

Abstrakt

Niniejsza dysertacja stanowi analizę tworzenia języka wizualnego, który wpływa na świadomość ekologiczną dzieci na przykładzie projektowania autorskiej interaktywnej książki online o mikroplastiku. Autorka w opisie pisemnym pracy przywołała wybrane historie wyobrażeń na temat miejsca zwierząt w świecie i życiu człowieka. Zaprezentowała ewolucję stosunku ludzi do zwierząt w dziedzinie historii idei. Następnie przedstawiła szkodliwość mikroplastiku oraz negatywne konsekwencje wieloletniego lekceważenia problemu nadmiernej produkcji i braku utylizacji plastiku oraz możliwą rolę projektanta w kreowaniu lepszego jutra. W publikacji zostało zdefiniowane pojęcie grywalizacji i przedstawiono możliwości zastosowania tej strategii w materiałach edukacyjnych przeznaczonych dla najmłodszych. Autorka opisała swoje pierwsze doświadczenia w tworzeniu artystyczno-edukacyjnych treści na przykładzie projektu *Balticarium* oraz genezę pomysłu realizacji interaktywnego projektu o mikroplastiku w ramach pracy doktorskiej. W dysertacji są przedstawione wnioski ze spotkań z dziećmi podczas warsztatów artystycznych, które autorka prowadzi. Pokazano też przykłady publikacji dla dzieci o ekologii na przykładzie wybranych książek obrazkowych samej autorki jak i innych twórców. Poruszony został również temat komunikacji wizualnej i jej roli w percepcji dzieci. Rewolucja digitalizacyjna udowodniła, że książka obrazkowa może funkcjonować w świecie elektronicznym posiadając swój rozbudowany, interaktywny odpowiednik. Zostały zaprezentowane przykłady cyfrowych projektów dla najmłodszych odbiorców o ochronie środowiska oraz przedstawiona analiza, jakie cechy mają te dobrze skonstruowane, ilustrowane treści w środowisku elektronicznym. Nie brakuje opisu zagrożeń wynikających z korzystania z wirtualnych treści, nawet jeśli powstały w słusznych celach. Autorka opisała proces projektowy, który doprowadził ją do efektu finalnego – obrazkowej książki cyfrowej dla dzieci o mikroplastiku w formie strony internetowej. Na koniec zostały zaprezentowane wnioski z przeprowadzonego badania i plany rozwoju.

Abstract

This dissertation examines a development of a visual language that may influence children's environmental awareness. It is based on the author's design of an interactive online book on microplastics. The author describes her work referring to selected imaginative ideas of animals and their place in the world and in the human life. She demonstrates how human attitudes towards animals evolved in the history of ideas. The author discussed harmful implications of microplastics and negative consequences of ignored long-term excessive production as well as failure to recycle plastics. She also points out to a role that a designer may play in creating a better world of the future. The thesis defines the concept of gamification and demonstrates how this strategy may be applied in educational materials for children. The author describes her first experience with the creation of artistic and educational content based on the example of the Baltarium project and explains the origination of her idea to develop an interactive project on microplastics being part of her PhD dissertation. The dissertation presents conclusions from the author's art workshops with children and examples of ecological publications for children referring to a selection of picture books by the author and other authors. It also addresses the visual communication and its role in children's perception. The digital revolution has proved that a picture book may successfully function in the electronic world based on its expanded, interactive electronic counterpart. The thesis presents examples of digital environmental projects for the youngest audiences and provides a summary of key features of properly structured illustrated content designed for the electronic environment. There is also a reference to the possible risks of the virtual content even when created for legitimate purposes. The author describes the design process that produced the final result, i.e. a digital picture book on microplastics for children designed as an interactive website. Finally, her conclusions from the study and plans for the future development are presented.