

**dr Magdalena
Małachowska**Akademia Sztuki
w Szczecinie

Projektująca ekonomistka,
adiunktka na Wydziale Wzornictwa
Akademii Sztuki w Szczecinie.
Założycielka livinglab.design –
transdyscyplinarnej przestrzeni
badań i współpracy
międzynarodowej. Współautorka gry
Życie na żywo, nagrodzonej godłem
Dobry Wzór 2024.

6 Design jako praktyka poznawcza. Metody badawcze w wytwarzaniu wiedzy projektowej

design research

metody projektowe

art-based research

epistemologia projektowania

Projektant przestaje funkcjonować jako ekspert interpretujący ludzkie zachowania, a zaczyna opiekować się procesami, w których wiedza wyłania się z relacji i współtworzenia. Design, ujmowany jako głęboka praktyka poznawcza, wykracza poza ramy analityczne w stronę ucieleśnionego doświadczenia i refleksji badawczej.

Wprowadzenie

Metody projektowe można rozumieć jako zestaw działań wspierających designera w zdobywaniu wiedzy potrzebnej do podejmowania decyzji. Klasyczne narzędzia, takie jak szkic, rysunek techniczny, model czy prototyp, a także metody badań jakościowych – obserwacja i wywiad – pomagają rozpoznawać otoczenie i interpretować pojawiające się w nim zjawiska.

Często proces projektowy kończy się refleksją: „Gdybyśmy na początku wiedzieli to, co wiemy teraz, nigdy nie zaprojektowalibyśmy tego w ten sposób”¹. Dlatego jednym z głównych powodów poszukiwania nowych metod jest potrzeba uchwycenia i rozwijania wiedzy już na wczesnych etapach procesu projektowego, tak aby mogła ona prowadzić przedsięwzięcie w bardziej świadomy sposób – zarówno jako koncepcję, jak i kolejno podejmowane decyzje.

W tym sensie metody designu nie są neutralnymi narzędziami. Wyznaczają ramy epistemologiczne, wpływając na to, co w procesie projektowym jest się w stanie dostrzec, poczuć, nazwać i uznać za istotne. Poprzez wybór narzędzi designer niejako stwarza to, co poddaje analizie². Narzędzia badawcze nie tylko dokumentują świat, lecz także wydobywają wiedzę – widzianą w obrazach, obecną w materii, opowiadaną w narracjach, a jednocześnie przeżywaną w doświadczeniu i budowaną w systemach. Projektowanie w tym

znaczeniu można rozumieć jako praktykę poznawczą – sposób tworzenia wiedzy.

Artykuł przedstawia metody wykorzystywane w praktyce projektowej i dydaktyce designu: mobilną etnografię, sondę kulturową oraz list z przyszłości. Wszystkie te trzy narzędzia wywodzą się z Wydziału Wzornictwa Akademii Sztuki w Szczecinie, gdzie praktyka dydaktyczno-naukowa łączy podejście projektowe z refleksją badawczą i eksperymentem. Każda metoda odsłania odmienny wymiar rzeczywistości projektowej. Mobilna etnografia pokazuje potrzebę doświadczania otoczenia, dla którego projektant projektuje rozwiązanie, a które nie istnieje na rynku. Designer poznaje rzeczywistość przez bycie w niej, obserwację, ruch, zmysły i doświadczenie otoczenia. Sonda kulturowa pozwala konfrontować własną intuicję i odczucia w relacji z innymi ludźmi. List z przyszłości jest ćwiczeniem z wyobraźni. Pozwala na eksplorowanie przyszłości poprzez zanurzenie się w analizie danych lub udział w warsztatach pisania listów. Opisane przykłady wskazują, że design research kształtuje się w działaniu – w przestrzeni doświadczania współtworzonej przez rozumienie i wyobraźnię.

Mobilna etnografia – badanie doświadczeń w przestrzeni muzealnej

Mobilna etnografia jest metodą jakościową wywodzącą się z etnografii, koncentrującą się na badaniu doświadczeń i praktyk społecznych w ruchu oraz w naturalnym kontekście funkcjonowania uczestników. Łączy obserwację uczestniczącą z wykorzystaniem technologii mobilnych umożliwiających rejestrowanie doświadczeń w czasie rzeczywistym³.

Mobilna etnografia pozwala designerowi na zanurzenie się w doświadczeniu użytkownika i obserwowanie jego interakcji w naturalnym kontekście czasowym i przestrzennym. Metoda ta została wykorzystana w pracy licencjackiej Kacpra Lendeckiego *Rozszerzona rzeczywistość przestrzeni muzealnej w Polsce*, powstałej w Pracowni Projektowania Interakcji i Aplikacji Mobilnych⁴.

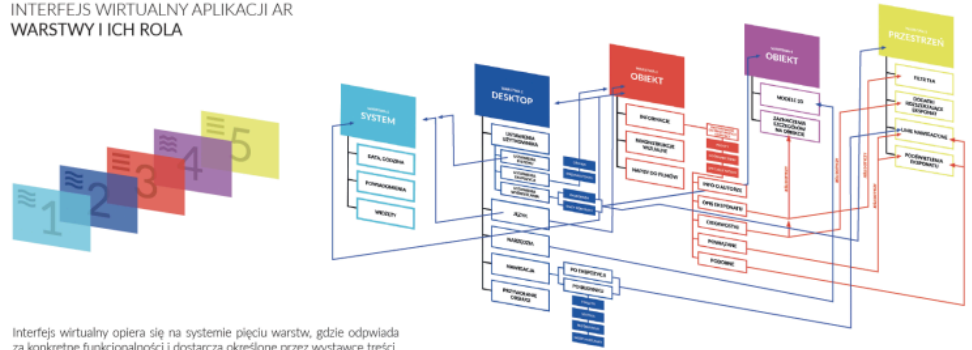
Przedmiotem badania były interakcje zachodzące na wystawach muzealnych. Analizie poddano pięć instytucji uznawanych za interaktywne⁵: Muzeum Powstania Warszawskiego, Rynek Podziemny w Krakowie, Muzeum Historii Żydów Polskich Polin w Warszawie, Muzeum Śląskie w Katowicach (il. 1) oraz Centrum Dialogu Przełomy w Szczecinie. Badanie przeprowadzono z wykorzystaniem narzędzia Experience Fellow⁶, które umożliwia mapowanie ścieżek doświadczeń użytkownika (customer journey map).

Il. 1. Fragment ścieżki doświadczeń użytkownika z Muzeum Śląskiego w Katowicach, Experience Fellow; fot. K. Lendecki



Interakcje definiowano zgodnie z podejściem Jodi Forlizzi i Ricka Battarbee⁷ jako relację użytkownik – obiekt/doświadczenie, wyróżniając trzy ich typy: płynne, kognitywne oraz ekspresyjne (il. 2). Interakcje płynne w muzeum oddziałują na zmysły i prowadzą użytkownika przez przestrzeń wystawy za pomocą scenografii, dźwięku lub projekcji. Interakcje kognitywne wspierają zdobywanie wiedzy poprzez panele dotykowe, interaktywne modele i symulacje. Najrzadsze okazały się interakcje ekspresyjne, które pozwalają użytkownikowi współtworzyć treść wystawy, na przykład poprzez działania twórcze lub personalizację doświadczenia.

INTERFEJS WIRTUALNY APLIKACJI AR
WARSTWY I ICH ROLA



Interfejs wirtualny opiera się na systemie pięciu warstw, gdzie odpowiada za konkretne funkcjonalności i dostarcza określone przez wystawcę treści.

Uproszczony schemat prezentujący funkcjonalności i oddziaływanie warstw

Warstwa 1 - zawiera kokpit użytkownika, przypięty lewej i prawej strony pola widzenia użytkownika.

Warstwa 2 - na niej dostępny jest desktop użytkownika, który może zostać wywołany gestem. Pojawia się on przy dolnej krawędzi i jest przypięty do użytkownika. Obsługiwany gestami, skupieniem wzroku.

Warstwa 3 - dotyczy obiektu, zawiera podstawowe informacje o obiekcie (autor, tytuł, opis dzieła, ciekawostki). Daje nam możliwość podejrzania podobnych dzieł oraz polecanych. Obszerność oraz szczegółowość informacji, które otrzymujemy są spersonalizowane do danego użytkownika w zależności od jego zasobów i zdolności.

Warstwa 4 - dotyczy również obiektu, lecz ściślej związana jest z interakcją, w jaką użytkownik może wejść (modele wirtualne 3D możliwe do obracania, rekonstrukcje niekompletnych eksponatów).

Warstwa 5 - jest filtrem przestrzeni, umożliwiającym wyeksponowanie obiektu, ściemniając tło, służy również jako rozszerzenie obiektów muzealnych przez animację, umieszczanie dodatkowych elementów.

Użytkownik	Płynne	Stale przypięte do użytkownika	Kokpit	1
			Desktop	2
Wystawca	Kognitywne	Przypięte do obiektu	Info o obiekcie	3
	Ekspresyjne		Interakcje z obiektem	4
	Kognitywne	Umiejscowione w przestrzeni	Rozszerzenia i filtry obiektu	5

Tabela porządkująca warstwy i ich funkcje

II. 2. Interfejs wirtualny aplikacji rzeczywistości rozszerzonej, proj. Kacper Lendecki, Pracownia Projektowania Interakcji i Aplikacji Mobilnych, Wydział Wzornictwa, Akademia Sztuki w Szczecinie

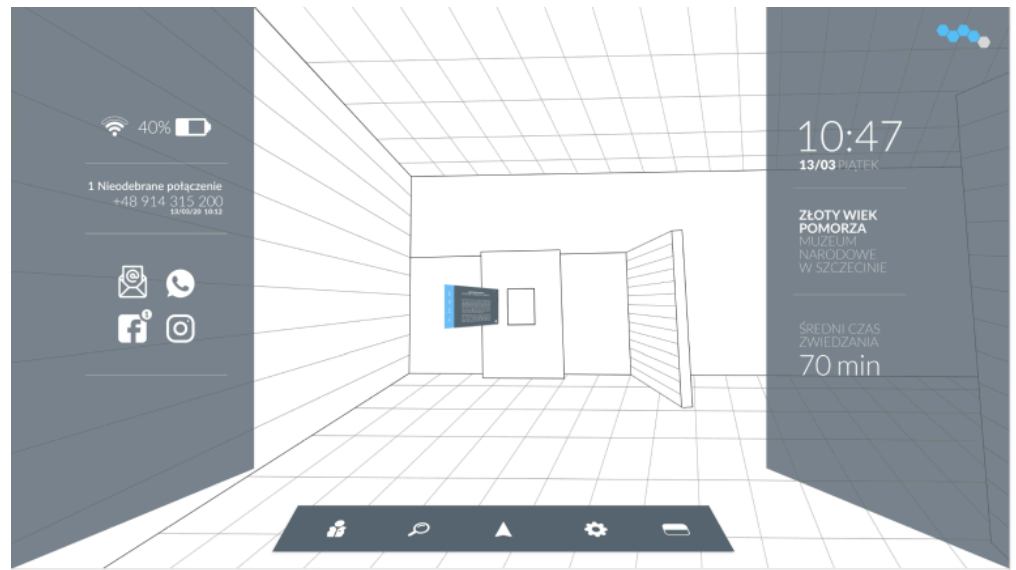
Analiza pokazała, że współczesne wystawy muzealne w Polsce najczęściej opierają się na immersyjnej narracji audiowizualnej, która oddziałuje na zmysły odbiorców poprzez scenografię, dźwięk i obraz. Jednocześnie to właśnie interakcje ekspresyjne generują najwyższy poziom zaangażowania emocjonalnego.

W ramach pracy licencjackiej dyplomant odwiedził pięć muzeów, co oznacza, że w wyniku przeprowadzonego badania powstało pięć ścieżek doświadczenia użytkownika odnoszących się do pięciu różnych instytucji. Zebrany materiał obejmował zatem fakty, odczucia i emocje jednej osoby, a nie nakładające się na siebie ścieżki kilku lub kilkunastu użytkowników, co jest częściej praktykowane w badaniach na potrzeby projektowania usług i doświadczeń.

W tym projekcie celem badania nie było jednak porównanie wielu doświadczeń użytkowników, lecz rozpoznanie interakcji pojawiających się w przestrzeni wystaw. Szczególną uwagę zwrócono na momenty kontaktu odbiorcy z ekspozycją, które mogłyby zostać poszerzone o elementy

technologii wówczas wyłaniających się w przestrzeni muzealnej, takich jak rzeczywistość wirtualna czy rozszerzona (il. 3).

Il. 3. Uproszczony schemat działania rzeczywistości rozszerzonej dla wystawy stałej Pomorza Zachodniego w Muzeum Narodowym w Szczecinie, proj. Kacper Lendecki, Pracownia Projektowania Interakcji i Aplikacji Mobilnych, Wydział Wzornictwa, Akademia Sztuki w Szczecinie



Brak uporządkowania teoretycznego w zakresie wiedzy o rodzajach interakcji na wystawie skłonił projektanta do systematyzacji zebranych danych. Materiał empiryczny został zestawiony z literaturą naukową, co pozwoliło na zbudowanie wstępnej taksonomii typów interakcji oraz wyznaczenie kryteriów projektowych dla dalszych działań projektowych. Ten poznawczy proces wskazuje potrzebę projektowania doświadczeń, które nie tylko angażują zmysły, lecz także umożliwiają użytkownikom aktywne współtworzenie znaczeń. Z perspektywy epistemologicznej oznacza to przesunięcie od odbioru treści ku ich współtworzeniu jako formie poznania.

Sonda kulturowa – badanie emocji i doświadczeń konfliktu

Drugim narzędziem jest sonda kulturowa. Jest to zestaw twórczych i refleksyjnych zadań angażujących uczestników w dokumentowanie własnych doświadczeń, pozwalający uchwycić ich emocjonalny i ucieleśniony wymiar, który często pozostaje niewidoczny w klasycznych badaniach deklaratywnych⁸. W klasycznym ujęciu definiowana jest jako zestaw artefaktów i zadań uruchamiających autorefleksję oraz pozwalających uchwycić doświadczenia⁹. W projekcie wykorzystano dzienniki sytuacji gniewu, mapy ciała oraz zapisy doświadczeń emocjonalnych.

Przykładem zastosowania tej metody w praktyce jest dyplom magisterski Joanny Miler *O konflikcie*, który powstał w Pracowni Wydawnictw i Publikacji Multimedialnych Akademii Sztuki w Szczecinie¹⁰. Badanie przeprowadzono w Szczecinie z udziałem ośmiorga dorosłych uczestników reprezentujących różne profesje. Respondenci dokumentowali sytuacje wywołujące złość

oraz sposoby reagowania na zdarzenia konfliktowe w życiu codziennym (il. 4).



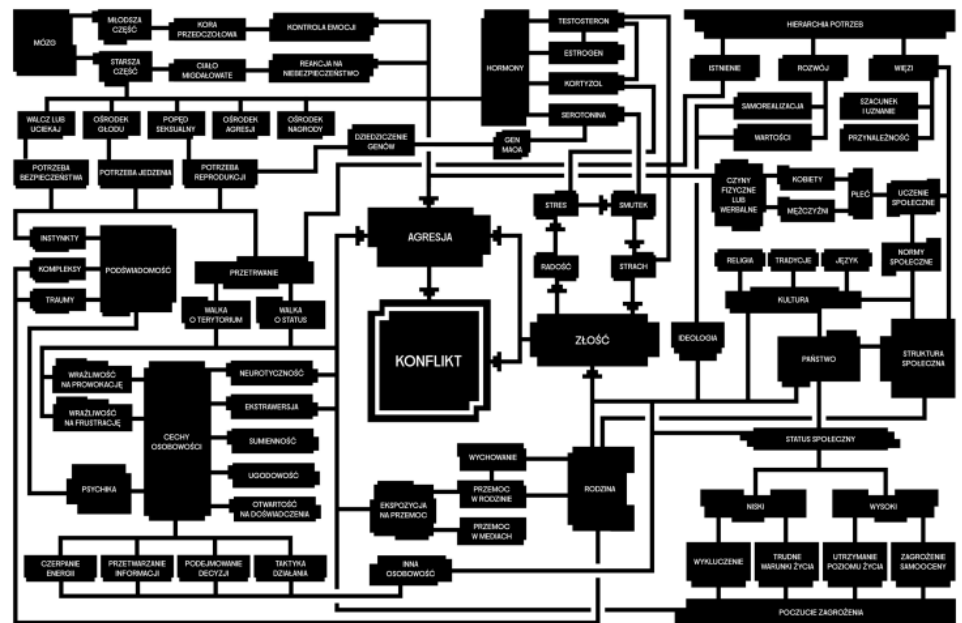
Il. 4. Rysunki respondentów przedstawiające odczuwanie złości w ciele, proj. Joanna Miler, Pracownia Projektowania Publikacji i Wydawnictw Multimedialnych, Wydział Wzornictwa, Akademia Sztuki w Szczecinie

Analiza zebranych danych pozwoliła wyróżnić cztery wymiary gniewu: ucieleśnienie, interpretację, regulację społeczną oraz kontekst sytuacyjny. Respondenci opisywali gniew jako doświadczenie ucieleśnione, ujawniające się w napięciu mięśni, przyspieszonym oddechu czy uczuciu ciężaru w klatce piersiowej. Jednocześnie emocja ta była interpretowana jako reakcja na naruszenie granic lub brak szacunku.

Korzystając z triangulacji metod¹¹, sondę kulturową oraz kwerendę biblioteczną projektantka uzupełniła semistrukturyzowanymi wywiadami pogłębionymi z ekspertami: biologiem, socjologiem i psychologiem. Wyzwaniem w procesie dyplomowym było łączenie procesu twórczego z procesem badawczym, który z jednej strony spowalniał działania projektowe, z drugiej zaś uruchamiał równoległe procesy zwiększające liczbę iteracji prowadzących do ostatecznej formy publikacji (il. 5 i 6).



Il. 5. Prototyp książki o naturze konfliktu, proj. Joanna Miler, Pracownia Projektowania Publikacji i Wydawnictw Multimedialnych, Wydział Wzornictwa, Akademia Sztuki w Szczecinie



Il. 6. Schemat powstawania konfliktów, proj. Joanna Miler, Pracownia Projektowania Publikacji i Wydawnictw Multimedialnych, Wydział Wzornictwa, Akademia Sztuki w Szczecinie

Sonda kulturowa umożliwiła projektantce skonfrontowanie własnych intuicji z ucieleśnionym doświadczeniem respondentów oraz uchwycenie emocji trudnych do opisania w klasycznych badaniach deklaratywnych. Dzięki połączeniu różnych metod – kwerendy tekstów, wywiadów z ekspertami oraz sondy kulturowej – projekt badawczy stopniowo przekształcił się w publikację projektową, w której warstwa wizualna i językowa tworzą spójną narrację o naturze konfliktu.

List z przyszłości – narracyjne narzędzie badawcze

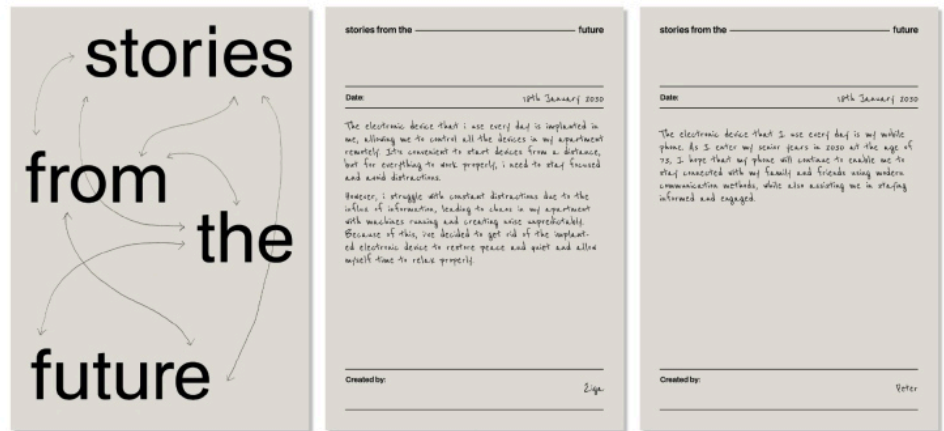
Trzecim przykładem jest metoda listu z przyszłości zastosowana w projekcie *Circotronic*¹², dotyczącym transformacji sektora elektryczno-elektronicznego. List z przyszłości to narracyjne narzędzie badawcze rozwijane w ramach badań inspirujących się sztuką (art-based research)¹³, polegające na opisie hipotetycznych doświadczeń z perspektywy przyszłości. Wykorzystując fikcję projektową, uruchamia refleksję nad możliwymi scenariuszami i ich konsekwencjami.

Podczas zajęć z metodyki projektowania studenci pierwszego roku wzornictwa prowadzili kwerendę obejmującą raporty, wystawy, trendy oraz sygnały zmian związane z rozwojem technologii i zrównoważonego projektowania. Kolejnym etapem było napisanie listu z przyszłości – zrelacjonowania hipotetycznych doświadczeń w płynnej rzeczywistości kształtowanej przez współczesne przemiany technologiczne i środowiskowe.

List pełnił podwójną funkcję: był zarówno narzędziem badawczym, jak i elementem wystawy *Unplugged*¹⁴. Forma pisemna obniżała próg uczestnictwa w projekcie, umożliwiając włączenie w proces twórczy zarówno

studentów, jak i partnerów projektu oraz odbiorców wystawy. W sumie zgromadzono 33 listy z krajów partnerskich projektu (il. 7).

Il. 7. Przykłady listów z przyszłości na wystawie *Unplugged* (unplugged-exhibition.com/)



Analiza listów ujawniła powtarzające się motywy związane z przyszłością technologii i energii. Obok obaw o bezpieczeństwo energetyczne i stabilność systemów pojawiała się nadzieja na bardziej zrównoważone rozwiązania oparte na współpracy i relacjach. W wielu wypowiedziach wracało pytanie o to, jak w obliczu transformacji technologicznej zmieniają się relacje społeczne i znaczenie wspólnego działania, w tym także przyjaźń.

Jednocześnie zadanie to okazało się dla uczestników wymagające. Przeniesienie perspektywy z teraźniejszości do hipotetycznej przyszłości wymaga nie tylko uruchomienia wyobraźni, lecz także wyjścia poza utrwalone schematy poznawcze. Proces ten często wiąże się z dyskomfortem i niepewnością, a czasem lękiem. Jednocześnie wymaga czasu i przestrzeni do refleksji, które rzadko są dostępne w krótkich formatach warsztatowych lub semestralnych procesach dydaktycznych.

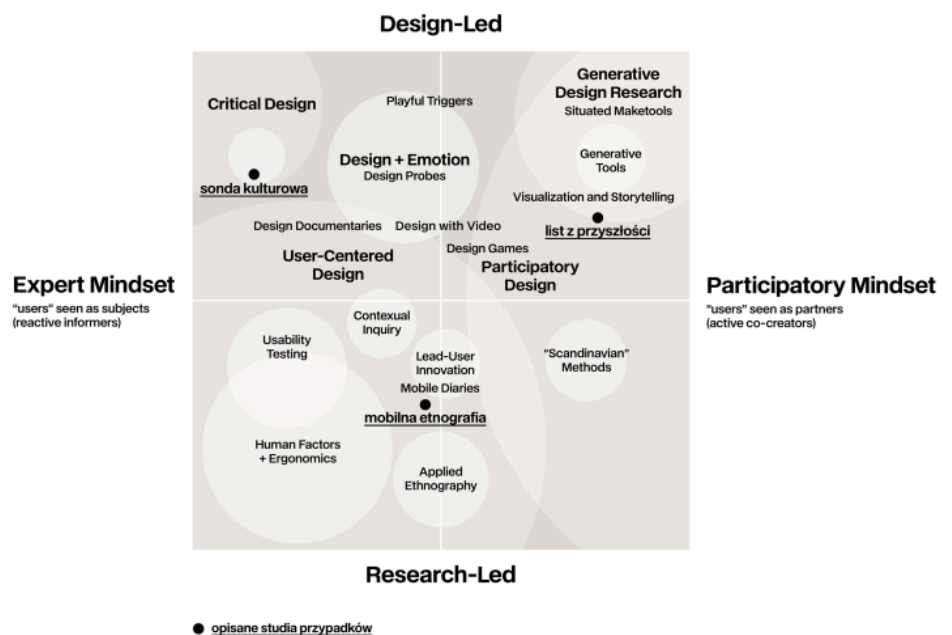
Doświadczenia z pracy ze studentami wskazują, że młodsze pokolenie, bardziej otwarte na eksperyment i proces twórczy, stosunkowo łatwo podejmuje próbę spekulacji o przyszłości. Jednocześnie zaproszeni do refleksji uczestnicy często pozostają na poziomie narracji opartych na deficytach – obawach, kryzysach czy zagrożeniach. Transformacja tych opowieści w scenariusze oparte na zasobach wymaga dłuższego procesu refleksji i kolejnych iteracji projektowych.

Z tej perspektywy list z przyszłości można rozumieć nie tyle jako narzędzie konstruowania scenariuszy, lecz jako metodę uruchamiającą proces poznania ucieleśnionego (*embodied knowledge*). Pisanie listu zmusza autora do chwilowego „zamieszkania w przyszłości” i opisanie jej z perspektywy osobistego doświadczenia. Dzięki temu spekulatywne scenariusze przestają

być abstrakcyjnymi prognozami, a stają się narracjami osadzonymi w codziennym życiu, relacjach społecznych i emocjach, pełniąc funkcję narzędzia wytwarzania wiedzy projektowej.

Podsumowanie

Aby uchwycić rolę opisanych metod w wytwarzaniu współczesnej wiedzy, zastosuję mapę badań projektowych opisaną przez Liz Sanders (il. 8). Mapa obejmuje metody rozwijane od drugiej połowy XX wieku do współczesności, pokazując nie tyle ich chronologiczny progres, ile zmianę sposobu rozumienia projektowania – od praktyki eksperckiej (expert mindset) do procesu współtworzenia wiedzy (participatory mindset). Ujawnia tym samym przesunięcia od podejść opartych na gromadzeniu danych (research-led), opartych na analizie i kontroli, do metod bazujących na projektowaniu (design-led), w których wiedza wyłania się w działaniu i relacji. Zmienia się również rola projektanta – z eksperta interpretującego zachowania użytkowników w opiekuna procesu i mediatora w nim, a uczestnicy stają się współtwórcami efektu. Opisane w artykule metody stanowią konkretne przejawy tej zmiany, pokazując, jak nowe rozumienie projektowania materializuje się w praktyce.



Il. 8. Mapa badań projektowych; opracowanie na podstawie: L. Sanders, *An Evolving Map of Design Practice and Design Research*, „Interactions” November + December 2008, vol. 15, issue 6: *On Modeling Forum*, s. 1–6

Mobilna etnografia reprezentuje podejście analityczne, sonda kulturowa wprowadza wymiar interpretacji doświadczeń, natomiast list z przyszłości otwiera przestrzeń narracyjnego współtworzenia scenariuszy. Każda z tych metod odsłania inny wymiar rzeczywistości projektowej – od obserwacji doświadczeń w konkretnym kontekście, przez ucieleśnione i emocjonalne aspekty przeżywania, po refleksję nad możliwymi przyszłościami. W tym

sensie projektowanie nie ogranicza się do tworzenia form czy produktów, lecz ujawnia się jako praktyka poznawcza.

Jednocześnie wszystkie opisane metody mają charakter eksploracyjny – wymagają czasu, by mogło wyłonić się to, co nieoczywiste. Analizowane projekty, realizowane przez kilkanaście lub kilkadziesiąt miesięcy, pokazują wyraźny dysonans pomiędzy tempem współczesnego życia zawodowego a powolnym rytmem procesów poznawczych. Praca projektowa rzadko zamyka się w ramach jednego działania – częściej rozwija się jako ciąg doświadczeń, które stopniowo budują refleksję i nowe sposoby rozumienia zjawisk.

Z tej perspektywy wybór metod projektowych staje się decyzją epistemologiczną i etyczną, ponieważ wpływa na to, jakie doświadczenia zostaną ujawnione i jakie formy wiedzy będą mogły się pojawić. Metody projektowe przestają być jedynie narzędziami kontroli procesu twórczego, a stają się przestrzeniami (polami działania), w których projektowanie spotyka się z doświadczeniem, wyobraźnią i niepewnością – i to właśnie w tym napięciu powstaje wiedza projektowa, która łączy wiedzę naukową, doświadczenie zmysłowe i emocjonalne, intuicję, wyobraźnię oraz praktykę działania. Opisane w tym artykule metody dostarczają wiedzę nie tylko o tym, jaki świat jest, lecz także o tym, jaki może się stać. To właśnie połączenie doświadczenia, eksperymentu, wyobraźni i ukierunkowania na zmianę stanowi jeden z wyróżników wiedzy projektowej.

Przypisy

1. J.Ch. Jones, *Design Methods: Seeds on Human Futures*, J. Wiley & Sons, New York – Chichester 1970, s. 15.
2. R. Drozdowski, M. Frąckowiak, Ł. Rogowski, *Narzędziownia. Jak badaliśmy (niewidzialne) miasto*, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2012, s. 8.
3. A. Novoa, *Mobile Ethnography: Emergence, Techniques and Its Importance to Geography*, „Human Geographies – Journal of Studies and Research in Human Geography” 2015, vol. 9, no. 1, s. 97–107.
4. Pracownia Projektowania Interakcji i Aplikacji Mobilnych w Akademii Sztuki w Szczecinie jest prowadzona przez Patryka Grygierczyka. Dyplom w warstwie teoretyczno-badawczej powstał we współpracy z drą Magdaleną Małachowską z Zakładu Historii Teorii Dizajnu Akademii Sztuki w Szczecinie.
5. M. Stefanik, M. Kamel, *Muzea i wystawy interaktywne w Polsce – współczesna atrakcja turystyczna*, „Turystyka Kulturowa” sierpień 2013, nr 8, s. 5–22.
6. Obecnie Smaply.com [data dostępu: 16.2.2026].

7. J. Forlizzi, K. Battarbee, *Understanding Experience in Interactive Systems*, w: *Proceedings of DIS'04: Designing Interactive Systems: Processes, Practices, Methods, & Techniques*, Cambridge 2004, s. 262–264.
8. W.W. Gaver [i in.], *Cultural Probes and the Value of Uncertainty*, „Interactions” September 2004, vol. 11, issue 5: Funology, s. 53–56.
9. B. Gaver, T. Dunne, E. Pacenti, *Cultural Probes*, „Interactions” 1999, vol. 6, issue1, s. 21–29.
10. Pracownia Wydawnictw i Publikacji Multimedialnych w Akademii Sztuki w Szczecinie jest prowadzona przez drę hab. Danutę Dąbrowską, prof. AS i Patrycję Żyżniewską. Dyplom w warstwie teoretyczno-badawczej powstał we współpracy z drą Magdaleną Małachowską z Zakładu Historii Teorii Dizajnu Akademii Sztuki w Szczecinie.
11. Triangulacja metod oznacza wykorzystanie różnych metod badawczych do analizy tego samego zjawiska w celu zwiększenia wiarygodności i pogłębienia interpretacji wyników badań.
12. interreg-central.eu/projects/circotronic/?tab=home [data dostępu: 16.3.2026].
13. P. Leavy, *Metoda spotyka sztukę. Praktyki badawcze oparte na sztuce*, tł. K. Stanisz, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2018, s. 72.
14. unplugged-exhibition.com/ [data dostępu: 16.3.2026].

Bibliografia

1. R. Drozdowski, M. Frąckowiak, Ł. Rogowski, *Narzędziownia*, Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana, Warszawa 2012.
2. J. Forlizzi, K. Battarbee, *Understanding Experience in Interactive Systems*, w: *Proceedings of DIS'04: Designing Interactive Systems: Processes, Practices, Methods, & Techniques*, Cambridge 2004.
3. B. Gaver, T. Dunne, E. Pacenti, *Cultural Probes*, „Interactions” 1999, vol. 6, issue1, s. 21–29.
4. W.W. Gaver [i in.], *Cultural Probes and the Value of Uncertainty*, „Interactions” September 2004, vol. 11, issue 5: Funology, s. 53–56.
5. interreg-central.eu/projects/circotronic/?tab=home [data dostępu: 16.3.2026].
6. J.Ch. Jones, *Design Methods: Seeds on Human Futures*, J. Wiley & Sons, New York – Chichester 1970.
7. P. Leavy, *Metoda spotyka sztukę. Praktyki badawcze oparte na sztuce*, tł. K. Stanisz, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2018.
8. Smaply.com [data dostępu: 16.2.2026].
9. L. Sanders, *An Evolving Map of Design Practice and Design Research*, „Interactions” November + December 2008, vol. 15, issue 6: On Modeling Forum, s. 1–6.

10. M. Stefanik, M. Kamel, *Muzea i wystawy interaktywne w Polsce – współczesna atrakcja turystyczna*, „Turystyka Kulturowa” sierpień 2013, nr 8, s. 5-22.
11. unplugged-exhibition.com/ [data dostępu: 16.3.2026].

Abstrakt

Artykuł przedstawia projektowanie jako praktykę poznawczą, w której wiedza powstaje poprzez działanie, obserwację oraz interpretację doświadczeń użytkowników i projektantów. Punktem wyjścia jest założenie, że metody projektowe nie są neutralnymi narzędziami wspierającymi proces twórczy, lecz wyznaczają ramy poznania, wpływając na to, co projektant jest w stanie dostrzec, nazwać i uznać za istotne. W tym ujęciu zbieranie danych przez projektanta (design research) staje się sposobem wytwarzania wiedzy, łącząc analizę, praktykę i kreatywność.

Celem artykułu jest ukazanie, w jaki sposób różne metody badawcze stosowane w designie ujawniają odmienne wymiary rzeczywistości projektowej. Analiza opiera się na trzech studiach przypadków ze środowiska akademickiego: mobilnej etnografii wykorzystanej do badania doświadczeń użytkowników w przestrzeni muzealnej, sondy kulturowej służącej eksploracji emocjonalnego wymiaru konfliktu oraz metody listu z przyszłości – narracyjnej metodzie projektowania. Każda z metod pozwala uchwycić inny typ wiedzy – od obserwacji doświadczeń w kontekście przestrzennym, przez ucieleśnione i narracyjne opisy emocji, po refleksję nad możliwymi scenariuszami przyszłości.

W artykule odwołano się również do mapy badań projektowych Liz Sanders, która obrazuje przesunięcie od podejść opartych na gromadzeniu danych (research-led), opartych na analizie i kontroli, do metod bazujących na projektowaniu (design-led) oraz zmianę roli projektanta – z eksperta interpretującego zachowania użytkowników w opiekuna procesu współtworzenia wiedzy i mediatora w nim. Przedstawione przykłady pokazują, że wybór metod projektowych ma charakter epistemologiczny i etyczny, ponieważ wpływa na to, jakie doświadczenia, perspektywy i formy wiedzy zostaną ujawnione w procesie projektowym.

Artykuł dostępny online:

<https://formy.xyz/artykul/design-jako-praktyka-poznawcza-metody-badawcze-w-wytwarzaniu-wiedzy-projektowej/>

dostęp: 03.06.2026

6 Design as a Cognitive Practice. Research Methods in Generating Design Knowledge

Abstract EN

The article presents design as a cognitive practice, in which knowledge is generated by action, observation, and interpretation of users' and designers' experiences. Its starting point is the assumption that design methods are not neutral tools facilitating the creative process, but they determine the framework of cognition, affecting what a designer is able to notice, name, and think as important. From this perspective, design research becomes a manner of knowledge generation, which combines analysis, practice, and creativity.

The article aims to demonstrate how different research methods applied in design reveal another dimensions of design reality. The analysis is based on three case studies from the academic environment: mobile ethnography used for user experience study in museum space, cultural survey for exploration of the emotional dimension of conflict, and the letter from the future – a narrative design method. Each of the methods allows to capture a different type of knowledge – from observing experiences in spatial context, through embodied and narrative descriptions of emotions, to the reflection on the possible future scenarios.

The article also refers to Liz Sanders' design research map, which visualises the shift from research-led approach, based on analysis and control, to design-led methods, and the change of the designer's role – from an expert interpreting the users' behaviour to a supervisor of the knowledge co-generative process and its mediator. The presented examples show that the selection of design methods is both epistemological and ethical, as it affects which experiences, perspectives, and forms of knowledge are revealed in the design process.

Keywords: design research, design methods, art-based research, design epistemology