odpowiedzi projektowych wynikających z istniejących potrzeb użytkowników (konkretnych grup społecznych) to kwintesencja, ale też główny cel pracy twórczej, projektowej.

Niniejsza rozprawa doktorska staje się próbą swoistego manifestu, będącego sumą doświadczeń z przeszłości i jednoczesnym wyznaczeniem kierunków do działań w przyszłości.

## STRESZCZENIE W JĘZYKU ANGIELSKIM

The main purpose of this dissertation is to analyse the role of the designer and graphic design in the area of design oriented towards the search for answers resulting from observed real social needs. The most important group of recipients (Chapter 3) are people with visual impairments – based on their example, an attempt was made at thorough observation and verification in terms of the needs and available design solutions.

In the first chapter, the author explains the notion of a „need.” He seeks to define what types of needs there are and, therefore, to explore their genesis and purpose, referring to the studies of well-known psychologists and theoreticians – such as Maslow, Fromm, Murray or Clayton. In the next stage, on the basis of the created hierarchy, the dissertation discusses the difference between particular premises and objectives that motivate designers and artists to undertake creative activities. It is therefore important to answer the questions – where and on what levels do they actually fill the so-called design gaps? What is a design gap and can observation and exploration (research) of the user (recipients) get us, designers, closer to deciphering the problem? The chapter ends with a discourse in the field of design understood as a social mission – a vital one from the author’s point of view.

In the second chapter, the author discusses selected work methodologies – important in the context of the dissertation – such as HCD (Human Center Design) or Design Thinking. The questions asked: How to begin? How to recognise a need in terms of involved design? Is the designer able to do it on their own? – form the axis around which the narrative of this part is built. The author points out how important errors are in the creative process as not only do they verify the need to create a work, but also – as Agata Nowotny states – they can become a colonised technical plan, i.e. a component of the process.

The last chapter presents selected implementations in the field of the social dimension of graphic design as exemplified by a selected group of people with visual impairments. The problems encountered by people with specific impairments are also discussed. In addition, the chapter presents the tools which are currently used by specialists in the field of typhlographics – typhlogologists – for education, including communication and building sensory impressions – mainly tactile ones. The most important principles and guidelines needed to develop fully functional tactile graphics are also presented. Multisensoriness – in terms of the above-mentioned group of recipients and the topic of the dissertation – can become the key to, or the basis for the development of a work in the field of graphic (applied) design.

Designing applied (useful) graphics can be described as a field which is close to a social mission – serving the society and at the same time combined with scientific and research practice. This process takes place in cooperation and consultation with specialists from other fields, which results in the creation of interdisciplinary

teams of comprehensive value. Searching for real design answers resulting from the existing needs of users (specific social groups) is the quintessence but also the main goal of creative and design-related work.

This doctoral dissertation becomes an attempt at a certain kind of manifesto, being the sum of experiences from the past and at the same time setting directions for future activities.