

**LABORATORIUM MIASTA: SKARPA WARSZAWSKA – WARSZTATY
PROJEKTOWANIA PRZEDMIOTU**

**„RZECZ O WARSZAWIE – MIĘDZYPOKOLENIOWE WARSZTATY
PROJEKTOWANIA INSPIROWANE KORONĄ WARSZAWSKIEJ SKARPY**

O SKARPIE

Podczas warsztatów dyskutowaliśmy znaczenie i strukturę najbardziej charakterystycznego naturalnego elementu ukształtowania terenu Warszawy - Skarpy Warszawskiej w kontekście projektowania przedmiotu, który mógłby promować Warszawę zarówno w przestrzeni lokalnej jak i międzynarodowej.

Kształtowany przez Skarpę krajobraz oraz struktura przestrzenna miasta była kontekstem i inspiracją do konkretnych rozwiązań, które mogłyby zostać uwzględnione w strategii promocji miasta.

Skarpa Warszawska to fenomen przyrodniczy, urbanistyczny i kulturalny. Ten wyjątkowy pas zieleni ciągnący się przez całą Warszawę wzdłuż Wisły zasługuje na odkrycie przez mieszkańców miasta, wymaga również ich uwagi i troski.

O PROJEKTOWANIU

Podczas warsztatów uczestnicy w grupach międzypokoleniowych tworzyli koncepcje wyglądu i funkcjonowania przedmiotu odpowiadającego ich gustom i potrzebom. Wspólnie poszukiwaliśmy rozwiązań konkretnych problemów wynikających m.in. z niedostosowania przedmiotów, przestrzeni oraz komunikacji do potrzeb i specyfiki osób 60+.

O MIĘDZYPOKOLENIOWOŚCI

Postawiliśmy na współdziałanie uczestników w różnym wieku umożliwiające wzajemne uczenie się od siebie oraz dzielenie się różnymi umiejętnościami, wykorzystując jednocześnie nowe media i technologie. Celem warsztatów było także wzbogacenie doświadczenia uczestników/czek o nowe wartości i poszerzenie ich wiedzy, a także umożliwienie odkrycia nieznanego dotąd potencjału drzemącego w ludziach, niezależnie od ich wieku.

Warsztat 1 "Skarpa Warszawska I jej funkcje"

[potrzebne materiały: 4 arkusze 100 x 70, markery, guma do przyklejenia, laptop, rzutnik]

1. Wprowadzenie, przedstawienie się i zapoznanie uczestników + cele warsztatów – Będziemy pracować nad projektami gadżetu promującego Skarpę Warszawską. Będziemy przyglądać się skarpie jaką ma przydatność dla marketingu urbanistycznego. Celem jest wygenerowanie koncepcji, którą później można będzie rozwinąć, zaadoptować na pamiątkę z Warszawy.
2. Stworzenie kontraktu.
3. Prezentacja wprowadzająca na temat Skarpy Warszawskiej – historyczna i tematyczna (skarpa jako baza do założenia miasta, funkcje skarpy na przestrzeni wieków, koncepcja I działanie Warszawskiej Drogi Kultury na Skarpie).
4. Burza mózgów – czym jest dla Ciebie skarpa warszawska? Jakie ma funkcje? / obronna, rekreacyjna, reprezentacyjna, szlak instytucji kultury, spacerowa, rowerowa.
5. Wspólna dyskusja nad tym, czym Skarpa Warszawska może być dla Warszawy. Stworzenie mapy myśli skarpy, a na niej oznaczenie najważniejszych, według uczestników, sposobów myślenia o tej przestrzeni (będzie to rozwijane podczas kolejnych spotkań).

Warsztat 2 "Branding inspiracje – jak promują się inne miasta?"

[potrzebne materiały: laptop, rzutnik]

Warsztat drugi ma ukazać nieco inną perspektywę, kluczową dla pobudzenia kreatywności i otwartości uczestników w podejściu do kwestii wzornictwa, sztuki, kultury materialnej.

1. Prezentacja wprowadzająca do projektowania przedmiotów przedstawiająca atrakcyjne wizualnie i nowatorskie produkty promujące region/miasto lub nawiązujące do jego historii, kultury, w tym ciekawe rozwiązania produktów w przestrzeni miejskiej. Pokazane przykłady pochodziły m.in. z miast: Delft, Leerdam, Odessa, Bologny, Londynu, Nowego Jorku.

Warsztat 3 "Skarpa Warszawska – obszary problemowe"

[potrzebne materiały: 4 arkusze 100 x 70, markery, guma do przyklejenia, laptop, rzutnik]

Zdiagnozowano najważniejsze problemy związane z obszarem Warszawskiej Skarpy (m. in. brak ciągłości, ochrona przed zabudową, schody), tematy (m. in. przyroda, Wisła, różnorodność historyczna) oraz działania (m. in. piknikowanie, spacer, zwiedzanie instytucji kultury). Na podstawie tej pracy wybrane zostały obszary projektowe, a z nich wyłonione zagadnienia, nad którymi uczestniczki będą pracować indywidualnie. Do zebrania mapy myśli

użyliśmy bezpłatnej aplikacji internetowej Popplet.

Warsztat 4-5 “Ja – dizajner”

[potrzebne materiały: 4 arkusze 100 x 70, markery, guma do przyklepienia, laptop, rzutnik]

Na podstawie ustaleń z poprzedniego warsztatu stworzone zostaną przez designera i socjologa założenia projektowe oraz brief kreatywny - opis założeń: budżetowych, technologicznych, materiałowych, estetycznych, użytkowych, które finalny produkt ma posiadać, aby odpowiadać na dany temat – do uzupełnienia przez uczestników podczas przygotowywania się do procesu projektowania.

Uczestnicy otrzymali wybrane obszary problemowe, z których następnie zostały wyłonione tematy projektowe. W programie spotkania przewidziane jest wykonanie własnego szkicu koncepcyjnego produktu przez każdego uczestnika na podstawie założeń i konkretnych cech ustalonych na poprzednim warsztacie. Przewidziana jest również dyskusja nad zaproponowanymi rozwiązaniami. Na koniec spotkania zaplanowane jest wykonanie szkiców pomysłów oraz wprowadzenie koncepcji do programów graficznych.

Tematy zadań projektowych na których pracowałyśmy to m. in.: Piknik na Skarpie, Projekt popularyzujący Warszawską Drogę Kultury, Tradycje ogrodnicze Skarpy, Zabawka dla dzieci inspirowana Warszawską Skarpą, Skarpa na rowerze czy Ubranie jako pamiątka ze Skarpy. W efekcie powstała seria projektów koncepcyjnych, które mogą zostać w przyszłości rozwinięte w projekt pamiątki z Warszawy. Np. gra miejska „Odkryj Skarpę” pomysłu Katarzyny Bielińskiej, skarpowy bidon rowerowy autorstwa Karoliny Śmigiel, drewniane klocki dla dzieci z wizerunkami zwierząt, które można spotkać na skarpie, czy zestaw akcesoriów ogrodniczych inspirowanych działalnością ogrodniczą królowej Bony i Anny Jagiellonki oraz licznymi założeniami ogrodowymi usytuowanymi na zwieńczeniu skarpy.

Warsztat 6 “Prezentacja projektów”

[potrzebne materiały: laptop, rzutnik]

1. Prezentacja projektów przez uczestników oraz dyskusja podsumowująca.
2. Poruszone zostaną także zagadnienia prawne oraz etyczne z dziedziny problemów konsumenckich.
3. Celem tego warsztatu będzie zaznajomienie uczestników z ideą open designu, możliwościami zastosowania otwartych licencji w produkcji i tworzeniu designu. Dowiedzą się na czym polegają licencje Creative Commons, jakie są ich rodzaje, jak w Polsce i na zachodzie funkcjonują firmy i instytucje, które dzielą się wypracowanymi doświadczeniami.

2015

CC - BY - SA [Paulina Jędrzejewska, Marcela Kawka, Fundacja Culture Shock]

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Polska