

## PROGRAMOWANIE: PIOTR STAPP



Programista, inżynier, rzemieślnik, projektant i rowerzysta oraz Microsoft MVP. Ukończył wydział Matematyki i Nauk Informatycznych Politechniki Warszawskiej oraz wydział Web Technologies Oxford Brooks University. Jako Most Valuable Professional jest aktywnym członkiem społeczności Microsoft. Korzysta z każdej technologii, która prowadzi do celu. Wierzy w ludzi, a nie w papiery. Obecnie współtworzy nowy fintech – FinAi, w którym pracuje nad zamianą rzeczy skomplikowanych na proste. A to czasem bywa trudne.

**OPIS WARSZTATU:** Podczas warsztatu zajmiemy się stworzeniem aplikacji rozpoznającej twarze. Brzmi to jak bardzo ciężkie programistyczne zadanie, szczególnie że będziemy chcieli rozpoznawać emocje, wiek i płeć, a nawet konkretne osoby. Całe szczęście istnieją gotowe API, z których możemy skorzystać i na nich oprzemy sporą część naszej aplikacji. Co jest potrzebne na warsztat? Wystarczy komputer z przeglądarką internetową i dobre chęci. Kodowania będzie mało i znajomość żadnego języka programistycznego nie jest potrzebna. W razie nagłej potrzeby będziemy korzystać z "certyfikowanej" metody doktora Copy – Paste.

**TERMIN: 19 PAŹDZIERNIKA\_ CZAS: 6 godzin + przerwa obiadowa\_ START: 10.00**

**MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 15 OSÓB**

**GRAFIKA: PIOTR JANOWCZYK**

Plastyk, historyk sztuki, wykładowca Nowych Mediów i Historii Kultury Wizualnej. Wykładał na Akademii Sztuk Pięknych oraz Europejskiej Akademii Sztuki, zaś obecnie związany jest z Instytutem Dziennikarstwa Uniwersytetu Warszawskiego, gdzie prowadzi Pracownię Rejestracji Obrazu. Od 2018 roku współpracuje z Centrum Sztuki Tańca w Warszawie. Specjalizuje się w projektach z pogranicza historii sztuki i nowych mediów. Jest między innymi autorem serii filmów „Masters of Art” dla WACOM, animacji „Drzwi Gnieźnieńskie” ożywiającego płyciny romańskich wrót oraz reżyserem filmu na podstawie malowideł Stefana Norblina z Jodhpuru w Indiach pt.: „Rama&Sita – Wieczny Ogień”. Wielokrotnie zapraszany do realizacji projektów multimedialnych m.in.: przez Muzeum Pałac w Wilanowie, Narodowe Centrum Kultury,

Instytut Polonika, Muzeum Powstania Warszawskiego. Wraz Cezarym Łasiczką opowiada o tajemnicach malarstwa nowożytnego na antenie TOK FM w programie Artefakty.

**OPIS WARSZTATU:** Przygotowałem warsztat o charakterze przekrojowego pokazu zastosowań współczesnych narzędzi technologicznych w procesach projektowania i animacji. Przedstawię Wam bieżące metody pracy z wykorzystaniem najnowocześniejszych urządzeń graficznych, takich jak tablety graficzne i oprogramowanie Adobe. W ramach warsztatów omówię narzędzia najczęściej stosowane w pracy grafika projektanta. Na wybranych przykładach opiszę najciekawsze rozwiązania pozwalające na swobodne przemieszczanie się pomiędzy projektem graficznym, ilustracją, animacją i filmem. Opowiem też o drodze jaką trzeba przejść w procesie nadzoru nad przebiegiem projektu.

**TERMIN: 26 PAŹDZIERNIKA\_ CZAS: 6 godzin + przerwa obiadowa\_ START: 10.00**

**MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 15 OSÓB**



## **REKLAMA: JACEK PAWLAK**

Dyrektor kreatywny, strategiczny i właściciel tenpawlak & co. Magister filozofii Uniwersytetu Warszawskiego (specjalizacja estetyka i etyka). Ekspert i nauczyciel komunikacji marketingowej. Członek Zarządu Klubu Twórców Reklamy, wykładowca w Szkole Mistrzów Reklamy, Collegium Civitas, na UW oraz Trener Biznesu. Juror i przewodniczący jury w polskich i międzynarodowych festiwalach kreatywności i efektywności. Przez 3 lata współprowadził godzinną audycję o komunikacji “Reklama Dymna” na antenie TOK FM. Był członkiem Rady Marek Superbrands Polska V i VI edycji. Współtworzył program nauczania w technikach reklamy. Jest autorem hasła PZPN „Łączy nas piłka” i wielu innych, które zaistniały w świadomości Polaków i zbudowały kilka brandów. Niektóre z nich znajdują się w Słowniku sloganów reklamowych wydanych przez

Wydawnictwo Naukowe PWN. Jest współautorem jednej z najlepszych kampanii 30-lecia reklamy w Polsce „Chipsy przyszły”. W 1997 roku kampania wyborcza, przy której pracował jako kreatywny, copywriter oraz ghostwriter dla Unii Wolności pod kierownictwem prof. Leszka Balcerowicza przyniosła 12% mandatów w Parlamencie i stanowisko Premiera. Jest człowiekiem „z krwi i kości”, fanem piłki nożnej, świrem muzycznym i filmowym, audiofilem. Nałogowo czyta poezję, pisze recenzje muzyczne na stronę [www.cogra.pl](http://www.cogra.pl) i refleksje filmowe podsumowane w wymyślonej przez siebie Skali Pawlaka. Jest też twórcą Komiksu P.T. Laski.

**OPIS WARSZTATU:** Uważam, iż w całkiem niedalekiej przyszłości przemysł kreatywny będzie zyskiwał coraz większą rolę. Automatyzacja, komputeryzacja i robotyzacja będą zmniejszały liczbę ludzi potrzebnych do wykonania jakiejś pracy. To kreatywność będzie najważniejszym walorem człowieka na rynku pracy. Chciałbym przekazać młodym ludziom informacje, które pomogą im podjąć decyzje dotyczące wyboru zawodu lub ewentualnego założenia własnej firmy. Zapoznać ich z podstawowymi informacjami na temat rynku reklamy i branży komunikacyjnej w Polsce, sposobem pracy i myślenia, które stosuję jako praktyk i ekspert w komunikacji marek, organizacji czy idei. Na samym początku opowiem o branży w formie półtoragodzinnego wykładu. Opowiem też, czym jest: storytelling, brief kreatywny oraz debrief. A potem treningowo spróbujemy razem coś wypracować. Na przykład reklamę Sokołowa Podlaskiego adresowaną do młodych ludzi lub inną reklamę czegoś, co będzie znane i istotne dla uczestników warsztatu.

**TERMIN: 16 LISTOPADA\_ CZAS: 6 godzin + przerwa obiadowa\_ START: 10.00**

**MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 15 OSÓB**



#### **FOTOGRAFIA: MIROŚLAW KANIA**

Freelancer, samouk. Swoje zdjęcia publikuje między innymi na łamach „Moda i Styl”, „Jazz Press”, „Polish Jazz” oraz w prasie komercyjnej. Współpracuje z wieloma agencjami artystycznymi na świecie. Od 2015 roku związany stałą współpracą z redakcją „doc! photo magazine” i wydawnictwem BLOW UP PRESS. Wszechstronny, specjalizuje się w portrecie, dokumencie, fotografii produktowej i przyrodniczej. Od kilku lat prowadzi zajęcia fotografii w studio fotograficznym Służewskiego Domu Kultury

**OPIS WARSZTATU:** Celem zajęć jest podniesienie świadomości fotograficznej uczestników w kierunku praktycznego wykorzystania możliwości sprzętu jakim dysponujemy w fotografii studyjnej. Program zajęć podzieliłem na dwie części. W trakcie pierwszej omówię: a) podstawowe zagadnienia techniczne dotyczące: - budowy aparatu, - budowy lampy błyskowej i stosowane modyfikatory - tła fotograficzne – rodzaje i przeznaczenie - podstaw prawidłowej ekspozycji - głębi ostrości i dlaczego trzeba o niej zawsze pamiętać - zniekształcenie perspektywiczne i dlaczego musimy mieć świadomość używanej ogniskowej - pliki fotograficzne i dlaczego nie fotografujemy w jpg. - studia fotograficznego do zdjęć reklamowych i jego wyposażenie - BHP w studio fotograficznym; b) prawo Lamberta i dlaczego warto je rozumieć; c) co to jest fotografia reklamowa (wraz przeglądem najwybitniejszych fotografów tej dziedziny); d) podstawy pracy z modelem: - zasady dobrego wychowania, które przekładają się na profesjonalną relację model-fotograf - na co zwracać uwagę zanim zrobimy zdjęcie – maskowanie i uwydatnianie cech urody modela, - przygotowanie modela do zdjęć - czego nie należy, a czego nie wolno robić z modelem - jak rozmawiać z modelem, żeby robił to czego od niego chcemy - dlaczego na planie bardzo ważnymi osobami jest wizażysta, stylistka i pomocnicy - dlaczego na planie zawsze powinien być kierownik artystyczny projektu.

Druga część będzie pracą praktyczną w grupie. Zajmiemy się oświetleniem wybranych zdjęć klasycznej fotografii reklamowej oraz „czytaniem” światła ze zdjęcia, praktycznym wykorzystaniem jednej, dwóch lub trzech lamp błyskowych. Wykonamy portret, zdjęcie całej sylwetki. Uczestnicy powinni mieć ze sobą aparat cyfrowy z możliwością pracy z każdą zewnętrzną lampą błyskową (uwaga: w przypadku aparatów Sony, albo innych, upewnijcie się, że posiada on tzw. standardową stopkę zewnętrznej lampy błyskowej, w innym przypadku, należy zaopatrzyć się w odpowiedni adapter). Aparat musi mieć możliwość pracy w pełnym trybie manualnym.

**TERMIN: 9 LISTOPADA\_ CZAS: 6 godzin + przerwa obiadowa\_ START: 10.00**

**MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 15 OSÓB**



### **WZORNICTWO PRZEMYSŁOWE: ANNA KOTOWICZ-PUSZKAREWICZ, ARTUR PUSZKAREWICZ – AZE DESIGN**

Współtwórcy marki AZE Design, istniejącej od 2006 roku, prowadzą działalność w zakresie projektowania, rozwoju i wdrażania produktu, design management'u, tworzenia i wdrażania strategii produktowych, procesowych i komunikacyjnych, wsparcia komunikacyjnego marek, produktów i usług w przestrzeni PR. Anna ukończyła Akademię Sztuk Pięknych w Łodzi na kierunku projektowanie graficzne jest również magistrem Historii Sztuki. Artur jest absolwentem Wydziału Architektury Politechniki w Białymstoku. O założeniach marki AZA Design mówią tak: "Chcemy, by projektowane przez nas obiekty miały wszelkie znamiona rękodzieła, równocześnie zaskakiwały jakością oraz współczesnym wzornictwem. Uważamy, że techniki rękodzielnicze mogą być żywym i efektywnym narzędziem kreacji. Wierzymy, że ciągłość jest związana

z nieustanną ewolucją, a szacunek do przeszłości nie wyklucza otwartości na współczesne inspiracje". A inspiracją jest dla nich natura, kultura podlaskiej wsi, tradycyjne rzemiosło. Wśród wielu prac zrealizowanych przez studio AZE design znajdują się projekty m.in. dla takich firm i instytucji jak: Urząd Miasta w Białymstoku, Urząd Miasta w Warszawie, Województwo Podlaskie, Wojewódzki Ośrodek Kultury w Lublinie, Agencja Rynku Rolnego, Bank Ochrony Środowiska, Mazowieckie Centrum Kultury i Sztuki, Instytut Adama Mickiewicza, Polska Izba Mleka, KLUDI Polska, INTERPRINT Polska, DEFTRANS, Veda Concept, Probet-Dasag, HM design, BAUTECH, HANSGROHE Polska, PATPOL, PATHWAYS Polska, ITALVELLUTI Polska, AGNELLA, LEE Jeans Polska, SZTUKA BESKIDZKA, COLOR Multimedia, Leonardo School etc. Produkty zaprojektowane przez studio AZE DESIGN znalazły się w zbiorach kolekcji wzornictwa nowoczesnego Muzeum Narodowego w Warszawie, w zbiorach Muzeum Narodowego Niemiec w Norymberdze oraz Muzeum - Kaszubski Park Etnograficzny.

**OPIS WARSZTATU:** Celem naszych warsztatów będzie przybliżenie uczestnikom podstawowych zagadnień z dziedziny wzornictwa przemysłowego, zarówno w kontekście aktywności projektowej, jak i praktyki zawodowej. Część koncepcyjna zostanie przeprowadzona metodą Design Thinking – „Myślenie Projektowe”, którą praktykujemy w swojej działalności zawodowej. Zapoznamy młodzież ze sposobem myślenia o procesie projektowym i wdrożeniowym, w kontekście tej uniwersalnej metody, a także w relacji ze specyfiką i uwarunkowaniami rynkowymi. Podzielimy warsztat na trzy części. Zaczniemy od części wykładowej, w której zaprezentujemy siebie i nasze dotychczasowe doświadczenia zawodowe w formule otwartej narracji (umożliwi to zapoznanie się z podstawowymi zagadnieniami związanymi z pracą zawodową projektanta). Następnie zapoznamy uczestników z zasadami Design Thinking. W trzeciej części przejdziemy do warsztatów polegających na wykonaniu zdefiniowanego zadania projektowego wg następującego schematu:

- podział na podgrupy, wstępne omówienie zadania, rozdysponowanie narzędzi

- praca w grupie nad zadaniem: burza mózgów + konsultacje z prowadzącymi
- realizacja zadania (wizualizacja projektu - prototyp) za pomocą dostępnych narzędzi
- prezentacja rezultatów.

**TERMIN: 16 LISTOPADA\_ CZAS: 6 godzin + przerwa obiadowa\_ START: 10.00**

**MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 15 OSÓB**



#### **MODA: ELŻBIETA KAPCZYŃSKA KOT**

Jako autorka konceptu modowego EK, łączy role projektantki mody, stylisty i krawcowej w dawnym tego słowa znaczeniu. Jest absolwentką Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, w której obroniła tytuł licencjacki i magisterski w specjalizacji projektowanie ubioru oraz projektowanie obuwia. Obydwie kolekcje zostały wyróżnione pokazami na Galach Dyplomowych, a jeden z nich odbył się w ramach pierwszej edycji Fashion Philosophy Week Poland. Następnie, doskonaliła sztukę zawodową w Operze Narodowej w Warszawie, gdzie miała okazję zgłębić warsztat krawiectwa na najwyższym poziomie oraz rozwinąć wyobraźnię projektanta mody. Współpracowała również z warszawskim Teatrem Kamienica.

**OPIS WARSZTATU:** Tematem warsztatu będzie ubiór jako element autoekspresji, a przyświecać mu będą słowa Oscara Wilde'a „Moda to własny styl ubierania, niemodne jest to, co noszą inni”. Spotkanie rozpocznie rozmowa z uczestnikami o tym: a) czym jest dla nich moda, co kryje się dla nich pod hasłem moda, jak ją rozumieją; b) w jakich ubraniach lubią chodzić, części garderoby, formy kolory, materiały; c) co ich zachwyca w otaczającym świecie i jak ten zachwyt przenieść na swoje ubranie. Każdy z uczestników powinien wziąć ze sobą na warsztaty dwa lub trzy bawełniane T-shirty, w tym jeden biały. Świetne będą już używane. T-shirty będą nam potrzebne do: a) ustawiania gamy kolorystycznej, odpowiedniej dla konkretnej osoby; b) prostego rysowania, chlapanie farbami; c) wycinania szablonów i robienia nadruków; d) zmiany formy bluzki, prostego szycia, wycinania. Zwrócimy też uwagę na dziedzictwo, ubiór regionalny Sokołowa Podlaskiego (forma, kolory, materiały). Zastanowimy się jak twórczo wykorzystać historię w teraźniejszości. Przewiduję też wykład (krótki!). O tym, jak komunikujemy się poprzez ubiór. Opowiem też o światowych wybiegach, zapoznamy się z projektami najwybitniejszych twórców, poprzez oglądanie zdjęć w znakomitych katalogach włoskiego wydawnictwa SHOW DETAILS.

**TERMIN: 19 PAŹDZIERNIKA\_ CZAS: 6 godzin + przerwa obiadowa\_ START: 10.00**

**MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 15 OSÓB**



### **ARCHITEKTURA: MARTA BARANOWSKA - LOKALNY**

Projektantka i badaczka działająca w obszarze przestrzeni miejskiej, dziedzictwa architektonicznego i edukacji przestrzennej. Ukończyła Wydział Architektury Politechniki Warszawskiej. Zajmuje się projektowaniem graficznym, ilustracją i koordynacją projektów edukacyjnych i badawczych. Ukończyła studia podyplomowe na kierunku Total Design Management realizowanym przez Szkołę Biznesu PW i Instytut Wzornictwa Przemysłowego. Założycielka projektu i studia Lokalny, w ramach którego zrealizowała m.in. serię puzzli miejskich i działań animacyjnych pod hasłem Ułóż sobie miasto. W zakresie działań edukacyjnych i koordynacji projektów (także dotyczących konsultacji społecznych) współpracowała m.in. z: Muzeum dla Dzieci przy Muzeum Etnograficznym w Warszawie, Placem Defilad, Stowarzyszeniem Masław/ Tu było, tu

stało, Muzeum Woli - oddział Muzeum Warszawy, Muzeum Neonów, Fundacją Skwer Sportów Miejskich i Warszawskim Pawilonem Architektury Zodiak. Publikowała teksty dotyczące przestrzeni miejskiej i architektury m.in. w Kwartalniku RZUT i Magazynmiasta.pl.

**OPIS WARSZTATU:** W czasie warsztatów: zaprezentuję możliwości rozwoju ścieżki zawodowej po studiach architektonicznych; odniosę się do „lokalności” - kontekst Sokołowa Podlaskiego jako punkt wyjścia do pracy warsztatowej; opowiem o tym czym jest kreatywność, a budowanie przedsiębiorstwa - punkty styku i różnice. Zrealizujemy trzy bloki tematyczne: BLOK 1 | Lokalny i lokalność. Rola lokalności w tworzeniu przedsiębiorstwa w branży kreatywnej - dobre praktyki, możliwości. Lokalność jako trend - spojrzenie globalne. Od pomysłu do marki - historia marki. O inkubatorach przedsiębiorczości i startupach - “fakty i mity”. BLOK 2 | Kreatywność - działaj w swoim mieście. Rozwinięcie pojęcia “lokalność” w kontekście Sokołowa Podlaskiego. Ścieżki kariery po architekturze. Z jakich narzędzi współcześnie korzystają projektanci / architekci / urbaniści / badacze? Współpraca pomiędzy różnymi specjalistami / partycypacja społeczna. Wykorzystanie wybranych narzędzi do zrozumienia, w jaki sposób kreatywnie można pracować w lokalnym kontekście. BLOK 3 | Kontekst - praca warsztatowa. Zrozumienie własnego potencjału. Wykorzystanie narzędzi metodyki design thinking (generowanie pomysłów, projektowanie usługi) oraz pracy warsztatowej w grupie dla zdefiniowanego wcześniej obszaru problemowego / potencjału rozwojowego w kontekście Sokołowa Podlaskiego i d. cukrowni Elżbietów.

**TERMIN: 9 LISTOPADA\_ CZAS: 6 godzin + przerwa obiadowa\_ START: 10.00**

**MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 15 OSÓB**





### **PROJEKTOWANIE WNĘTRZ: WOJCIECH GODZIŃSKI**

Pasjonat tematów związanych z energią odnawialną i żeglarstwa. Wielki fan podboju kosmosu i podróży po różnych zakątkach świata. Członek Mazowieckiej Izby Architektów. Od 2016 r wykładowca na wydziale Architektury Wnętrz UTH w Warszawie. Autor projektów architektury i architektury wnętrz dla między innymi Marriott, Danone, Grupa Żywiec – Piwiarnie Wareckie, Kancelaria rzeczników patentowych JWP, Specjal Pub (Browar Elbląski), Olympus, World Fitness, budynku i wnętrz siedziby i oddziałów EIP S.A. Wykształcenie: Akademia Sztuk Pięknych Warszawa, Wydział Architektury Wnętrz (dyplom prof. M. Gutt), Politechnika Szczecińska, Wydział Budownictwa i Architektury, Uniwersytet Kultury w Ułan Batorze Mongolia, kierunek: scenografia

**OPIS WARSZTATU:** Podczas warsztatu opowiem czym jest architektura wnętrz. Czym różni się do architektury i dekoracji wnętrz. A także jak wygląda praca architekta wnętrz, jestem przecież praktykiem. Krok po kroku, od koncepcji do wykonania, przedstawię elementy projektu wnętrz. Chciałbym abyśmy wykonali dwa projektowe: „Pokój marzeń. Koncepcje i inspiracje”, a następnie rozwinęli koncept w modelu.

**TERMIN: 26 PAŹDZIERNIKA\_ CZAS: 6 godzin + przerwa obiadowa\_ START: 10.00**

**MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 15 OSÓB**



### **COACHING: EDYTA GANC**

Psychoterapeutka, coach, trener kreatywności oraz instruktor teatru z przygotowaniem pedagogicznym. „W pracy z dziećmi i młodzieżą skupiam się na wydobywaniu ich naturalnych potencjałów i rozwijaniu ich w kierunku pełniejszego ‘stawania się’. Trudności, problemy i blokady są dla mnie materiały do zauważania i poznawania ukrytych stron, jakości i energii oraz wspierania procesu integracji”. Ukończyła I fazę Programu Licencyjnego Instytutu Psychologii Procesu, ponadto jest absolwentką: Teatrologii na Uniwersytecie Jagiellońskim, Szkoły Trenerów Programu Kultura Rozwoju, Akademii Fotografii oraz Studia Teatralnego „Hyde Park”. Szczególnie interesują ją zagadnienia związane z poszukiwaniem własnej tożsamości, transformacją „ja” oraz działania łączące terapię i sztukę. Interesuje się powiązaniem psychologii z twórczością oraz

wykorzystaniem treści nieświadomych do działań artystycznych. W projektowanych warsztatach łączy techniki terapeutyczne z narzędziami teatralnymi i fotograficznymi. O kilkunastu lat prowadzi warsztaty rozwojowe i kreatywne: teatralne i fotograficzne. Realizuje długoterminowe projekty teatralne i teatroterapeutyczne dla dzieci, młodzieży, seniorów oraz grup zmarginalizowanych. Jest twórczynią Otwartego Teatru Procesowego oraz inicjatorką projektu fotograficzno – rozwojowego „Kobiety Światłoczułe”

**OPIS WARSZTATU:** Przygotowałam warsztat coachingowy „ Tworzę więc Jestem!” Podczas mojego warsztatu przyjrzyjcie się sobie i swojej kreatywności. Sprawdźcie jaki drzemie w Was potencjał i która ze ścieżek kreatywnych jest najbardziej Wasza. Wspólnie odkryjemy też Wasze predyspozycje, które mogą okazać się pomocne w wyborze dalszej drogi zawodowej. Warsztat będzie miał formułę praktycznych ćwiczeń i działań w grupie. Podczas warsztatu przyjrzyjcie się następującym zagadnieniom: - W jakim miejscu teraz jestem? W jaką stronę chce iść? - Osobista moc: jak sprawdzić jaki mam potencjał twórczy? - Moja wizja, sen, marzenie o przyszłym zawodzie: kim mógłbym, a kim nie mógłbym być? - Moje źródła twórczości jako baza rozwoju zawodowego: co mnie nakreśla do kreatywnego działania? Jak tworzyć i działać w zgodzie ze sobą?- Już wiem! W takim razie co dalej?

**TERMIN: 23 LISTOPADA\_ CZAS: 3 godziny + przerwa obiadowa\_ START: 10.00 – PIERWSZA GRUPA**

**MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 30 OSÓB, WARSZTAT REALIZOWANY W PODZIALE NA DWIE 15 OSOBOWE GRUPY W POWIĄZANIU Z WARSZTATEM: WIZERUNEK I PROMO SCHOWREEL**



### **WIZERUNEK i PROMO SCHOWREEL – ŁUKASZ GOZDZIUK**

Przedsiębiorca, projektant, filmowiec, fotograf i muzyk. Z wykształcenia nauczyciel języka angielskiego, absolwent Uniwersytetu Warszawskiego. W latach 2013-2017 jako właściciel marki Painterman, a następnie prezes zarządu Remontova Sp. z o.o. prowadził projekty remontów i dekoracji wnętrz. W tym czasie poznawał tajniki designu, marketingu i różnych aspektów tworzenia marki. Na przełomie 2015-2016, podczas 1,5 miesięcznej podróży do Azji zafascynował się tworzeniem filmów i tę pasję rozwija do dziś. Od 2017 prowadzi działalność w zakresie tworzenia filmów promocyjnych i budowania marki. Współpracuje zarówno z międzynarodowymi markami (Flixbus, Festool) jak i lokalnymi firmami z branży restauracyjnej, turystycznej, edukacyjnej czy nieruchomości. W czerwcu 2019 roku został członkiem zarządu oraz

dyrektorem marketingu spółki 3QQ Poland, zajmującej się obsługą oraz inwestowaniem w nieruchomości na wynajem. W ramach tego stanowiska w dalszym ciągu aktywnie uczestniczy w tworzeniu filmów promocyjnych oraz innych treści marketingowych.

**OPIS WARSZTATU:** Opowiem Wam o „marce” twórcy - jak pokazać to, co robię (by ktoś chciał to kupić). Każdy twórca, artysta czy rzemieślnik, który decyduje się samodzielnie zarabiać na swoich umiejętnościach dosyć szybko staje przed pytaniami: jak pokazać to co robię z jak najlepszej strony? Jak znaleźć tych, którzy będą gotowi kupić moje produkty czy dzieła? Jaka forma promocji jest dla mnie najlepsza? Często w parze z takimi pytaniami pojawia się brak wiary w swoje umiejętności promocyjne i sprzedażowe, co często demotywuje twórcę i odwraca uwagę od tego, co robi najlepiej. Tak być nie musi! Podczas warsztatów wyjaśnię na praktycznych przykładach: Dlaczego nie warto bać się "sprzedania się" i jak to jest, że codziennie każdy z nas coś sprzedaje? Co to jest marka i dlaczego każdy twórca powinien ją mieć? Dlaczego video jest najpopularniejszą formą promocji i jak to wykorzystać? Jak wyróżnić się w świecie, w którym wszystkiego jest pod dostatkiem? Zajęcia będą połączeniem przekazania wiedzy oraz praktycznego jej utrwalenia - najpierw przedstawię porcję praktycznych informacji, które potem wykorzystamy w ćwiczeniach z budowania marki i promowania jej w internecie.

**TERMIN: 23 LISTOPADA\_ CZAS: 3 godziny + przerwa obiadowa\_ START: 10.00 – PIERWSZA GRUPA**

**MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 30 OSÓB, WARSZTAT REALIZOWANY W PODZIALE NA DWIE 15 OSOBOWE GRUPY W POWIĄZANIU Z WARSZTATEM:COACHING**