

16. PROJEKTOWANIE GIER I TRANSEKTÓW DLA ZRÓWNOWAŻONEGO MIASTA

GAMING AND TRANSECT DESIGN FOR A SUSTAINABLE CITY

Alessandro Camiz

“Vedeste, al mio parere, ogni valore e tutto gioco e quanto ben om sente”

Guido Cavalcanti, Guido a Dante, Rime, 1-3.

W ciągu ostatnich 20 lat przemysł gier wykorzystał globalny rynek, wprowadzając technologie immersyjne. Efekty tej rewolucji w grach są widoczne w różnych dziedzinach. Na pewno dramatycznie zmieniła się edukacja naszych dzieci. Obecnie spędzają one więcej czasu przed ekranem komputera lub w goglach niż czytając książki lub bawiąc się ze sobą. Ponadto w produkcji komputerów osobistych narodziła się specyficzna odmiana w obrębie typologii komputerów - pc do gier. Sektor gier wydaje się warunkować dużą część naszej dzisiejszej kultury, w tym designu i architektury. Architektura generowana przez sztuczną inteligencję zapełnia okładki magazynów, a główne firmy produkujące oprogramowanie promują obecnie platformy i wtyczki immersyjne do celów projektowych. Od przemysłu gier komputerowych po wirtualne światy zaprojektowane do produkcji filmów, ten „gamingowy” trend warunkuje dziś również produkcję architektoniczną à la mode. Większość współczesnej produkcji architektonicznej jest w jakiś sposób inspirowana przez przemysł gier. Możemy próbować przeciwstawić się temu trendowi, krytykując reifikację środowiska zbudowanego, którą on implikuje lub też możemy popierać mu krytycznie, próbując przekazać jego presję w kierunku zrównoważonego miasta.

“Vedeste, al mio parere, ogni valore e tutto gioco e quanto ben om sente”

Guido Cavalcanti, Guido a Dante, Rime, 1-3.

In the past 20 years the gaming industry has exploited the global market with the introduction of immersive technologies. The effects of this gaming revolution are visible in different areas. For sure the education of our kids has dramatically changed: they now spend more in front of a computer screen or wearing the goggles than they do spend reading books or playing with each other. Moreover the production of personal computers has seen the birth of a specific variant within the typology of computers, the gaming pc. The gaming sector seems to be conditioning great part of our culture today, including design and architecture. Artificial Intelligence generated architectures are populating the covers of magazines, the main software companies are now promoting immersive platforms and plugins for design purposes. From the gaming industry to the virtual worlds designed for the production of movies, this “gaming” trend is today also conditioning the architectural production à la mode. Most of the contemporary architectural production is somehow inspired by the gaming industry. We can try to oppose this trend by criticizing the reification of the built environment that it implies or we can indulge critically, trying to convey its pressure towards a sustainable city. This book, or this application perhaps we

Ta książka czy może raczej aplikacja z powodzeniem eksperymentuje z tym, jak gry i światy wirtualne mogą być pozytywnie wykorzystane do celów edukacyjnych w dziedzinie urbanistyki i projektowania architektonicznego. Wykorzystuje ona tradycyjny format kart, wzbogacony o kody QR, aby połączyć użytkownika z wirtualnym scenariuszem. Studenci są zatem zaproszeni do projektowania wirtualnych słów przy użyciu najbardziej tradycyjnego narzędzia, jakim są karty. Każdy scenariusz oparty jest na istotnym parametrze gęstości, zgodnie z ideą Nowego Urbanizmu - kodem transektowym (il. 43), jako narzędziem do projektowania zrównoważonych miast. Dzięki tej aplikacji i książce studenci mogą pozytywnie nauczyć się, jak wykorzystywać parametry urbanistyczne w procesie projektowania, wizualizując formalne konsekwencje swoich wyborów ilościowych. Ta książka i aplikacja z powodzeniem łączą projektowanie, planowanie, nauczanie i badania, wykorzystując tradycyjne technologie gier, zmieszane z wirtualnymi światami, w celu wizualizacji w 3D przyszłej formy zrównoważonego miasta.

should rather say, experiments successfully how games and virtual worlds can be deployed positively for educational purposes in the field of urban planning and architectural design. It uses the traditional format of cards, enriched by the QR codes, in order to connect the user to a virtual scenario. Students are therefore invited to design virtual words by using the most traditional tool, the cards. Each scenario is based on the essential parameter of density, following the New Urbanism idea of the transect code (il.43), as a tool to design sustainable cities. With this application and book, students can positively learn how to use urban planning parameters in their design process, by visualizing the formal consequences of their quantitative choices. This book and application connect successfully, design, planning, teaching and research, by using traditional gaming technologies, blended with virtual worlds, in order to visualize in 3D the future form of a sustainable city.



Il.43. Transekt miejsko-wiejski/The Urban-rural transect, źródło/source: Duany Plater Zyberk & Company (DPZ), <https://www.dpz.com/>

Gra w osiedle ma na celu zwrócenie uwagi na problematykę intensyfikowania zabudowy mieszkaniowej oraz kształtowania przestrzeni osiedli. Gra jest uniwersalna dla różnych grup wiekowych. Można ją wykorzystać w klasycznej grze w karty oraz w grach dedykowanych.

Projekt opracowany przez koło naukowe URBANMODEL przy Wydziale Architektury Politechniki Śląskiej.

Więcej na:
www.grawosiedle.polsl.pl
www.urbanmodel.org

Opinie recenzentów Reviewers comments

Gra w osiedle jest jedną z nielicznych propozycji, która dzięki atrakcyjnej formie opierającej się na rzeczywistości rozszerzonej (Augmented Reality) może konkurować z produktami dynamicznie rozwijającego się rynku gier, równocześnie wprowadzając treści istotne dla edukacji przestrzennej.

Ta książka i aplikacja skutecznie łączą projektowanie, planowanie, nauczanie i badania, z wykorzystaniem tradycyjnych gier, połączonych z technologią wirtualną, w celu wizualizacji w 3D przyszłego kształtu zrównoważonego miasta.

The Housing estate game is designed to draw attention to the problem of housing intensification and the formation of settlement spaces. The game is universal for different age groups. It can be used in the classic card game and in dedicated games.

The project developed by the URBANMODEL research circle at the Faculty of Architecture of the Silesian University of Technology.

More at:
www.housingestategame.polsl.pl
www.urbanmodel.org

The Housing estate game is one of the few proposals that, thanks to its attractive form based on Augmented Reality, can compete with products of the rapidly growing game market, while introducing content relevant to spatial education.

dr hab. inż. arch. Patrycja Haupt, prof. PK
Wydział Architektury Politechniki Krakowskiej
Katedra Kształtowania Środowiska Mieszkaniowego

This book and application connects successfully, design, planning, teaching and research, by using traditional gaming technologies, blended with virtual worlds, in order to visualize in 3D the future form of the sustainable city.

Assoc. Prof. Alessandro Camiz PhD
Director, Dynamic Research on Urban Morphology-DRUM laboratory
Ōzyeġin Univeristy, Faculty of Architecture and Design
Department of Architecture

WYDAWNICTWO POLITECHNIKI ŚLĄSKIEJ
ul. Akademicka 5, 44-100 Gliwice
tel. 32-237-13-81, faks 32-237-15-02
ISBN 978-83-7880-887-9



GRA W OSIEDLE

gra w karty, gra urbanistyczna

HOUSING ESTATE GAME

cards game, urban design game

Redaktorzy Editors

Tomasz BRADECKI
Natalia DYMARSKA
Marta SANIGÓRSKA



993



Gliwice 2023

MONOGRAFIA



GRA W OSIEDLE

gra w karty, gra urbanistyczna
Instrukcja do gry

HOUSING ESTATE GAME

cards game, urban design game
Users manual

Redaktorzy/Editors: Tomasz BRADECKI, Natalia DYMARSKA,
Marta SANIGÓRSKA

Autorzy książki
Authors of the book: Daria BAL, Aleksandra BARAŃSKA, Tomasz BRADECKI,
Monika BROL, Natalia DYMARSKA, Marta KLEKOTKA,
Katarzyna KOTARSKA, Marta SANIGÓRSKA,
Małgorzata WASIK, Karolina WĄSIŃSKA

Niniejsza publikacja zawiera genezę, opis oraz charakterystykę Gry w osiedle, składającej się z kart zaprojektowanych przez wymieniony poniżej zespół. This publication contains the genesis, description and characteristics of the Housing estate game, consisting of cards designed by the team listed below.

Autorzy kart
Authors of the cards: Daria BAL, Aleksandra BARAŃSKA, Tomasz BRADECKI,
Monika BROL, Natalia DYMARSKA, Marta KLEKOTKA,
Katarzyna KOTARSKA, Marta SANIGÓRSKA,
Julia STACHURA, Małgorzata WASIK, Karolina WĄSIŃSKA

WYDAWNICTWO POLITECHNIKI ŚLĄSKIEJ
Gliwice 2023
UIW 48600

Opiniodawcy Reviewers

dr hab. inż. arch. prof. PK Patrycja Haupt
Assoc. Prof. Dr., Ph.D. Architect Alessandro Camiz

Kolegium redakcyjne Editorial Board

REDAKTOR NACZELNY EDITOR INDEPENDENT
Dr hab. inż. Barbara KULESZ, prof. PŚ

REDAKTOR DZIAŁU DIVISIONAL REDACTOR
Dr hab. inż. arch. Beata KOMAR, prof. PŚ

SEKRETARZ REDAKCJI SECRETARY OF THE EDITORIAL BOARD
Mgr Monika MOSZCZYŃSKA-GŁOWACKA

Wydano za zgodą Rektora Politechniki Śląskiej

Published by permission of Rector of the Silesian University of Technology

Projekt okładki Cover design

Natalia Dymarska, Marta Sanigórska

Publikacja finansowana jest ze środków IV konkursu (2022) dla kół naukowych w ramach programu IDUB (Inicjatywa doskonałości uczelni badawczej).

The publication is financed from the funds of the IV competition (2022) for scientific circles under the IDUB (Initiative for Research University Excellence) program.

Gra w osiedle jest wzorem zastrzeżonym 18.05.2023 r. w Urzędzie Patentowym RP, na rzecz Politechniki Śląskiej, zostało dokonane zgłoszenie wzoru użytkowego pt. Karta do gry. Zgłoszeniu został nadany numer W.131466. Zgłoszono także wzory przemysłowe pod numerami: Wp.31616, Wp.31617, Wp.31618, Wp.31619, Wp.31620, Wp.31621, Wp.31622, Wp.31623, Wp.31624, Wp.31625, Wp.31626, Wp.31627, Wp.31628, Wp.31629.

The housing estate game is a registered design on 18.05.2023 in the Patent Office of the Republic of Poland, in favor of the Silesian University of Technology, an application was filed for a utility model entitled: Playing card. The application was assigned the number W.131466. Industrial designs were also filed under the numbers: Wp.31616, Wp.31617, Wp.31618, Wp.31619, Wp.31620, Wp.31621, Wp.31622, Wp.31623, Wp.31624, Wp.31625, Wp.31626, Wp.31627, Wp.31628, Wp.31629.

ISBN 978-83-7880-887-9

© Copyright by

Wydawnictwo Politechniki Śląskiej

Gliwice 2023

SPIS TREŚCI

1. O GRZE W OSIEDLE ABOUT HOUSING ESTATE GAME Tomasz Bradecki	6
2. IDEA GRY W OSIEDLE THE IDEA OF THE HOUSING ESTATE GAME Tomasz Bradecki	8
3. INSPIRACJE DO GRY W OSIEDLE INSPIRATIONS FOR THE HOUSING ESTATE GAME Tomasz Bradecki	10
4. SYSTEMATYKA KART DO GRY W OSIEDLE HOUSING ESTATE GAME CARD SYSTEMATICS Tomasz Bradecki	12
5. ELEMENTY I ZAWARTOŚĆ KART ELEMENTS AND CONTENT OF THE CARDS Tomasz Bradecki, Marta Sanigórska	14
6. SYMBOLIKA KOLORÓW W GRZE W OSIEDLE COLOR SYMBOLISM IN THE HOUSING ESTATE GAME Tomasz Bradecki.....	16
7. WSKAŹNIKI I PARAMETRY URBANISTYCZNE URBAN INDICATORS AND PARAMETERS Aleksandra Barańska, Tomasz Bradecki, Natalia Dymarska, Marta Sanigórska	18
8. PLANOWANIE OSIEDLA, JOKERY ESTATE PLANNING, JOKERS Tomasz Bradecki, Monika Brol	24
9. TESTY GRY W OSIEDLE TEST OF THE HOUSING ESTATE GAME Marta Sanigórska	26
10. GRY KARCJANE GRY W OSIEDLE CARD GAMES FROM THE HOUSING ESTATE GAME Tomasz Bradecki	28
10.1. GRA W OSIEDLE HOUSING ESTATE GAME Tomasz Bradecki, Natalia Dymarska, Marta Sanigórska	30
10.2. WOJNA WSKAŹNIKÓW „INDICATORS” WAR (BATTLE) Tomasz Bradecki, Natalia Dymarska, Marta Sanigórska	32
10.3. QUIZ – KALAMBURY QUIZ – PUNS Tomasz Bradecki, Natalia Dymarska, Marta Sanigórska	34
10.4. ODKRYJ 2D – NARYSUJ 3D REVEAL 2D – DRAW 3D Tomasz Bradecki, Natalia Dymarska, Marta Sanigórska	36
10.5. PASJANS SOLITAIRE Tomasz Bradecki, Natalia Dymarska, Marta Sanigórska	38
10.6. MEMORY MEMORY Tomasz Bradecki, Natalia Dymarska, Marta Sanigórska	40
10.7. ZBUDUJ EKOOSIEDLE BUILD AN ECOHOUSING ESTATE Tomasz Bradecki, Natalia Dymarska, Marta Sanigórska	42
10.8. MODELUJ OSIEDLE W 3D MODEL THE HOUSING ESTATE IN 3D Tomasz Bradecki, Natalia Dymarska, Marta Sanigórska	44
11. PRZYKŁADY MODELOWYCH OSIEDLI EXAMPLES OF MODEL HOUSING ESTATES Tomasz Bradecki, Natalia Dymarska, Marta Sanigórska	46
11.1. MODEL OSIEDLA INTENSYWNEGO HIGH DENSITY HOUSING ESTATE MODEL Aleksandra Barańska, Katarzyna Kotarska, Małgorzata Wasik, Karolina Wąsińska	48
11.2. MODEL EKOOSIEDLA ECOHOUSING ESTATE MODEL Daria Bał, Marta Sanigórska	52
11.3. MODEL OSIEDLA ZAPLANOWANEGO PLANNED HOUSING ESTATE MODEL Aleksandra Barańska, Natalia Dymarska, Marta Klekotka	56
12. MODELE 3D NA KARTACH ORAZ ONLINE MODELS 3D ON CARDS AND ONLINE Natalia Dymarska, Marta Sanigórska.....	60
13. ZASTOSOWANIE RZECZYWISTOŚCI ROZSZERZONEJ APPLICATION OF AUGMENTED REALITY Tomasz Bradecki.....	64
14. AUTORZY AUTHORS	66
15. GRA W OSIEDLE – NA DRODZE DO ZRÓWNOWAŻONEJ TKANKI MIESZKANIOWEJ HOUSING ESTATE GAME – ON THE ROAD TO A SUSTAINABLE HOUSING FABRIC Patrycja Haupt.....	68
16. PROJEKTOWANIE GIER I TRANSEKTÓW DLA ZRÓWNOWAŻONEGO MIASTA GAMING AND TRANSECT DESIGN FOR A SUSTAINABLE CITY Alessandro Camiz.....	72
17. PODSUMOWANIE SUMMARY Tomasz Bradecki.....	74
SPIS ILUSTRACJI I TABEL LIST OF ILLUSTRATIONS AND TABLES	76
BIBLIOGRAFIA BIBLIOGRAPHY	80
STRESZCZENIE SUMMARY Tomasz Bradecki, Natalia Dymarska, Marta Sanigórska	83
REKOMENDACJE RECCOMENDATION	84

REKOMENDACJE RECOMMENDATION

Patronat honorowy/Honorary patronage:

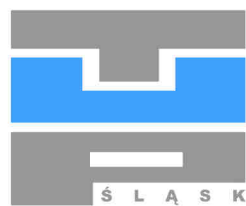


Stowarzyszenie Architektów Polskich, oddział Katowice
Association of Polish Architects, Katowice branch
<http://www.sarp.katowice.pl/>

Rekomendacje/Recommendation:



Polska Akademia Nauk, oddział w Katowicach
Polish Academy of Sciences, branch in Katowice
<https://pan.pl/>



Towarzystwo Urbanistów Polskich, oddział śląski
The Society of Polish Town Planners, Silesian branch
<https://tup.org.pl/>

Johan Huizinga przypomina nam, że ludzkość zawsze jest *Homo Ludens* i jako taka, od dzieciństwa, uczy się poprzez zabawę. Przekształcenie tego pierwotnego instynktu w grę mającą na celu edukację studentów architektury i urbanistyki w celu zapoznania ich z pojęciami związanymi ze sposobem, w jaki ludzie zasiedlają terytorium, jest genialnym pomysłem. Aby uczynić przekazywanie takich pojęć jak gęstość zabudowy, wskaźnik zajęcia terenu, typy osadnictwa jeszcze bardziej skutecznym, sugeruje się dostosowanie i wykorzystanie kart do gry planszowej, takiej jak Monopoly.

Johan Huizinga reminds us that human-kind is always *Homo Ludens* and as such, from childhood onwards, learns by playing. Having transformed this primary instinct into a game to educate the student of architecture and urban planning to familiarize him/herself with the notions related to the way in which humans settle a territory is a brilliant idea. To make the transmissibility of such concepts as building density, land occupation index, settlement types even more effective, it is suggested to adapt and use the cards for a board game like Monopoly.

Prof. Arch. Lamberto Amistadi

profesor nadzwyczajny w dziedzinie projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Uniwersytet w Bolonii, Wydział Architektury
Associate Professor in architectural and urban Design
University of Bologna, Department of Architecture

Podczas edukacji na Wydziale Urbanistyki i Projektowania BME w Budapeszcie eksperymentowaliśmy z różnymi narzędziami grywalizacji w nauczaniu projektowania urbanistycznego. Wypróbowaliśmy również niektóre z miejskich gier karcianych i na podstawie tych eksperymentów projekt HOUSING ESTATE GAME oceniam jako obiecujący, który bardzo mnie zainteresował. Jak tylko zostanie opublikowany, chciałbym go mieć dla naszego wydziału!

In our education at the Department of Urban Planning and Design, BME, Budapest, we have been experimenting with various gamification tools in teaching urban design. We also tried some of the urban card games, and based on those experiments, I see the project of HOUSING ESTATE GAME promising, which has very much raised my interest. As soon as it is published, I would like to have one for our department!

SZABÓ Árpád DLA

kierownik wydziału, profesor nadzwyczajny, architekt
BME Budapest University of Technology Wydział Urbanistyki i projektowania
head of the department, associate professor, architect
BME Budapest University of Technology, Department of Urban Planning and Design

Inkluzywny urbanizm musi być wspierany przez angażowanie użytkowników końcowych w proces projektowania, a aby to zrobić, narzędzia takiego zaangażowania muszą mieć możliwość nawiązania dialogu negocjacyjnego

Inclusive urbanism must be encouraged by engaging end-users in the design process, and to do so, the tools of such engagements need to have the ability to establish a dialogue of negotiation among stakeholders. The Housinggame

między zainteresowanymi stronami. Projekt Gra w osiedle jest jednym z nielicznych, który analizuje możliwości wykorzystania zaawansowanych narzędzi wizualizacji 3D do aktywnego zaangażowania interesariuszy w proces projektowania. Opracowany hybrydowy tryb strategii zaangażowania i aplikacji zapewni przynależność uczestników do ich przyszłych dzielnic mieszkaniowych. Chcę zbadać możliwości tego narzędzia w rzeczywistych scenariuszach w USA.

project is one of the few which looks at the opportunities to utilize advanced 3D visualization tools for meaningful stakeholders' active design engagements. The developed hybrid mode of engagement strategies and applications will ensure the affiliation of the participants in their future housing neighborhoods. I want to explore the opportunities of the tool with real-life scenarios in the US.

Shuva Chowdhury

adiunkt, North Carolina A&T State University
Ph.D. (VUW Aotearoa New Zealand)
Assistant Professor, Civil, Architectural, and Environ. Eng, North Carolina A&T State University
Ph.D. (VUW Aotearoa New Zealand)

Jako nauczyciel urbanistyki dostrzegam w tej grze - GRA W OSIEDLE - ogromny potencjał do wyjaśniania i nauczania pojęć związanych z praktyką miejską, które zawsze są trudne do zrozumienia dla studentów. Gra w pełni spełnia cele zaproponowane przy jej tworzeniu.

As a teacher of urbanism, I recognise in this game - HOUSING ESTATE GAME - an enormous potential to explain and teach concepts related to urban practice, which are always hard for students to understand. The game fully meets the objectives proposed for its creation."

Maria Manuela da Fonte

architekt, adiunkt, dyrektor Wydziału Projektów Urbanistycznych, Lisbon School of Architecture
badacz URBinLAB, CIAUD
architect, Assistant Professor, director of the Urbanism Project Department, Lisbon School of Architecture
Researcher URBinLAB, CIAUD/

Bardzo doceniam pomysł Gry w osiedle. Ma ona dużą szansę stać się zarówno dobrą rozrywką, jak i świetnym narzędziem edukacji architektonicznej i urbanistycznej obejmującej nie tylko przyszłych projektantów – profesjonalistów, ale również inwestorów, urzędników, polityków i wszystkich użytkowników zaprojektowanych przestrzeni mieszkaniowych.

I very much appreciate the idea of the Housing Estate Game. It has a good chance to become both good entertainment and a great tool for architectural and urban planning education involving not only future designers - professionals, but also investors, officials, politicians and all users of designed residential spaces.

Oskar Grąbczewski OVO Grąbczewscy Architekci

Gra w karty pozornie może się kojarzyć z hazardem. Jest czasem zabawą. Ale nie zawsze tak musi być. Gra w karty może uczyć. Gry w Osiedle mogą edukować nie tylko studentów, ale mogą być przydatne również dla deweloperów. Mogą pomóc w rozpoznawaniu dobrych kryteriów i ocenie dobrej przestrzeni mieszkalnej. Warto mieć w ręce mocne karty – w tym przypadku mocne argumenty. To argumenty decydują o jakości architektury, które potrafią zbudować dobrą lub złą przestrzeń.

Playing cards may seemingly be associated with gambling. It is sometimes a game of fun. But it doesn't always have to be that way. Playing cards can teach. Estate games can educate not only students, but can also be useful for developers. They can help in recognizing good criteria and evaluating a good living space. It is worth having strong cards in hand. In this case, strong arguments. It is the arguments that determine the quality of architecture and can build a good or bad space.

Przemo Łukasik

architekt, współzałożyciel pracowni medusagroup
architect, co-founder of the medusagroup architectural studio

Wskaźniki urbanistyczne to dla większości osób abstrakcyjne wartości. Dzięki kartom GRA W OSIEDLE, w tym połączeniu zapisu matematycznego z trójwymiarową wizualizacją brył jest szansa, by choć trochę przybliżyć szerszemu gronu odbiorców, wartości liczbowe zawarte we wskaźnikach urbanistycznych. Za to edukacyjne i popularyzatorskie działanie, dziękuję twórcom gry.

Urban indicators are abstract values for most people. Thanks to the OSIEDLE GAME cards, in this combination of mathematical notation and three-dimensional visualization of solids, there is a chance to make the numerical values contained in urban indicators at least a little closer to a wider audience. For this educational and popularizing activity, I thank the creators of the game.

dr hab. inż arch. Justyna Martyniuk-Pęczek, prof. PG

Politechnika Gdańska, Wydział Architektury
Katedra Urbanistyki i Planowania Regionalnego
Gdansk University of Technology, Faculty of Architecture
Department of Urban and Regional Planning

Pomysł promowania wiedzy o mieście i jego logice przyszłej transformacji poprzez grę (w karty) jest z pewnością oryginalny i dlatego interesujący. Nauka przez zabawę lub zabawa podczas nauki to metoda, która pozwala również osobom niebędącym ekspertami podejść do planowania urbanistycznego i wyobrazić sobie lepsze miasto.

The idea of promoting knowledge of the city and its logic of future transformation through a game (of cards) is certainly original and therefore interesting. Learning by playing or playing while learning is a method that also allows non-experts to approach urban planning and envision a better city.

Prof. Arch. Enrico Prandi, PhD

Profesor nadzwyczajny w dziedzinie projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Wydział Inżynierii i Architektury, Uniwersytet w Parmie, Włochy
Associate Professor in Architectural and Urban Design
Department of Engineering and Architecture, University of Parma, Italy

Gra w osiedle jest interesującym i użytecznym narzędziem, które pomaga ludziom o różnych zawodach i aspiracjach, przez zabawę zrozumieć ważne procesy i elementy miejskie, lepiej rozumieją też wartości przestrzeni miejskich.

Prof. Dr Darko Reba
Wydział Architektury i Urbanistyki, Wydział Nauk Technicznych w Nowym Sadzie, Uniwersytet w Nowym Sadzie
Department of Architecture and Urban Planning, Faculty of Technical Sciences in Novi Sad, University of Novi Sad

Gra w osiedle to wspaniały pomysł, który służyć może nie tylko zabawie, ale i edukacji architektonicznej. Od lat zastanawiam się co robić, by zwiększać świadomość wszystkich uczestników procesów planistycznych i inwestycyjnych. Ta gra jest odpowiedzią - naprawdę może przynieść wymierne efekty: edukować młodszych i starszych oraz wspierać procesy kształcenia studentów na różnych kierunkach powiązanych z architekturą, urbanistyką i gospodarką przestrzenną. Pokazanie wielu złożonych zależności między różnymi decyzjami planistycznymi i aktorami na scenie miejskiej w tak efektowny, a jednocześnie przystępny sposób, jest godne podziwu.

prof. dr hab. inż. arch. Krystyna Solarek
Prodziekan ds Nauki i Rozwoju, Wydział Architektury PW,
Przewodnicząca Rady Naukowej Dyscypliny Architektura i Urbanistyka Politechniki Warszawskiej
Associate Dean for Science and Development, Faculty of Architecture, Warsaw University of Technology,
Chairman of the Scientific Council of the Architecture and Urban Planning Discipline of the Warsaw University of Technology, Head of the Department of Urban Planning and Spatial Management

Żeby zmienić jakość naszego środowiska mieszkaniowego potrzebujemy obywateli i obywaterek, którzy rozumieją przestrzeń! A czy jest lepszy sposób na edukację niż zabawa? Gra w osiedle spełni się doskonale jako pomoc w budowaniu świadomości przestrzennej młodzieży, ale także przy profesjonalnych rozmowach w multidyscyplinarnych gremiach, gdy trzeba szybko wyjaśnić znaczenie wskaźników urbanistycznych.

dr hab. inż. arch. Agata Twardoch, prof. PŚ
Katedra Urbanistyki i Planowania Przestrzennego, Wydział Architektury, Politechnika Śląska
Department of Urban and Spatial Planning, Faculty of Architecture, Silesian University of Technology

The Housing estate game is an interesting and useful tool that helps people with different professions and aspirations understand important urban processes and elements through play, and better understand the values of urban spaces.

The Housing estate game is a great idea that can serve not only for fun but also for architectural education. For years I have been wondering what to do to raise awareness of all participants in planning and investment processes. This game is the answer - it can really bring tangible results: educate young and old, and support the educational processes of students in various fields of study related to architecture, urban planning and land management. Showing the many complex interrelationships between various planning decisions and actors on the urban scene in such an impressive yet accessible way is admirable.

In order to change the quality of our residential environment, we need male and female citizens who understand space! And what better way to educate than to play? The Housing estate game will do a great job of helping to build spatial awareness among young people, but also for professional discussions in multidisciplinary groups when the meaning of urban indicators needs to be quickly explained.

Po zapoznaniu się z Grą w osiedle uważam, że jest to brakujący element w systemie edukacji młodych architektów. Zwraca bowiem uwagę fakt, że aspekty przestrzenne, estetyczne i czysto architektoniczne, mimo że ważne, nie są jedynymi czynnikami przy kształtowaniu naszych miast i osiedli. Architekt zaś nie jest demiurkiem decydującym o wszystkim, ale musi brać pod uwagę innych uczestników gry: władzę, dewelopera, inwestora, planistę czy wreszcie użytkownika. Duży potencjał!

After reading the Housing estate game I believe that it is a missing element in the education system of young architects. For it draws attention to the fact that spatial, aesthetic and purely architectural aspects, although important, are not the only factors in shaping our cities and settlements. In turn, the architect is not the demiurge deciding everything, but must take into account other players in the game: the authority, the developer, the investor, the planner or, finally, the user. Big potential!

Szymon Wojciechowski
APA Wojciechowski Architekci, Prezes Zarządu, współwłaściciel, architekt – partner
vAPA Wojciechowski Architects, CEO, co-owner, architect - partner

WYDAWNICTWO POLITECHNIKI ŚLĄSKIEJ

ul. Akademicka 5, 44-100 Gliwice
tel. (32) 237-13-81, faks (32) 237-15-02
www.wydawnictwopolitechniki.pl

UIW 48600

Sprzedaż i Marketing
tel. (32) 237-18-48
wydawnictwo_mark@polsl.pl

Sprawy wydawnicze
tel. (32) 237-13-81
wydawnictwo@polsl.pl

Nakł. 166 Ark. wyd. 7 Ark. druk. 5,5 Papier 80 g

Zam. 55/23