**VÝSLEDKY MEZINÁRODNÍ SOUTĚŽE BEST IN DESIGN POSOUVAJÍ HRANICE BUDOUCNOSTI. POLÁK MAREK KUŹMIŃSKI OVLÁDL S DÍLEM “RUCE VZHŮRU” TŘI KATEGORIE**

**Zlín, 11. května 2024 – Mezinárodní soutěž Best in Design, která je součástí festivalu Zlin Design Week, pořádaného pod záštitou první dámy České republiky Evy Pavlové, odhalila v sobotu 11. května v prostorách Památníku Tomáše Bati ve Zlíně vítěze letošního ročníku. Do soutěže se letos přihlásilo 608 talentovaných designérů z celého světa a porota měla tu čest vybírat nejlepší díla ze čtyř kategorií a třech speciálních ocenění. Absolutním vítězem se stal Marek Kuźmiński, který dominoval v kategoriích Product & Industrial, Media Award a Speciální cena Martiny Dlabajové. Jeho vítězný projekt “Ruce vzhůru – protéza se superschopnostmi” je navržen speciálně pro děti s vrozenými vadami nebo bez horních končetin. I právě díky tomu si odnesl titul Best in Design 2024.**

Letošní ročník soutěže Best in Design se vyznačoval rozmanitostí národností, myšlenek a přístupů, přičemž v projektech dominovala témata sociálního designu, inkluze a umělé inteligence. Vyhlášení vítězů v jednotlivých kategoriích se uskutečnilo v sobotu večer v působivém prostředí zlínské dominanty, Památníku Tomáše Bati. Výsledky oznámil Tomáš Kozelský, zakladatel architektonického studia KOGAA. Slavnostní vyhlášení obohatilo taneční představení skupiny All Style Unit, které dodalo celému ceremoniálu výjimečnou atmosféru a eleganci.

*„Je mi ctí, že Památník Tomáše Bati, který je sám o sobě významným designovým dílem, hostil vyhlášení vítězů mezinárodní soutěže Best in Design. Toto spojení dodává celé události zvláštní symboliku a důstojnost,"* komentuje poskytnutí městských prostor festivalu Zlin Design Week Martina Hladíková, náměstkyně primátora Zlína.

**Vítězové Best in Design 2024**

**Kategorie Product & Industrial Design**

**Porota:** Zuzanna Wójcik, Hanna Litwin & Romin Heide (Büro Famos)

První místo této kategorie získal již zmiňovaný Polák **Marek Kuźmiński**, který žije a studuje v Dánsku, s dílem **Ruce vzhůru – protéza se superschopnostmi.** Projekt „Hands Up“ od Marka Kuźmińského kombinuje sociální, inkluzivní a univerzální design s hrou a bioinženýrstvím. Ve spolupráci s AutoMedPrint z Technické univerzity v Poznani vznikly 3D tiskem z materiálu PLA protézy se „superschopnostmi“ pro děti s hendikepem. Cílem je posílit sebevědomí školou povinných dětí a zapojit je do navrhování vlastních protéz. Projekt reaguje na potřeby škol a rodin dětí se speciálními potřebami. Samy děti se po dobu 6 měsíců aktivně podílely na návrhu a přispěly tak k vlastní přístupnější budoucnosti.

Na druhém místě se umístili Češi Nikola Chromečková & David Hotárek s dílem **Pop Up cukrárna a Velké sousto.** Svou prací oživují interakci cukrářů se zákazníky pomocí své Pop-up cukrárny v exteriéru, která reflektuje tradiční české cukrárenské motivy. Jejich dezerty „Střecha“, „Terč“ a „Čára“ jsou navrženy pro pohodlnou konzumaci v ruce a kombinují historický výzkum s moderním designem, zajišťující unikátní gastronomické zážitky a podporu komunitní soudržnosti.

Třetí místo obsadil **Max Greiner** z Německa. Ve svém díle **O Strusce** prozkoumává inovativní využití strusky, minerálního vedlejšího produktu metalurgické výroby, často přehlíženého v tradičních aplikacích. Prostřednictvím procesů jako je lití a foukání skla projekt proměňuje strusku v univerzální materiál pro řemesla a průmysl. Začleněním strusky do hmoty skla nabízí udržitelné alternativy, snižuje spotřebu surovin a energetické náklady. Tímto průzkumem navozuje dialog o proměně surovin a podporuje ekologičtější přístup k výrobě.

**Kategorie Fashion Design**

**Porota:** Branko Popovic,Marija Petraityte

Na prvním místě této kategorie se umístil **Rafał Zakrzewski** z Polska s dílem **Opětovné spojení s látkou.** Ve své oděvní kolekci zkoumá úzké propojení těchto aspektů v oděvech, jejichž povrchy stimulují hmatové smysly a působí terapeuticky. Oblečení se podílí na každodenních interakcích a jeho konstrukce umožňuje vícevrstvou interakci s našimi smysly. Receptory reagují na povrchové změny, a proto jsou Rafalovy součástky vyrobeny s vyšší gramáží a pokryté aplikacemi. Ty pak stimulují hmat a nabízejí masáž a fyzické uvolnění nositele. Při výrobě byly použity techniky jako 3D tisk, laserové řezání nebo aditivní FDM-nanášení materiálu v polotekuté formě.

Na druhém místě se umístil **Aidan-Jayson Peters** z Jihoafrické republiky s dílem **DUNUSA: Život oděvu.** DUNUSA v Johannesburgu je pouliční tržiště s hojným množstvím second hand oblečení, často nepoužitého, dovezeného z Evropy. Místní designér Aidan-Jayson Peters přetvořil tyto oděvy do avantgardních kreací, které reflektují místní kulturu a zároveň vyvolávají diskusi o přemíře spotřeby na západě a jejím dopadu na životní prostředí v Jižní Africe. Skrze svá díla kritizuje neudržitelnost oděvního průmyslu a jeho vliv na neformální ekonomiky.

Třetí místo patří čínské designérce **Ziyao Xiao** s kolekcí **Přijetí ženského léčení**. Projekt se inspiruje příběhy přeživších rakoviny prsu, včetně její matky, tety a babičky. Využívá jejich garderóby plné květinových vzorů a krajky a jejich oblíbených barev k tvorbě oděvů, které symbolizují jejich sílu a odolnost. Tato kolekce odráží psychické boje i nové přijetí života po nemoci, zdůrazňující schopnost žen čelit životním výzvám.

**Kategorie Service Design**

**Porota:** Matěj Malecha, Janka Csernák

Vítězem kategorie Service Design se stala **Dorothea Wagnerberger** z Německa. Její projekt **Gendermedol+** se zaměřuje na eliminaci zdravotních rizik způsobených standardizovanou medicínskou diagnózou založenou na mužském „standardu“. Tento výstavní kurz používá interaktivní metody, jako jsou karty s případovými studiemi a puzzle, k vzdělávání o rozdílech v léčbě mezi pohlavími a povzbuzuje návštěvníky k aktivnímu hledání diagnóz.

Druhé místo obsadil **Carlos Bravo** z Kolumbie projektem **Multisenzorická strategie pro podporu navigace a dostupnosti v Slezsko zemském muzeu.** Carl Bravův inovativní projekt zlepšuje orientaci v exteriéru Slezského muzea v Polsku tím, že cílí na taktické, sluchové a vizuální smysly. Obsahuje informace ve čtyřech jazycích: polštině, Braillově písmu, angličtině a polském znakovém jazyce, a je doplněn o webovou aplikaci s hlasovými popisy.

Na třetím místě se umístil Slovák **Michal Kyselica** s dílem **Design DAS.** Ve své diplomové práci přepracoval asistenční aplikaci pro strojvedoucí, která nyní nabízí lepší přehlednost a čitelnost informací, a zavádí nové funkce pro zvýšení soustředěnosti během jízdy. Aplikace splňuje nejvyšší standardy pro 3D zobrazení, přehled trasy a tratě a systémy upozornění. Vývoj aplikace zahrnoval rozsáhlý kvalitativní výzkum a testování produktu.

**Kategorie Communication Design**

**Porota:** Adrián Gubrica, Eva Horská & Jakub Horský (UPUPÆPOP), Pavol Kyselica

První místo obsadila Češka **Barbora Kramná** s dílem **FEMME ženská otázka.** Vytvořila knihu, která zkoumá ženské otázky pomocí umělé inteligence. Použila AI k položení otázek o ženském těle, kráse, reprodukci a prostituci a zpracovala odpovědi do výtvarných kompozic dostupných na beta.dreamstudio.ai. Knihu tvoří kompletní díla AI i jejich výřezy, které reflektují současný pohled na ženské otázky a problémy, demonstrující, že AI odráží pouze znalosti, které jsme jí poskytli.

Na druhém místě se umístil **Lukáš Demovič** ze Slovenska s dílem **Motion Design in Motion / La Montagniere.** Ve své práci se zaměřil na 3D modelování, texturování, animaci a zvukový design prostřednictvím reimaginace modelu Alpine A110 v krátkém filmu. Projekt zahrnoval komplexní tvůrčí proces, zahrnující vytváření scén a kompozicí a testování dovedností, který vyústil ve video s rallye tematikou. Lukáš tím ukázal, že dnes může jednotlivec s notebookem a internetem dosáhnout toho, co by před dvěma desetiletími vyžadovalo celý tým.

Třetím oceněným je **Radovan Vašák** ze Slovenska s dílem **ID & Type Design PPC Dolné Obdokovce.** Jeho projekt propojuje globální vizuál s venkovským prostředím prostřednictvím designu pro amatérský turnaj ve stolním tenisu v Dolných Obdokovciach. Projekt zahrnuje maskota ve tvaru usmívajícího se míčku a typografii „Boing“, inspirovanou východoasijskými písmy, s unikátním sazením samohlásek a sníženou diakritikou pro různé typy layoutů.

**Zlatý hattrick Poláka Marka Kuźmińskiho**

**Titul Best in Design 2024 & Media Award & Speciální cena Martiny Dlabajové**

Publicita je pro designéry klíčová, což vedlo k zavedení titulu Media Award v rámci soutěže od roku 2022. Ocenění vybírají šéfredaktoři a šéfredaktorky z předních designových médií. Letos porotu tvořily Lenka Šubrtová z časopisu Dolce Vita, Eva Slunečková z Elle Decoration a Veronika Pařízková, bývalá šéfredaktorka magazínu CzechDesign. Kromě toho byla letos udělena i Speciální cena Martiny Dlabajové, poslankyně Evropského parlamentu, a tradiční cena pro absolutního vítěze soutěže Best in Design 2024. Všechny tři speciální kategorie tento rok poprvé ovládl **Marek Kuźmiński** s projektem **„Ruce vzhůru – protéza se superschopnostmi”,** který představil v kategorii Product & Industrial Design.

Festival Zlin Design Week vzniká v rámci Fakulty multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. Bližší informace ke konkrétním programovým bodům festivalu Zlin Design Week naleznete na webových stránkách [www.zlindesignweek.com](http://www.zlindesignweek.com).

***Kontakty na finalisty:***

Marek Kuźmiński design.kuzminsky@gmail.com

Max Greiner m4xgreiner@gmail.com

Nikola Chromečková & David Hotárek nchromec@gmail.com

Rafał Zakrzewski rafl.zakrzewski@gmail.com

Ziyao Xiao 10033938@network.rca.ac.uk

Aidan-Jayson Peters aidanjpeters@gmail.com

Radovan Vašák radovan.vasak14@gmail.com

Lukáš Demovič ldemovic9@gmail.com

Barbora Kramná barakramna@gmail.com

Carlos Bravo cbravos93@gmail.com

Dorothea Wagnerberger mail@dorotheawagnerberger.de

Michal Kyselica kyselica.miso@gmail.com

**Fotografie:**

*Veškeré fotografie projektů finalistů a podklady naleznete v našem* [*press centru*](https://drive.google.com/drive/folders/1qrDvrx-wgY28UBzFY5cv--6pDPQpcDK3?usp=sharing)*.*

***O Zlin Design Weeku***

*Zlin Design Week je týdenní design festival, kde může každý najít inspiraci. Prostřednictvím festivalu vytváříme platformu pro setkávání mladých designérů a profesionálů, pro prezentaci, vyjádření, sdílení a nečekaná spojení. Podporujeme mladé talenty a přinášíme čerstvý vítr v oblasti designu. Projekt vznikl roku 2015 na Fakultě multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně díky mezioborové spolupráci designu, marketingu, fotografie a audiovize.*

***Kontakt pro média:***

**Michaela Kottová**

tisková mluvčí

Zlin Design Week

tel.: +420 777 307 987

e-mail: michaela.kottova@zlindesignweek.com