



## Call for Designers - wyniki konkursu

2024-11-14

**Rozstrzygnięto drugą edycję konkursu „Call for Designers” na pracownie i co-working w Aptece Designu. Konkurs był kierowany do osób pracujących w zawodach kreatywnych i szukających atrakcyjnej przestrzeni do pracy własnej oraz miejsca do współpracy z innymi designerami, badaczami czy kolektywami.**

Komisja konkursowa na podstawie 31 przesłanych aplikacji i przeprowadzonych rozmów rekrutacyjnych wybrała 11 zgłoszeń, w tym 6 kolektywów twórczych i 5 osób indywidualnych – to w sumie 22 osoby, którym od 1 grudnia 2024 roku do 30 listopada 2026 roku zostanie udostępniona przestrzeń Apteki Designu o łącznej powierzchni ponad 200 m<sup>2</sup>.

Celem konkursu było stworzenie komplementarnego zespołu twórców – wzajemnie uzupełniających swoje kompetencje, zdolnych do wspólnej pracy nad wyzwaniami stojącymi przed Wesołą. Proces rekrutacyjny miał na celu wyłonienie kandydatów i kandydatek, którzy są gotowi wesprzeć tę inicjatywę swoim doświadczeniem, wiedzą i kreatywnym podejściem.

### Przebieg konkursu

W pierwszym etapie, do 27 października, kandydaci i kandydatki byli zobowiązani do przesłania formularza zgłoszeniowego obejmującego następujące elementy:

#### 1. Profil zawodowy i portfolio

Każdy kandydat/kandydatka zobowiązany/a był/a do przedstawienia swojego profilu zawodowego oraz portfolio dokumentujących ich doświadczenie i dotychczasowe realizacje projektowe.

#### 2. Opis wyzwania projektowego dla Wesołej

Kandydatów poproszono także o zaproponowanie i szczegółowy opis wyzwania projektowego, w którym mieli zidentyfikować kluczowe wyzwanie stojące przed Wesołą oraz przedstawić własny pomysł na jego rozwiązanie. Za to zadanie można było uzyskać maksymalnie 10 punktów.

#### 3. Odpowiedzi na pytania

Dodatkowo kandydaci musieli odpowiedzieć na pytania, które pozwalały lepiej zrozumieć ich motywacje oraz spojrzenie na tematykę konkursu. Pytania były punktowane według następujących kryteriów: „Co Twoje działania artystyczne i projektowe mogą wnieść do działań i programu Apteki Designu?” (maksymalna liczba punktów: 5), „Co zmotywowało Cię, by zgłosić się do konkursu?” (maksymalna liczba punktów: 1), „Czym są dla Ciebie dzielnice kreatywne?” (to pytanie miało na celu zgłębienie rozumienia idei dzielnic kreatywnych przez kandydatów, jednak nie było punktowane).

Między 5 a 12 listopada, w ramach drugiego etapu, odbyły się osobiste prezentacje kandydatów, którzy pomyślnie przeszli pierwszy etap, przed komisją konkursową.



Kandydaci byli oceniani na podstawie powyższych kryteriów, przy czym szczególną uwagę zwracano na ich umiejętności i kompetencje szczególnie ważne i przydatne na etapie projektowo-badawczym w rozwoju Wesołej i Apteki Designu.

## Nowi/Nowe projektanci/tki badacze/ki Apteki Designu

W najbliższych dwóch latach Apteka będzie gościć szerokie grono utalentowanych, reprezentujących różnorodne obszary projektowania osób – od wzornictwa przemysłowego poprzez design społeczny i cyfrowy, aż po procesy badawcze i kulturotwórcze.

- **Monika Borycka** – obserwatorka trendów, analityczka innowacji technologicznych i specjalistka futures studies. Założycielka i CEO marki TrendRadar, pod której szyldem przybliżyła wiedzę o trendwatchingu i analizie przyszłości. Współautorka podcastu „Wycinki z przyszłości”.
- **Grupa Robocza** – realizuje projekty z różnych dziedzin szeroko pojmowanego designu: od projektowania społecznego, przez projektowanie produktów cyfrowych, UX design (projektowanie doświadczeń użytkownika), projektowanie usług, po nadzorowanie procesów wdrożeniowych.
- **Zofia Hernas** – projektantka skupiająca się na designie usług i wzornictwie, korzystająca m.in. z metody design thinking. Chce się skupić na precyzyjnym definiowaniu potrzeb użytkowników i empatycznym podejściu do odbiorcy.
- **Kaja Gliwa** – niezależna projektantka graficzna specjalizująca się w identyfikacji wizualnej wydarzeń kulturalnych oraz publikacjach artystycznych. Działa na styku projektowania, sztuki i edukacji – badając ich definicje i poszukując ich synergii.
- **Nioh Nioh (Filip Czapla i Joanna Rudzińska)** – studio projektowe tworzące prototypy i finalne produkty z naciskiem na slow-tech i zrównoważone technologie. Tworzy obiekty, które odpowiadają na codzienne potrzeby, a jednocześnie cieszą użytkowników.
- **Lee Bros (Paweł Liber)** – kulturoznawca z wykształcenia, filmowiec z pasji. Szczególnie przyciąga go świeże spojrzenie na tematy ponadczasowe.
- **Samuel Nowak** – kulturoznawca i medioznawca. Zajmuje się projektowaniem kampanii społecznych i politycznych oraz storytellingiem.
- **SLOT Kraków (Aleksandra Zając i Marta Sztwiertnia)** – organizatorki wydarzeń i animatorki kultury, które stawiają na wspólnotowość i domową atmosferę. Ich specjalnością jest budowanie społeczności oraz popularyzowanie dziedzictwa kulturowego w różnych grupach odbiorców.
- **Studio Widok** – studio graficzne specjalizujące się w projektach dla gastronomii i przemysłu kosmetycznego. Mają także duże doświadczenia w opracowywaniu identyfikacji przestrzennej, czyli wayfindingu.
- **Muzeum Zabawek w Krakowie** – muzeum rodziny Sosenków dysponującej jedną z największych polskich kolekcji zabawek, organizujące m.in. warsztaty i wystawy wzmacniające kompetencje społeczne.
- **Uniformica (Michał Wróbel i Kuba Ryznar)** – studio projektowe, które koncentruje się na tworzeniu inspirującej przestrzeni, mającej wpływ na otoczenie i wspierającej działania mieszkańców.

Apteka Designu działa od ponad roku w krakowskiej dzielnicy Wesoła. Tutaj design łączy się ze sztuką, nauką, architekturą, technologią i aktywizmem społecznym. To miejsce pracy dla



**Magiczny  
Kraków**

twórców z różnych środowisk, w którym mogą realizować autorskie projekty, budować i testować prototypowe rozwiązania, a także wzajemnie się inspirować.

Więcej o Aptece Designu: [kbf.krakow.pl](http://kbf.krakow.pl)