

Akademia Sztuki w Szczecinie
Wydział Grafiki
Katedra Grafiki Projektowej
Pracownia Typografii

Recenzja rozprawy doktorskiej Pana mgra Mateusza Szewczyka zatytułowanej: „Nestor_2.0 – Projekt języka wizualnego materiałów komunikacyjnych z zakresu technologii cyfrowych dla użytkowników senioralnych” przygotowana pod opieką promotorską Pana Prof. dr hab. Tomasza Myjaka i Pani dr Anny Światłowskiej; sporządzona w związku ze wszczęciem przez Radę Wydziału Sztuki Nowych Mediów Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych postępowania o nadanie stopnia doktora w dziedzinie sztuk plastycznych, w dyscyplinie artystycznej sztuki piękne; procedowanego przez Radę Naukową Dyscypliny Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki PJATK

Pismem przewodnim, z dnia 5.11.2021 roku, zostałem poinformowany przez Przewodniczącą Rady Naukowej Dyscypliny Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki, Panią Dziekan Wydziału Sztuki Nowych Mediów dr hab. Ewę Satelecką, prof. PJATK, iż dnia 28 października 2021 zostałem wyznaczony na recenzenta rozprawy doktorskiej Pana mgra Mateusza Szewczyka, którego przewód doktorski został wszczęty w dn. 19 kwietnia 2019 r. przez Radę Wydziału Sztuki Nowych Mediów (w oparciu o Uchwałę nr 173/04/2019).

PODSTAWY PRAWNE:

1. Art. 13 ust. 1 Ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. z 2003 r., nr 65, poz. 595 z późn. zm.).
2. Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 19 stycznia 2018 r. w sprawie szczegółowego trybu i warunków przeprowadzania czynności w przewodzie doktorskim, w postępowaniu habilitacyjnym oraz w postępowaniu o nadanie tytułu profesora (Dz. U. z 2018 r., poz. 261).
3. Ustawa z dnia 3 lipca 2018 r. Przepisy wprowadzające ustawę – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 30.08.2018 r. poz. 1669 z późn. zm.).

TEMAT ROZPRAWY DOKTORSKIEJ:

„Nestor_2.0 – Projekt języka wizualnego materiałów komunikacyjnych z zakresu technologii cyfrowych dla użytkowników senioralnych”

DOKTORANT: mgr Mateusz Szewczyk

PROMOTOR GŁÓWNY: Prof. dr hab. Tomasz Myjak

PROMOTOR POMOCNICZY: dr Anna Światłowska

SYLWETKA DOKTORANTA

Już w pierwszym kontakcie z drukowanym egzemplarzem rozprawy doktorskiej Pana Mateusza Szewczyka szybko orientujemy się, że mamy do czynienia z doświadczonym i profesjonalnym grafikiem–projektantem. Portfolio Doktoranta tylko potwierdza powyższą tezę. Pan Mateusz Szewczyk zajmuje się szeroko pojętym projektowaniem graficznym ze szczególnym uwzględnieniem takich obszarów jak grafika projektowa, ilustracja i multimedia.

Doktorant projektuje przede wszystkim dla potrzeb dynamicznych mediów (strony internetowe i aplikacje dedykowane na urządzenia mobilne), jak również zajmuje się m.in. projektowaniem plakatów, znaków graficznych, identyfikacji wizualnych, ilustracji, infografiki i grafiki reklamowej. Artysta projektuje dla potrzeb firm jak również instytucji, których profil związany jest z nauką, kulturą i sztuką.

Pan Mateusz jest absolwentem Państwowego Liceum Sztuk Plastycznych im. Wojciecha Gersona w Warszawie, gdzie w 2008 roku ukończył specjalność reklama wizualna i Wydziału Sztuki Nowych Mediów Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie (gdzie na kierunku Grafika uzyskał dyplomy z wyróżnieniem – dyplom licencjacki w 2011 r. i magisterski w 2013 r.). W trakcie studiów dzisiejszy Doktorant był wielokrotnym stypendystą. Po uzyskaniu tytułu magistra podjął pracę na macierzystej Uczelni w charakterze pracownika naukowo-dydaktycznego. Z dostarczonej do recenzji dokumentacji wynika, że Doktorant włączył przedmioty z zakresu grafiki projektowej; m.in. w ramach Pracowni Projektowania Graficznego (od 2013 roku) i Pracowni Komiksu Multimedialnego (2014–2017). Jest także członkiem Kadry plenerów rysunkowo-malarskich. Od początku studiów Pan Magister jest aktywnym grafikiem–projektantem; na przestrzeni lat zrealizował wiele atrakcyjnych projektów na potrzeby klientów indywidualnych jak również we współpracy z agencjami interaktywnymi i studiami projektowymi. Dla przykładu; projektował m.in. dla marki Johnson & Johnson czy dla Muzeum Powstania Warszawskiego. W portfolio Doktoranta znaleźć można także wiele znakomitych projektów graficznych opracowanych dla potrzeb jego Alma Mater.

Pan Mateusz Szewczyk był uczestnikiem kilku wystaw zbiorowych; w tym dwóch międzynarodowych ekspozycji – m.in. w Dreźnie (2010) i greckich Salonikach (2021). Jest autorem cyklu akcji plakatowych na terenie Warszawy (w 2015, 2016 i 2017 roku).

WPROWADZENIE

„Zadaniem projektantów jest prowadzić odbiorcę przez labirynt funkcji i odbywających się tam procesów w możliwie prosty i skuteczny sposób”; zaś „zadaniem projektanta informacji jest przekształcić otrzymane lub zdobyte dane tak, by powstała z nich znacząca dla odbiorcy informacja.”¹

Tematyka rozprawy doktorskiej Pana mgra Mateusza Szewczyka ulokowana jest w obszarze projektowania informacji wizualnej (*information design*) i komunikacji infograficznej ze szczególnym uwzględnieniem projektowania dla potrzeb użytkownika w wieku senioralnym jak również porusza aspekty związane z funkcjonowaniem osób starszych w mediach cyfrowych.

Przedłożona do recenzji rozprawa doktorska ma zatem charakter edukacyjny i prospołeczny.

1. Krzysztof Lenk, *Information Design Workshop. Krzysztof Lenk / Sto9! Warsztaty mistrzowskie*. Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, Łódź 2012, s. 12.

Pan Mateusz Szewczyk swoje zainteresowania badawcze koncentruje przede wszystkim na efektywnej komunikacji wizualnej w kontekście problematyki seniorów jako społeczności na ogół pomijanej w głównym dyskursie technologicznym dot. cyfrowych technik informacyjno-komunikacyjnych. Poszukiwania Doktoranta pozycjonują się w obszarze działań i aktywności wspomagających różnorodne formy rozwoju zainteresowań i edukacji osób starszych – w zakresie cyfrowych nowinek technologicznych i dynamicznych mediów.

Doktorant koncentruje swoje badania m.in. na procesie partycypacyjnego projektowania informacji wizualnej; ze szczególnym uwzględnieniem preferencji i predyspozycji wizualnych osób starszych.

W ramach swojej rozprawy doktorskiej Pan Mateusz przygląda się relacjom „człowiek–technologia–cyfrowa komunikacja wizualna”.

Jednym z kluczowych założeń Autora jest priorytet projektowy kładący nacisk na to aby „*najważniejszym elementem w procesie komunikowania o technologiach służących człowiekowi był sam człowiek i jego relacje z otoczeniem*”. Ideą projektowania zorientowanego na człowieka i użytkownika (*human centred design / user centred design*) jest podejście do rozwiązywania wyzwań projektowych, które poprzez badania opracowuje rozwiązania problemów z zaangażowaniem ludzkiej perspektywy na wszystkich etapach procesu projektowego.

Główną inspiracją do podjęcia przez Pana Mateusza Szewczyka przedmiotowego tematu rozprawy doktorskiej stała się – (jak sądzę) – niezwykle inspirująca współpraca Doktoranta m.in. z XR Lab PJATK i Living Lab Kobo, których działacze koncentrują swoje badania m.in. na aktywizacji i włączaniu seniorów w rzeczywistość cyfrową z wykorzystaniem interakcji międzypokoleniowych. Prace nad projektem Nestor_2.0 zostały podjęte przez Autora w toku współpracy naukowej w ramach międzyinstytucjonalnej inicjatywy badawczej HASE (Human Aspects in Science and Engineering) przy stowarzyszeniu Kobo pod kierunkiem Pana dra Wiesława Kopcia z XR Lab PJATK.

FORMA I STRUKTURA PRACY

Publikacja w formacie 21x26,5 cm i orientacji wertykalnej została zaprojektowana i złożona przez Autora z dużą dbałością o detale.

Rozprawa doktorska Pana Mateusza Szewczyka liczy 128 stron (z uwzględnieniem ponad dwudziestu wakatów i apli towarzyszących stronom działowym). Składa się na nią siedem rozdziałów; Inspiracje i kierunki stylistyczne, Proces badawczy, Prezentacja stworzonych materiałów, Analiza decyzji projektowych, Wyras i decyzje artystyczne. Strukturę dysertacji dopełniają: Abstrakt w języku polskim i angielskim, Wstęp, Podsumowanie i Bibliografia.

Trafnie dobrana i wykorzystana w pracy bogata literatura specjalistyczna liczy trzydzieści sześć pozycji; w tym wiele ważnych publikacji książkowych i źródeł internetowych.

Dysertacja złożona została z zastosowaniem kroju pisma Questa Sans autorstwa Josa Buivenga i Martina Majora jak również kroju Titilum (zbiorowego autorstwa) opracowanego przez Accademia di Belle Arti Urbino.

Praca doktorska wydrukowana została w technice druku cyfrowego na papierze Alto o gramaturze 100 g/m² a jej okładka zalaminowana została folią matową. Publikacja oprawiona została w oprawę miękką–klejoną.

Całość stanowi profesjonalnie zaprojektowana, dobrze złożona i należycie wydrukowana publikacja, która sprawia wrażenie jakby została zrealizowana w wielonakładowej technice druku.

Na stronie tytułowej dysertacji moją uwagę zwraca nieco odmienna wersja tytułu rozprawy, która różni się słowem od tematu, który figuruje na pierwszej stronie okładki. Uwaga ta ma jednak charakter czysto techniczny i pozostaje bez istotnego wpływu na tzw. „pierwsze wrażenie” i bardzo pozytywny odbiór całości.

MERYTORYCZNA OCENA PRACY

Nestor_2.0 to projekt prospołeczny o charakterze badawczo-projektowym, którego głównym celem jest realizacja serii materiałów infograficznych propagujących wiedzę z obszaru cyfrowych technik informacyjno-komunikacyjnych. Grupą docelową projektu określoną przez Autora są ambitne osoby w wieku senioralnym zainteresowane poszerzaniem swoich kompetencji cyfrowych a zatem osoby, które opanowały podstawy obsługi komputera, tabletu czy smartphona jak również elementarnych aplikacji mobilnych i posiadają aspiracje do poszerzania swoich kompetencji w zakresie współczesnych nowinek technologicznych i technologii cyfrowych.

Celem projektu Nestor 2_0, na co zwraca uwagę Doktorant, jest nie tylko prezentacja seniorom ciekawych zjawisk w obszarze nowych technologii ale także przełamanie stereotypowego myślenia o osobach starszych jako niezainteresowanych korzystaniem z dobrodziejstw współczesnej cyfryzacji.

Jednym z głównych założeń Doktoranta było przeprowadzenie warsztatów i konsultacji z grupą testową składającą się z przedstawicieli potencjalnych odbiorców projektu.

W ramach prac badawczych (we współpracy z działaczami z XR Lab PJATK i grupy Living LAB KOBO w ramach stowarzyszenia HASE) Doktorant przeprowadził warsztaty z seniorami, podczas których została podjęta próba określenia potrzeb i preferencji osób starszych dotyczących wizualnych materiałów infograficznych. W procesie tym został wykorzystany m.in. system eye-trackingowy (okulografia), umożliwiający śledzenie i analizę ruchów gałek ocznych jak również pupilometrię (rozszerzenie źrenic). W ramach badań przeprowadzonych na grupie testowej seniorów zostały zweryfikowane zdolności poznawcze osób starszych m.in. w zakresie percepcji piktoqramów, czytelności wybranych krojów pisma jak również preferencji kolorystycznych określonej grupy docelowej.

Warsztaty zostały przeprowadzone w trzech etapach. W pierwszym z nich zrealizowana została seria wykładów wprowadzających seniorów w problematykę badań, podczas których zostały omówione podstawowe pojęcia i cele związane z projektowaniem informacji wizualnej. W ramach przybliżonych seniorom zagadnień zostały poruszone takie aspekty jak np. rola koloru w przekazie komunikatu wizualnego ze szczególnym uwzględnieniem problemu jakim jest zbyt mały kontrast (walorowy i barwny) pomiędzy poszczególnymi elementami graficznymi w projekcie (jak również względem tła, na którym występują). Dodatkowo na etapie prac badawczych zweryfikowana została czytelność i funkcjonalność typografii, klarowność struktury informacji jak również kompozycji przekazywanych treści wizualnych.

W drugim etapie przeprowadzone zostały warsztaty z seniorami, w ramach których – przy wsparciu ekspertów – uczestnicy mieli możliwość stworzyć bardzo proste materiały infograficzne. W założeniu Autora celem tego działania była obserwacja, w jaki sposób osoby w podeszłym wieku postrzegają proces tworzenia informacji wizualnej i jakich efektów od niego oczekują. Nawiasem mówiąc – (w moim odczuciu) – szkoda, że Doktorant nie zdecydował się na prezentację w dysertacji kilku przykładowych szkiców autorstwa uczestników warsztatów wraz z ich analizą.

Ostatnim z etapów była część czysto badawcza, w ramach której na wybranej grupie seniorów przeprowadzone zostały różnego rodzaju testy, mające na celu poznanie sposobu percepcji wizualnej osób starszych i ustalenie jakiego typu rozwiązania graficzne są dla grupy docelowej projektu najbardziej czytelne w obszarze informacji i komunikacji wizualnej.

Przeprowadzone badania dotyczyły przede wszystkim takich zagadnień jak typografia komunikatu wizualnego (jakie kroje pisma są najbardziej czytelne i w jakiej formie najlepiej je stosować), rola koloru we współczesnym przekazie (w jakim stopniu zastosowanie różnych zestawów kolorystycznych wpływa na odbiór informacji wizualnej u osób starszych); stopień umiejętności odczytywania piktogramów przez osoby starsze (jakie warianty graficzne piktogramów są dla seniorów najbardziej czytelne); jak również zostały przeanalizowane przykładowe materiały infograficzne.

Na etapie prac badawczych Doktorant starał się przede wszystkim określić kryteria, które pomogły zdefiniować wytyczne w zakresie rekomendowanych sposobów komponowania materiałów infograficznych dla osób w wieku senioralnym. Poszukiwał odpowiedzi na pytania o właściwe proporcje, relacje pomiędzy typografią a obrazem, jak również co wpływa na wizualną przejrzystość dla osoby starszej. Dodatkowo zbadał subiektywną ocenę użytkowników dot. tego jakie formy graficzne są przez seniorów postrzegane, jako bardziej lub mniej przyjazne. Część z powyższych badań została przeprowadzona w formie indywidualnych wywiadów i testów zamkniętego wyboru. Przy pozostałych badaniach zostały zastosowane technologie cyfrowego pomiaru – m.in. okulografia (eye tracking).

Badania zostały zrealizowane przez Doktoranta przy współpracy z zespołem badawczym zrzeszającym naukowców z różnych specjalności i ośrodków naukowo-badawczych m.in. z Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych ze szczególnym uwzględnieniem aktywności Living Lab Kobo, czyli grupy badawczej od lat zajmującej się pracą naukową i prospołeczną związaną z użytkownikami senioralnymi.

Warsztaty badawcze z udziałem osób starszych zostały przeprowadzone w 2019 roku w Laboratorium Interaktywnych Technologii Ośrodka Przetwarzania Informacji – Państwowego Instytutu Badawczego i w Centrum Aktywności Międzypokoleniowej Nowolipie, jak również w laboratoriach XR Lab PJATK.

Przeprowadzenie przez Doktoranta warsztatów (przy współudziale wyżej wspomnianych instytucji i grup badawczych) z przedstawicielami potencjalnych odbiorców projektu pozwoliło Autorowi wysnuć wnioski dot. tego w jaki sposób powinny zostać zaprojektowane materiały infograficzne dedykowane osobom starszym.

Autor wyciągnął słuszne – (choć momentami nieco oczywiste) – wnioski i we właściwy sposób wykorzystał je podczas prac projektowych.

Badane zagadnienia – dowodzące m.in. lepszej czytelności krojów jednoelementowych bezszeryfowych od klasycznych antykw renesansowych (na ekranach urządzeń cyfrowych); celowości ograniczenia gamy kolorystycznej do niezbędnego minimum, czy priorytetu redukcji języka wypowiedzi graficznej do najprostszycy środków wyrazu, jak również konieczności dążenia do maksymalnej możliwej syntezy myśli i formy graficznej – w dużym stopniu mają bowiem charakter uniwersalny i ponadczasowy. Wydaje się zatem, że niezależnie od grupy wiekowej, której dedykowane są materiały infograficzne – wskazane priorytety projektowe mają wymiar „ponadpokoleniowy”. Co istotne, na podstawie przeprowadzonych badań, Pan Mateusz zauważa, że synteza form graficznych – w przypadku odbiorców w wieku senioralnym – nie powinna być zbyt dalece (przesadnie daleko) idąca ale powinna zakładać poniekąd ograniczone możliwości percepcyjne i interpretacyjne

osób starszych wynikające z ich skojarzeń, doświadczeń wzrokowych i czasu, w którym funkcjonują. Stąd dla przykładu – (w oderwaniu od materiałów przedstawionych do recenzji) – warto tylko wspomnieć, że bardziej trafioną reprezentacją np. wiadomości czy listu dla osób w wieku senioralnym z pewnością byłaby ikonka koperty bądź kartki i długopisu niż np. ikona dymku z komunikatora czy popularny znak informatyczny tzw. „małpy” (@) często stosowany w rozmaitych programach pocztowych, komunikatorach i aplikacjach.

Wyniki przeprowadzonych badań stanowią także dla Autora przesłankę do próby przełamania szablonowego sposobu myślenia o grupie seniorów, jako odbiorców treści wizualnych, bazujących wyłącznie na hiperrealistycznym przedstawieniu, figuratywności, materiałach fotograficznych, realistycznej ilustracji czy innych środkach stricte przedstawiających.

W oparciu o pozyskane w procesie badawczym dane i ich analizę Doktorant zaprojektował serię materiałów infograficznych, które zostały przystosowane do wymogów i możliwości percepcyjnych określonej grupy docelowej projektu.

OCENA CZĘŚCI PRAKTYCZNEJ (PROJEKTOWEJ)

Finalnym efektem procesu badawczego jest zaprojektowany przez Pana Mateusza Szewczyka kompleksowy system informacji wizualnej, na który składa się seria materiałów infograficznych i ilustracji przybliżających seniorom aktualne zjawiska i nowinki technologiczne z zakresu mediów cyfrowych. W ramach prac projektowych Pan Mateusz opracował graficznie serię ilustracji o charakterze infograficznym dla seniorów, której celem jest zachęcanie użytkowników senioralnych do porzeczania swoich kompetencji w zakresie współczesnych technologii cyfrowych.

Na pracę projektową składają się zarówno materiały infograficzne jak i materiały promocyjne dedykowane prezentacji w przestrzeni publicznej. Stanowi ją zbiór infografik i ilustracji, w tym ikon, piktogramów, jak również form promocyjnych (plakatów, animowanych spotów informacyjnych) i layout strony internetowej projektu.

Pośród tematów, którym poświęcone są poszczególne ilustracje o charakterze infograficznym dedykowane seniorom, znajdujemy m.in.: rozmaite aktywności online, nowinki technologiczne, internet rzeczy, informacje dot. podstawowych zasad bezpieczeństwa w sieci, zastosowań wirtualnego asystenta (czatbota) na przykładzie służby zdrowia czy przykładowych komend asystenta głosowego w smartphonie, transmisję danych pomiędzy urządzeniami mobilnymi, możliwości automatyki inteligentnego domu (*smart home*) czy miasta (*smart city*), informacje dot. potencjału jaki niesie np. korzystanie z bankowości elektronicznej, Profilu Zaufanego czy Internetowego Konta Pacjanta, możliwości zakupu biletów on-line, etc. Część materiałów poświęcona została nauce i aktywności obywatelskiej jak również crowdsourcing'owi, przybliżyła dzisiejsze możliwości pracy (np. w branży IT) z dowolnego miejsca na świecie, zastosowania druku 3D w praktyce, rzeczywistości wirtualnej (VR) i rozszerzonej (AR), jak również porusza problematykę eyetrackingu (okulografii), warsztatów projektowania partycypacyjnego, czy zasad działania systemów rekomendacyjnych w internecie (...) Za dobór i korektę merytoryczną treści odpowiadał Zespół badawczy z Living Lab Kobo pod kierunkiem Pana dra Wiesława Kopcia.

W ramach swoich inspiracji w zakresie środków artystycznego wyrazu Autor przywołuje m.in. linearne szkice zwierząt autorstwa Pabla Picassa, przykłady infografiki japońskiej autorstwa Bunpei

Yorifuji stosowanej w japońskim metrze jako przykład informacji w komunikacji publicznej, materiały komunikacyjne globalnych gigantów ilustrowane przez Bratislava Milenkovica dla Microsoft czy zespół projektantów – Rodier Kidmann, Elda Broglio, Nuria Boj – który zrealizował projekt dla potrzeb kampanii komunikacyjnej asystenta Goolgla. Doktorant przywołuje także twórczość Zbigniewa Lengrena, autora niemej serii komiksowej pt.: *Profesor Filutek* czy animacje *La Linea* w reżyserii Osvaldo Cavandoli. Podejmując próbę określenia stylistyki wizualnego humoru opartego na lapidarności i skrócie myślowym Pan Mateusz przytacza także twórczość Edwarda Lutczyna i Andrzeja Mleczko.

Głównym środkiem wyrazu w praktycznej (projektowej) części pracy doktorskiej Pana Mateusza Szewczyka jest wektorowa lapidarna ilustracja bazująca przede wszystkim na geometrycznym piktogramie, linearnym (konturowym) rysunku większości form i elementów graficznych i jednolitych (bądź prawie jednolitych) płaszczyznach koloru.

W trosce o czytelność komunikatu wizualnego skierowanego do osób w wieku senioralnym Doktorant w dużym stopniu bazuje na umiejętnie wyszukanej syntezie poszczególnych form graficznych. Na pierwszy rzut oka opracowane ilustracje i infografiki, utrzymane są we współczesnej, geometrycznej, wektorowej estetyce; jednak wydaje się, że pod tą warstwą Autor podjął próbę przemycenia czegoś nieco bardziej znajomego dla osoby z pokolenia senioralnego, co sam Doktorant określa mianem stylistyki retro bądź estetyką „oldschoolową” czyli starym, dobrym stylem.

Język graficzny ilustracji jak również zaprojektowanych ikon zastosowany w serii infografik można określić jako styl ilustracji piktograficznej. Kreacja łączy w sobie cechy piktogramów, skrótowość myślową jak również wyraźną formę graficzną z możliwościami znacznie bardziej rozbudowanej struktury graficznej, jakie daje ilustracja. Przeważająca większość kształtów została poddana dyscyplinie geometrii, oparta została na rygorystycznym systemie modułowym i właściwie znalezionej jednolitej grubości (skalowalnej) linii zastosowanej w obrębie poszczególnych elementów graficznych. Tego typu styl ilustracji, charakterystyczny dla większości współczesnych projektów infograficznych projektowanych na potrzeby publikacji cyfrowych, można określić jako: „flatdesign”.

W założeniu Doktoranta „*Kluczem do opowiadania o technologiach mających służyć człowiekowi jest sam człowiek – dlatego jest on najważniejszym elementem bazowym wszystkich projektów infograficznych*”. Głównymi bohaterami infografik autorstwa Pana Mateusza są awatary użytkownika – Pan Leopold i Pani Leokadia. Postaci uchwycone zostały przez Autora w kanonie zbliżonym do tzw. ujęcia „trzy czwarte”, co pozwoliło Doktorantowi elastycznie i funkcjonalnie komponować awatary w poszczególnych projektach. Ilustracje postaci są wizualnie zunifikowane; choć jednocześnie posiadają przy tym wyraźne cechy indywidualne. Zarówno sylwetki postaci jak i inne elementy graficzne zostały pozbawione zbędnych detali. Doktorant starał się przy tym nie wprowadzać zbyt radykalnej syntezy i uproszczenia graficznego, które mogłoby być niekorzystne w odbiorze przez seniorów.

Jednym z wielu atutów omawianych ilustracji jest niewątpliwie nawiązanie do lapidarnego, opartego na skrócie myślowym humoru, który pozostaje zrozumiały dla odbiorców bez względu na datę ich urodzenia.

Opracowanie pełne jest rozmaitych „smaczków” graficznych i odrobiny pozytywnego humoru. Poprzez dodanie szczypty absurdu w stylu Profesora Filutka na ilustracjach uzupełniających możemy zaobserwować np. „*koty nadające sygnał Wi-fi ze swoich ogonów, starszą panią wyprowadzającą na spacer system Android ze swojego telefonu, czy szेरującą herbatę poprzez social media*”. Niektóre ilustracje bazują zatem na nieco żartobliwym przekazie wizualnym. Jednak w przypadku większości infografik Autor koncentruje swoją uwagę wyłącznie na tym co jest niezbędne w kreacji

informacji wizualnej a zatem na lapidarnym, logicznym, konkretnym i klarownym przekazie informacji. Liczne elementy pełniące funkcję „nawigacyjną”, jak np. strzałki, punkty, oznaczenia kierunkowe, ramki, dymki / podpowiedzi, oznaczenia poszczególnych obiektów, miejsc, czynności, funkcjonalności czy odległości; jak również linie poszczególnych planów, wymiarowania, etc. zostały zaprojektowane z wyczuciem właściwej skali i prawidłowych proporcji. Kompozycje graficzne mają przy tym odpowiedni oddech (światło w projekcie); są w pełni czytelne, intuicyjne w odbiorze i funkcjonalne.

Kolorystyka opracowania jest mocno ograniczona i została zawężona do trzech barw, jak również czerni i odcieni szarości. Kolorem dominującym jest ciemny granat, który Autor stosuje do wypełnienia konturów i części płaszczyzn obiektów pierwszoplanowych, w tym postaci. Kolor ten, został także wprowadzony w pracy do wypełnienia tekstów w obrębie infografiki. Barwy, które potocznie określone zostały przez Doktoranta jako morska zieleń i ciepła czerwień to kolory uzupełniające gamę kolorystyczną projektu Nestor_2.0, którymi są wypełniane w sposób wybiórczy wszystkie podstawowe elementy ilustracji.

W założeniu Doktoranta połączenie morskiej zieleni, ciepłej czerwieni i granatu, chociaż korzystnie sprawdza się w „flatdesignowej” stylistyce, niesie ze sobą rodzaj podprogowego sentymentu względem designu i wzornictwa sprzed kilku dekad.

Pan Mateusz postawił na wprowadzenie do projektów minimalnej, niezbędnej ilości koloru jak również na zachowanie mocnego kontrastu walorowego i barwnego, w szczególności pomiędzy, elementami graficznymi na pierwszym planie a płaszczyzną tła.

Ograniczona kolorystyka i mocny kontur tworzą wyraźny, czytelny komunikat graficzny.

Paleta kolorystyczna jest dobrze skonstrastowana i zdefiniowana została przez Autora w przestrzeniach kolorystycznych CMYK i RGB.

Typografia projektu Nestor_2.0 jest prosta, jednoelementowa i bezszeryfowa. Autor zdecydował się na zastosowanie wybranych odmian w ramach rodziny linearnego kroju pisma Questa Sans autorstwa holenderskich typografów; Martina Majoora i Josa Buivenga. W projektach materiałów infograficznych zastosowane zostały trzy odmiany wspomnianego wyżej kroju pisma – oprócz dominującej w obrębie infografiki odmiany medium, do nagłówek i wyróżnień wykorzystane zostały w projektach także warianty bold i black. Typografia opracowania jest czytelna, estetyczna i funkcjonalna. Pomimo swojej pozornie neutralnej linearności, poprzez wariacje zastosowane w niektórych znakach litericznych – pozostaje w odbiorze „charakterystyczna dla oka” użytkownika.

Struktura informacji w ramach prezentowanej serii infografik jest logiczna, kompozycje są klarowne i estetyczne a przekaz pozostaje czytelny dla odbiorcy. Dzięki zastosowaniu konsekwentnego sposobu konstruowania informacji odbiorca, po zapoznaniu się z kilkoma pierwszymi infografikami, z pewnością kolejne będzie przyswajał z jeszcze większą łatwością.

Przy pomocy elementarnych środków graficznego wyrazu Doktorant zorganizował logiczną konstrukcję informacji wizualnej w konwencji humorystycznego skrótu myślowego.

Spójna stylistyka zarówno elementów infograficznych jak i materiałów promocyjnych opiera się przede wszystkim na konsekwentnie stosowanej typografii, ograniczonej i dobrze skonstrastowanej palecie kolorystycznej, umiejętnym sposobie kształtowania jak również komponowania elementów graficznych i konstruowania przepływu informacji. Komunikat infograficzny został zbudowany w oparciu o logiczną, racjonalną myśl projektową. Wszystkie elementy składające się na serię projektów są spójne pod względem wizualnym. Całość cechuje prostota przekazu, synteza myśli i formy; projekty infograficzne opracowane w ramach przedmiotowej pracy doktorskiej są w pełni czytelne,

estetyczne, atrakcyjne wizualnie i przyjazne dla użytkownika. Ograniczenie do niezbędnego minimum wachlarza środków graficznych pozwoliło Autorowi skonstruować klarowny komunikat, który jest w pełni zrozumiały dla odbiorcy.

Priorytet skutecznej komunikacji infograficznej z odbiorcą został zrealizowany z powodzeniem. W mojej ocenie Doktorantowi udało się uzyskać bardzo dobrą czytelność prezentowanych treści (dodatkowo w zasadzie niemal niezależnie od skali reprodukcji i techniki realizacji poszczególnych infografik). Zarówno na ekranie smartphona, tabletu, czy laptopa jak również w wersji drukowanej rozprawy w skali 1:1; czy wreszcie tym bardziej w przypadku realizacji wielkoformatowych plasz – wszystkie elementy w ramach opracowanej komunikacji infograficznej pozostają czytelne.

W moim subiektywnym odczuciu momentami nieco „dziwnie” (jakby zbyt „satyrycznie”) zostały zilustrowane przez Autora dłonie głównych bohaterów (awatarów Pana Leopolda i Pani Leokadii). Przypuszczam, że przyjęte w konwencji dowcipnego graficznego skrótu ilustracje dłoni mogłyby być nieco utrudnione w odbiorze przez użytkowników w wieku senioralnym.

W ramach prac projektowych Pan Mateusz zaprojektował także krótkie formy animowane, przeznaczone do wyświetlania w przestrzeni publicznej (np. w komunikacji miejskiej). Opracowane materiały zostały udostępnione seniorom w formie elektronicznej za pośrednictwem stworzonej na potrzeby projektu dedykowanej strony internetowej zawierającej bazę infografik pod adresem: <http://nestor.kobo.org.pl>. Prosty layout graficzny i funkcjonalny strony internetowej typu *one page* zaprojektowanej w modelu responsywnym stanowi jedną z dodatkowo opracowanych przez Doktoranta form składających się na pracę doktorską.

W założeniu Autora planowana jest również ekspozycja wielkoformatowych plasz infograficznych w formie wystawy, która mogłaby zostać zrealizowana na terenie różnego rodzaju placówek działających z seniorami (np. w Centrum Aktywności Międzypokoleniowej) jak również w ramach nowej odsłony Interaktywnej Kawiarni Międzypokoleniowej w siedzibie XR Lab PJATK i na terenie Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

PODSUMOWANIE

Na podstawie przeprowadzonych badań Pan Mateusz Szewczyk wyprowadził wniosek, iż osoby starsze w dużym stopniu sprawnie radzą sobie z odbiorem uproszczonych form graficznych. Zauważył przy tym, iż synteza zarówno w zakresie myśli jak i formy graficznej nie powinna być zbyt dalece idąca ale powinna stanowić odzwierciedlenie doświadczeń wzrokowych i uwzględniać możliwości percepcyjne osób starszych wynikające z czasu, w którym przyszło im funkcjonować. Doktorant dowodzi, że bariera wieku nie powinna stanowić dla seniorów istotnej przeszkody w drodze do dekodowania syntetycznych komunikatów infograficznych jak również odkrywania dobrodziejstw jakie niosą współczesne technologie cyfrowe, do czego zachęca omawiana rozprawa.

Praca doktorska Pana Mateusza Szewczyka dowodzi, że osoby w podeszłym wieku z powodzeniem mogą być odbiorcami treści wizualnych, opartych na stosowaniu uproszczonych form graficznych; ikon, piktogramów, znaków, infografik bądź ilustracji.

Wydaje się zatem, że zdolność odczytywania skrótu graficznego jest niezależna od wieku odbiorcy i ma charakter „ponadpokoleniowy”.

Pan Mateusz Szewczyk w ramach proponowanego języka wizualnego projektu Nestor_2.0 podjął próbę zatarcia granicy pomiędzy grafiką użytkową reprezentowaną w tym przypadku poprzez infografikę, a formą nieco bardziej swobodnej kreacji artystycznej, jaką jest ilustracja.

Umiejętnie połączył ponadczasowe priorytety projektowe z najprostszymi środkami graficznego wyrazu by stworzyć w efekcie klarowną, czytelną i zrozumiałą dla odbiorcy strukturę informacyjną. Rygorystyczny process analizy jakiemu poddany został komunikat wizualny zaowocował racjonalnym, funkcjonalnym, logicznym i w pełni czytelnym efektem końcowym.

Zunifikowaną stylistyką bazującą na współczesnej zgeometryzowanej wektorowej ilustracji, uproszczeniu form graficznych, jak również stosowaniu konsekwentnego zestawu syntetycznych środków graficznego wyrazu Doktorant pokiekał przełamał barierę międzypokoleniową.

W tak skonstruowanym języku wizualnym granica pomiędzy tym, co jest piktogramem a formą ilustracyjną uległa zatarcu.

Doktorant opracował język graficzny, który skutecznie może wprowadzać starszego odbiorcę w wirtualną przestrzeń współczesnych technologii cyfrowych. Poprzez swoją rozprawę doktorską Pan Mateusz Szewczyk stara się zachęcić przedstawicieli osób w wieku senioralnym do większej aktywizacji w korzystaniu z nowinek i udogodnień technologicznych w świecie dynamicznych mediów cyfrowych na co dzień.

Praca doktorska Pana Mateusza Szewczyka jest w mojej ocenie bardzo ambitna, ciekawa, pełna trafnych komentarzy i autorskich przemyśleń.

W dysertacji zaprezentowanych zostało wiele dobrze opracowanych ikon, znaków i piktogramów (z wyłączeniem kilku spośród tych pobranych z banku zdjęć, na podstawie których badana była percepcja piktogramów w grupie seniorów) jak również profesjonalnie zaprojektowanych wykresów, diagramów itp. materiałów infograficznych prezentujących wyniki przeprowadzonych badań.

Seria projektów opracowana przez Doktoranta w ramach projektu Nestor_2.0 umożliwia skuteczną i przyjazną komunikację z odbiorcą.

Infografiki autorstwa Pana Mateusza Szewczyka zostały włączone w sposób praktyczny w poczet materiałów dydaktyczno-informacyjnych Stowarzyszenia Kobo.

ZAKOŃCZENIE

Rozprawa doktorska Pana Mateusza Szewczyka jest w mojej ocenie bardzo wartościowa i realizuje niezwykle istotną koncepcję edukacji osób w wieku senioralnym w zakresie udogodnień jakie umożliwiają współczesne technologie cyfrowe. Porusza zatem szczególnie ważny w dzisiejszych czasach problem społeczny, który dodatkowo zyskuje na znaczeniu i priorytecie w kontekście przyspieszonego postępu cyfryzacji wielu procesów w rozmaitych dziedzinach życia.

Praca doktorska Pana Mateusza bez wątpienia w sposób istotny uzupełnia braki „na poligonie” badawczym w zakresie poruszonej problematyki i mobilizuje do dalszych studiów nad problemem. Doktorant podkreśla w swojej dysertacji, że osoby starsze zwykle pomijane są w głównym dyskursie technologicznym. Zauważa, że większość inicjatyw dotyczących seniorów koncentruje się przede wszystkim na grupach „wykluczonych cyfrowo” jak również zwraca uwagę na fakt, iż stosunkowo niewiele projektów o zbliżonej problematyce ma na celu wsparcie osób o wyższych aspiracjach technologiczno-cyfrowych. W kontekście stosunkowo niewielkiej ilości realizowanych obecnie projektów o tożsamej bądź zbliżonej tematyce – zarówno projekt Nestor_2.0 jak i postawa Doktoranta zasługują na uznanie.

Rozprawa doktorska została przygotowana rzetelnie, logicznie, czytelnie i bardzo dobrze opracowana pod względem formalnym. Kluczowym elementem pracy doktorskiej Pana Mateusza Szewczyka było przeprowadzenie warsztatów badawczych z grupą odbiorców w wieku senioralnym. Pozyskane na etapie prac badawczych dane pozwoliły Autorowi na wyciągnięcie trafnych wniosków, które okazały się niezbędne aby określić priorytety projektowe wykorzystane na etapie prac projektowych nad ilustracjami, materiałami infograficznymi i promocyjnymi dla seniorów.

Wprawdzie wśród dostarczonych do recenzji materiałów nie doszukałem się informacji nt. przeprowadzenia przez Doktoranta testów końcowych; np. badań czytelności, czy percepcji implemmentowanych w ramach pracy doktorskiej projektów infograficznych na określonej grupie docelowej. Jednak uwaga ta nie umniejsza w mojej ocenie wysokiej wartości merytorycznej i metodologicznej przedstawionej do recenzji rozprawy doktorskiej.

Mam nadzieję, że projekt Nestor_2.0 będzie przez Autora rozprawy doktorskiej rozwijany – (przy współdziałaniu grup badawczych i podmiotów, z którymi współpracuje Doktorant) – bowiem bez wątpienia jest on w swoim założeniu niezwykle ambitny, posiada potężny potencjał edukacyjny i jest przede wszystkim bardzo potrzebny społecznie.

KONKLUZJA

Biorąc pod uwagę zarówno wartość merytoryczną rozprawy doktorskiej Pana mgra Mateusza Szewczyka, jej aspekt badawczy, poziom artystyczny pracy, jak również aspiracje o charakterze edukacyjnym i prospołecznym opracowanego przez Doktoranta projektu pt.: „Nestor_2.0 – Projekt języka wizualnego materiałów komunikacyjnych z zakresu technologii cyfrowych dla użytkowników senioralnych” – stwierdzam, że przygotowana przez Pana Mateusza Szewczyka rozprawa doktorska stanowi oryginalne rozwiązanie podjętego problemu i spełnia wymogi ustawowe stawiane doktorantom określone w Art. 13 ust. 1. Ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. z 2003 r., nr 65, poz. 595 z późn. zm.), jak również w Rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 19 stycznia 2018 r. w sprawie szczegółowego trybu i warunków przeprowadzania czynności w przewodzie doktorskim, w postępowaniu habilitacyjnym oraz w postępowaniu o nadanie tytułu profesora (Dz. U. z 2018 poz. 261) z późniejszymi zmianami.

Przedłożona do recenzji rozprawa doktorska potwierdza w mojej ocenie wiedzę Kandydata na stopień doktora sztuk plastycznych w dyscyplinie sztuki piękne, w której został wszczęty przewód doktorski, jak również dowodzi posiadania przez Doktoranta umiejętności niezbędnych do samodzielnego prowadzenia pracy badawczo-artystycznej. Praca doktorska Pana mgra Mateusza Szewczyka w pełni uzasadnia Jego awans naukowy na stopień doktora sztuk plastycznych.

W związku z powyższym z przekonaniem popieram wniosek skierowany do Rady Naukowej Dyscypliny Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie o przyznanie Panu magistrowi Mateuszowi Szewczykowi stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

dr hab. Michał  prof. AS