

CSERNA'TONY
FANNI
PORTFOLIO

Önéletrajz

Csernátory Fanni

Születési év: 1988.12.11.
Cím: Budapest, 1118. Gazdagréti tér 1.
Telefonszám: 0036 70 456 85 12
E-mail: cserfan@gmail.com
LinkedIn: www.linkedin.com/in/cserfa/



Csernátory Fanni 2014-ben végzett a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Formatervező szakán és ugyanitt elkezdte a Doktori Iskola, ahol tervezési módszertanok kutatásával foglalkozik. Már diákként is számos workshopon és tréningen vett részt és jó párat szervezett is. Ezeken az eseményeken megtapasztalta, hogy a jó design egyik legfontosabb feltétele a változatos összetételű csapat, ezért tervezési projektjei során mindig törekszik a kooperációra. A MOME-n oktatóként és a Cellux Csoportban trénerként egyaránt az a célja, hogy minél több emberrel megismertesse a design, mint szellemiséget és kreatív problémamegoldási módszert.

Szakmai tanulmányok

2014-től Budapest / Moholy-Nagy Művészet Egyetem, Doktori Iskola (DLA) /
Iparművészet szak
2011-2014 / Budapest / Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Mesterképzés (MA) /
Formatervező művész
2010. Barcelona / ESDI Escuela Superior de Disseny /
ERASMUS ösztöndíjas félév
2008-2011 Budapest / Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Alapképzés (BA) /
Formatervezés

Egyéb tanulmányok

2017 Budapest / Integratív coach képzés - Alapozó szint (GROW Group) /
Coaching alapok, GROW modell, kérdezéstechnika
2017 Budapest / Kooperatív tanulás módszertani képzés (MOME) / Kooperatív
módszerek a pedagógiában, kiscsoportos tanulási technikák facilitálása
2014 Budapest / YTA - Youth Trainers Academy (Zero Generation) /Soft skill
tréningek megtervezése és facilitálása fiatal felnőttek számára
2013 Budapest / Design Thinking kurzus (MOME, CEU - Central European
University) / Design Thinking és Business Thinking módszerek elméletben és
gyakorlatban
2013 Sofia / LSS - Leadership Summer School (Zero Generation) / Vezetőképzés,
vezetési stílusok, motiváció, kommunikáció, facilitálás, coaching módszerek
2013 Budapest / SEED Kurzus (Budapesti Corvinus Egyetem, Rajk László szak-
kollégium) / Vállalkozásfejlesztési alapismeretek, Business Model Canvas,
projekttervezés
2009 - 2013 Zsennye, International Design Workshop Zsennye / Tervezési
gyakorlatok, design elmélet

Munkatapasztalat

2013-tól Cellux Csoport / Design Thinking és Service Design tréningek,
tanácsadás, facilitálás, termék- és szolgáltatástervezés, design kutatás
2016-tól Climate KIC Hungary / Zöld startupok mentorálása, coaching és
tréningek
2014-től Moholy-Nagy Művészeti Egyetem (MOME) / Oktatás, projektvezetés,
diploma témavezetés, tananyagfejlesztés és kutatás, felnőttképzési
programok kidolgozása és vezetése
2018 - 2019 Magyar Innováció Háza / Service Design tanácsadás,
tartalomfejlesztés
2011 - 2013 MEDS (Meeting of Design Students) / Nemzetközi nyári egyetemi
programok szervezése, Magyarországi kapcsolattartás, projektvezetés
2010 - 2013 CSEKK - Csomópont Egyetemisták Közötti Kooperáció / Alapítás,
szervezés, projektvezetés

PRODUCT
DESIGN

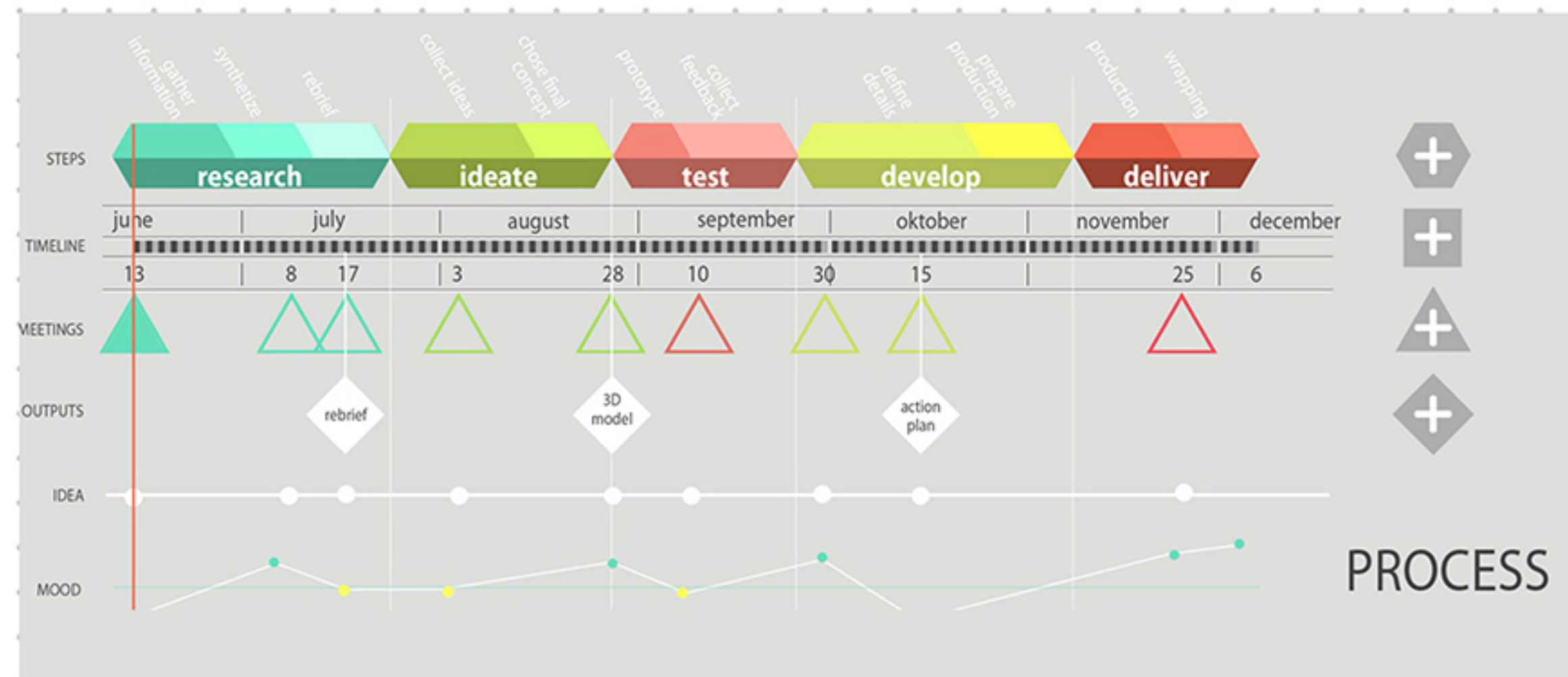
Xerfacility

Online projektmenedzsment platform kreatív csoportmunkákhoz

2014

MOME, Diploma mestermunka

Témavezető: Cosovan Attila



A Xerfacility egy olyan online platform, ami innovációs projektek menedzselését segíti kreatív csapatok számára. A felületen elkészíthetjük az ütemtervet, kijelölhetjük a mérföldköveket, rögzíthetjük saját jegyzeteinket és dokumentálhatjuk a csapat előrehaladását. Információkat kaphatunk a csapattársainkról és visszajelzéseket is adhatunk egymásnak vagy a projektvezetőnek a meetingek hatékonyságáról, megkönnyítve ezzel a kommunikációt.

Kutatásom során feltártam a jelenleg használt kreatív módszereket és az online projektmenedzsment platformokat és megállapítottam, hogy a jelenlegi megoldások nincsenek összhangban az innovációs folyamatok sajátosságaival. Ezért definiáltam az eredményes design folyamat feltételeit és ezek alapján terveztem meg az eszközt.



Reset

Fenntarthatósággal kapcsolatos fogalmakat
tanító edukációs társasjáték

2014

A Humusz Szövetség részére

Tervező társak: Pais Panni, Kismarty Lechner Zita
(Cellux Csoport)

A Reset egy újragondolt activity szett, melynek tematikus kártyáival környezettudatossággal kapcsolatos fogalmakkal ismerkedhetnek a játékosok (például: közösségi kert, újrapapír, vízlábnyom, stb.) A játékhoz a szokottól eltérően nem jár tábla, az utat tetszés szerint lehet kirakni a start és a cél kártyák között a mezőkártyákból, amik budapesti piacokról szerezt, feleslegessé vált banánosládákból lettek kivágva. Ha a játékosok elmutogatják, lerajzolják vagy elmagyarázzák a húzott szókértán szereplő fogalmat a csapattársaiknak, pontokat kaphatnak - csakúgy mint a rendes activityben, annyi különbséggel, hogy a játék élménye mellett fontos tudást is szerezhhetnek.

A tervezéskor fontos szempontnak tartottuk, hogy a játék eszközei is a fenntarthatóság jegyében, minimális anyaghasználattal és újrahasznosított alapanyagaikat megmutatva készüljenek el.



Zöld Béka Díj

Az év legjobb fenntarthatósági jelentéséért
járó díjtárgy és oklevél

2013

A Deloitte Hungary részére

Tervező társak: Szalai Veronika,
Pais Panni (Cellux Csoport)

A Deloitte Közép-Európai Fenntarthatósági Jelentés Díjának szimbóluma a zöld béka - ebből inspirálódva terveztünk díjtárgyat és oklevelet. Szalai Vera fémműves tervező közreműködésével olyan elegáns tárgyat terveztünk, ami bármelyik irodában büszkén kitehető, dinamikus formai kialakításával és igényes anyaghasználatával pedig kifejezi a Deloitte által fontosnak tartott értékeket.

A díj és az oklevél szoros egységet képez: a gravírozott acéllemezből hajlított béka illeszkedik az oklevél grafikájához, így akár a falra is helyezhető a kompozíció. A két elem persze külön is működhet, a béka levélnehezékként vagy a polcra helyezve is megállja a helyét, a díj arculati elemei pedig használhatóak a további kommunikációs célokra akár a virtuális platformokon is. Az első díj mellett kiosztott 9 oklevélen a béka papír változata jelenik meg.



KIÁLLÍTÁS
TERVEZÉS

Guide the diver!

A kukabúvárkodás témáját bemutató kiállítás a bécsi Design Hétre

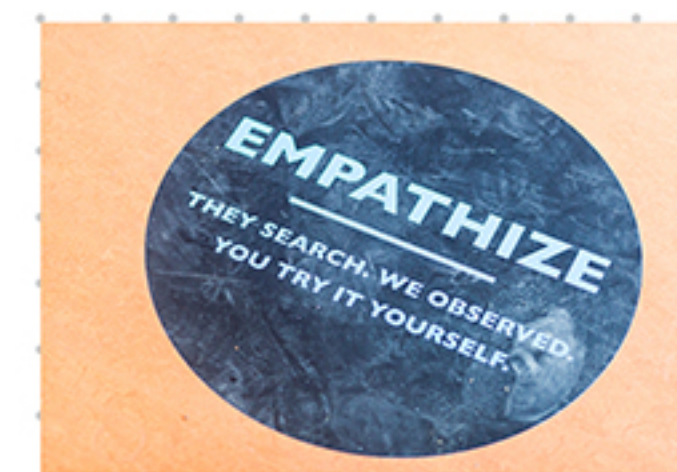
2014

A Kultúrgorilla részére

Tervező társak: Jekli Ágnes, Kovács Bori, Pais Panni (Cellux Csoport)

A Guide the diver! egy szociális design projekt, aminek célja a kukabúvárok mindennapi problémáinak feltérképezése, bemutatása és olyan megoldások kidolgozása, amik legalább egy kicsit tisztábbá, biztonságosabbá és emberségesebbé teszik a kukázást. A kiállítás a 2014-es Bécsi Design Hétre készült el. A kérdés, amelyre válaszokat kerestünk: hogyan tehetjük könnyen hozzáférhetővé a mások által kidobásra ítélt, de még ehető ételeket, használható vagy javítható tárgyakat vagy a pénzre váltható palackokat és fémdobozokat a rászorulóknak számára?

Az installáció több részből áll: az EMPÁTIA részen megismerhetünk néhány személyes történetet utcára került, kukázásra kényszerülő emberekről, a KUTATÁS szakasz az összegyűjtött adatokat mutatja be, az ÖTLETELÉS pedig megvalósult és megvalósulásra váró megoldási ötleteket sorakoztat fel. Utóbbi szekció folyamatosan bővül a kiállítás látogatói és a külön erre a célra szervezett workshopok résztvevői által.



Egyszülős Kiállítás

A magyar egyedülálló szülők problémáit és lehetőségeit bemutató kiállítás

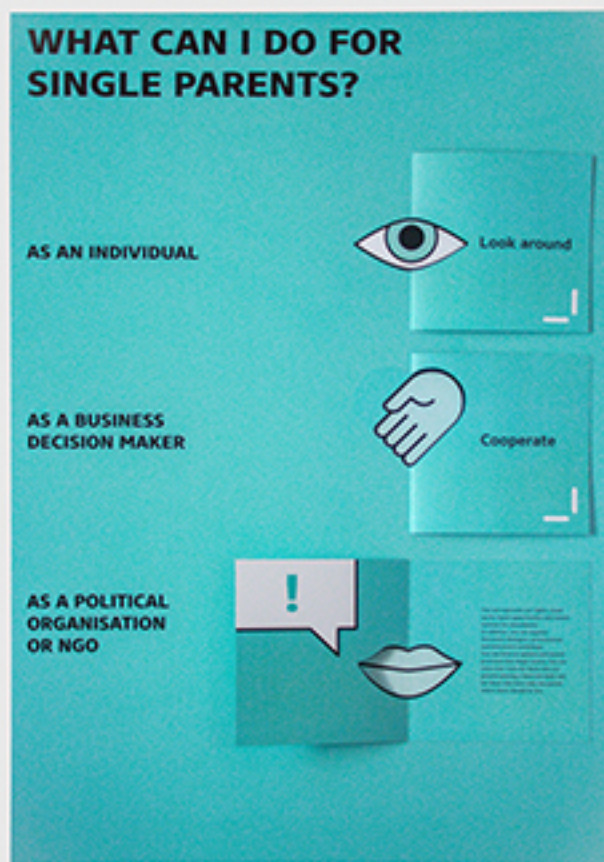
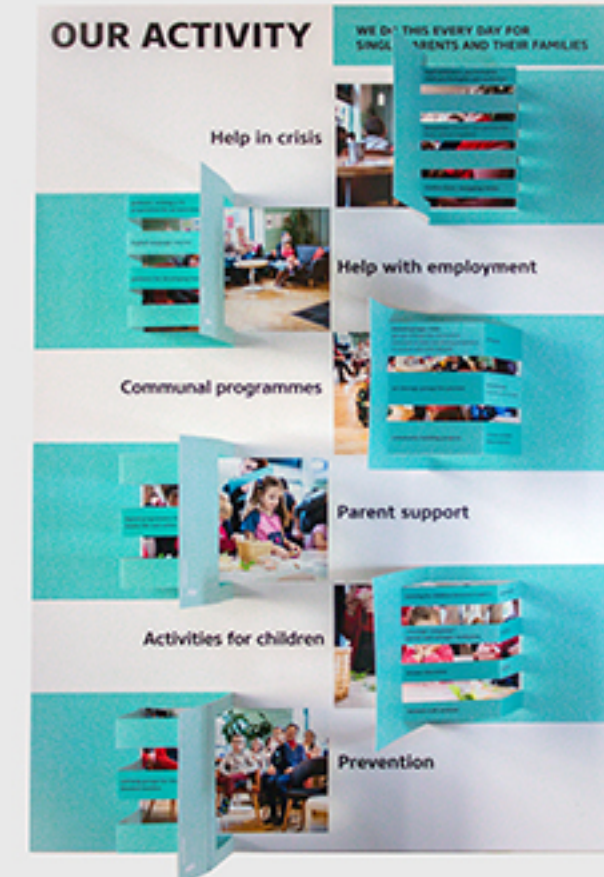
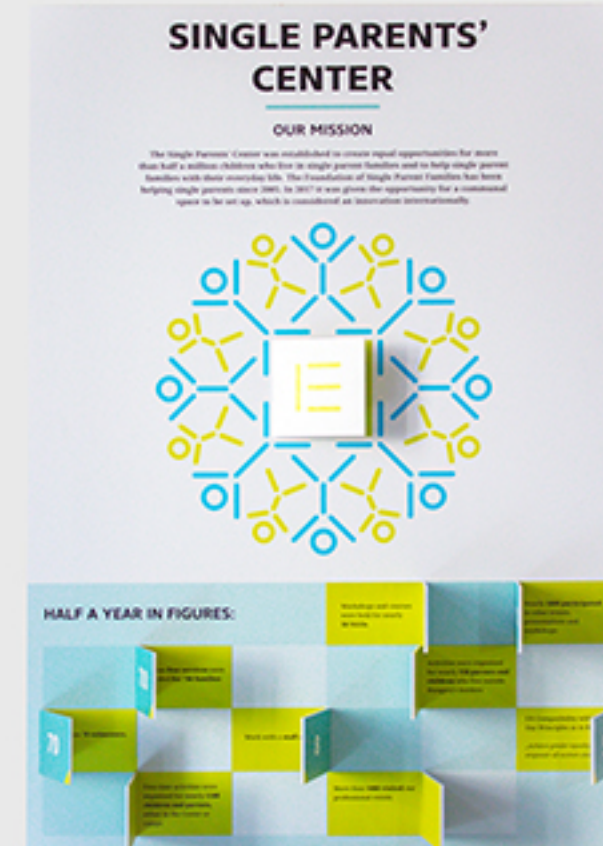
2019

Az Egyszülős Központ részére

Tervező társak: Jekli Ágnes,
Barna Máté (Cellux Csoport)

Az Egyszülős Központ egyedülálló szülőket támogató szervezet, akik lehetőséget kaptak arra, hogy tevékenységüket bemutassák New Yorkban. A számukra tervezett kiállításnál fontos szempont volt, hogy könnyen szállítható és egyszerűen összeállítható legyen, de interaktívan mutassa be a hazai egyedülálló szülők helyzetét, problémáit és az alapítvány által kínált megoldásokat.

A projektet egy co-creation workshopkal kezdtük, ahol a megrendelővel közösen meghatároztuk a kiállítás fő célját és üzeneteit, majd együtt gondolkodtunk a lehetséges bemutatási formákon. Ebből alakult ki az a koncepció, hogy a témát interaktív pop-up megoldásokkal ellátott plakátokon mutassuk be, amin a Központ leírása mellett fotókkal illusztrált személyes történetek és a fontosabb adatokat ábrázoló infografikák is megjelennek.



**SERVICE
DESIGN**

Menza+

Design kutatás az iskolai menza fejlesztési lehetőségeinek feltárására

2018

Budapest Fővárosi Önkormányzat részére

Tervező társak: Pais Panni, Orlai Balázs, Németh Zsófia és egyetemi hallgatók (MOME)

Egy hallgatókból és szakemberekből álló kutatócsoporttal arra vállalkoztunk, hogy feltárjuk az általános iskolai menzák helyzetét, megítélését és problémáit. A helyzet nagyon összetett és sok szereplő vesz részt az ételek elkészítésében és az elfogyasztás körülményeinek megteremtésében. Kutatásunk során különböző kreatív eszközökkel próbáltuk minden érintett, de különösen a gyerekek igényeit feltérképezni.

A kutatás legfontosabb eredménye az volt, hogy a szereplők közötti információáramlás az egyik legsúlyosabb probléma. A gyerekek a menzán kínált ételek közül sokat szeretnek, de véleményük egyáltalán nem jut el azokhoz, akik a menüt összeállítják, így ezt a szempontot egyáltalán nem is veszik figyelembe. Egy co-creation workshopon a gyerekekkel a visszajelzés lehetséges módjaira ötleteltünk. Az eredményeket egy kiadványban és egy kiállításon foglaltuk össze.



Skanzen Tájégség

Stratégia és koncepció a Szentendrei Skanzen új tájegységi kiállításához

2017

A Szentendrei Skanzen részére

Tervező társak: Orlai Balázs (MOME),
Pais Panni (Cellux Csoport)

A Service Design módszert használva alakítottunk ki egy koncepciót a Skanzen számára új tájegységi kiállításuk koncepciójának megalapozásához a múzeum szakértőivel közösen dolgozva. Négy hét alatt kilenc co-creation workshop zajlott le, aminek során csoportos ötletelések és moderált beszélgetések alapján meghatározásra kerültek a főbb célok.

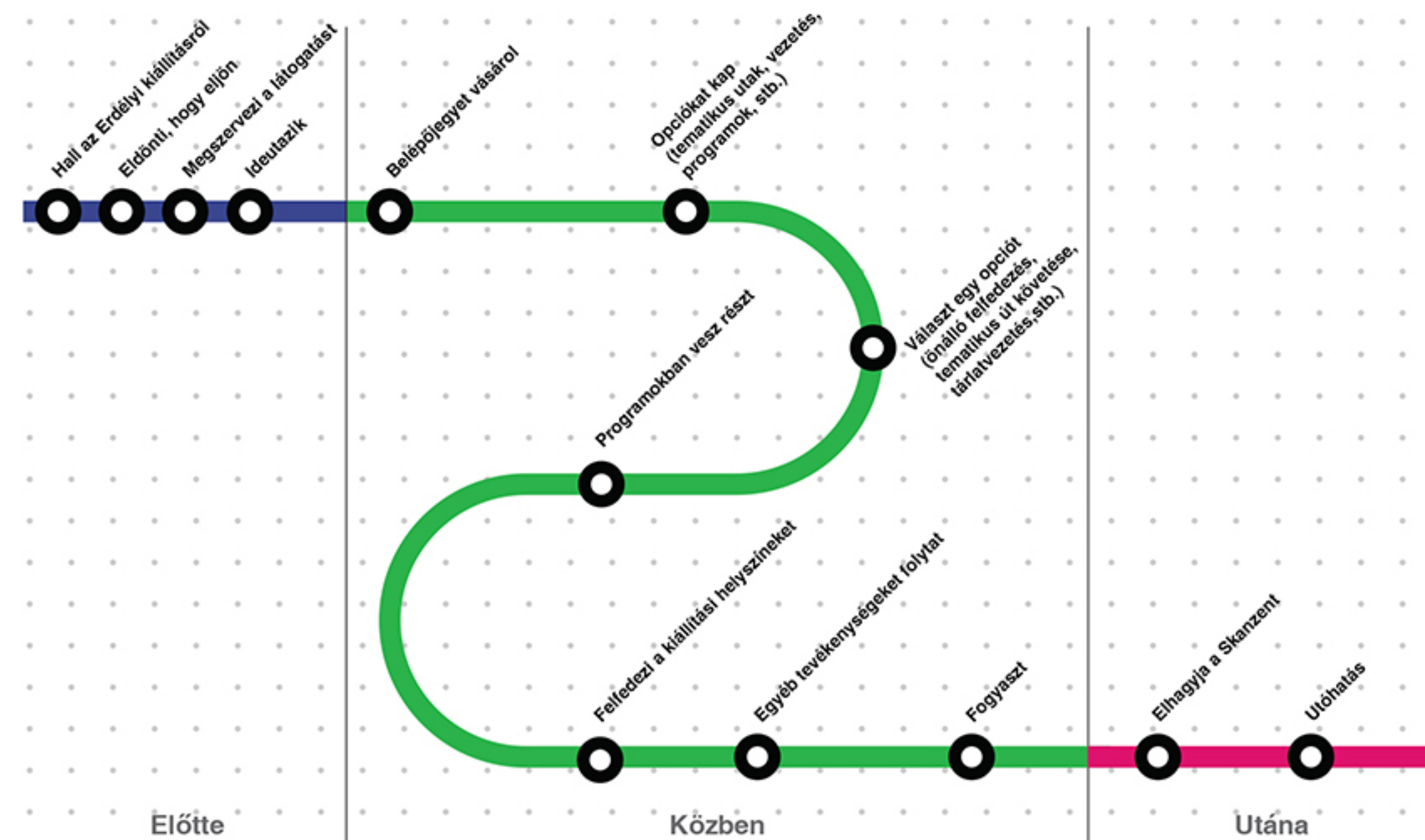
A különböző látogatói csoportok igényeit és érdeklődését elemezve kialakultak olyan alapvető szempontrendszerek és a bemutatásra kerülő tartalmat rendező tematikák, amik segíteni fogják a kiállítás egészének és az egyes helyszínek, porták koncepciójának pontos megtervezését. A kitűzött célok között fontos szerepet kapott a kellemes, tanulságos és maradandó látogatói élmény feltételeinek megteremtése. A tervezés során ezért figyelembe vettük az élmény szakaszait és alkotóelemeit - a meghatározó tevékenységeket, interakciókat, szükségleteket és érzelmi reakciókat a látogatás előtt, alatt és után.



Azért jön,
hogy tanuljon
de fontos,
hogy jól érezze
magát!



Azért jön,
hogy jól érezze
magát, de fontos,
hogy tanuljon is!



MÓDSZERTANI
FEJLESZTÉSEK

Cellux Toolkit

A tervezés különböző szakaszait segítő
vizuális eszközkészlet

2017

Cellux Csoport

Tervező társak: Barna Máté,
Pais Panni



A Cellux Csoport változatos helyszíneken tart tréningeket különböző csoportoknak. A Design Thinking és Service Design vizuális gondolkodásmódjának bemutatására az évek során több eszközt és kártyacsomagot fejlesztettünk, amik mindenki számára könnyen érthetővé teszik a különböző technikákat.

A nagy létszámú csoportoknál különösen fontosak ezek az eszközök, hiszen ezek biztosítják, hogy mindenki végig figyelni tudjon és megfelelő szinten valósítsa meg a különböző feladatokat (pl. Stakeholder és value flow térképek, perszónák felépítése, ötletelés). Az eszközök használata nagyban segíti azt, hogy a csapatok folyamatosan alkossanak és vizualizálják eredményeiket, ami az innovatív végeredmények létrehozásának és a hatékony csapatmunkának az egyik legfontosabb feltétele.

Tanári Kézikönyv

A Designgondolkodás az iskolában című sorozat Módszer- és Játékgyűjteménye

2018

MOME, EFOP 3.2.6.

Szerzőtársak: Lipták Ildikó,
Pais Panni (Cellux Csoport)

Ez a tanári kézikönyv „A tanulók képesség-kibontakoztatásának elősegítése a köznevelési intézményekben” című projektben (EFOP 3.2.6) résztvevő tanárok számára kidolgozott HEAD (Holisztikus, Együttműködés Alapú, Design) program része. A kézikönyv két kötetből áll, amik együttesen a projekt keretében megvalósult pedagógusképzések tudásanyagát tartalmazzák.

A Módszergyűjtemény a projektalapú tanulás strukturáló elveként alkalmazott designgondolkodás folyamatának négy lépését, és az ezekhez tartozó eszközöket mutatja be példákkal illusztrálva. A játékgyűjteményben olyan feladatokat találunk, amelyek a designgondolkodás alapelvei szerint megvalósuló projektek programját egészíthetik ki csapatalakító, lazító és képességfejlesztő játékokkal. A módszerekből és játékokból a pedagógusok egyszerűen építhetnek fel bármilyen tantárgyba integrálható óravázlatokat.



WORKSHOP,
TRENING

MOME Tanfolyamok

Design Thinking és Service Design Basic
képzések

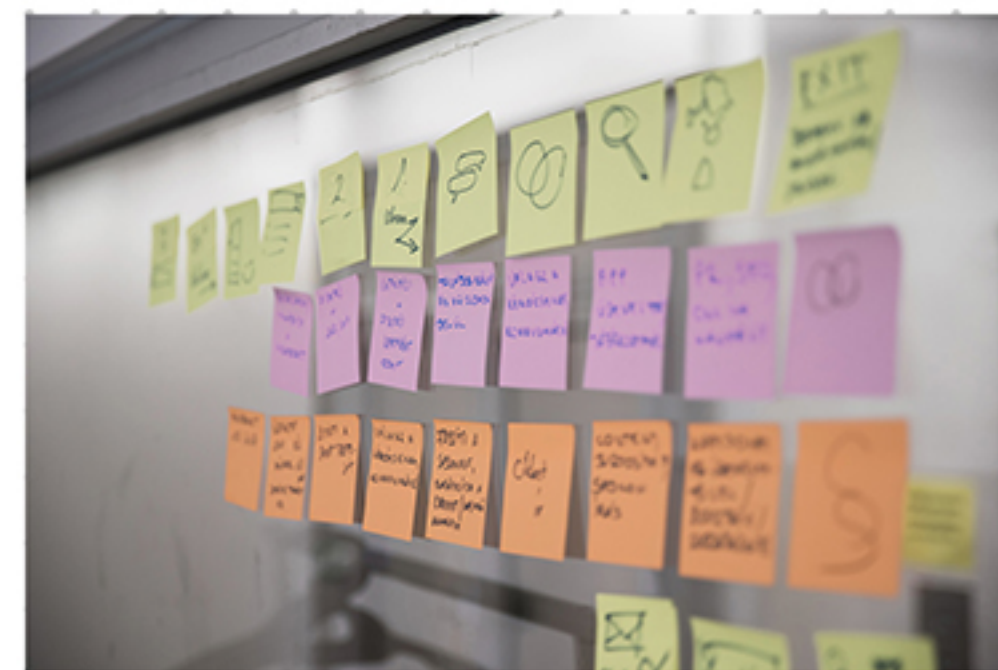
2016-tól

MOME OPEN

Társoktató: Pais Panni (Cellux Csoport)

A kreativitás, valamint a problémamegoldó és csapatmunkára való készség szinte minden szakterületen értékes kompetencia. Mindennapi életünkben folyamatosan találkozunk kisebb-nagyobb tervezési feladatokkal, akkor is ha nem a kreatív szakmában dolgozunk – például egy projekt vagy egy program megszervezésével, stratégiai célok kitűzésével vagy akár egy prezentáció összeállításával. Ezeknél a Design Thinking és a Service Design módszer jól alkalmazható a folyamat hatékonyabbá tételének és az innovatív végeredmény elérésének érdekében.

Tanfolyamunkon a kreatív folyamat lépéseinek (feltárás, értelmezés, ötletelés, kidolgozás) és a tervezés eszközeinek (perszóna módszer, journey mapping, brainstorming, mindmapping, prototípuskészítés, tesztelés) megtanulására egy konkrét projekt megvalósításán keresztül nyílik lehetőség, de figyelmet fordítunk a tervezői kompetenciák célzott fejlesztésére is.



Co-Design Gyakorlat

Továbbképzés egy holland design egyetem
hallgatói csoportjai számára

2017, 2018

University of Applied Sciences Utrecht

Szervezőtársak: Jens Gijbels,
Pais Panni (Cellux Csoport)

A program során minden évben egy hollandiából érkezett tervezőcsapattal viszünk végig egy-egy Design Sprintet. A cél, hogy a hallgatók gyakorlatot szerezzenek a tervezésben és a Design Thinking módszerek használatában, különös tekintettel a kutatási eszközök megismerésére, amivel különböző társadalmi vagy urbanisztikai kérdéseket dolgoznak fel (pl. Gyerekbárát város, Az Egyszülős Központ szolgáltatásainak fejlesztése).

Az első nap a brief megismerésével és az információk összegyűjtésével telik, a második az eredmények szintetizálásával és az utolsó napon a legjobb ötletekből prototípusok készülnek, amiket tesztelnek is a hallgatók. A folyamat közben folyamatosan reflektálunk a különböző módszerekre és arra, hogy ezek hogyan alkalmazhatóak a mindennapi munkában.



Budapest Service Jam

Nemzetközi Service Design workshop
budapesti megvalósítása

2014, 2015

Budapest Design Jams

Szervezőtársak: Baráth Réka, Boros Judit,
Szakács Szilárd, Pais Panni (Cellux Csoport)

A Global Service Jam minden évben egyre több helyszínen kerül megrendezésre San Francisco-tól Shanghai-ig. A résztvevőknek 48 órájuk van arra, hogy egy közös briefre egy szolgáltatás megtervezésével válaszoljanak. Minden városban helyi mentorok irányítják a csapatokat. A Jam lényege, hogy bárki részt vehet a tervezésben és kipróbálhatja, hogy hogyan is épül fel egy ilyen folyamat. A legfontosabb elv a "Learning by doing" azaz a gyakorlatban tanulás - minden csapatnak működő, kipróbálható prototípust kell készítenie szolgáltatásának modellezésére.

A budapesti program megszervezése és a menetrend kitalálása mellett mentorként különböző inspiráló előadásokkal és a brainstorming folyamatának facilitálásával segítettük a csapatokat a minél életszerűbb tervek kidolgozásában.



start: 17:00
input: global theme announcement
output: teams, brief for the weekend



start: 09:00
input: presentation about methods and tools
output: visualized research, tested prototype, final concept, action plan for tomorrow



start: 09:00
input: pizza
output: high fidelity prototype, presentation



OKTATÁSI
PROJEKTEK

Design Szolfézs+

A MOME Design Intézet első hallgatóinak
szóló oktatási program újragondolása

2015-től

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem

Oktatótárs: Pais Panni

A Design Szolfézs a Design Intézet első évfolyamos hallgatóinak szóló, egy féléves, alapozó képzési programja. Fő célja a szakmai tanulmányok megalapozásán kívül a hallgatók személyes fejlődése és egy olyan aktív közösség felépítése, ami élő kapcsolatokra és az egyetemhez illetve a Design Intézethez kötődő értékek elfogadására alapul. Az első félévnek feladata azoknak az elvárt attitűdöknek a kialakítása, amik megkönnyítik a hallgatókkal való együttműködést a későbbi félévek során - például a határidők betartása, a feladatok igényes kivitelezése vagy az interdiszciplináris csapatmunkára való készség.

A tananyag fejlesztését egy kompetenciatérkép kidolgozásával kezdtük, majd ezek alapján építettük fel a különböző blokkok (Kick-off workshop, Design Alapok, Mintázás, Festés, Elméleti Alapok, stb.) tematikáját.



Design For Care

Tervezés halmozottan sérült gyerekek számára magyar és osztrák hallgatókkal

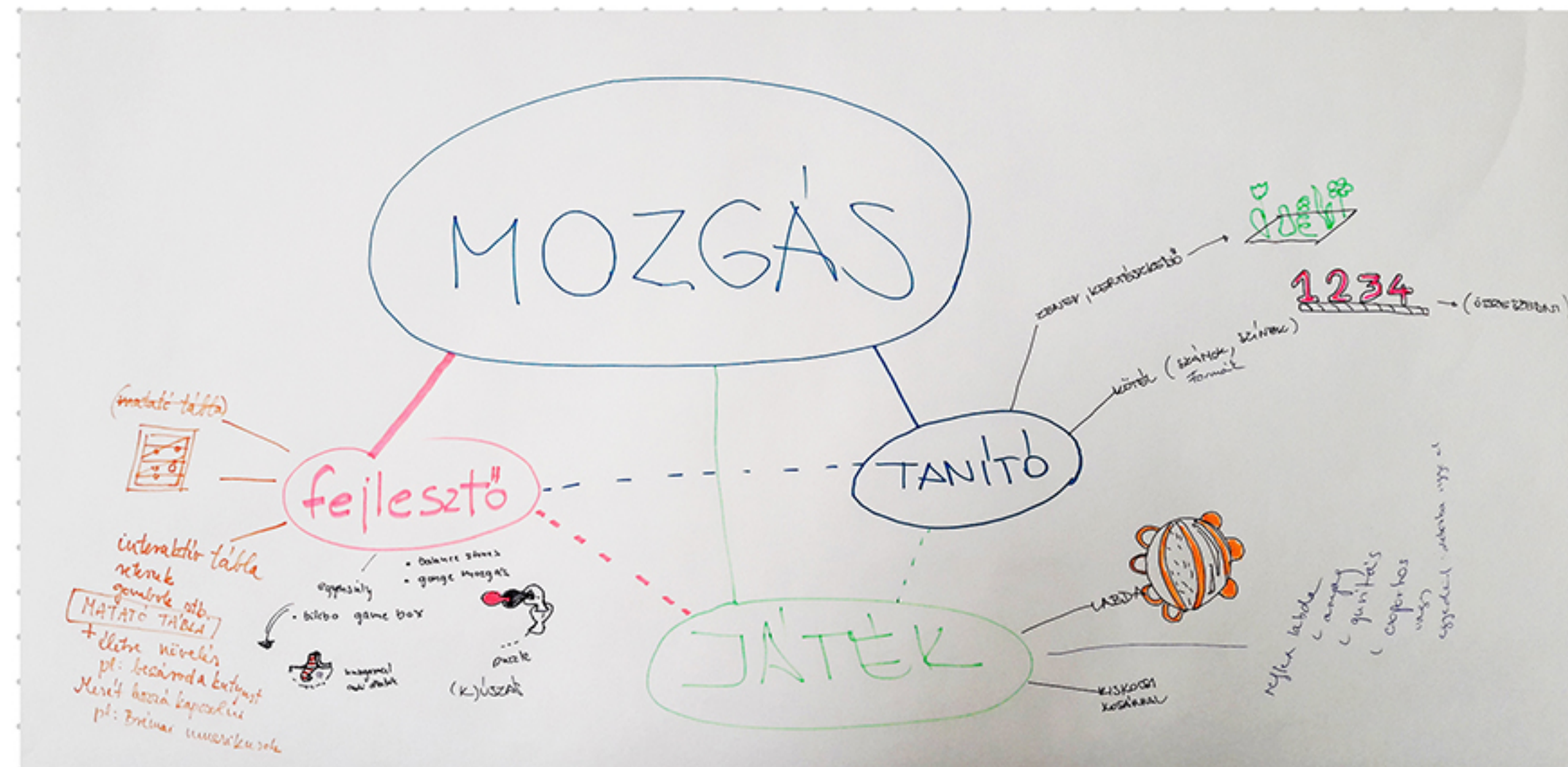
2017, 2018

MOME Transfer Lab, Design Intézet

Oktatótársak: Dezső-Dinnyés Renáta,
Veres Bálint, Ruth Mateus-Berr,
Lukács László

A Csillagház Általános Iskola halmozottan fogyatékos tanulói számára készítettünk az iskolai tevékenységeket megkönnyítő tárgyterveket a MOME és a bécsi Angewandte Egyetem Social Design tanszékének hallgatóival közösen. A projekt az inkluzív tervezés és a Design Thinking módszerek alapján épült fel. Nagy figyelmet fordítottunk a hallgatók érzékenyítésére és az empátiaszerzésre, hogy a helyszíni látogatások és a nevelőkkel készült interjúk alapján feltárt problémákra valós megoldások születhessenek.

A programban a művészettel nevelésre, a kommunikációra, a közlekedésre és a testmozgásra fókuszáltunk. Az itt tanuló gyerekek annyira egyedi igényekkel rendelkeznek, hogy fontos volt a folyamatos közös munka és a tesztelés, aminek során minden szereplő nagyon sokat tanult és olyan eredmények születtek, amiket az iskola könnyen adaptálni is tud.



Gyerekbarát Város

Budapesti terek újragondolása a gyerekek szempontjából egyetemi hallgatókkal

2017, 2018

MOME, Fővárosi Önkormányzat

Oktatótársak: Fehér Borbála, Szerencsés Rita,
Pais Panni

A több szakaszból álló projekt során kutatási anyagok és ezekre épülő tervek készültek el három különböző hallgatói csoporttal. Minden csoport kiválasztott egy konkrét budapesti helyszínt, ahol megfigyelte a járókelők viselkedését, különös tekintettel a 6-12 éves gyerekek tevékenységeire.

A csapatok a köztereket úgy próbálták meg újragondolni, hogy azokon a közlekedés biztonságosabb, az időtöltés pedig szórakoztatóbb és hasznosabb lehessen. Az egyik évben a megtervezett játékokból és köztéri bútorokból kiállítás is készült és több tervet is megvalósításra érdemesnek ítélt a Fővárosi Önkormányzat. A másik évben, az előző alkalom tapasztalataira építve már olyan komplex projektek készültek el, ahol az egyetemi hallgatók általános iskolás gyerekekkel gondolkoztak közösen különböző co-creation workshopok keretében.

