

0 Wstęp 28

„Narzędzia” i „metody” to terminy często używane zamiennie w potocznych rozmowach o projektowaniu. W bieżącym numerze chcieliśmy spojrzeć przede wszystkim na narzędzia – konkretne instrumenty lub techniki służące do wykonania określonego zadania projektowego. Nasze redakcyjne narzędzie do pozyskiwania tekstów (call for papers) działa coraz sprawniej. W każdym kolejnym naborze jesteśmy pozytywnie zaskakiwani liczbą i jakością zgłoszeń.

Spodziewaliśmy się, że duża część propozycji do bieżącego numeru będzie dotyczyła najnowszych narzędzi cyfrowych wspomagających projektowanie oraz wykorzystania sztucznej inteligencji. Rzeczywiście, w kilku przyjętych i opublikowanych tekstach te wątki są obecne.

Sara Boś w artykule *Od gestu do trajektorii. Robot przemysłowy jako narzędzie badawcze w edukacji projektowej* na przykładzie ćwiczeń studenckich pokazuje, jak w dydaktyce można wykorzystywać robotyczne ramię do łączenia manualnych eksperymentów z precyzją programowania. Obserwacje autorki potwierdzają, że konieczność zaprogramowania maszyny wymusza analizę wiedzy milczącej i jej eksplicytację w formie algorytmu.

Uniwersalne oprogramowanie zdemokratyzowało design. Każdy korzysta z szybkich i prostych ustawień domyślnych. Odpowiedzią na tę standaryzację jest powrót do fundamentalnej zasady rzemiosła i samodzielne dostosowywanie rozwiązań oraz narzędzi. O nieoczywistym wykorzystaniu druku 3D i tworzeniu własnych algorytmów pisze **Maria Bąk**.

Artykuł **Kuby Matyki i Kamili Staszczyszyn** analizuje projektowanie interakcji w przestrzeniach immersyjnych, które wykraczają poza ekranowe interfejsy. Autorzy – twórcy warszawskiego Melt Museum oraz studia Melt Immersive – przyglądają się ewolucji, która prowadzi od klasycznych instalacji artystycznych, przez wielkoformatowe obiekty rozrywkowe i model muzeum-laboratorium, aż po własną praktykę: autorskie instalacje multisensoryczne, w których ciało odwiedzającego staje się naturalnym kontrolerem.

Rozwój technologii wpływa też na niematerialne metody i narzędzia projektowe. Na dobrze ugruntowane w praktyce projektowej narzędzie, jakim jest service blueprint, w nowy sposób patrzy **Filip Makowiecki**, analizując, jak wykorzystanie AI zmienia projektowanie usług.

Najbardziej klasyczne podejście w tym zestawieniu reprezentuje artykuł **Natalii Pietruszewskiej-Golby i Pauliny Urbańskiej-Kaczmarczyk** opisujący Sześciobok – narzędzie wspierające proces projektowy w komunikacji wizualnej stworzone i rozwijane w katowickiej ASP.

W drugiej części numeru zebraliśmy teksty, które mają charakter refleksyjno-krytyczny, próbują spojrzeć na narzędzia i ich rozwój bardziej na metapoziomie.

Magdalena Małachowska zwraca uwagę, że wybór konkretnych narzędzi badawczych wpływa na to, co designer lub designerka jest w stanie dostrzec, nazwać i uznać za istotne w procesie projektowym. Narzędzia badawcze nie tylko dokumentują doświadczenia użytkowników czy konteksty społeczne, lecz także generują nowe formy wiedzy – wizualnej, materialnej lub narracyjnej.

Hubert Ostrowski próbuje wykazać, że krytyka i związana z nią weryfikacja celu projektu mogą być narzędziem designu.

Domknięciem numeru jest artykuł **Idy Kruczek** o granicy jako pełnoprawnym narzędziu projektowym. Jak pisze autorka: „Celem tekstu jest uruchomienie metodologicznego namysłu nad projektowaniem ograniczeń jako integralną częścią praktyki projektowej oraz warunkiem zachowania sprawczości wobec ekspansji technologii cyfrowych”.

Wszystkie teksty łączy postawa autorów i autorek, którzy w swoich dziedzinach osiągnęli pełną swobodę korzystania z istniejących narzędzi, ale na tym nie poprzestali. Swoją biegłość i twórcze podejście zaczęli wykorzystywać, aby dostosowywać lub tworzyć nowe narzędzia. Jako projektanci i projektantki mamy narzędzia nie tylko do korzystania, ale też do dostosowywania i tworzenia kolejnych narzędzi po to, by te lepiej pasowały do indywidualnych potrzeb i zmieniającej się rzeczywistości.

redaktorzy prowadzący numeru
Karol Murlak, Piotr Hojda

—
grafikę na okładce przygotował Ksawery Kirklewski – artysta nowych mediów,
założyciel studia [Ksawery Komputery](#) →