

Warszawa 17.11.2024 r.

Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

Wydział Architektury Wnętrz

dr hab. sztuki, arch. Joanna Walendzik-Stefańska, prof. uczelni

Recenzja rozprawy doktorskiej i dorobku artystycznego

mgr Mateusza Słocińskiego

sporządzona w związku z wszczętym postępowaniem o nadanie stopnia naukowego doktora w dziedzinie sztuk plastycznych, dyscyplinie sztuk projektowych obecnie w dziedzinie sztuki, dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, wszczętym przez Radę Wydziału Architektury i Wzornictwa Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu.

Tytuł rozprawy doktorskiej:

Przestrzeń pracy, jako interfejs.

Sposoby obrazowania informacji w kontekście ograniczeń poznawczych

człowieka. Promotor: prof. dr hab. Andrzej Wielgosz, prof. UAP

Promotor pomocniczy: dr hab. Michał Klichowski, prof. UAM

Podstawa prawna recenzji: Uchwała nr D14/AiW2017/2018 Rady Wydziału i Wzornictwa Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu z dnia 25 czerwca 2018 roku w sprawie wyznaczenia recenzentów w przewodzie doktorskim p. Mateusza Słocińskiego.

Materiały do oceny przedstawiono w formie papierowej i elektronicznej

Dokumentacja papierowa to:

1. Rozprawa doktorska *Przestrzeń pracy, jako interfejs.*

Sposoby obrazowania informacji w kontekście ograniczeń poznawczych

człowieka. 2. Streszczenie pracy doktorskiej / z tłumaczeniem na język angielski

3. Suplement do rozprawy doktorskiej

4. Mateusz Słociński *Wybrane projekty* (Portfolio)

Dokumentacja elektroniczna zawiera w/w pozycje

Dane doktoranta

Pan Mateusz Słociński jest projektantem wzornictwa przemysłowego, absolwentem Wydziału Wzornictwa Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu, urodzony w 1987 roku należy do pokolenia obecnie najbardziej aktywnych zawodowo projektantów.

Dyplomową pracę magisterską pod tytułem: *Napięcia w meblu. Konfrontacja elastycznych płaszczyzn z nieelastycznymi elementami konstrukcji. Optymalizacja i indywidualizacja* obronił w roku 2011. Po dyplomie zdobywał doświadczenie zawodowe we współpracy z firmami, właścicielami marek i klientami indywidualnymi, projektując i realizując przedmioty użytkowe często szczególnie docenione i eksponowane na dorocznych wystawach w Mediolanie, Berlinie czy Brukseli.

Doświadczenie zawodowe doktoranta to:

od roku 2018 własna praktyka projektowa Industrial Design / Projektant wzornictwa (projekty meblarskie oraz inne projekty produktowe)

2015 - 2018 Norcospectra / Projektant mebli

samodzielna praca projektowa oraz koordynacja działań projektowych w zespole, nadzór realizacyjny, ewaluacja prototypów.

2008 - 2010 Hansgrohe Polska / Projektant przestrzeni wystawienniczych, praca w zespole projektowym

Doświadczenie dydaktyczne doktoranta:

Mateusz Słociński od roku 2011 jest zatrudniony, jako pracownik naukowo-dydaktyczny na macierzystym wydziale. Obecnie (od 2024) pracuje w Katedrze Projektowania Interdyscyplinarnego, dodatkowo pełniąc również funkcję kierownika Laboratorium Badań Parametrycznych w Instytucie Wdrażania Idei, przestrzeni badań nad wytrzymałością materiałów meblarskich, gdzie przeprowadza się m.in. testowanie wytrzymałości i ergonomii mebli przy pomocy robota przemysłowego Kuka.

Przebieg pracy na uczelni:

2010 - 2018 Asystent w III Pracowni Projektowania Mebla dr hab. Mateusza Wróblewskiego

2016 - 2022 Wykładowca przedmiotu *Komunikacja w projektowaniu*, autorski program dydaktyczny od roku 2018 Wykładowca przedmiotu *Podstawy konstrukcji meblowych jw.*

2018 - 2024 Asystent w Katedrze Mebla

od roku 2024 p.o. kierownika Pracowni Projektowania Obiektu w Katedrze Projektowania Interdyscyplinarnego

Uczelniana aktywność organizacyjna

2010-2018 -2024 zadania związane z funkcją asystenta, początkowo w ramach III Pracowni Projektowania Mebla, w Katedrze Mebla oraz w Katedrze Projektowania Interdyscyplinarnego

- organizacja oraz koordynacja zadań w ramach Pracowni oraz Katedry
- realizacja i koordynacja plenerów oraz innych działań związanych z wyjazdami, w tym tych ze studentami (także w zespole)
- koordynacja wystaw studenckich wewnętrznych oraz zewnętrznych
- udział w pracy zespołowej w ramach tworzenia nowych programów dydaktycznych w Katedrze Projektowania Mebla oraz w Katedrze Projektowania Interdyscyplinarnego

2016-2019 funkcja kierownika w Sekcji Projektowej Biura Promocji UAP

(projekty wystaw ekspozytorów i mebli ekspozycyjnych, robót wykonawczych w modelarni)

Osiągnięcia twórcze i naukowe

Wybrane osiągnięcia twórcze doktoranta zostały przedstawione w opracowaniu: *Mateusz Słociński Wybrane Projekty 2024*, (64 strony numerowane, format wydłużone B5) Obejmujący dziewięć lat pracy twórczej dorobek projektowy zawiera:

12 projektów wdrożeniowych i wzorniczych realizacji badawczych produkowanych w krótkich seriach. Projekty zostały przedstawione lakonicznie, ale w sposób czytelny dla idei. Skala projektowania oscyluje od elementów wyposażania wnętrz (paneli ściennych i siedzisk) do drobnych przedmiotów oraz systemowych elementów konstrukcji.

Credo twórcze doktoranta trafnie podsumowuje zawartość portfolio: „*Wierzy w zrównoważone i badawcze podejście do projektowania oraz nieskomplikowane i zrozumiałe dla użytkownika rozwiązania. Bazuje na analizach funkcjonalnych i behawioralnych oraz rozbudowanym procesie prototypowania*”. Prototypowanie formy poprzedzają odręczne szkice koncepcyjne ujawniające swobodę rysowania i bogactwo przemyśleń w procesie kreacji.

Doktorant projektując w różnych materiałach eksponuje ich naturalne piękno. Odnajduje się zarówno w tworzywach, w metalu, drewnie, jak i ceramice. Podejmowane próby wprowadzania barwy są przemyślane i podkreślają idee. Proste formy wpisują się w trendy współczesnego designu.

Z przedstawionych realizacji dla mnie szczególnie cenne wydają się rozwiązania systemowo-modułowe jak System stołów biurowych Skewer dla firmy Norcospectra czy produkty dla firmy Makimood (Zestaw desek do krojenia, Młynki). Nie do końca natomiast przekonuje mnie koncepcja krzesła Plane, projekt wyraźnie inspirowany ikonami designu m.in. krzesłem *Muszelka* Teresy Kruszewskiej.

Publikacje prac projektowych:

2023 *Usiądź w NFM*

2014 26+. *Młodzi naukowcy Wydziału Architektury i Wzornictwa UA w Poznaniu.*

Ekspozycja realizacji projektowych na dorocznych wystawach meblarskich

2024 panele akustyczne Wind dla FilzBee / Orgatec, Kolonia

2023 deski do krojenia i serwowania Fields dla Makimood oraz taborety Shuttle w ramach wystawy *Drobne Przyjemności* / Łódź Design Festiwal

2023 taboret Shuttle w ramach wystawy *Usiądź w NFM* / Narodowe Forum Muzyki,

Wrocław 2022 siedziska modułowe Slice dla A2HM / Łódź Design Festiwal

2022 profile aluminiowe Shell dla A2HM / Łódź Design Festiwal

Ekspozycja krzesła Plane w ramach Wystawy *Perspective_S from Poznan*:

2012 *Salone Internationale del Mobile*, Mediolan

2012 *Brussels Design September*, Bruksela

2012 *DMY Design Festival*, Berlin 2013 *Gdynia Design Days*, Gdynia

2013 Prezentacja w Europarlamencie, Bruksela

2013 8 urodziny Zamku Cieszyn, Cieszyn

Projekty badawcze realizowane na UAP:

2016 *Internet rzeczy w kontekście mebli systemowych*

Projekt miał na celu przyjrzenie się użyteczności koncepcji IoT (Internet of Things) w kontekście szeroko pojętych mebli oraz akcesoriów meblowych, głównie w środowisku pracy.

2014 3d printing for the real world

Badania w zakresie zasadności użycia ogólnodostępnych i nieskomplikowanych technologii druku 3d (LPD) do produkcji małoseryjnej i/lub jednostkowej w pełni funkcjonalnych obiektów użytkowych (lub ich części) oraz poszukiwanie alternatywnego sposobu ich dystrybucji.

2011 Tensions - Łączenie elastycznych płaszczyzn z nieelastycznymi elementami

konstrukcji Badania nad możliwościami wykorzystania sprężystych arkuszy blachy przy budowaniu funkcjonalnych obiektów (w tym przypadku siedzisk) na zasadach produkcji małoseryjnej bez wykorzystywania kosztowych procesów produkcyjnych.

Bardzo żałuję, że przedłożona do oceny dokumentacja nie pokazuje efektów pracy dydaktycznej doktoranta.

(Na stronie Wydziału, w zakładce Katedry Projektowania Interdyscyplinarnego znalazłam jedynie treść zadania projektowo/konstrukcyjnego dedykowanego studentom II roku - *Drabina*. Sformułowane precyzyjnie zapowiadało realizację prototypów w uczelnianej modelarni. Prototypów nie zamieszczono, a jedynie piktograficzne ilustracje.

Rozprawa doktorska

Przestrzeń pracy, jako interfejs.

Sposoby obrazowania informacji w kontekście ograniczeń poznawczych człowieka.

Rozprawa doktorska to 182 strony tekstu z przypisami dolnymi, wydrukowanego w formacie A5, ilustrowanego (2 tabele, 42 ilustracje).

Dodatkowo dołączono *Streszczenie* w języku polskim i języku angielskim oraz ilustracyjny rozkładany czterostronicowy Suplement *rozprawy doktorskiej* zapowiadający wystawę.

Strukturalnie rozprawa zawiera trzy części (I, II, III), łącznie osiem rozdziałów.

Praca napisana jest poprawnym językiem.

Bibliografia pracy jest imponująca i stanowi ją 178 tekstów w większości anglojęzycznych oraz cztery strony internetowe. Przytoczone są monografie, artykuły naukowe z baz danych bibliotek znaczących uniwersytetów europejskich i amerykańskich, opracowania statystyczne, analizy i raporty. Tematycznie bibliografia obejmuje wyjątkowo szeroki zakres zagadnień, zagadnienia nauk

ściślych, społecznych jak i humanistycznych oraz designu. Doktorant prawdopodobnie przeanalizował teksty z obszaru rozwoju technologii cyfrowych i przetwarzania informacji, zagadnienia z obszaru projektowania graficznego aż do socjologii, neurobiologii i psychologii. Ta wielowątkowość materiałów źródłowych skłoniła mnie do refleksji nad ogromną pracą poznawczą i analityczną wykonaną w czasie realizacji tej dysertacji.

Tu należy też wspomnieć, jak trafnym wyborem było zaangażowanie promotora pomocniczego - profesora UAM, dr hab. Michała Klichowskiego, Kierownika Pracowni Badań nad Procesem Uczenia specjalisty neurokognitywistyka. Doświadczony naukowiec, „pilotujący drogę” doktoranta był zapewne doskonałym przewodnikiem w świecie tekstów źródłowych i najnowszych eksperymentów.

We wstępie do rozprawy, doktorant wybór obszaru badawczego tłumaczy fascynacją „nieoczywistymi sposobami postrzegania rzeczywistości”, rozczarowaniem rozwoju technologii cyfrowych, jak również potrzebą porządkowania świata w aspektach przekazu informacji.

Dla mnie decyzja ta wydaje się nieprzypadkowa i wynika prawdopodobnie też z osobistych doświadczeń „procesu pracy współczesnego projektanta produktu”. Praca twórcza jest pracą umysłową, a w obecnych realiach wymaga długich godzin kontaktu z urządzeniami cyfrowymi. Pracujemy w programach 2D, 3D, realizujemy animacje, korzystamy z narzędzi AI. Obserwujemy dynamiczną ekspansję i wszechobecność technologii cyfrowych w naszym życiu, a szczególnie w życiu najmłodszych pokoleń tzw „cyfrowych tubylców”. Coraz wyższe wymagania stawiane pracownikowi, coraz większy zakres wiedzy do przyswojenia i umiejętności w obsłudze cyfrowego świata jest często frustrujący i obciążający psychicznie. Wymagania rosną. Czy aby im sprostać musimy *biec coraz to szybciej* ? Czy coraz to szybszy rozwój technologii i wymagań poznawczych musi generować potrzeba udoskonalania relacji *człowieka z urządzeniami* ?

A taki właśnie cel ma proces badawczo-projektowy zainicjowany przez doktoranta. Rozważania doktoranta koncentrują się na koncepcji czytelnej obrazowania informacji na powierzchniach roboczych umożliwiającej jak najlepsze wykonywanie powierzonych zadań umysłowych. Upraszczając można to podsumować jako poszukiwania jak najlepszych metod współpracy wzrokowej człowieka z maszyną. Czy to jest obszar rozważań charakterystyczny dla dziedziny sztuki?

Pośrednio tak, biorąc pod uwagę różnorodność zadań dla osób działających w projektowaniu

produktu i charakter pracy współczesnego projektanta.

Strukturalnie praca zawiera trzy części.

Część I rozprawy zatytułowana *Wprowadzenie teoretyczne* składa się z dwóch rozdziałów. Rozdział 1 *Technologiczny kontekst zwiększonych wymagań poznawczych*

jest zbiorem bardzo wielu wątków: od globalnych statystyk i raportów określających skalę zjawiska cyfryzacji, skali klasyfikacji umiejętności cyfrowych do skali popytu na te umiejętności. Od różnic pokoleniowych (*cyfrowy tubylec, cyfrowy imigrant*) aż do problemów bezpieczeństwa dzieci w sieci... Dlatego pomimo kolejnego podziału tekstu na podrozdziały wypowiedź doktoranta sprawia wrażenie chaotycznej. Zastosowanie w tekście zdań wielokrotnie złożonych nie ułatwia też czytania i rozumienia tekstu. W tekście pojawia się wiele odniesień i cytatów. Niestety niekiedy cytowanie definicji z różnych źródeł zaciera czytelność znaczeniową używanych przez doktoranta kluczowych pojęć. Czasami w tekście występuje zaburzona logika kolejności wypowiedzi np. 1.2 *Człowiek w rzeczywistości postcyfrowej*, 1.3 *Postcyfrowość* (wyjaśnienie pojęcia).

Doktorant opisując intensywny rozwój technologii cyfrowych bardzo mocno podkreśla splątanie dwóch światów cyfrowego i rzeczywistego. Sytuacji człowieka funkcjonującego w światach równoległych, analogowym i cyfrowym, on-line i off-line.

Zauważa, że niezależnie od off-line pozostajemy aktywni w sieci, a „*nasz wizerunek funkcjonuje tam nieustannie stwarzając pozory ciągłej gotowości komunikacyjnej*”.

Trudno się zgodzić z niektórymi sformułowaniami doktoranta jak np. „*Twój biologiczny jakim jesteśmy, stracił tym samym część swojej autonomii, nawet jeśli taka strata jest pozorna (?)*”, w większości przypadków *wynikająca z wygody niż z fizycznej potrzeby*” lub „*nasza osobowość cyfrowa staje się silnym rozszerzeniem naszej biologicznej natury*”.

Kolejne podrozdziały pozostają również w konwencji wielowątkowej.

Przez podrozdział 1.4 *Społeczeństwo (generatywnych) aplikacji* poświęcający wiele uwagi sztucznej inteligencji i narzędziom typu czat GPT docieramy do wydaje się najważniejszego podrozdziału w kontekście tematu dysertacji: 1.5 *Praca umysłowa w rzeczywistości postcyfrowej*.

Tekst rozpoczyna refleksja o transformacji formy pracy umysłowej ze statycznej (przy biurku) do dynamicznej (w trakcie przemieszczania się) w kontekście wprowadzenia urządzeń mobilnych. Doktorant poświęca uwagę również drugiej transformacji, przysłowiowego „biurka” w pulpit

urządzenia cyfrowego oraz modyfikacji środowiska pracy na komputerze. Powołuje się na wielu badaczy analizujących współczesne przestrzenie i środowiska pracy.

Finalnie podsumowuje:

„przestrzeń pracy obejmuje szeroki wachlarz zróżnicowanych (fizycznych i wirtualnych) środowisk pracy, wspólnie wykorzystywanych technologii i aplikacji, dostępów do danych i informacji...” a tytułowa przestrzeń pracy „odnosi się do bardziej „podręcznej” przestrzeni (tj. dostępnej w zasięgu naszych rąk)” (str. 47). Kontynuując doktorant pisze o redefinicji miejsca pracy po pandemii (praca zdalna, hybrydowa..) oraz wpływie pracodawcy na kształt stacjonarnego miejsca pracy w biurze. Na końcu podrozdziału czytamy o pracy umysłowej w kontekście procesów poznawczych i zadań intelektualnych. Pojawiają się też pierwsze ilustracje i ciekawe wątki np. dotyczące ergonomii pracy wzrokowej i jej możliwych zakłóceń, pojawia się termin inżynierii kognitywnej.

Rozdział 2 zatytułowany *Przestrzeń pracy jako interfejs* jest stosunkowo zwięzły zawiera jedynie trzy podrozdziały.

Doktorant powołując się ponownie na tzw. narassmussenowską definicję interfejsu jako „*okna do zarządzania zadaniami*”, określa niezbędne urządzenia przykładowego środowiska pracy stacjonarnej, ich wzajemne ustawienie i proporcje poszczególnych powierzchni roboczych. Zamieszczone ryciny źródłowe - schematy z obszaru gromadzenia danych oraz postrzegania wizualizowanych informacji (zjawisko stłoczenia, rozdzielczość uwagi) są niezbędne dla dalszych rozważań i przybliżają zakres eksperymentu.

Część II rozprawy zatytułowana *Przeprowadzone badania* to opis przebiegu eksperymentu wizualnego przeprowadzonego na grupie 20 osób, studentów poznańskiego UA za pomocą narzędzi cyfrowych. Eksperyment zaprogramowany i przeprowadzony w programie SuperLab 4.5 w środowisku mac OS koncentruje się na badaniu percepcji wizualnej, interpretacji bodźców, obejmuje analizę segregacji i grupowania elementów w polu widzenia.

Przeprowadzenie i opisanie badania wydaje się zgodne z wymogami eksperymentów naukowych. Doktorant precyzyjnie określa założenia i cele badawcze, materiały, metody, przedstawia wnioski w formie wykresów.

Zadaniem uczestników była analiza wizualnej kompozycji graficznej określanej jako plansza, ocena ilości grup w przedstawianej na planszy kompozycji kwadratów. Geometrię kompozycji określały parametry *de* i *dg* i trzy typy styku grup nazywane przez doktoranta *Brzeg*, *Cypel*, *Zatoka*. Zadaniem

końcowym eksperymencie

było określenie przy jakiej minimalnej odległości grup od siebie nasz wzrok segreguje je jako odrębne. Ten wynik okazał się dla doktoranta kluczowym parametrem określającym proces postrzegania elementów na płaszczyźnie. Umożliwił przystąpienie do kolejnego etapu pracy – projektowania mapy percepcji. Pomimo udziału jedynie 20 osób, zastosowanie w badaniu 760 plansz bodźców i uzyskanie 14 400 wyników spełniło wymagania metody ilościowej.

Przyznaje, że dla mnie jako recenzenta zagłębienie się w parametry z zakresu psychofizjologii widzenia nie było zadaniem łatwym. Sakkadowe ruchy gałki ocznej, punkt fiksacji wzroku czy pole kodowania informacji to były pojęcia dla mnie nowe. Dlatego podziwiam precyzję w konstruowaniu zadania i jego parametrów oraz umiejętność interpretacji wyników. Relacja z przeprowadzonego eksperymentu potwierdza cechy doktoranta kwalifikujące go jako badacza-analityka. A logiczne myślenie, cierpliwość, precyzja, pracowitość to cechy także pożądane u profesjonalnych projektantów.

Część III *Mapa percepcji* jest praktycznym uzupełnieniem części teoretycznej i części eksperymentalnej. Wykorzystując uzyskane wyniki doktorant tworzy parametryczny system do obrazowania informacji graficznych. Analizując znane w komunikacji wizualnej, szkieletowe metody organizacji informacji poszukuje własnej siatki rozmieszczenia elementów na płaszczyźnie o układzie wspomagającym procesy postrzegania i zapamiętywania informacji. Ze względu na różne odległości oka od płaszczyzn roboczych nie jest to siatka o określonych parametrach, a szablon proporcji do elastycznego zastosowania. Swoją pracę określa jako mapę percepcji, narzędzie cyfrowe przygotowane do implantacji w różnych urządzeniach środowiska pracy intelektualnej.

Konkluzja

Reasumując, zaprezentowany w dokumentacji dorobek projektowy doktoranta jest syntetycznie opisany i zilustrowany.

Doktorant jest doświadczonym pracownikiem uczelni, dydaktykiem, działa organizacyjnie w jej strukturach. Opisana w opracowaniu działalność artystyczna jest charakterystyczna dla projektanta form przemysłowych, a przedstawione projekty i realizacje można zakwalifikować, jako interesujące osiągnięcia w dyscyplinie Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Przedstawiona do oceny rozprawa doktorska w wyjątkowy sposób łączy zagadnienia poznawcze z

praktycznymi rozwiązaniami projektowymi, redefiniując pole pracy, jako dynamiczny interfejs wspierający procesy myślenia i percepcji.

Promotor główny rozprawy, prof. dr hab. Andrzej Wielgosz opisując kilkuletni okres współpracy z Doktorantem bardzo wysoko ocenia jego zaangażowanie w proces jej realizacji.

(Niestety nie dysponujemy tekstem opinii promotora pomocniczego.)

Rozprawa jest podzielona na trzy główne części, które konsekwentnie rozwijają złożenia wyjściowe. Pierwsza część osadza problematykę pracy w kontekście technologii cyfrowych. Jako podbudowa teoretyczna, pomimo pewnego chaosu w przekazie informacji zawiera wiele cennych danych.

Część druga pracy koncentruje się na badaniu percepcji wizualnej w zakresie segregacji i grupowania elementów w polu widzenia. Przeprowadzony eksperyment, oparty na interpretacji bodźców wizualnych, przeprowadzony za pomocą specjalistycznego oprogramowania wnosi istotne dane niezbędne do kreacji praktycznego uzupełnienia pracy. Odniesienie do człowieka, jego neuro-biologicznej konstrukcji jest tu wyrazem humanizmu projektanta.

Część trzecia jest praktycznym zastosowaniem wyników eksperymentu w koncepcji projektowej produktu określanego przez Doktoranta jako *mapa percepcji*. Mapa nie jest jednak obiektem reprezentujący konkretne rozwiązanie projektowe, a parametrycznym systemem do generowania wielu rozwiązań, który wyróżnia się elastycznością i potencjałem do zastosowania w różnych kontekstach technologicznych. Ta próba unowocześnienia *interfejsu pracy* równoczesnej na wielu urządzeniach elektronicznych wydaje się ciekawym pomysłem w rozwoju technologii urządzeń gromadzenia i przetwarzania informacji. W obszarze sztuk projektowych ulepszanie środowiska pracy jest oczywistym działaniem pozytywnym, tym bardziej, jeśli dotyczy środowiska pracy umysłowej projektanta.

Podsumowując, rozprawę doktorską charakteryzuje interdyscyplinarność działań, na granicy dziedzin nauki i dziedziny sztuki. Interdyscyplinarne podejście autora, łączące elementy neuronauki, projektowanie graficzne i analizę technologii cyfrowych, dodaje pracy wyjątkowej wartości poznawczej. Interdyscyplinarne projektowanie to projektowanie przyszłości, dlatego wydaje się, że praca wnosi nowe wartości dla rozwoju naszej dyscypliny. Dostrzegam w pracy nowatorski potencjał, szczególnie cenny w obecnych czasach, czasach zmian myślenia o sztuce i nauce w kontekście wdrażania narzędzi sztucznej inteligencji.

Zapowiedziana przez doktoranta w *Suplemencie do rozprawy doktorskiej* wystawa ma zaprezentować eksperymentalną przestrzeń, przestrzeń wyjaśniającą proces badawczo-projektowy z prezentacją koncepcji mapy na prototypowych powierzchniach roboczych. Prawdopodobnie planowana wystawa uzupełni brakujący aspekt wizualny produktu w skali rzeczywistej. W tym kontekście wydaje się, że obrona pracy będzie interesującym wydarzeniem. Czekamy nas prawdopodobnie również ciekawa dyskusja.

Dlatego zgłaszam poparcie wniosku o nadanie Panu Mateuszowi Słocińskiemu stopnia naukowego doktora w dyscyplinie Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Z poważaniem dr hab. Joanna Walendzik-Stefańska, prof. ASP w Warszawie