Katarzyna Janota

Projektantka i strateżka w aplikacji TUSER (Nagroda Programu Ministra „Innowacje dla cyfrowej, zielonej, zdrowej i społecznie zrównoważonej przyszłości", 2023). Prezeska Fundacji Grupa Robocza. Wykłada na AGH, WSE i SWPS. W latach 2022–2023 współprowadziła Pracownię Badania i Projektowania Interakcji na Wydziale Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Członkini rady Fundacji Pracownia Współtwórcza.

ORCID: 0009-0002-2926-2410

4 Laboratorium zmian. Edukacja projektowa w obliczu sztucznej inteligencji

edukacja projektowa

krytyka projektowa

ewolucja praktyk projektowych

automatyzacja

sztuczna inteligencja (AI)

Generatywna AI dostarcza nowych wyzwań, które mogą wpłynąć na zupełne przedefiniowanie zarówno edukacji, jak samej pracy projektowej. Wieloletnie zaangażowanie projektantów w budowanie aktualnego krajobrazu cyfrowego, nie zostało dostatecznie zasilone refleksjami nad tym, jak projektować automatyzację, która sprzyjałaby dobrostanowi użytkowników. Czy inne sztuczne inteligencje są możliwe?

https://doi.org/10.52652/fxyz.22.24.4 →

„Spodziewam się, że za dwa lata projektowanie produktów cyfrowych wciąż będzie wyglądało podobnie, ale w perspektywie dwudziestu lat, zmieni się nie do poznania"[1].
Cennydd Bowles

Status quo (nie każ mi myśleć)

„Automatyzacja to proces przenoszenia na maszyny pewnych czynności wykonywanych przez człowieka za pomocą rąk i mózgu. [...] Główną cechą „»inteligentnej« automatyzacji pracy i procesów jest to, że postępuje błyskawicznie, a jej konsekwencje trudno przewidzieć"[2].

W książce *What Design Can't Do* projektant i krytyk dizajnu Silvio Lorusso stara się uchwycić ducha ostatnich dziesięciu lat ewolucji branży projektowej, zauważając, że „w ostatniej dekadzie projektanci pracujący z firmami i dla firm, zwłaszcza w obszarze UX, głośno domagali się »miejsca przy stole«"[3]. Opracowany przez McKinsey raport *The Business Value of Design* z 2018 roku dowodził, że wiele organizacji doceniło i sprawnie wykorzystało możliwości

projektowania, co znalazło odzwierciedlenie w poprawie ich wyników finansowych oraz jakości projektów[4].

Dekada, o której wspomina Lorusso, była znacząca nie tylko z tego powodu. Jej początki opisywał w tekście *Design Machines: How to Survive Digital Apocalypse* z 2015 roku Travis Gertz, projektant i programista. Analizując mechanizmy projektowania i publikowania, równocześnie przyglądał się temu, jak automatyzacja oraz rozwój uczenia maszynowego wpłynęły na zmianę natury pracy projektowej. Przywołując esej Matthew Bullericka *The Billionares Typewriter* zwracał uwagę na to, że kładzenie nacisku na biznesowo pożądane schematyczność, skalowalność i efektywność drastycznie ogranicza twórczą wolność. Zarówno tych, którzy projektują daną platformę, jak i tych, którzy z niej korzystają[5]. Krytyka nie ominęła też zyskujących na popularności badań UX. Gertz wskazywał na to, że chociaż projektowe metody badawcze są zakorzenione w naukach społecznych, to gdy badania są realizowane poza otoczeniem laboratoryjnym i czujnym okiem komisji etyki, łatwo o metodologiczne braki, naukawy charakter czy interpretacje „z tezą”[6]. Stopniowo, jak w późniejszym opracowaniu zauważa Seweryn Rudnicki, „badania UX zostały zinstytucjonalizowane jako praktyka wytwarzająca wiedzę uznawaną za przydatną w projektowaniu produktów cyfrowych”[7].

Wraz z rozwojem technologii mobilnych pojawiały się kolejne innowacyjne rozwiązania budowane z wykorzystaniem zwinnych metod projektowania i zarządzania. Coraz szersze wykorzystanie programów takich jak Sketch (2010) czy Figma (2016) pomogło usprawnić współpracę w zespołach i poprawić jakość samych projektów. Był to kolejny krok w opisywanej przez Gertza schematyzacji. Możliwość szeroko zakrojonej współpracy przyczyniła się do rozwoju koncepcji design systemów[8], które poprawiły spójność interfejsów oraz doświadczeń, wynosząc projekty spod znaku „nie każ mi myśleć” na nowy poziom. Wiele wskazywało na to, że projektowanie, a w szczególności projektowanie doświadczeń użytkownika, wreszcie zajęło miejsce przy stole. A gdzieś w tle, niepostrzeżenie i pod pretekstem optymalizacji oraz iteracyjnego doskonalenia na podstawie danych, budowano podwaliny niezwykle skutecznego i opresyjnego ekosystemu platform i narzędzi cyfrowych, w którym dzisiaj funkcjonujemy.

Dekada opisywana przez Gertza i Lorussa była czasem intensywnej nauki. Wiele osób na co dzień zajmujących się projektowaniem graficznym włożyło spory wysiłek w zmianę ścieżki kariery na projektowanie doświadczeń użytkownika, mimo że przez dłuższy czas brakowało rzetelnych materiałów, a co za tym idzie – klarownych ścieżek rozwoju[9] (szczególnie w polskim internecie).

Lata „sprzedawania” projektowania jako miękkiego sposobu wejścia do branży IT bez umiejętności programistycznych procentowały. W miarę jak

rosło zainteresowanie, pojawiały się kolejne produkty edukacyjne – kursy, studia podyplomowe, bootcampy, mentoringi, tutoriale i inne formy kształcenia, zarówno płatne, jak darmowe. Uczelnie, nie tylko artystyczne, też wzbogacały swoje programy o projektowanie interfejsów, modelowanie, architekturę informacji i inne.

W artykule *A 100-Year View of User Experience* z 2017 roku Jakob Nielsen, jeden z nestorów branży, roztaczał wizję roku 2050, w którym 1% populacji będzie się zajmowało projektowaniem UX, a pozostałe 99% będzie wdzięczne za to, że dzięki projektowaniu wreszcie zapanowało nad technologiami, zamiast być ich ofiarą[10]. Znaczący wzrost zapotrzebowania na projektantów w roku 2022 zbudował przekonanie, że tak już pozostanie[11]. Na rynku pojawiła się duża liczba początkujących, poszukujących pierwszego doświadczenia zawodowego.

Pesymizm intelektu, optymizm woli

„Wiedza to efekt różnorodności działań, poprzez które znaczymy świat, nadając tym samym znaczenie naszym osobliwym światom. […] Podobnie jak wiedza, również technika podlega ciągłym przekształceniom i dlatego domaga się ciągłego przedefiniowywania. Rozpoznanie rządzących tą relacją praw jest żywotnym wyzwaniem dla przyszłości edukacji w kontekście transformacji cyfrowej, która dogłębnie zmienia sposób wytwarzania i dystrybuowania wiedzy”[12].

W międzyczasie wymieniane przez Gertza zagrożenia, takie jak korporacyjna kontrola nad interfejsami i treściami, ich homogenizacja, a co za tym idzie – ograniczenie kreatywności do ram wyznaczonych przez skrajnie usystematyzowane komponenty, stały się faktem[13]. Projektowanie na podstawie danych nie tylko poprawiło jakość doświadczeń użytkowników i przejrzystość rozwiązań cyfrowych. Oferowało też coraz lepsze możliwości systemowej inwigilacji, zarówno w miejscach pracy, jak w obrębie samych rozwiązań cyfrowych[14]. Jaskrawym przykładem była ciągnąca się latami afera Cambridge Analytica, w której narzędziem zbrodni była prosta aplikacja z gromadzącą dane ankietą na Facebooku.

Równolegle coraz częściej pojawiały się pytania o odpowiedzialność projektantów, prawne konsekwencje stosowania deceptive patternów czy etyczne aspekty wykorzystywania danych. W 2015 roku były etyk Google’a Tristan Harris powołał Center for Humane Technology. W roku 2018 pojawiły się głośne książki *Future Ethics* Cennydda Bowlesa i *Ruined by Design: How Designers Destroyed the World and What Can We Do to Fix It* Mike’a Monteira. W swojej książce Bowles pisał: „Projektowanie to etyka stosowana. Czasem to połączenie jest oczywiste: jeśli projektujesz drut kolczasty, sugerujesz że każdy, kto próbuje naruszyć czyjeś prawo do własności prywatnej, powinien zostać zraniony. Jednak niezależnie od medium

czy materiału każdy akt projektowania jest deklaracją dotyczącą przyszłości”[15]. W 2019 roku Caroline Criado-Perez uzupełniła te refleksje o książkę *Niewidzialne kobiety. Jak dane tworzą świat skrojony pod mężczyzn*. Również wtedy zaczęły się pojawiać coraz liczniejsze refleksje nad śladem środowiskowym projektowania cyfrowego[16]. Kolejne lata przyniosły też pogłębiony namysł nad negatywnym wpływem mediów społecznościowych na dobrostan użytkowników, w szczególności dzieci, oraz wiele innych etycznych problemów. Opublikowany w 2022 roku szósty raport IPCC wydawał się nie pozostawiać wątpliwości, że zmiany są nieuniknione – a dewzrost to konieczność.

Adaptuj się lub giń (ulepszaj, rewolucjonizuj, poprawiaj, doładuj, przyspieszaj)

„Proletaryzacja oznacza utratę wiedzy. Osoba jest sproletaryzowana, gdy nie może na powrót przyswoić sobie przeniesionej na maszynę wiedzy, której wartość zostaje tym samym zredukowana do zręczności. […] Zatarciu ulega relacja pomiędzy maszyną a człowiekiem, w której człowiek jest »żywym interpretatorem maszyn«, a jego obecność przy maszynach to sposób na zachowanie ludzkiej inwencji”[17].

Wydaje się, że pojawienie się w listopadzie 2022 roku ChatGPT, otwierające słynny cykl hype’u Gartnera[18] na tak zwaną sztuczną inteligencję[19], zastało świat projektowania w osobliwym stanie. Marzenia o zaprowadzeniu życiocentrycznego porządku, globalnej cyrkularności, „integrowaniu systemów systemów systemów” czy zajmowaniu znaczącego miejsca przy biznesowym stole zderzyły się z widmem nagłej, niepohamowanej automatyzacji.

Dotychczas projektanci stali raczej po drugiej stronie, wspierając transformację i automatyzację pracy innych. Jednak gdy pojawiło się bardziej wyrafinowane narzędzie, to właśnie materia projektowania, tak przejrzysta w swojej systematyczności, okazała się znakomitym papierkiem lakmusowym skuteczności jego działania. Rozpoczął się też wysyp nowych rozwiązań obiecujących zwiększenie tempa pracy. Syntetyczni użytkownicy, cyfrowi asystenci kreatywni, kreatory filmów i prezentacji, własne zbiory danych… Karmione zawartością globalnego internetu silniki sztucznych inteligencji wydawały się w coraz większym tempie wypluwać obrazki, projekty logotypów, proste strony – a potem już całe aplikacje, razem z kodem. Trudno było stwierdzić, czy ktoś projektuje te narzędzia – czy może już projektują się same.

Branżę dotknął kryzys. Firmy, skuszone możliwością redukcji kosztów i delegowania wyspecjalizowanej pracy na maszyny, zaczęły wykorzystywać owoce skutecznego projektowania przeciwko samym projektantom[20]. Rozpoczęły się zwolnienia, zmniejszyła ilość ofert, a znalezienie pracy

w przypadku początkujących graniczyło z cudem. Równocześnie, jak zwykle w momentach przejściowych, pojawiły się nowe kursy i szkolenia, oferowane przez ludzi, będących o krok dalej w eksplorowaniu nowej technologii. Na linkedinowych ścianach zaroiło się od certyfikatów z promptowania, generowania obrazków, rozumienia algorytmów – oraz całego szeroko pojętego AI designu, czymkolwiek miałby być.

Stopniowo hype okrzepł i sytuacja zaczęła się stabilizować. Badanie opublikowane 23 lipca 2024 roku przez Upwork Research Institute[21] dostarcza najnowszych danych dotyczących status quo, które streścił w tekście *Sztuczna inteligencja udaje, że pracuje*, pisarz i krytyk technologiczny, Cory Doctorow.

- 96% szefów oczekuje, że sztuczna inteligencja podniesie wydajność pracowników.
- 85% firm albo wymaga od pracowników stosowania sztucznej inteligencji, albo usilnie do tego zachęca.
- 49% pracowników nie ma pojęcia, w jaki sposób sztuczna inteligencja miałaby poprawić ich wydajność.
- 77% pracowników twierdzi, że stosowanie sztucznej inteligencji obniża ich wydajność[22].

Czy to możliwe, że budowane naprędce produkty cyfrowe, obiecujące automatyzację, optymalizację i wszystkie inne -acje, nie są tak skuteczne, jak obiecywali sprzedawcy? Czy to możliwe, że wkładamy bardzo dużo wysiłku w to, by kształtować pracę innych i swoją na podobieństwo maszyn? Czy to możliwe, że wciąż brakuje należytej refleksji nad społecznym i politycznym znaczeniem technologii – oraz rolą projektowania w jej kształtowaniu?

W najnowszym wywiadzie udzielonym Fundacji Panoptykon – organizacji, która od lat walczy z nadmierną inwigilacją, inżynierka danych Cathy O'Neil, jedna z wczesnych krytyczek algorytmicznych nadużyć, zauważa: „Ludzie tracą pracę w dziedzinie, w której byli wyspecjalizowani. A wraz z likwidowaniem ich miejsc pracy znika zasób doświadczenia i poziom zawodowego rzemiosła, które reprezentowali, prawda? Kto na tym zyskuje? Ci, którzy zastępują to skomercjalizowanym, fatalnym, wadliwym modelem zastępczym. Dolina Krzemowa"[23]. To znamienne, że w sierpniu 2024 roku cytowany wcześniej autor książki *Design Ethics*, Cennddyd Bowles opublikował informację, że wycofuje się z aktywnego projektowania do świata nauki. Argumentował to między innymi niechęcią do partycypowania w przyszłości, w której projektantów czekają już tylko dwie ścieżki: „design jockey" – doskonalący swoje umiejętności wytwarzania artefaktów projektowych (co może nie potrwać długo) – albo „poskramiacz AI", czyli

ktoś, kto będzie dbać o odpowiednią jakość i spójność generatywnych projektów[24]. Jednak większość osób, w przeciwieństwie do Bowlesa, nie ma możliwości „opuszczenia pola bitwy" i wycofania się na bezpieczne pozycje. Pytanie brzmi, czy osoby projektujące mogą mieć wpływ na kształt swojej pracy oraz jej narzędzi i odzyskać utraconą sprawczość.

Inne inteligencje są możliwe

„Technologia to aktywny interfejs pomiędzy człowiekiem a światem materialnym. [...] Zostaliśmy tak znieczuleni przez sto pięćdziesiąt lat nieustannego rozwoju technicznego, że uważamy, iż nic mniej złożonego i efekciarskiego niż komputer czy bombowiec odrzutowy w ogóle nie zasługuje na miano »technologii«"[25].

Być może, wbrew wszelkim lękom, sytuacja się uspokaja, a nawet wraca do normy. My kształtujemy swoje narzędzia, one kształtują nas – i tak stopniowo się docieramy, poszukując balansu pomiędzy gorącym metalowym pudłem wypełnionym kablami a gorącym ciałem. Może nawet Jakob Nielsen ma rację w swoich fantazjach – i do roku 2050 na ziemi pojawi się okrągłe 100 milionów osób zajmujących się projektowaniem[26].

Czy jednak będą to wyłącznie „design jockeye" i „poskramiaczki AI", uparcie i wbrew życiu realizujący dominującą koncepcję korporacyjnej sztucznej inteligencji, której cele są jasno wskazane przez inwestorów i techbrosów (zysk i eksploatacja) – i która upodabnia ludzi do maszyn? Brytyjski projektant i kreatywny technolog James Bridle w swojej książce *Ways of Being: Animals, Plants, Machines: The Search for Planetary Intelligence* pisze: „Jednym ze sposobów na zmianę tych relacji jest zmiana sposobu myślenia o inteligencji: czym ona jest, jak oddziałuje na świat i kto ją posiada. Poza wąskimi ramami, które narzucają nam firmy technologiczne i doktryna ludzkiej wyjątkowości (przekonanie, że inteligencja ludzka jest jedyna i najwyższa), istnieje cała przestrzeń innych sposobów rozumienia i praktykowania inteligencji"[27].

Bridle zadaje też pytanie: „Co mogłoby wnieść zbudowanie sztucznej inteligencji i innych maszyn, które byłyby bardziej jak ośmiornice, bardziej jak grzyby lub bardziej jak lasy? Co mogłoby oznaczać – dla nas i za nas – życie wśród nich? I w jaki sposób zbliżyłoby nas to do świata przyrody, do ziemi, od której oddzieliła nas nasza technologia?"[28].

Jego opowieść to również inspirujące wizje nauki, opartej na eksperymentach myślowych i technologicznych. Dość wspomnieć, że w ramach eksperymentu skonstruował własny, niedoskonały autonomiczny samochód. Oczywiście Bridle nie jest jedyny – wiele osób stara się eksperymentować z alternatywnymi rozwiązaniami i poszukiwać innych ścieżek rozwoju niż te oferowane przez mainstream.

Co dalej?

Przed edukacją, jak zwykle, stoi poważne zadanie. Wydaje się, że jako osoby projektujące dysponujemy szczególnym doświadczeniem w stawianiu czoła niewiadomej. Warto zastanowić się nad tym, jak rozsadzić utarte ramy i sięgnąć do nowych pokładów wyobraźni. Może część naszych metod już jest przestarzała, podobnie jak XIX-wieczne prawidła funkcjonowania szkoły – a tematyczne toolkity, towarzyszące ostatnio wszystkim nowym obszarom, nie zawsze będą najlepszym rozwiązaniem. Wydaje się, że w rekomendacjach Design Council z raportu *Beyond Net Zero: A Systemic Design Approach*[29] pojawiło się sporo sensownych tropów, na przykład poszukiwanie pomostów pomiędzy różnymi dziedzinami w celu wypracowania bardziej kompleksowych rozwiązań.

Jak jednak przełożyć te rekomendacje na głęboko zsilosowaną rzeczywistość szeroko pojętej edukacji i uczelni wyższych? Jak wesprzeć osoby uczące się w rozbrajaniu i konstruowaniu technologii, które zniewalają ich codzienność? W jaki sposób eksplorować możliwości różnorodnych sztucznych inteligencji, w momencie gdy wyobraźnię zdominowała ta mainstreamowa wizja? Pytań jest wiele – zaś ich ilość i kształt zależą wyłącznie od fantazji pytających. Najważniejsze, jednak żeby zacząć je zadawać i zabrać się za poszukiwanie odpowiedzi. W swoim słynnym rancie na technologie pisarka i wizjonerka Ursula Le Guin stwierdzała: „Nie wiem, jak zbudować i zasilić lodówkę ani zaprogramować komputer, ale nie wiem też, jak zrobić haczyk na ryby lub parę butów. Mogłabym się nauczyć. Wszyscy możemy się uczyć. To właśnie jest fajne w technologiach. Możemy się ich nauczyć”[30].

Przypisy

1. C. Bowles, wpis na portalu Linkedin, linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7224395301485244418/ [data dostępu: 20.8.2024].
2. *Po wzroście. Projektowanie usieciowionych i ekologicznie inteligentnych terytoriów po dekarbonizacji*, CCTS, Uniwersytet Śląski w Katowicach, Katowice 2023, s. 26.
3. S. Lorusso, *What Design Can't Do*, Set Margins', 2023, s. 150.
4. McKinsey, *The Business Value of Design*, 2018, mckinsey.com/capabilities/mckinsey-design/our-insights/the-business-value-of-design [data dostępu: 20.8.2024].
5. T. Gertz, *Design Machines: How to Survive Digital Apocalypse*, 10.7.2015, Louder than Ten, https://louderthanten.com/coax/design-machines [data dostępu: 20.8.2024].
6. Tamże.

7. S. Rudnicki, *Wystarczająco dobra wiedza. Badania user experience a wytwarzanie praktycznie użytecznej wiedzy o świecie społecznym*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2023, s. 128.

8. Informacje na ten temat pojawiają się w licznych raportach, takich jak *The Total Economic Impact Of The Figma Platform* (Forrester, 2021) czy *Redesigning the Design Department* (McKinsey & Company, 2022), jednak należy zwrócić uwagę na to, że często są one finansowane przez „badane" firmy.

9. Profesjonalizację branży można prześledzić, zapoznając się z raportami o branży UX i product design, tworzonymi w latach 2012–2021, początkowo przez członków CHI Polska. Zob. raportux.pl/.

10. J. Nielsen, *A 100-Year View of User Experience*, 24.12.2017, NNg, nngroup.com/articles/100-years-ux/ [data dostępu: 20.8.2024].

11. K. Brookshier, *UX Job Listings Plunged in 2023*, 2023, https://indeed.design/article/ux-job-listings-plunged-in-2023/ [data dostępu: 20.8.2024].

12. *Po wzroście*, dz. cyt., s. 28

13. S. Gore, *Science Confirms It: Websites Really Do All Look the Same*, 5.7.2020, Fast Company, fastcompany.com/90501691/science-confirms-it-web-sites-really-do-all-look-the-same [data dostępu: 20.8.2024].

14. Opisywane m.in. w książkach Cathy O'Neil (*Broń matematycznej zagłady. Jak algorytmy zwiększają nierówności i zagrażają demokracji*, przeł. M.Z. Zieliński, PWN, Warszawa 2016) czy Shoshanny Zuboff (*Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, tł. A. Unterschuetz, Zysk i S-ka, Poznań 2020).

15. C. Bowles, *Future Ethics*, NowNext Press, 2018, s. 57

16. Można o nim poczytać na przykład w Branch Magazine (branch.climateaction.tech/) czy Sustainable Web Manifesto (sustainablewebmanifesto.com/).

17. *Po wzroście*, dz. cyt., s. 29.

18. Gartner Research, *Hype Cycle for Artificial Intelligence*, 17.6.2024, https://www.gartner.com/en/documents/5505695 [data dostępu: 20.8.2024].

19. Kate Crawford w książce *Atlas sztucznej inteligencji* pisze: „W tej książce twierdzę, że sztuczna inteligencja nie jest ani sztuczna, ani inteligentna. Sztuczna inteligencja jest ucieleśniona i materialna, powstaje z naturalnych zasobów, paliwa, ludzkiej pracy, infrastruktury, logistyki, historii i klasyfikacji" (K. Crawford, *Atlas sztucznej inteligencji. Władza, pieniądze i środowisko naturalne*, tł. T. Chawziuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2023, s. 17).

20. J. Nielsen, *2023 Was a Bad Year for UX, but the Future Is Bright*, 19.12.2023, ADPList's Newsletter, adplist.substack.com/p/2023-was-a-bad-year-for-ux-but-the [data dostępu: 20.8.2024].

21. K. Monahan, G. Burlacu, *From Burnout to Balance: AI enhanced Work Models*, 23.7.2024, Upwork [data dostępu: 20.8.2024].

22. C. Doctorow, *Sztuczna inteligencja udaje, że pracuje*, 3.8.2024, Krytyka Polityczna, krytykapolityczna.pl/weekend/doctorow-sztuczna-inteligencja-udaje-ze-pracuje/ [data dostępu: 20.8.2024].

23. J. Dymek, *„Sztuczna inteligencja to pusty, nic nieznaczący slogan" – matematyczka o technologiach, wdrażaniu AI i dyskryminacji*, 14.8.2024, Fundacja Panoptykon, panoptykon.org/sztuczna-inteligencja-to-pusty-wywiad-cathy-o-neil [data dostępu: 20.8.2024].

24. C. Bowles, wpis na portalu Linkedin, linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7224395301485244418/ [data dostępu: 20.8.2024].

25. U.K. Le Guin, *A Rant About Technology*, 2005, ursulakleguin.com/a-rant-about-technology [data dostępu: 20.8.2024].

26. J. Nielsen, *A 100-Year View of User Experience*, Nielsen Norman Group, 2017 [data dostępu: 20.08.2024]

27. J. Bridle, *Ways of Being: Animals, Plants, Machines: The Search for Planetary Intelligence*, Penguin Books, 2023, s. 21.

28. Tamże, s. 11.

29. Design Council, *Beyond Net Zero: A Systemic Design Approach*, 2020, designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/Beyond%2520Net%2520Zero%2520-%2520A%2520Systemic%2520Design%2520Approach.pdf [data dostępu: 20.8.2024].

30. U.K. Le Guin, *A Rant About Technology*, 2005, ursulakleguin.com/a-rant-about-technology [data dostępu: 20.8.2024].

Abstrakt

Rozwój generatywnej sztucznej inteligencji dostarcza nowych wyzwań, które mogą wpłynąć na zupełne przedefiniowanie – zarówno edukacji, jak samej pracy projektowej. Artykuł w skrótowy sposób opisuje, jak projektowanie ewoluowało na przestrzeni ostatnich piętnastu lat. Pokazuje, w jaki sposób user experience i pokrewne obszary, zaczęły zyskiwać na znaczeniu, co dla wielu osób zajmujących się bardziej tradycyjnymi formami projektowania było przyczynkiem do zdobycia nowych umiejętności, w tym umiejętności biznesowych. Następnie odnosi tę „ewolucję" do obecnego momentu, kiedy rozwój i wzrost wykorzystania AI zmuszają osoby projektujące by, po raz kolejny, zrewidowały w tym kontekście swoje umiejętności. Tekst stawia również hipotezę, że wieloletnie zaangażowanie projektantów w budowanie podwalin technologicznego status quo nie przekłada się na dostateczną refleksję nad tym, jak powinny wyglądać sprzyjające życiu i dobrostanowi warianty automatyzacji. Zwraca uwagę na to, że kształtowanie programów edukacyjnych w dużej mierze w odpowiedzi na potrzeby rynku, ogranicza możliwości należytego namysłu nad innymi możliwymi wariantami technologii czy społeczno-gospodarczymi konsekwencjami automatyzacji. Równocześnie wskazuje na potencjał zmiany tej sytuacji, która powinna zostać zapoczątkowana zadaniem właściwych, śmiałych pytań i zakwestionowania status quo.

Artykuł dostępny online:

https://formy.xyz/artykul/laboratorium-zmian-edukacja-projektowa-w-obliczu-sztucznej-inteligencji/

dostęp: 18.11.2025

4 Laboratory of Changes. Design Education in the Face of Artificial Intelligence

Abstract EN

The development of generative AI brings new challenges, which could result in total redefinition of design education and practice alike. The article shortly describes the evolution of design over the recent 15 years. It demonstrates how UX and related areas have risen in importance, which made many persons dealing with the more traditional forms of design acquire new skills, including business ones. Next, it refers this "evolution" to the current moment, when the development and increase in AI use forces designers to, once again, re-evaluate their competency in this context. The text also proposes a thesis that the long-term designers' engagement in building the foundation of technological status quo does not translate into reflection on the variants of automation conductive of life and well-being. It draws attention to the fact that shaping educational programmes in response to the market needs limits the possibilities of appropriate consideration of other prospective variants of technology or social and economic consequences of automation. In parallel, it indicates the potential of change in this situation, which should be commenced by asking adequate, bold questions and challenging the status quo.

Keywords: design education, design critique, evolution of design practice, automation, artificial intelligence (AI)