

Design Portfolio

Paula Lewandowski





Hi, ich bin Paula.

Ich habe im Februar 2025 meinen Abschluss im Bachelor Industrial Design an der Hochschule in Pforzheim gemacht.

Wir als Designer haben die Möglichkeit durch **ganzheitliche Gestaltung** einen Unterschied zu machen. Mit Produkten können wir einen **Mehrwert** für den Benutzer schaffen und gleichzeitig **relevante Themen** mitdenken, wie Nachhaltigkeit und Inklusion.

Design bedeutet für mich außerdem einem Produkt Leben und **Charakter** zu geben, der eine individuelle Botschaft an den Benutzer übermittelt. Dabei lege ich sehr viel Wert auf die **semantische Wirkung**.

Um diese Ziele zu erreichen überdenke und bewerte ich jede **Entscheidungen** in meinem Designprozess.

Kontakt

info@paula-lewandowski.com
+49 151 57697622
www.paula-lewandowski.com

Skills

Deutsch: Muttersprache
Englisch: B2, Französisch: A1

MS Office, Adobe Suite, SolidWorks, Rhino, Grasshopper, Blender, Sketching, Marker Rendering, Modellbau

engagiert, strukturiert, selbstständig, hilfsbereit, teamfähig, empathisch, verantwortungsbewusst, schnelle Auffassungsgabe, Auge für Details, Präsentationstechniken

Hobbys

Zeichnen und Illustrieren, Handwerken und Modellieren, Handarbeiten, Fotografieren, Geschichten Erfinden, Tanzen, Yoga, Musik Hören, Spielen

Erfahrung

03.2023 - 08.2023
Praktikum im **MINI Design Color + Trim**
BMW AG, München

05.2022
Einwöchiger Workshop über Sitzdesign
Vitra Design Museum, Weil am Rhein

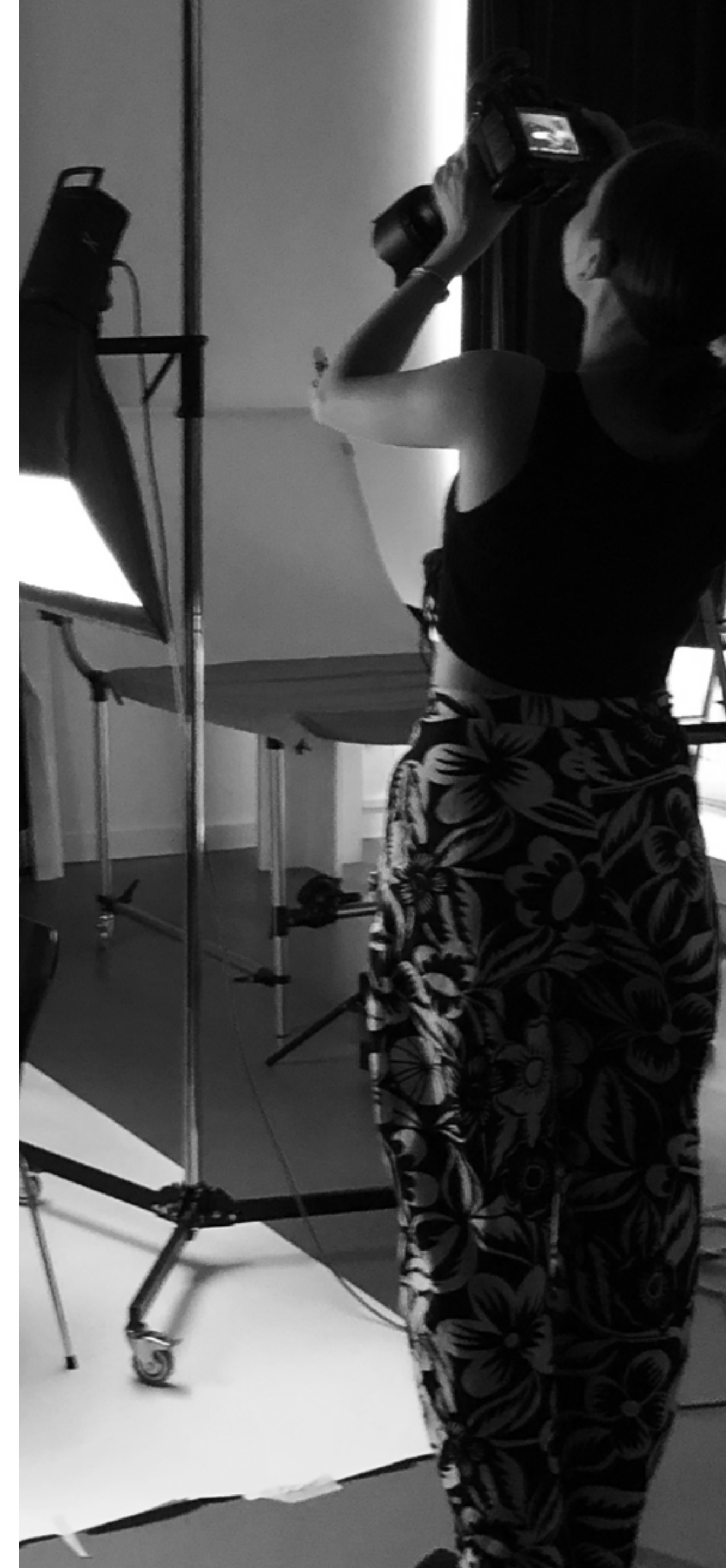
09.2020 - 12.2020
Praktikum im Technischen Modellbau
Modellbau Kurz, Gerlingen

Auszeichnungen

11.2024
1. Platz Royal School of Needlework
Associate Award **Hand&Lock Prize**, London
life lamp aus besticktem Holzfurnier

02.2024
1. Platz Hochschulinterner Wettbewerb
in Kooperation mit **sys tec&solutions**, Karlsruhe
UX Design Reinraum Software

Seit 01.2021
Studienstipendium
Konrad-Adenauer-Stiftung, Berlin





BOB

Die gemütliche, warme Höhle für Kinder, um dort zu träumen und zu spielen



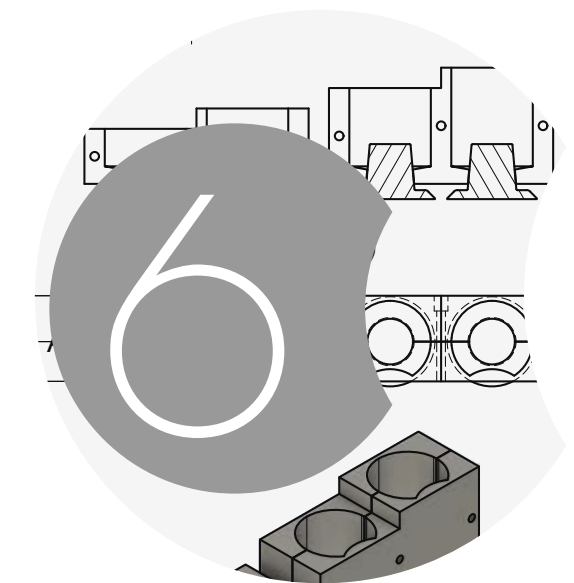
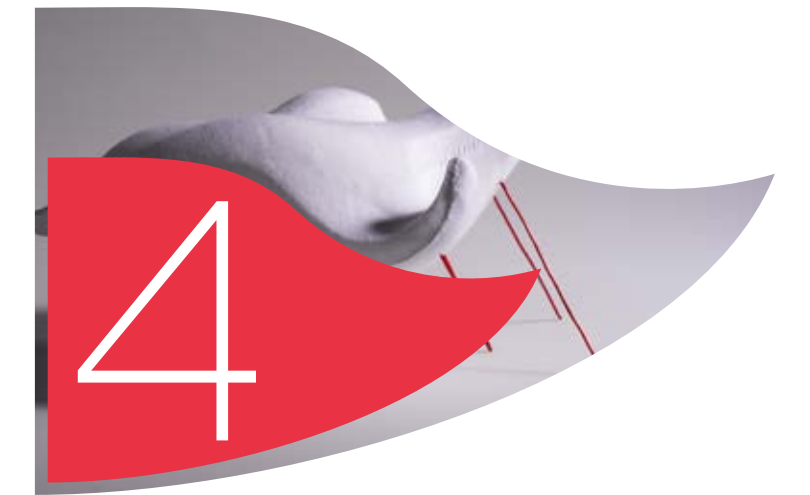
slowCoffee bar

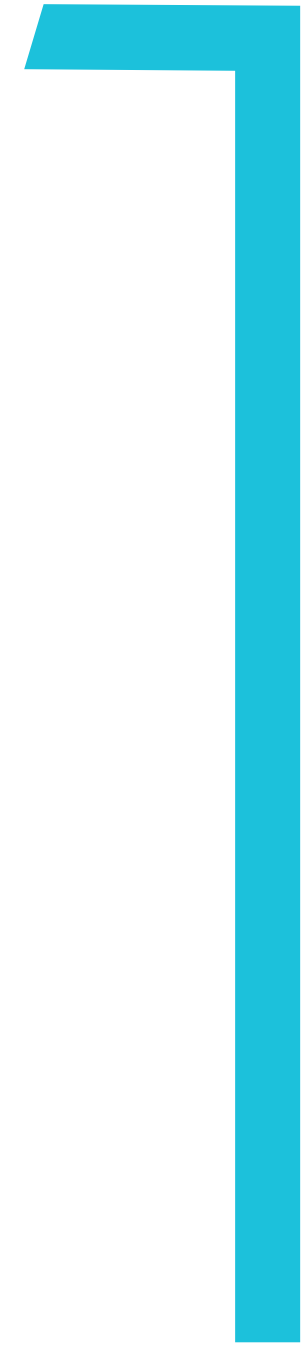
Die entschlennigende Kaffee-
routine für jeden Morgen



AYO

Der transportable Luftreiniger für
die häusliche Krankenpflege





BOB

friendly bobbel

Hauptprojekt - 2. Semester, 2021

Betreuer: Prof. Jürgen Goos
In Kooperation mit **coalesse**® :
Florian Schulz
Markus Marschall

Aufgabenstellung

Ziel dieses Projektes ist ein Re-Design und die physische Umsetzung eines gewählten Möbelstücks. Das Produkt soll auf seine Charaktereigenschaften, seinen zeitlichen Kontext, Herstellungsverfahren und Formsprache analysiert werden und unter den herausgearbeiteten Gesichtspunkten neu interpretiert und gestaltet werden.





Eero Aarnio sitzend in seinem Ball Chair

“Die Idee entsprang vermutlich unserem Bedarf zu Hause einen Sessel zu haben, der groß genug war damit Pirkko und ich gemeinsam darin sitzen konnten. Und da ich dazu neige Dinge zu vereinfachen, entfernte ich alle Ecken.“

- Eero Aarnio -

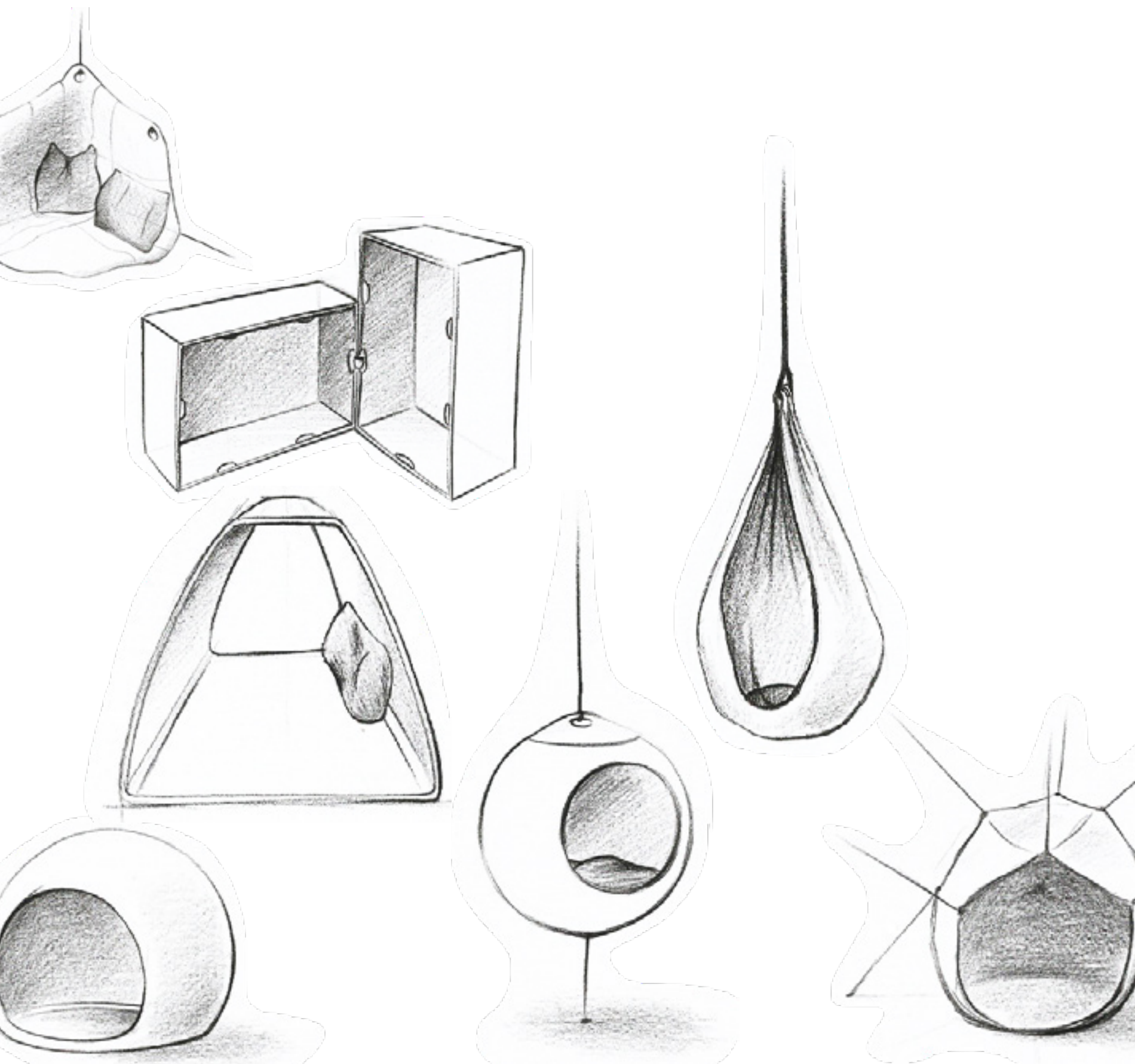


Bild von Yossi (6 Jahre alt):
So baut er seine Höhle zu Hause

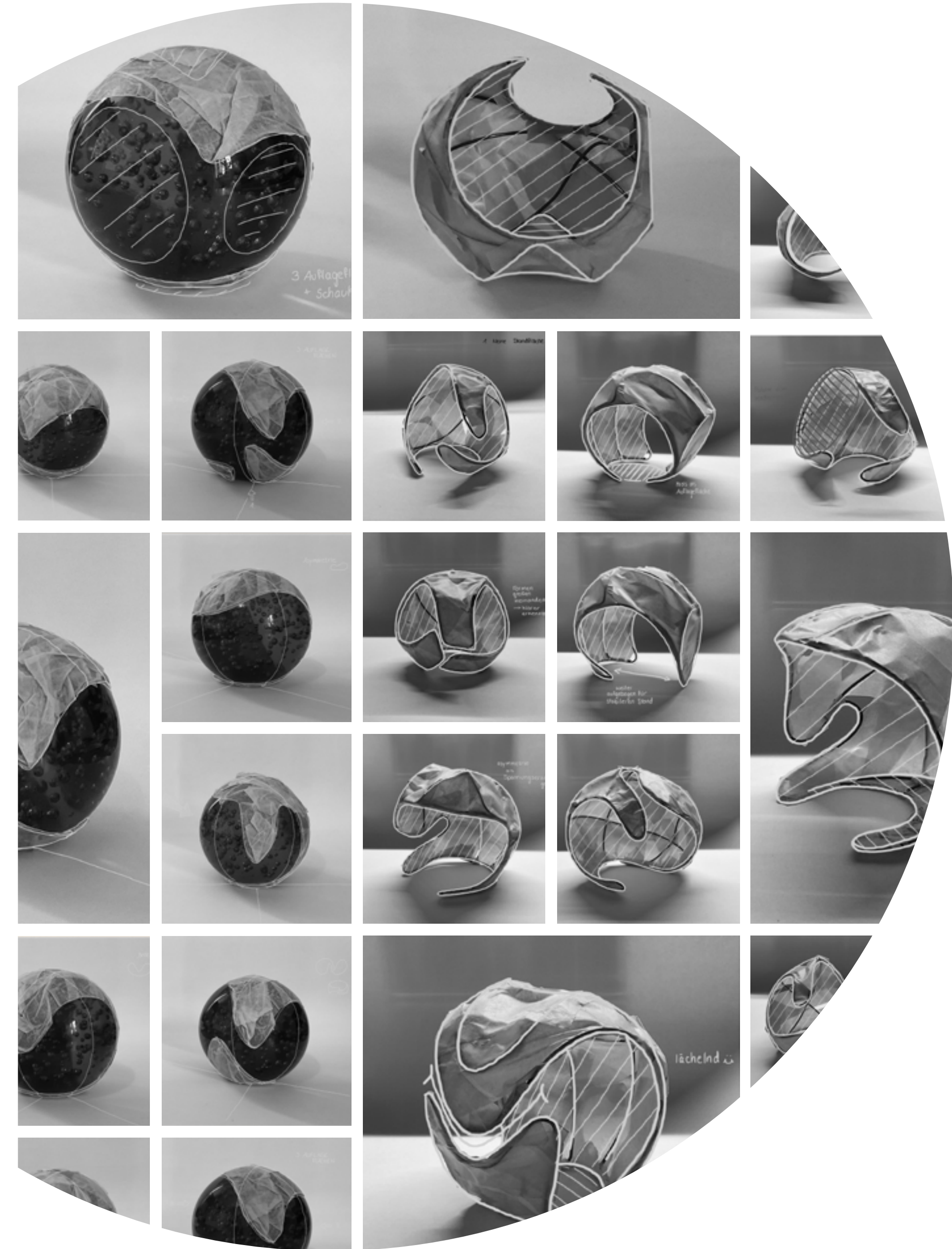
Die DNA des Ball Chair - der Familienort, das Gefühl von Ruhe und Geborgenheit, ein Ort für eigene Gedanken, einen geschützten Kokon - wollte ich auf ein Möbelstück für Kinder projizieren.

Hierfür habe ich einen Kindergarten besucht, um mich über selbst gebaute Höhlen, Kreativität und verschiedene Aspekte von Kindermöbeln zu informieren.

Bei der Formsuche, hat sich schnell wieder die Kugel herauskristallisiert und so nutzte ich zum dreidimensionalen Brainstorming eine Glaskugel, Klebeband und Draht.



organisch
rund
feminin
passiv
friedlich
freundlich
introvertiert
einfach
robust
stark
warm
vertraut
harmonisch
leise





Die finale Form habe ich im CAD gebaut und im Maßstab 1:4 drucken lassen. Bei der Firma „Modellbau Kurz“ habe ich das Produkt lackiert und zu Hause die Polster genäht, die mit Industrie-Klettverschluss in der Schale befestigt werden.

Farblich symbolisiert das **Blau-Orange** die gleichen semantischen Themen wie die Form: harte Schale - weicher Kern. Ein Raum zum Träumen, Wohlfühlen und Zurückziehen, geschützt und abgegrenzt von der Außenwelt.







friendly bobbel

...ist eine Höhle, ein Rückzugsort, zum Lesen, Träumen oder Spielen. Die freundliche und schlicht gestaltete Form der harten Schale regt die Fantasie des Kindes an. Außerdem gibt sie die Möglichkeit das Möbelstück in drei verschiedene Positionen zu bringen: Muschel, Häuschen und Wippe.

„Fantasie interessiert jeden Menschen, weil hinter den Gegenständen und den Oberfläche Geschichten erzählt werden...“

- Eero Aarnio -





slowCoffee bar

Entschleunigung für jeden Morgen

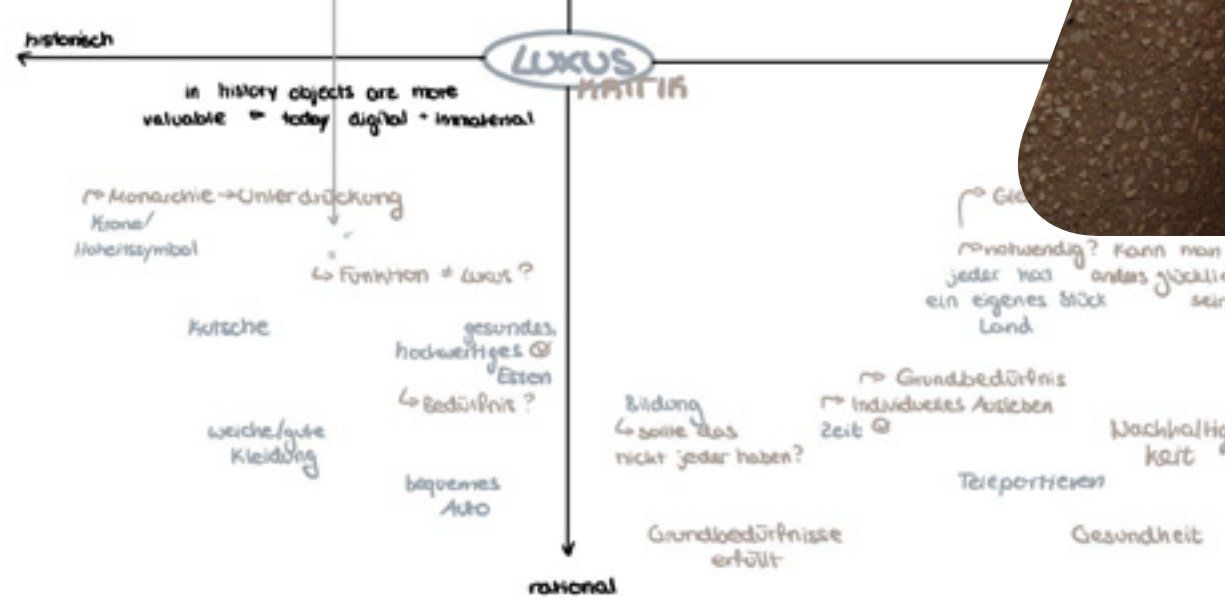
Hauptprojekt, 7. Semester, 2024

Betreuer: Prof. Thomas Gerlach

Aufgabenstellung

Das Projekt V ist offen angelegt. Über Feedbackschleifen, Fragestellungen, Perspektivwechsel, Kriterien, Tonalität und Transformation werden die bisher angewandten Methoden verlassen und neue Wege zum kreativen Denken und gestalterischem Handeln erschlossen.

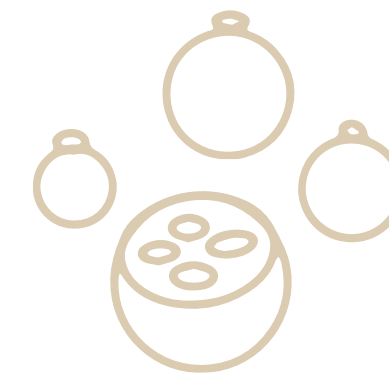
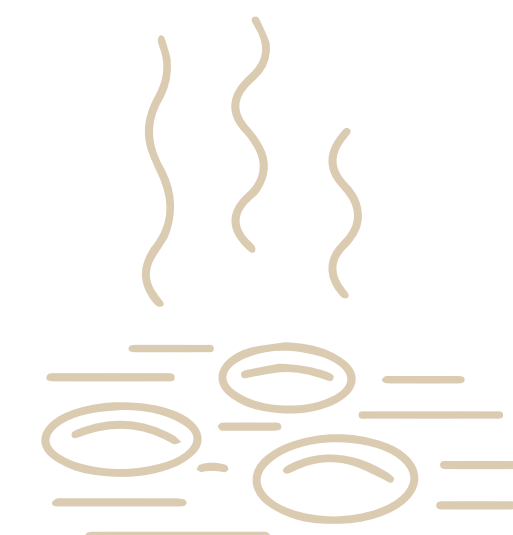
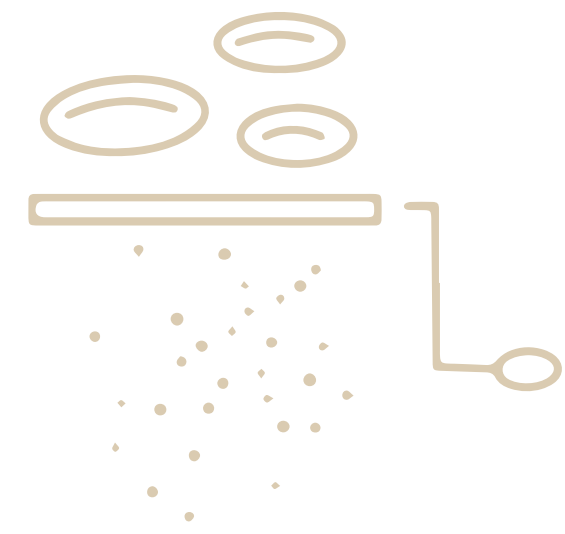




Zu Beginn des Semesters habe ich mich mit dem Thema Luxus beschäftigt. Während meinen **Recherchen** habe ich mich in die Richtung des immateriellen Luxus bewegt und dessen höchstes Gut für mich ist freie Zeit zum Entspannen.

Beim Brainstorming fokussiert ich mich darauf Aktivitäten bewusst und als Ritual durchzuführen.

Ich entwickelte ein **Konzept**,
welches dem Benutzer ermög-
licht seinen eigenen Kaffee her-
zustellen - von der eigenen
Pflanze bis zum fertigen Ge-
tr nk.



Das Produkt sollte eine beruhigende und harmonische Ästhetik haben und zum Thema **Entschleunigung** passen. Um die eigenen Handlungen erfassen zu können, entschied ich mich für transparentes Glas als Hauptmaterial.

Zusammen mit einem Glasbläser besprach ich die technischen **Anforderungen** und entwickelte daraus die Form.

klar

ruhig

reduziert

geerdet

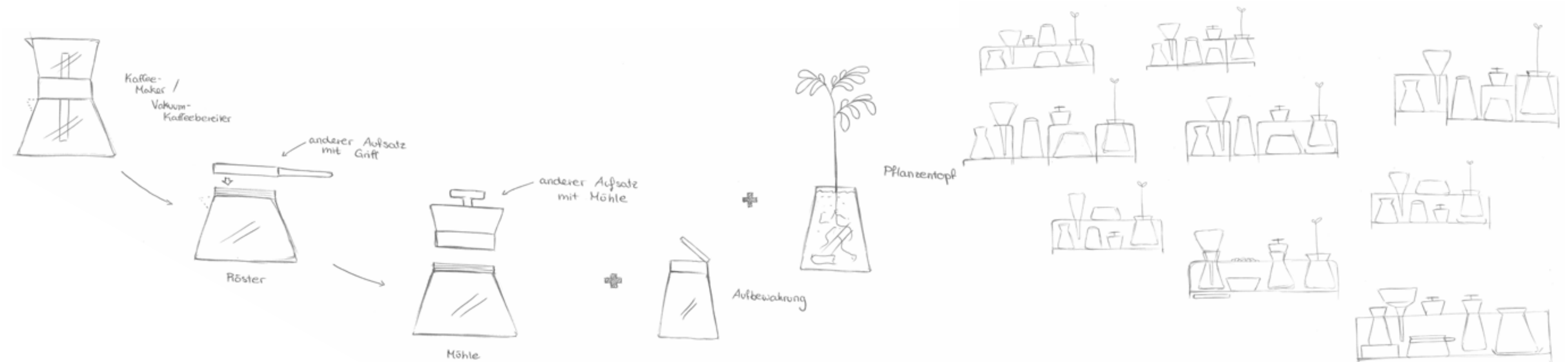
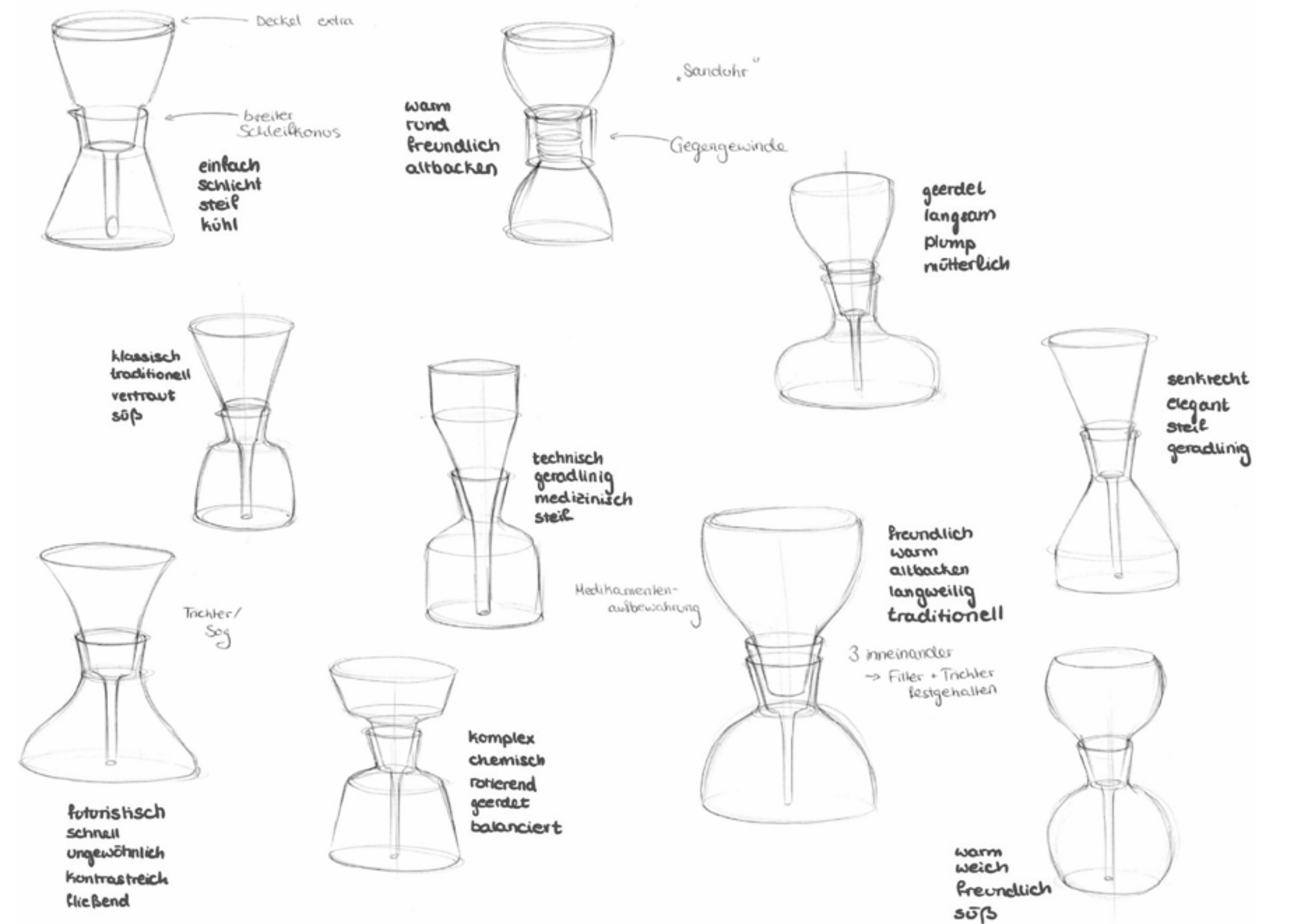
natürlich

sachlich

harmonisch

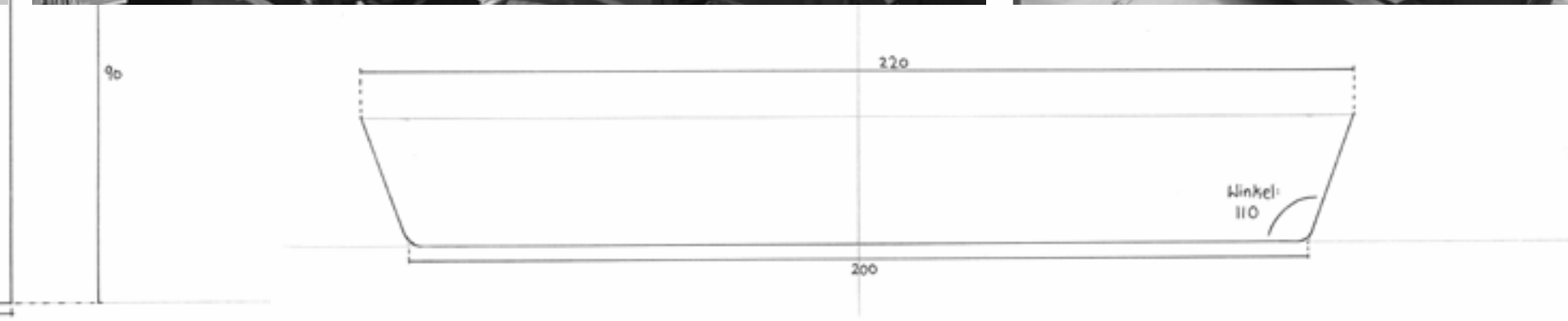
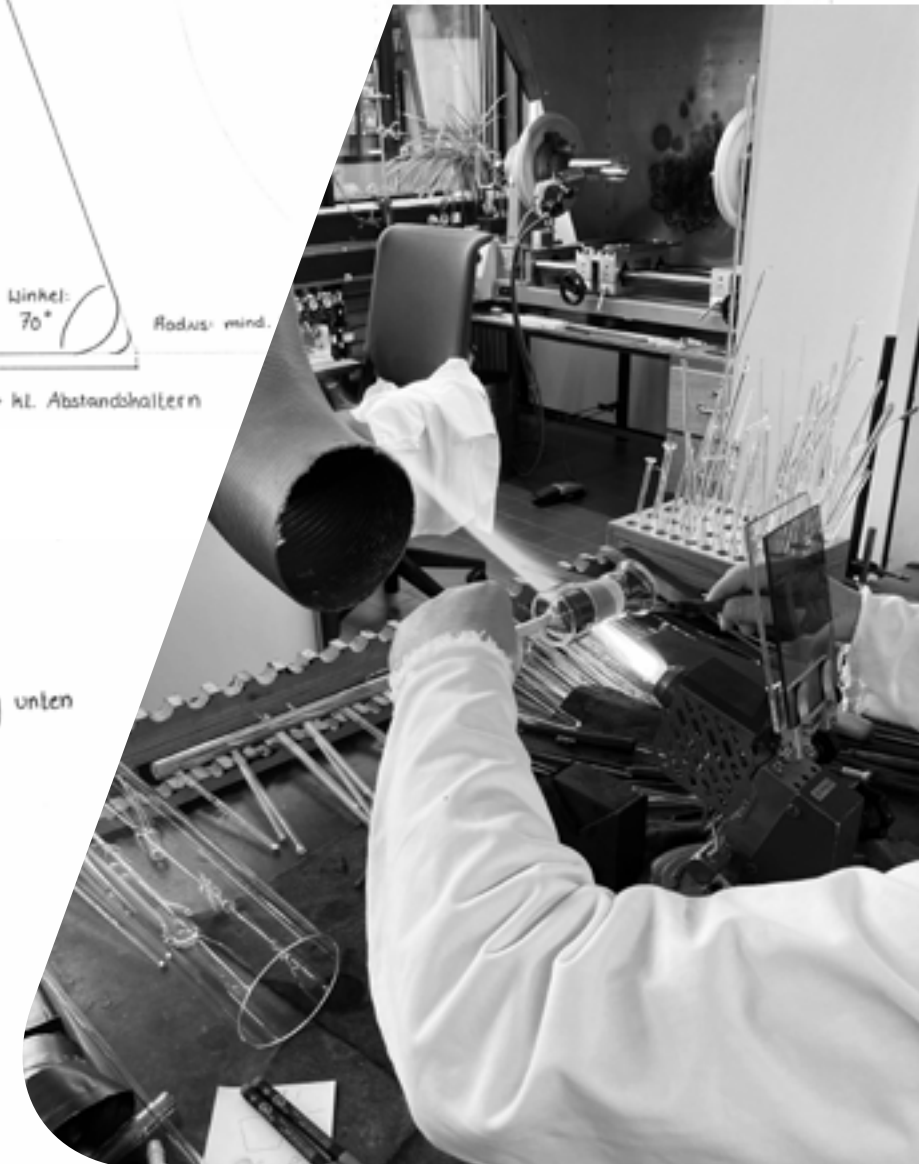
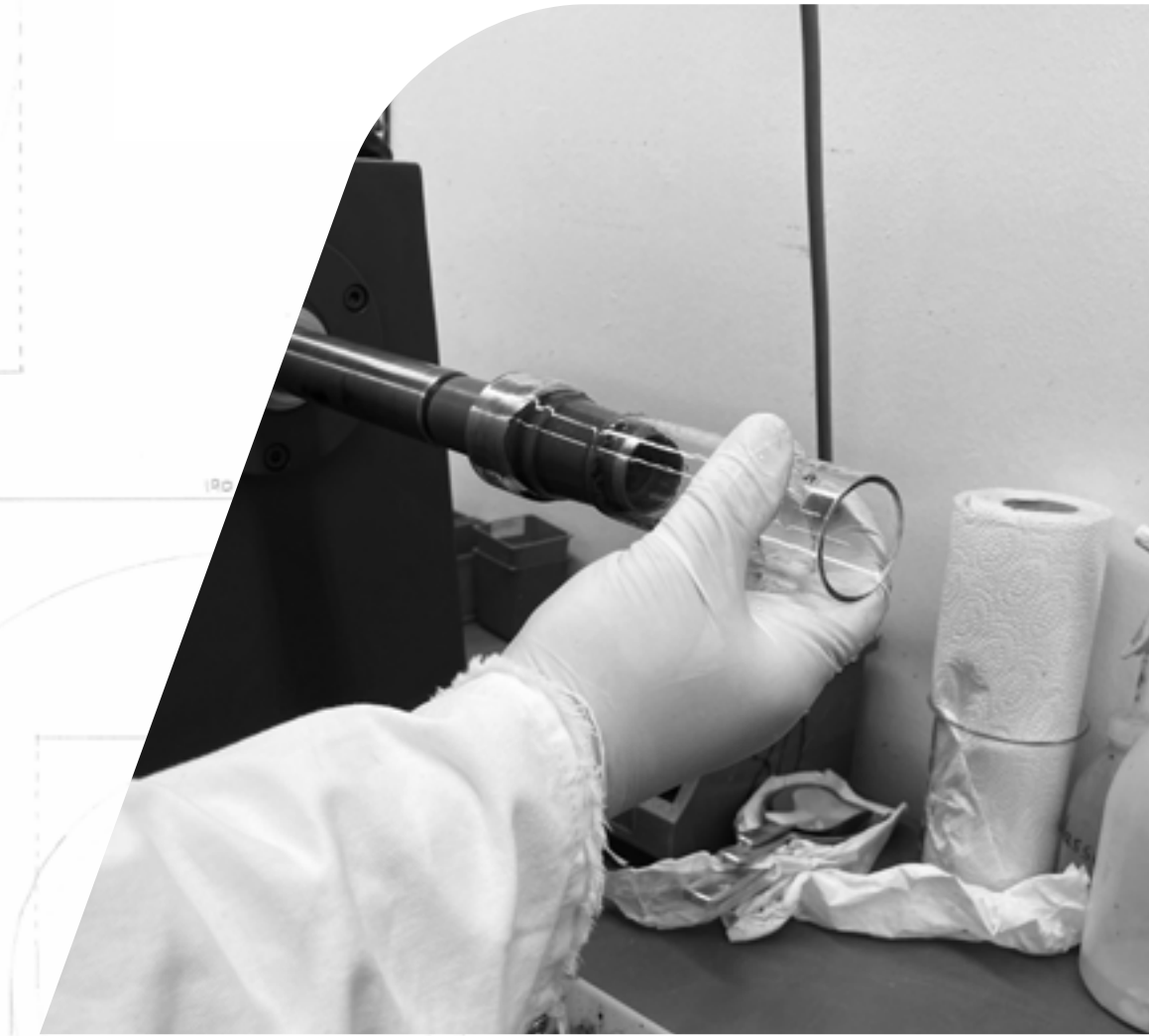
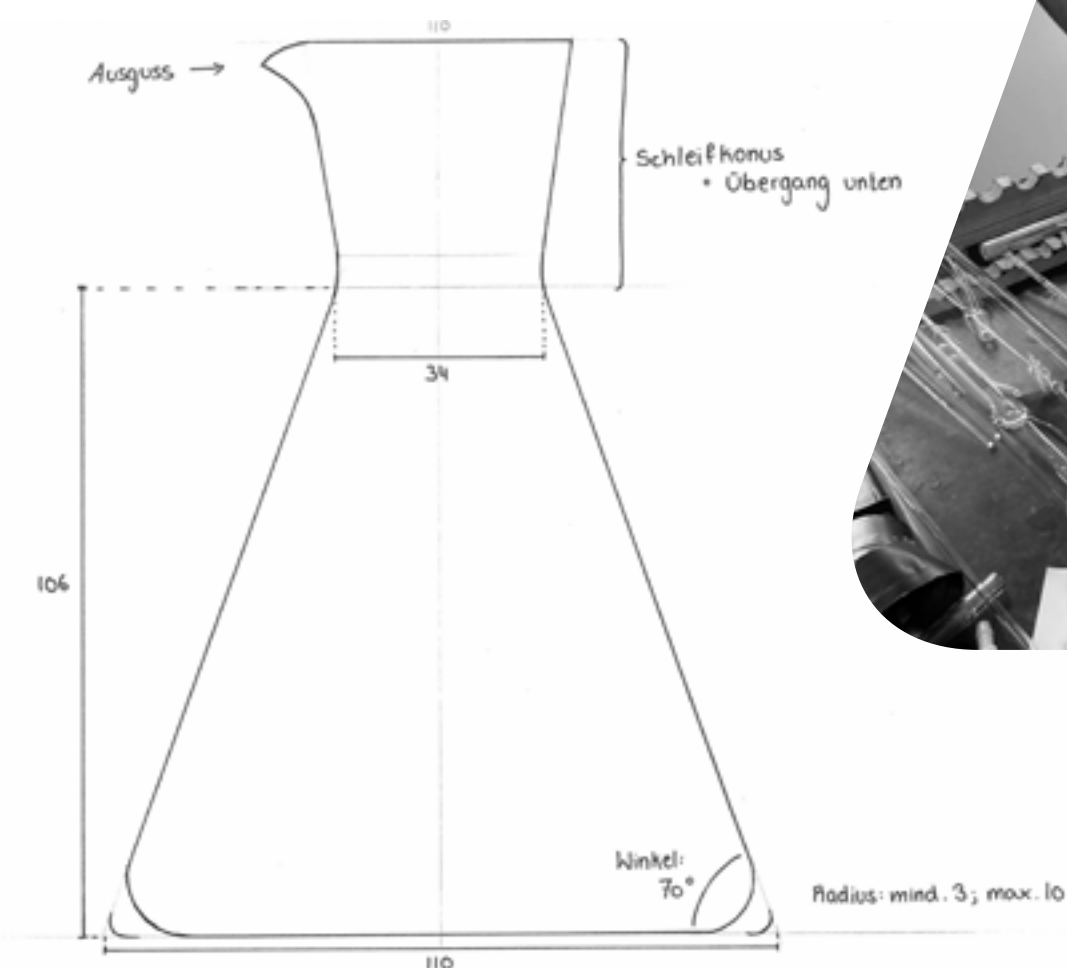
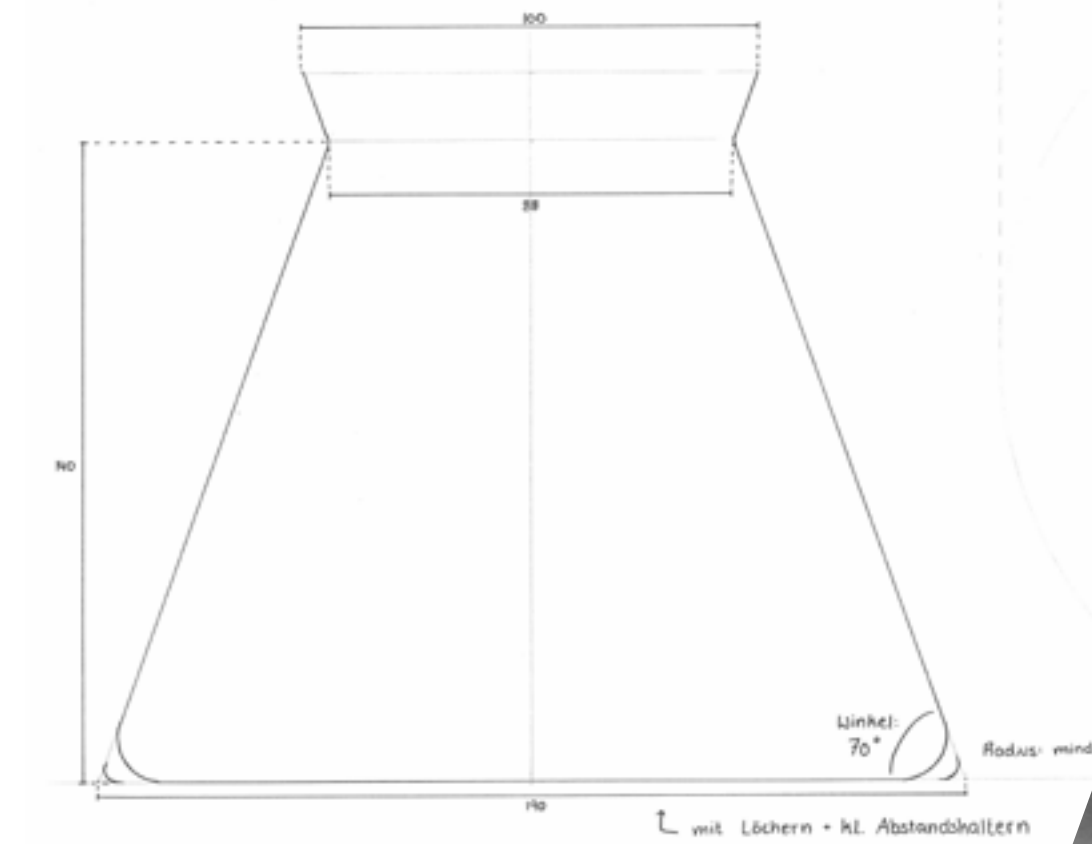
elegant

geordnet



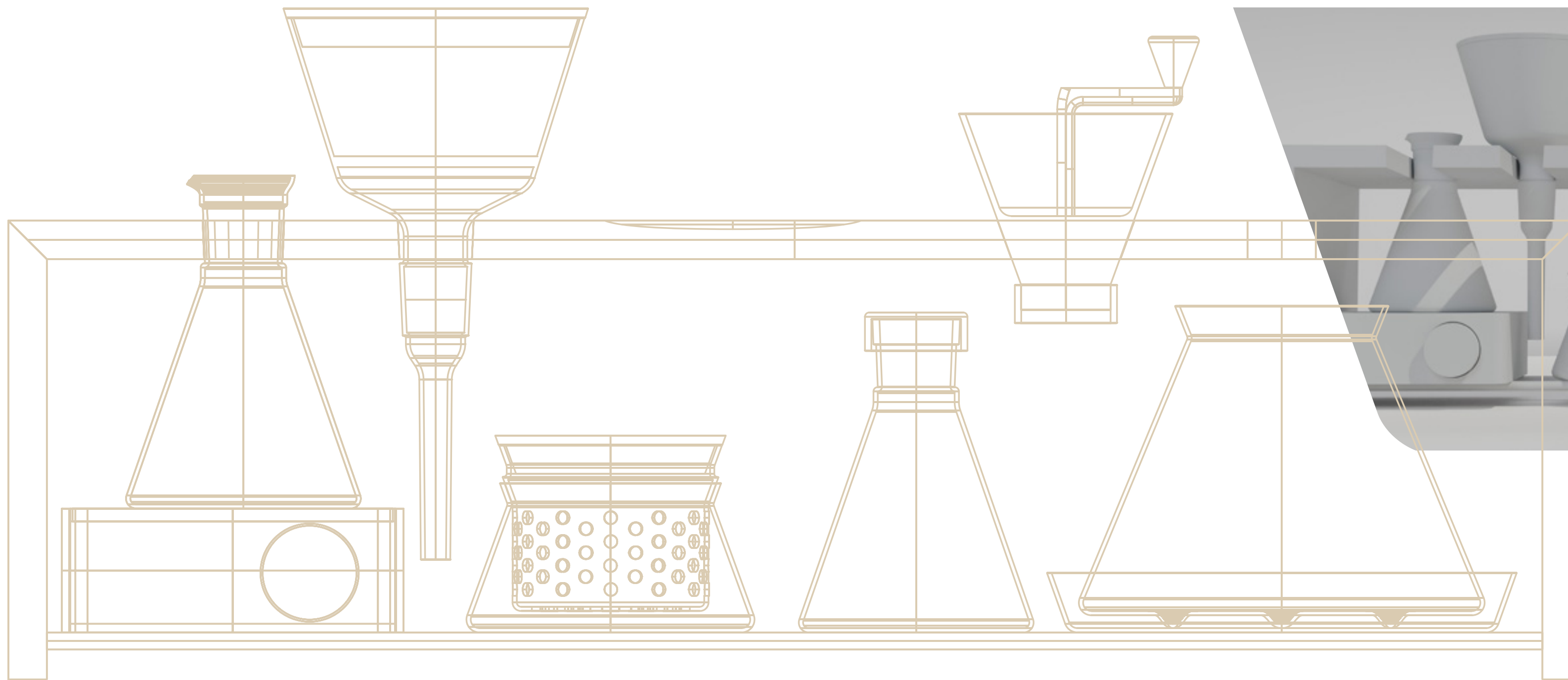
Gemeinsam mit dem Glasbläser Herrn Kammerlander vom Max-Planck-Institut Stuttgart bauten wir den Kaffezube-reiter und den Pflanzentopf als Anfang und Ende der User Journey.

Den Deckel habe ich in der Werkstatt aus dem leichten und beruhigend wirkenden Bambus gebaut.





Das restliche Modell baute ich in
Rhino, um eine digitale Dar-
stellung des ganzen Systems zu
ermöglichen.



slowCoffee bar

Das Kaffee-System kombiniert das Genusslabor für zu Hause mit einem Entspannungsritual für jeden Morgen. Von der eigenen Kaffeepflanze bis hin zum selbstgebrühten Kaffee, kannst Du analog deinen Morgen beginnen.

Mit Natur und Nachhaltigkeit und ein klein wenig Magie.



3

AYO

Der transportable Luftreiniger

Bachelorthesis 2025

Betreuer: Prof. Manuel Aydt
Wolf Leonhardt

Aufgabenstellung

Der Titel meiner Bachelorthesis lautet:
**Mehrwert durch Produktgestaltung für
den Menschen im medizinischen Umfeld.**

Ich habe mich gefragt, ob ich als Designerin überhaupt die Möglichkeit habe einen solchen Mehrwert zu schaffen.

Getrieben von der Suche nach Relevanz habe ich mich den Problemen und Herausforderungen in der Gesundheitsbranche gestellt, um ein Produkt für deren Abmilderung zu entwickeln.





Mittels einer Recherche, wurden Gesundheitstrends wie Holistic Health und Home Healthcare genauer betrachtet. Außerdem wurden Herausforderungen in der Gesundheitsbranche recherchiert und ein Fokus auf die demographische Alterung und den Pflegefachkräftemangel gelegt.

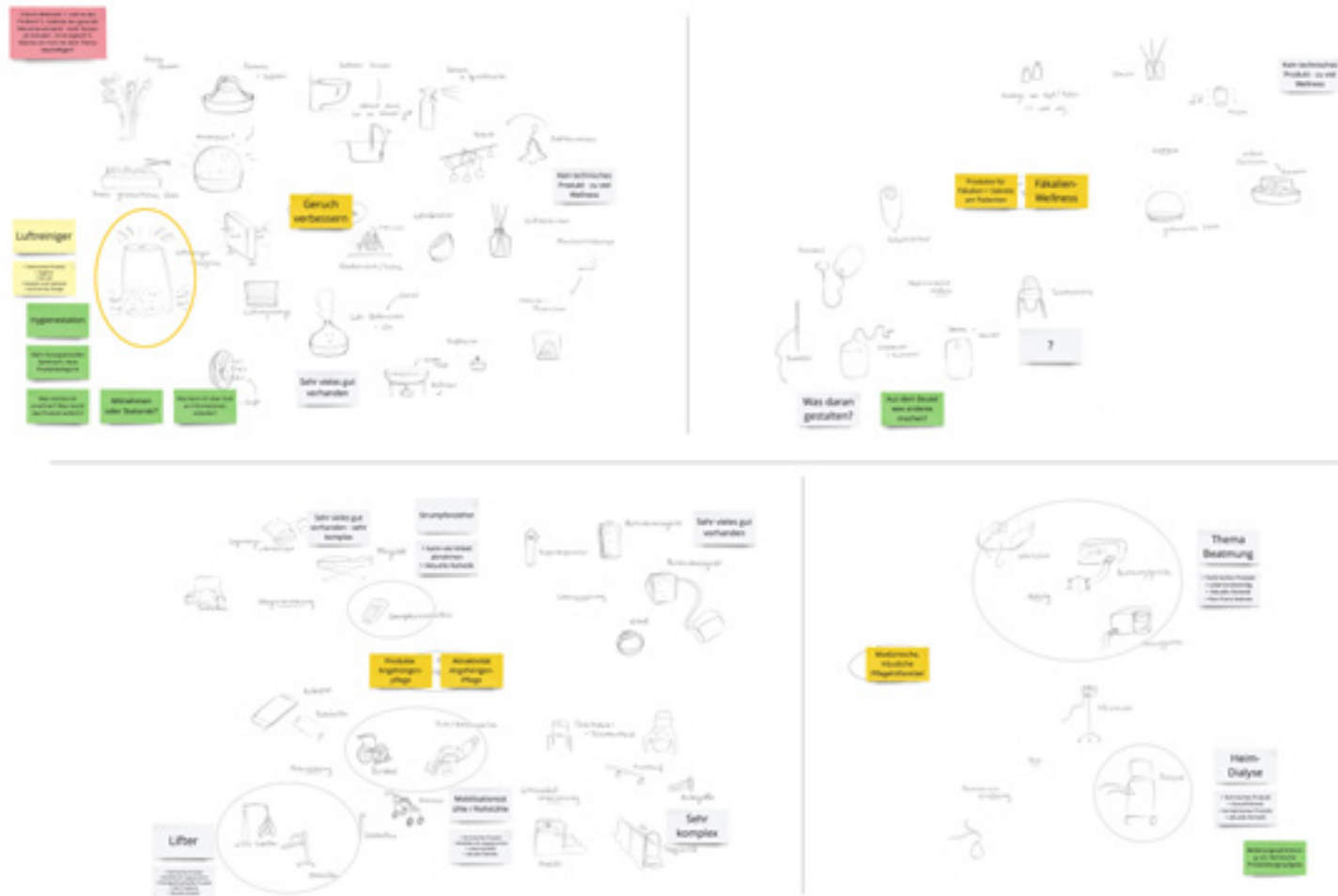
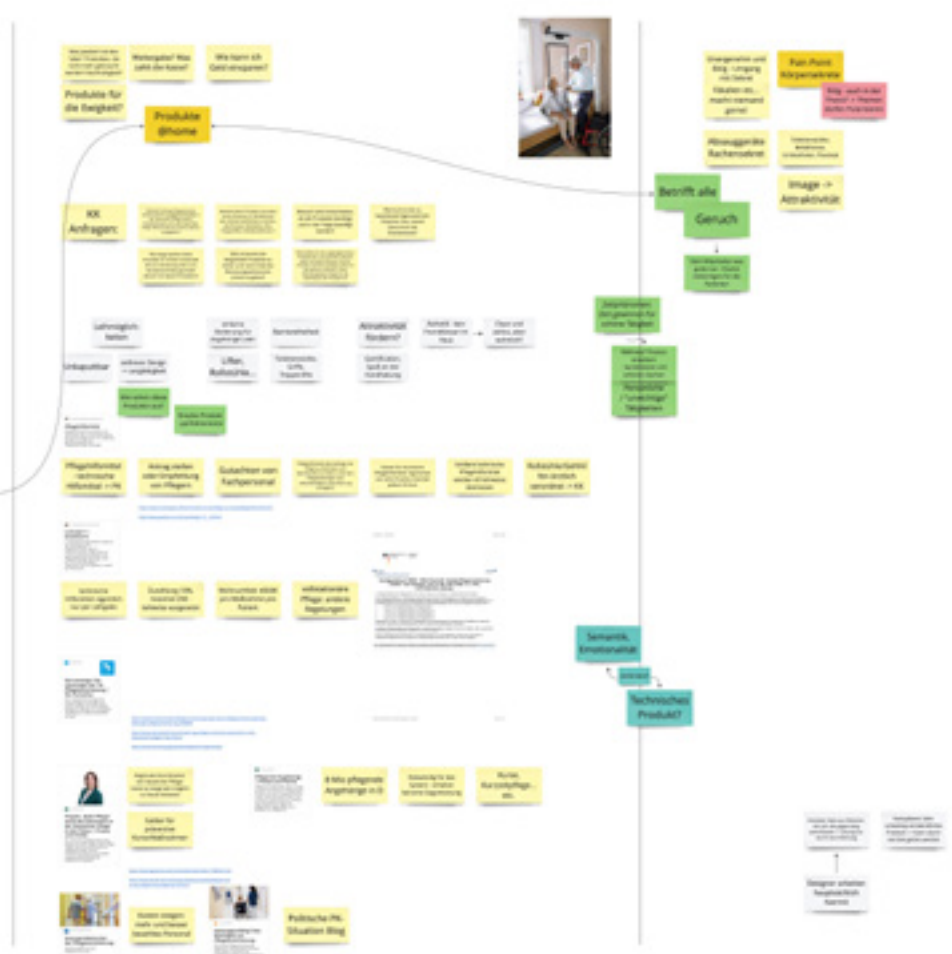
Es wurden Interviews mit 7 Pflegekräften geführt. Hierbei konnte ein besserer Einblick in ihre Tätigkeiten gewonnen und Problempunkte herausgestellt werden.

2023 lag die Anzahl an Pflegebedürftigen in Deutschland bei 5,688 Millionen.

Bereits heute werden 84 % aller Pflegebedürftigen in Deutschland zu Hause versorgt.

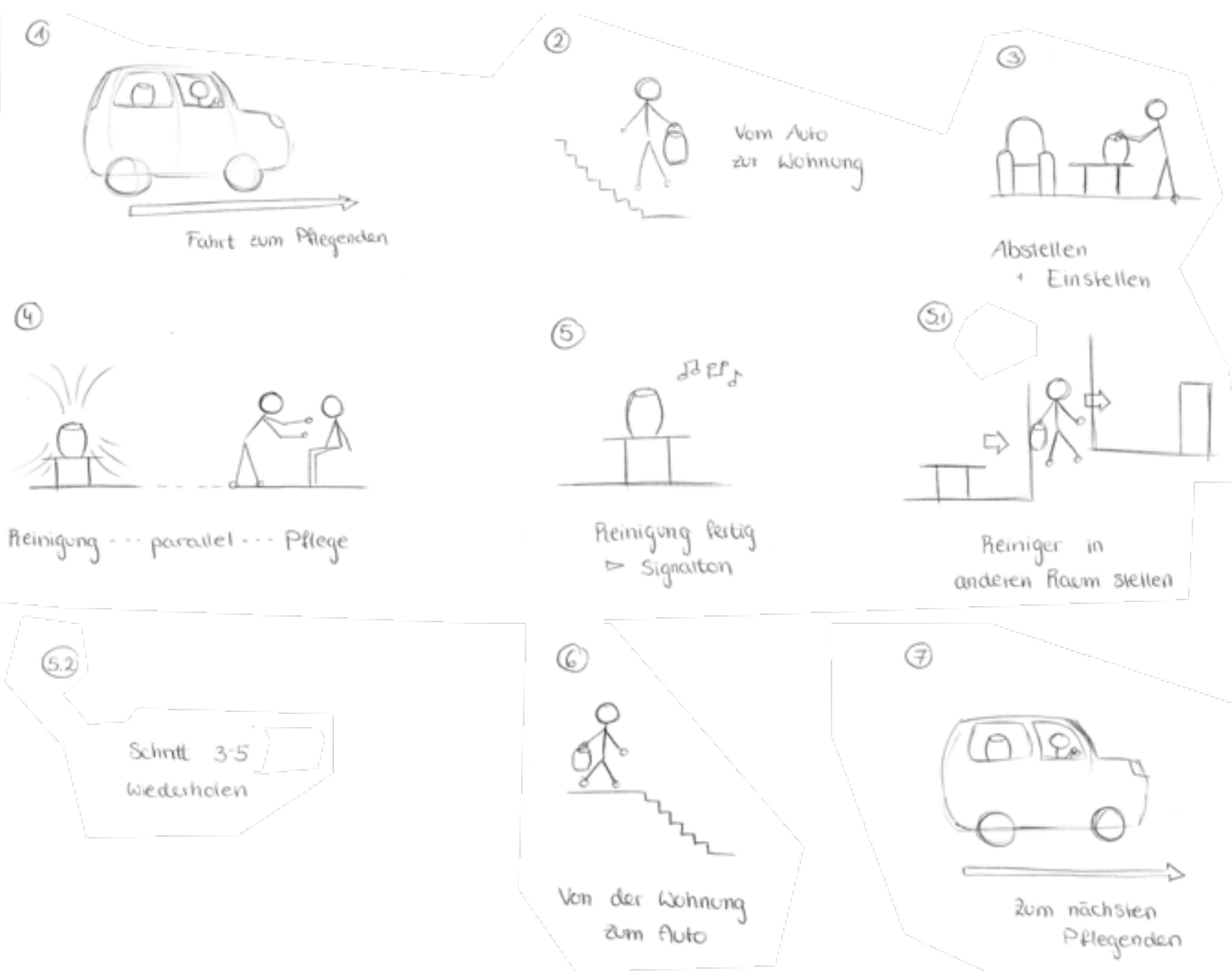
Man geht davon aus, dass im Jahr 2049 ein Mangel an 680 Tsd. Pflegekräften in Deutschland herrschen wird.

Am liebsten Arbeiten die Interviewpartner am Patienten und am wenigsten gerne mit Körpersekreten und Fäkalien.



Mit den Problemfeldern wurden konkrete **Produktideen** entwickelt und es entstand das **Konzept** eines transportablen Luftreinigers für die ambulante Krankenpflege.

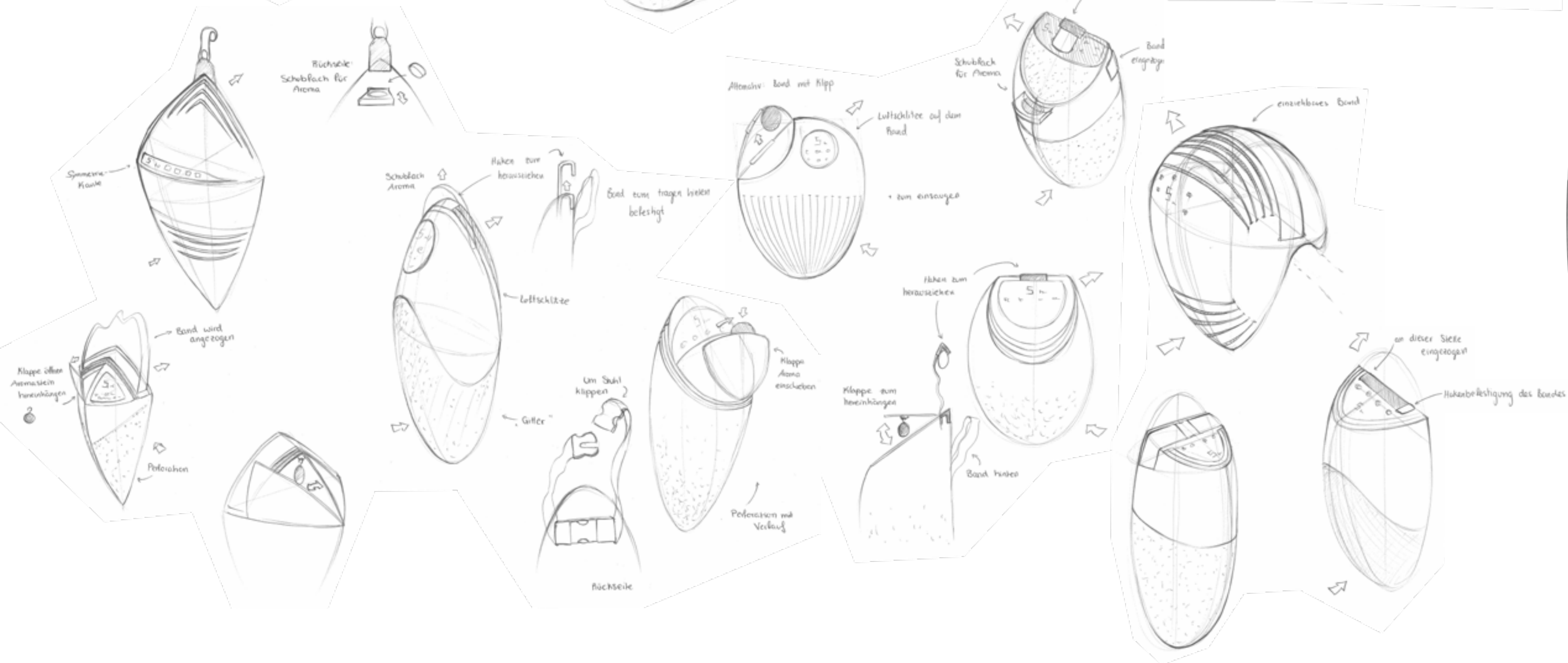
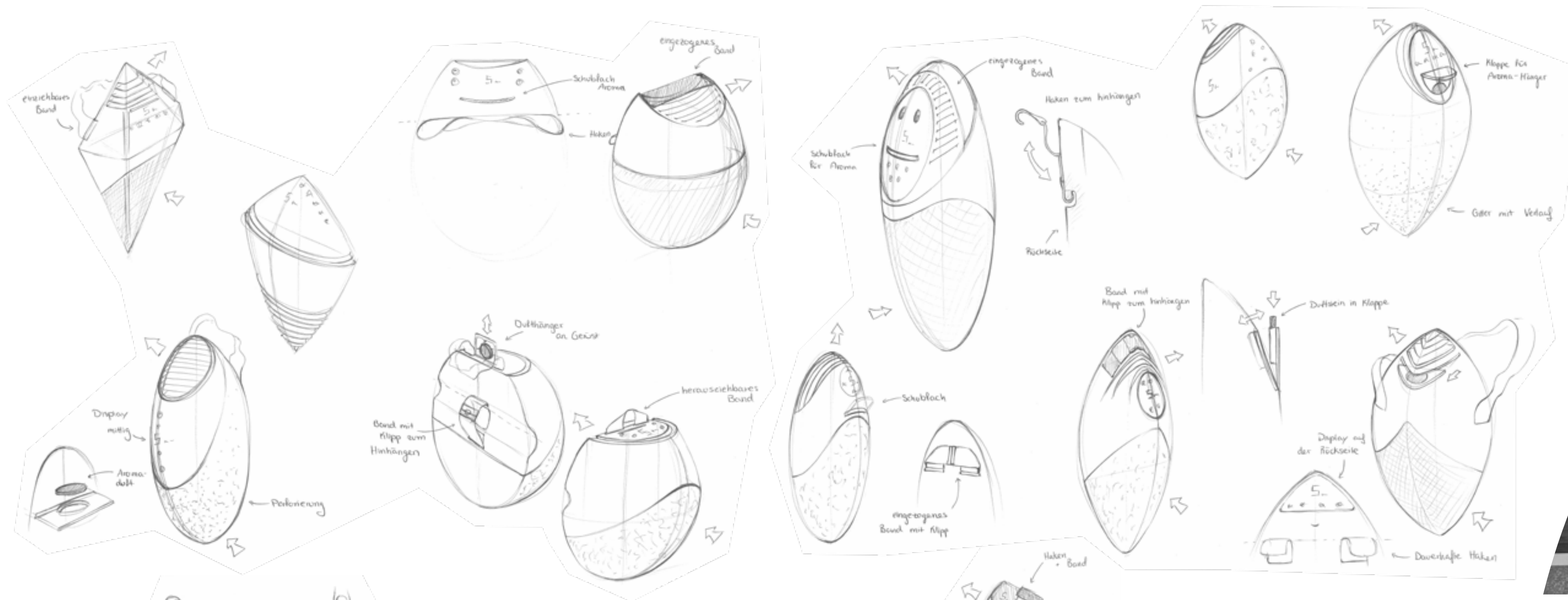
Um das Konzept zu überprüfen wurden wiederum Interviews geführt. Dadurch konnten auch **Anforderungen** an das Produkt genauer formuliert werden.

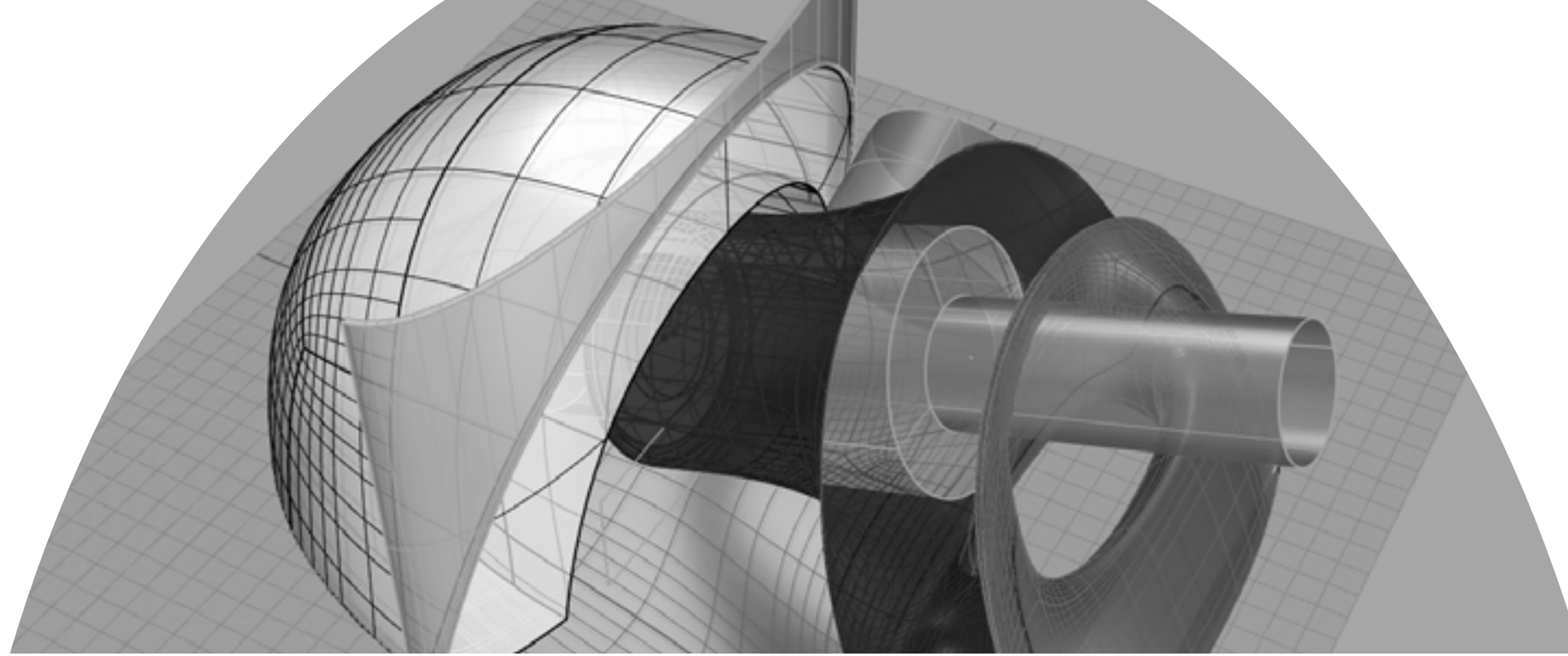


- geordnet
- friedlich
- sanft
- heiter
- harmonisch
- freundlich
- schwebend
- wohnlich
- frisch

Durch weitere Recherchen konnten die technischen Elemente und die **Semantik** definiert werden. Der Luftreiniger steht zwischen dem Thema der Medizin/Hygiene und der Freundlichkeit/Wohnlichkeit.

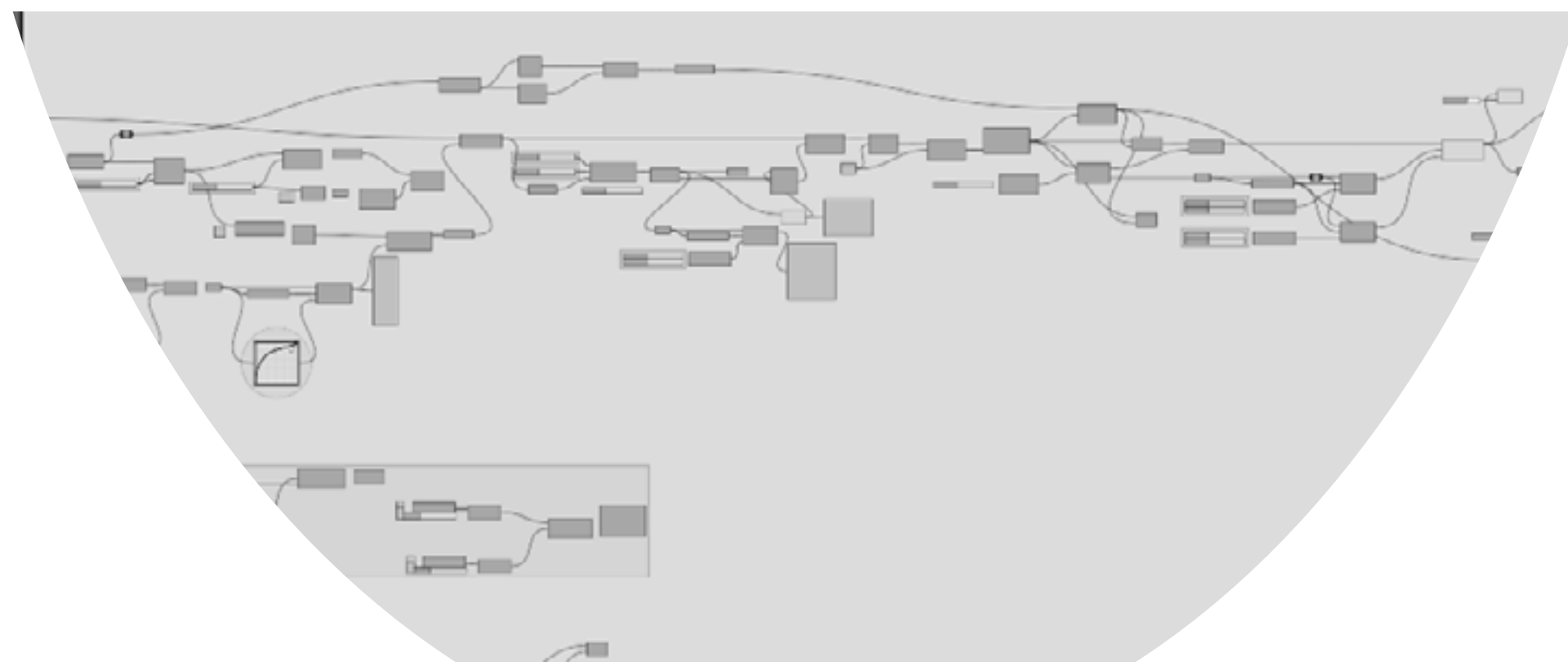
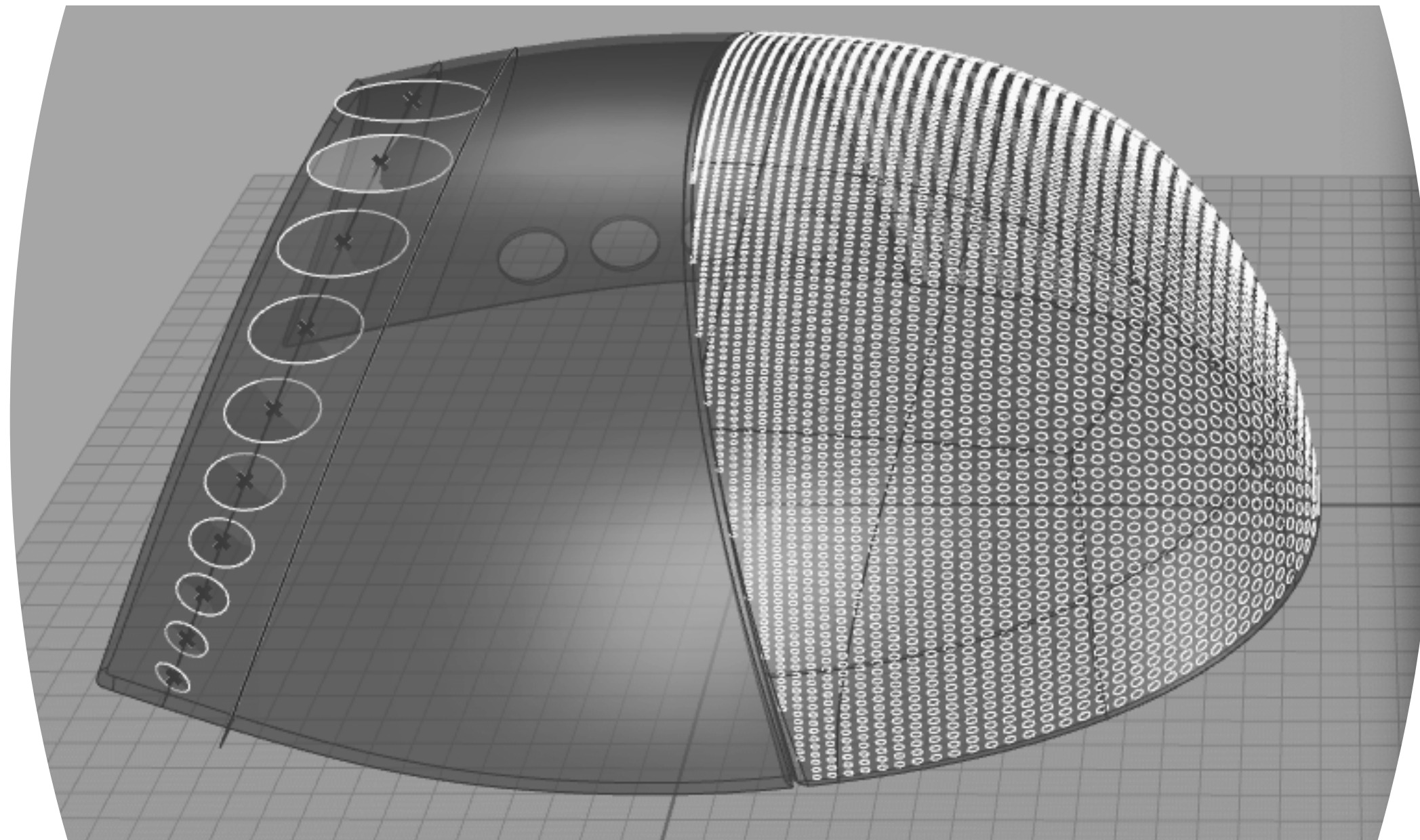






Der fertige Entwurf wurde digital in **Rhino** umgesetzt. Dabei wurden die Lochstrukturen mit Hilfe von Grasshopper erstellt.

Um besser ergreifen zu können wie groß, schwer und benutzerfreundlich das Produkt ist, wurde ein **Dummy-Modell** gebaut. Es spiegelt die Grundform des Produkts 1:1 wider, zeigt jedoch keine Details und trägt nicht die originale Farbe.





AYO

AYO ist ein transportabler Luftreiniger für die häusliche Krankenpflege.

Durch die leichte Ästhetik, einer Größe von 33x26x14 cm und einem Gewicht von ca. 2 kg ist AYO perfekt angepasst an die Situation der ambulanten Pflegekräfte. Zudem ermöglichen ein ausziehbares Band und ein Griff einen bequemen Transport.

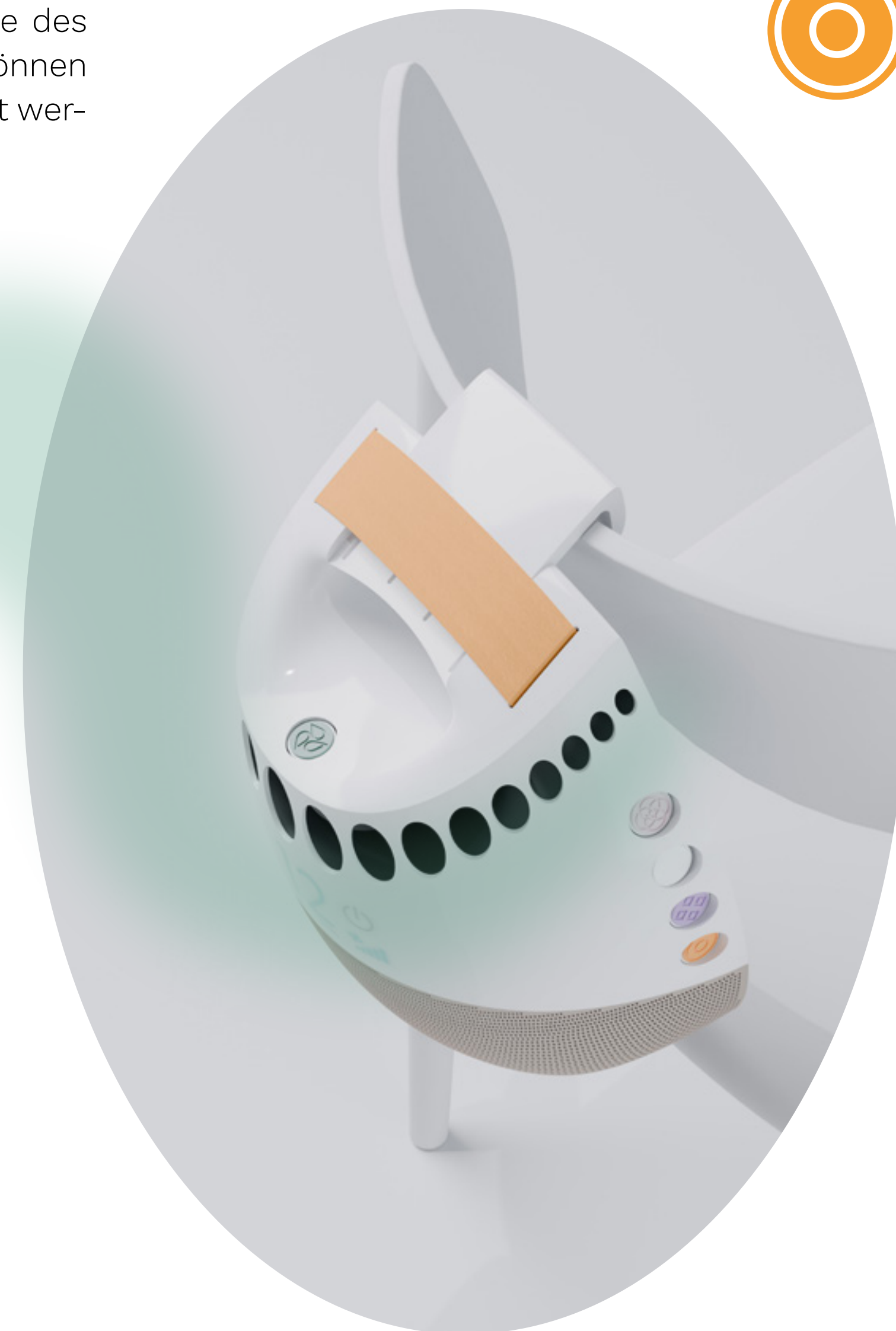
In den Wohnungen der Pflegebedürftigen wird am Griff von AYO ein Haken herausgeschoben, womit das Produkt an eine Stuhllehne gehängt werden kann. Damit hat AYO einen festen Platz und das Problem der Keimverschleppung wird umgangen.





Er reinigt die Luft indem diese von einem Zentrifugalventilator durch das Lochgitter und den dahinter platzierten Filter gezogen wird.
Am Display wird AYO eingeschaltet und die Ventilatorstufe und die Hauptanzeige ausgewählt.

Zusätzlich zur Luftreinigung gibt AYO die Möglichkeit einen gewählten Duft im Raum zu verteilen. Hierfür werden kleine Duftstäbchen, an der Seite des Geräts aufbewahrt und können von oben in AYO eingeführt werden.



4

Der S(e)itz

Vitra Design Workshop

Vitra Workshop - 3. Semester, 2022

Betreuer: Martin Hailer

Prof. Tom Siegel

In Kooperation mit **Vitra
Design
Museum**

Aufgabenstellung

Der Vitra-Workshop findet an unserer Hochschule in jedem 3. ID-Semester über 5 Tage auf dem Vitra-Gelände in Weil am Rhein statt. Neben der Besichtigung der Firma haben wir einen „Stuhl für einen Sportler“ gestaltet. Der ausgewählte Sportler und seine Sportart werden analysiert und innerhalb kürzester Zeit wird eine Sitzgelegenheit, passend zur Semantik des Sportlers und der Sportart, gestaltet und physisch umgesetzt.





Eli am Stufenbarren

dynamisch

kraftvoll

zielstrebig

stark

kämpferisch

zielstrebig

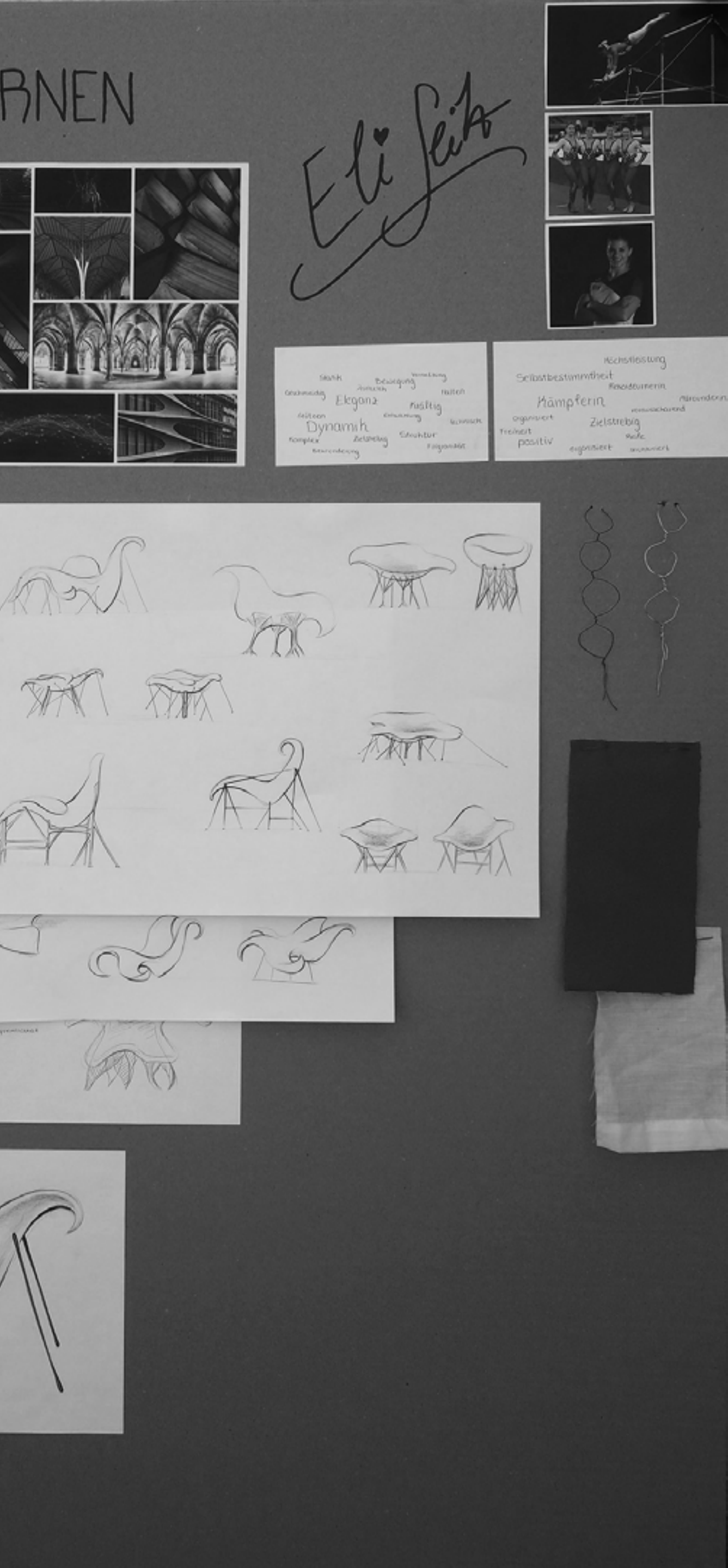
ehrgeizig

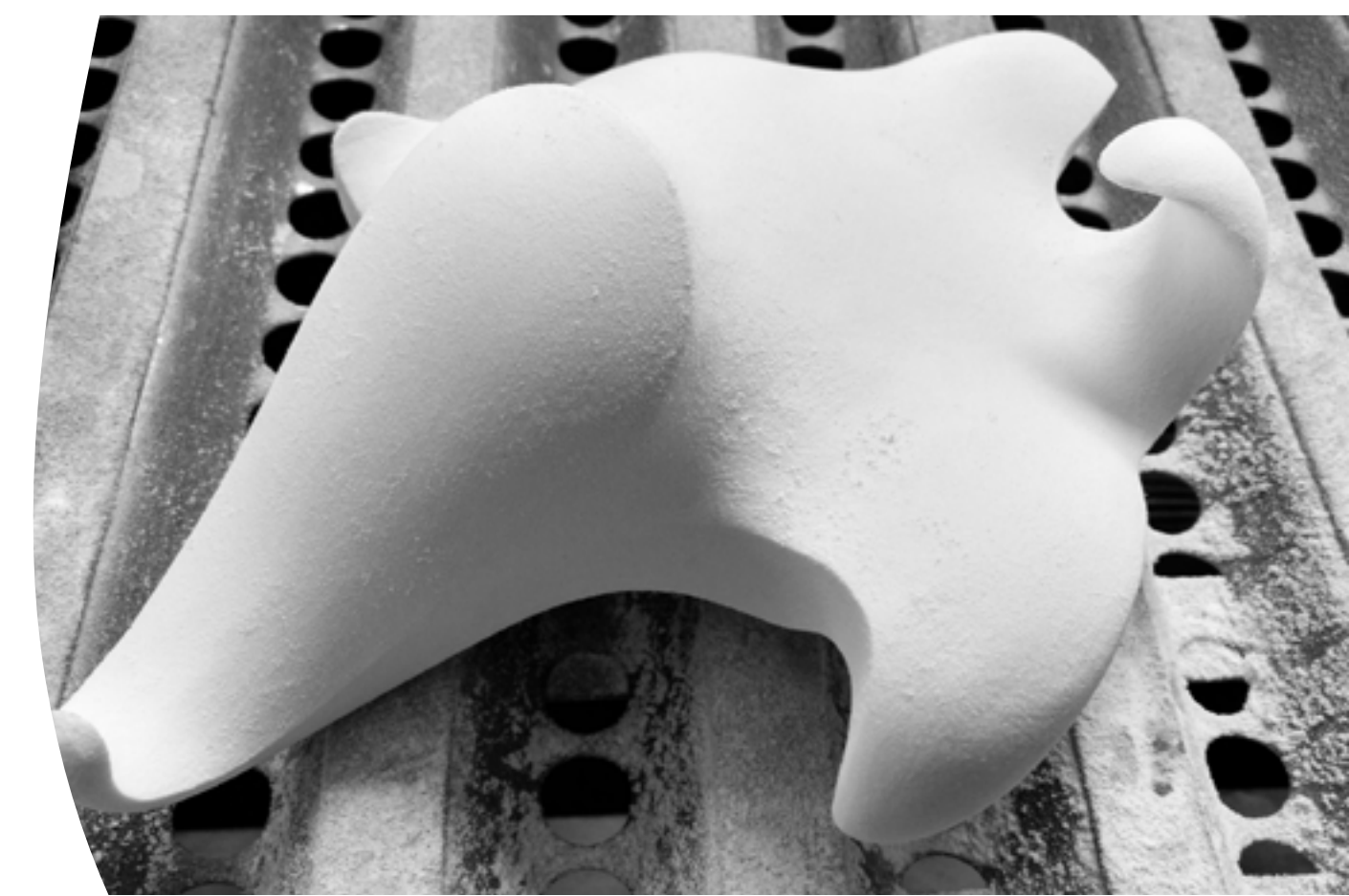
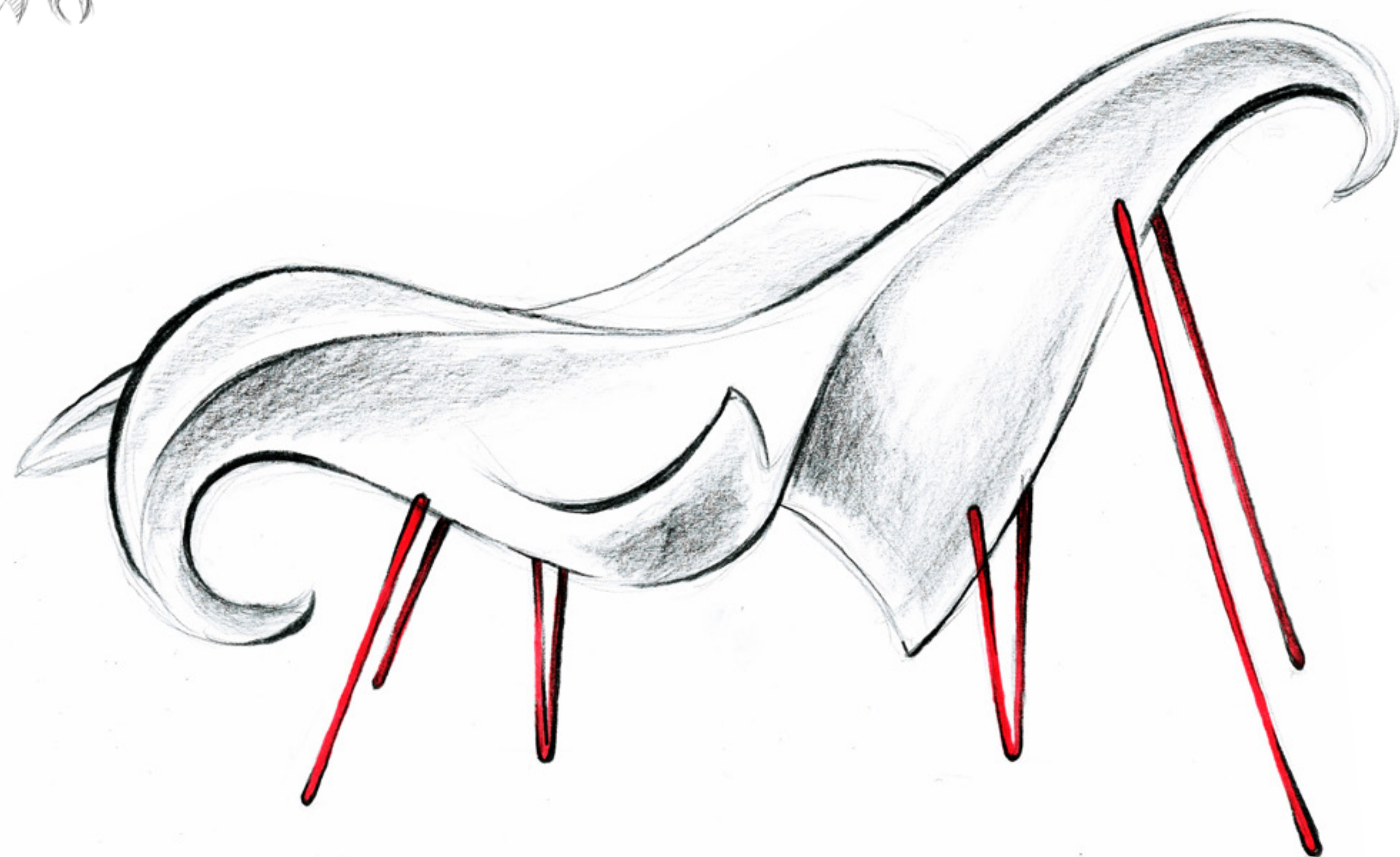
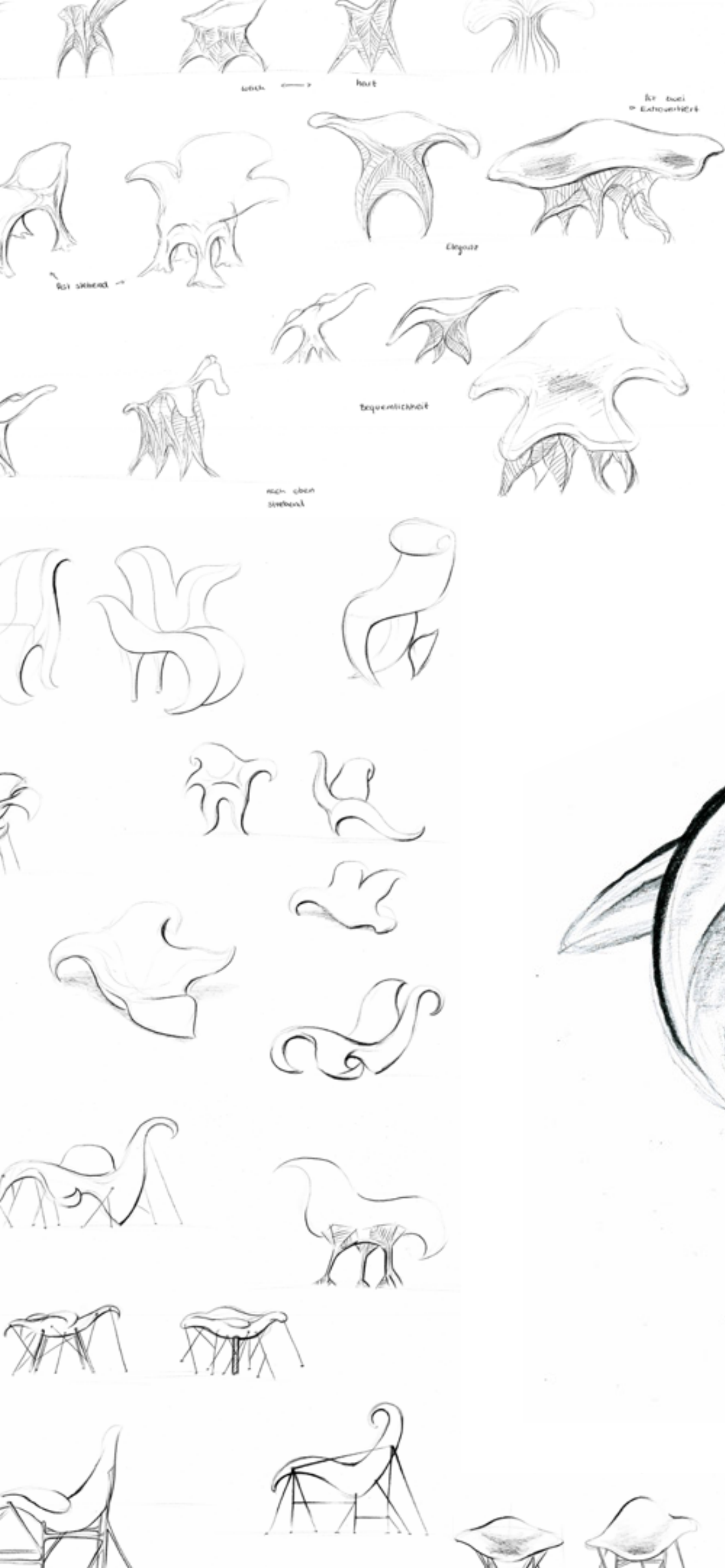
strukturiert

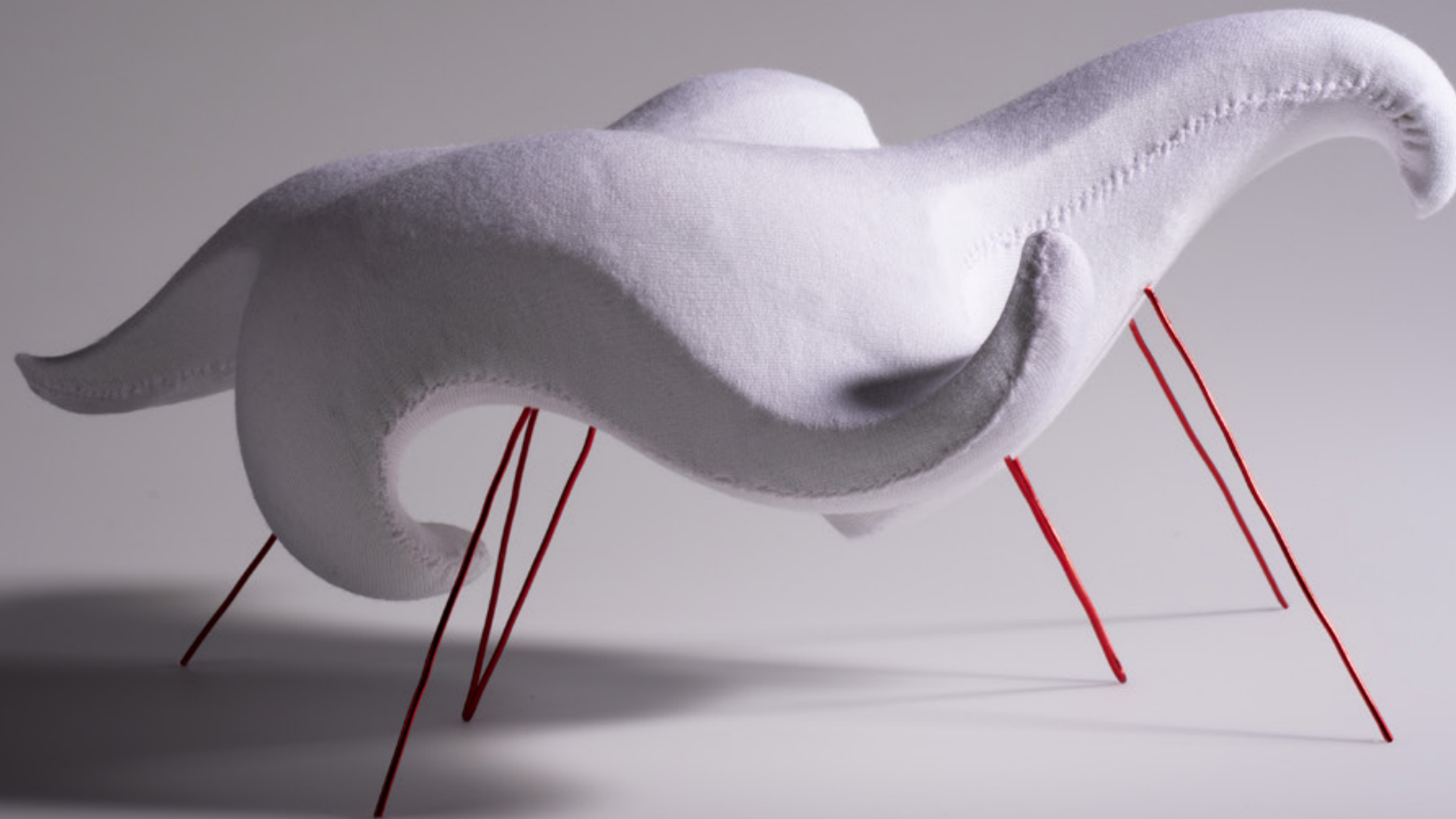
elegant

Elisabeth Seitz oder auch „Eli“ - wie sie selbst genannt werden möchte - ist Deutschlands Rekordturnerin mit den meisten deutschen Meisterschaftstiteln.

Ihre Sportart, das Geräte-turnen, ist einerseits eine sehr harte, anspruchsvolle und technische Sportart, die viel Kraft und Disziplin erfordert. Andererseits ist sie voller weicher, dynamischer, runder Bewegungen. Sie ist wie Tanzen, „wie Fliegen“.



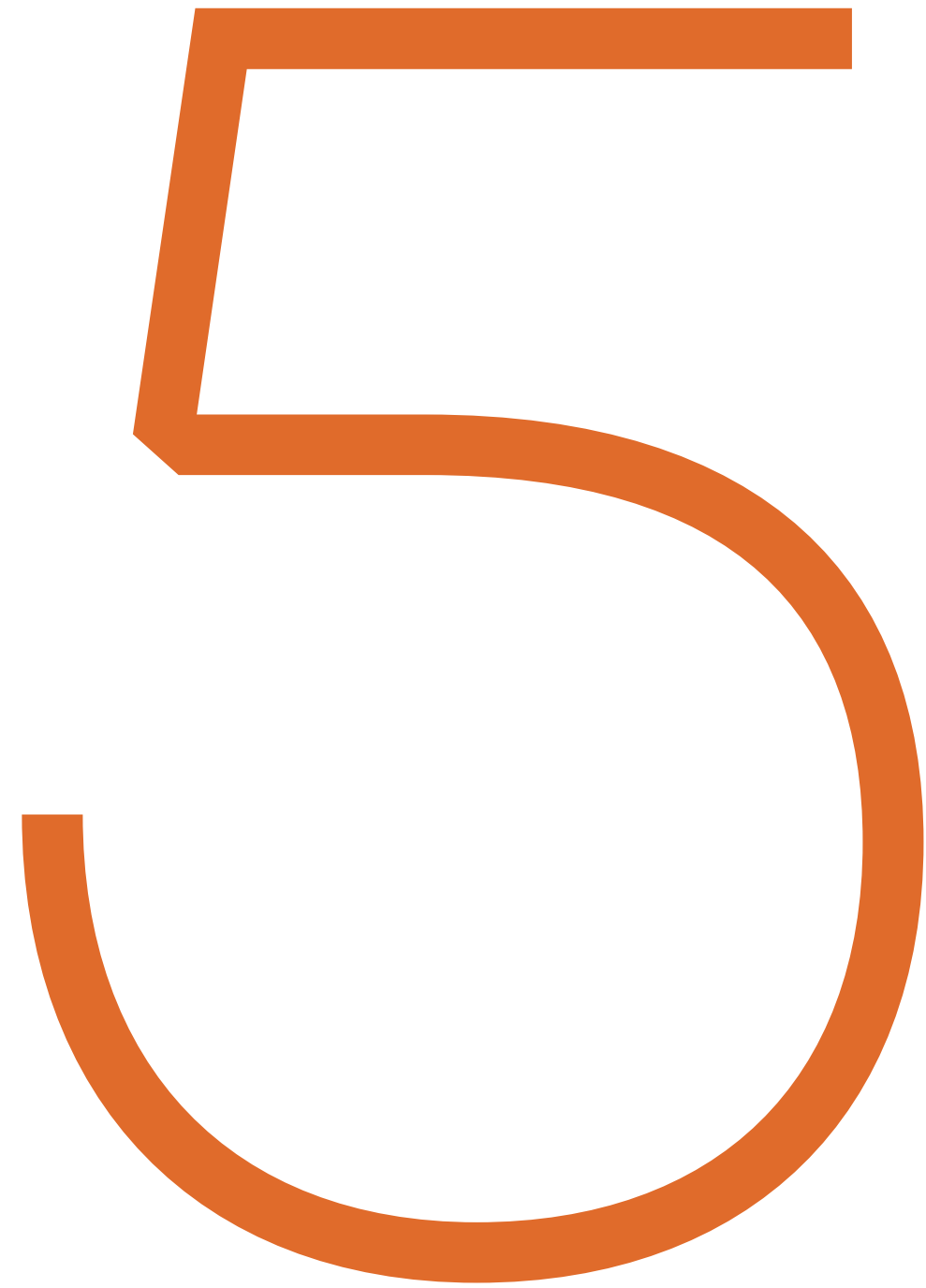




Der S(e)itz

Die geschwungene Form der gemütlichen Sitzschale des Lounge-Chairs repräsentiert die Dynamik und Eleganz einer Turnübung.

Die dünnen Füße des Möbelstücks sind inspiriert von den Befestigungsseilen des Stufenbarrens. Sie stehen für die Technik, die Struktur und die Leichtigkeit.



systask

UX Design Konzept

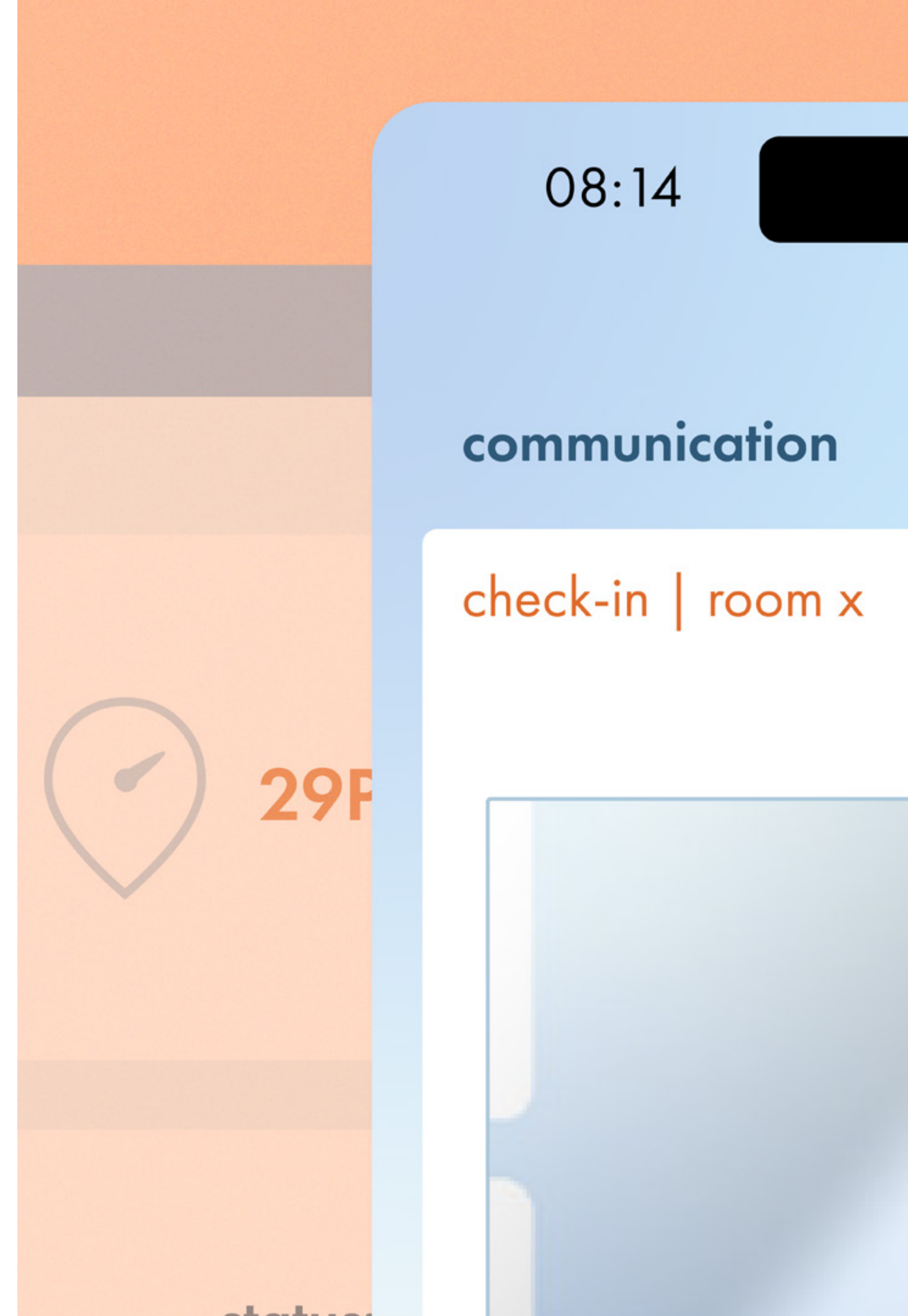
UX Design Kurs - 6. Semester 2024

Betreuerin: Claudia S. Friedrich

Gruppenpartnerin: Eva Grünebaum, Industrial Design Studentin

Assignment

Im UX Design Kurs werden die Studierenden sich mit Prozessabläufen im Reinraum der Pharmaproduktion/Life Science Industrie beschäftigen. Ziel ist es, die bisher vorwiegend analogen Abläufe zu digitalisieren und zukunftsweisende Lösungen für eine papierlose Produktion zu entwickeln. Dabei werden die Studierenden methodisch im User Centred Design Prozess vorgehen und im ersten Schritt die Nutzungsszenarien analysieren. Das Semesterprojekt erfolgt zusammen mit einem Industriepartner, welcher Produkte für Reinräume herstellt.

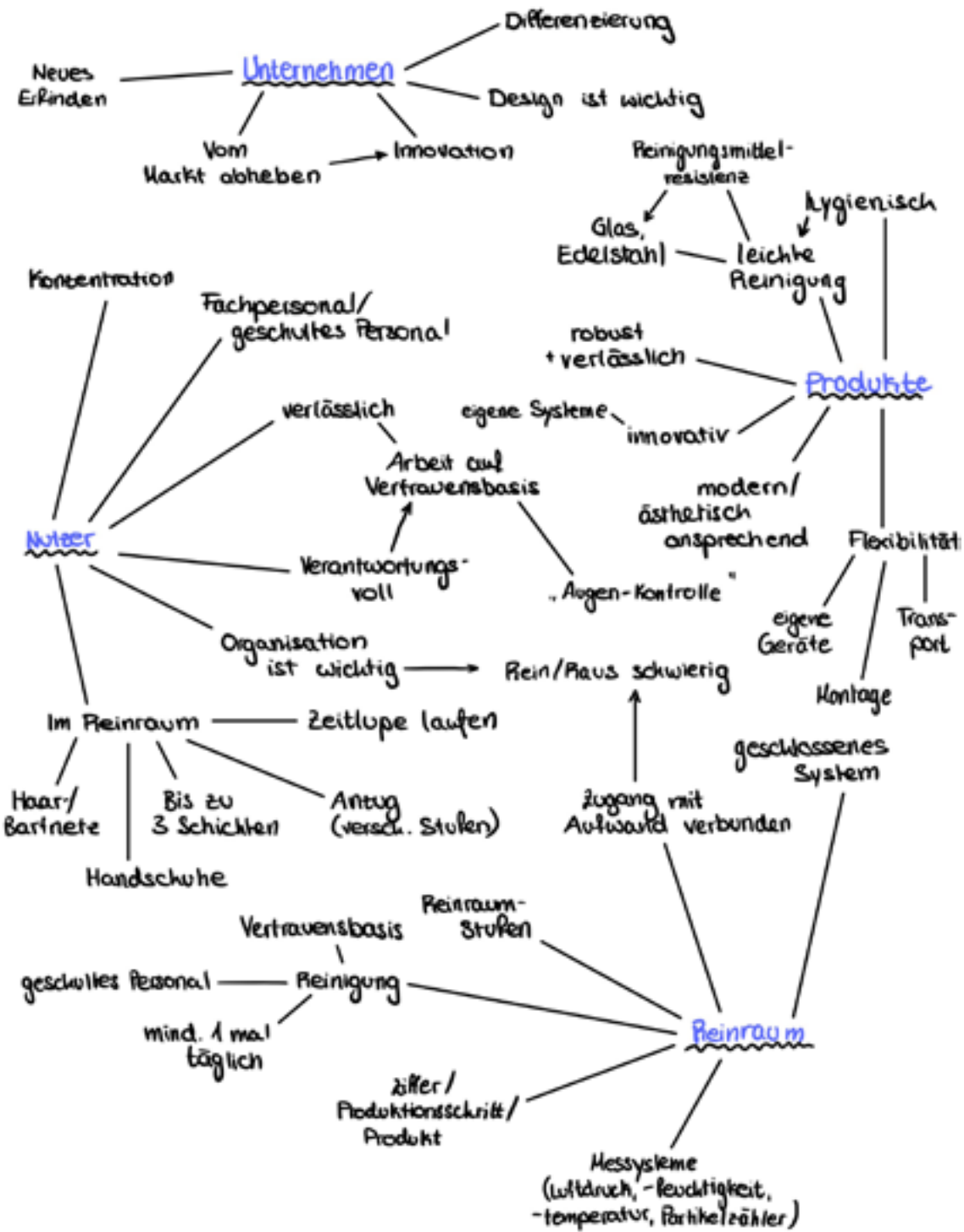


PAPERLESS PRODUCTION

- Reinigungsstatus („Es wurde gereinigt“ - „Reinigungsschritte“)
 - Auf Vertrauensbasis
 - speichert, wer gereinigt hat (mind. 1 Mal/Tag)
- ⊗ Es gibt Messsysteme: Partikelzähler in der Luft, Temperatur, Luftfeuchtigkeit, Luftdruck
 - nicht unbedingt ersichtlich, ob Raum gereinigt wurde
- ⊗ Kontrolle: Stichproben per Auge (zuschauen) und Abstrich
- ⊗ Rückverfolgung von der Apotheke zu den Mitarbeitern möglich
 - = 20 Jahre intern abspeicher + auf Verlangen zeigen
- Schilder zur Beschriftung: „Hier wird gerade gereinigt“
 - „Hier wird gerade geprüft“
- Beschilderung der Räume (Code/ID, Produkt, Status...)
- Kennzeichnung von Transportfahrzeugen / Lagerungsbehältnisse
- + Zusätzliche Ideen um die Arbeit zu erleichtern / Sicherer zu machen
 - Hilfestellungen
 - Interne/Externe Kommunikation
 - Planung (Rein/Paus im Reinraum ist schwierig)

► GANZHEITLICHES DENKEN

- ⊗ Kontrollinstanz momentan noch der Mensch
 - notwendig + unabhängig
 - gesetzlich → Wer hat Schuld?
- ⊗ YouTube: System & Solutions, Biontech



Zu Beginn ging es darum durch Recherchen die Arbeit in den Reinräumen kennen zu lernen und aktuelle Schwierigkeiten heraus zu finden.

Im weiteren Schritt wurde eine Persona erstellt und ihre Bedürfnisse und unser Projektziel zusammengefasst. Wir fokussierten uns dabei auf die zukünftige Pharmazieproduktion in Reinräumen.

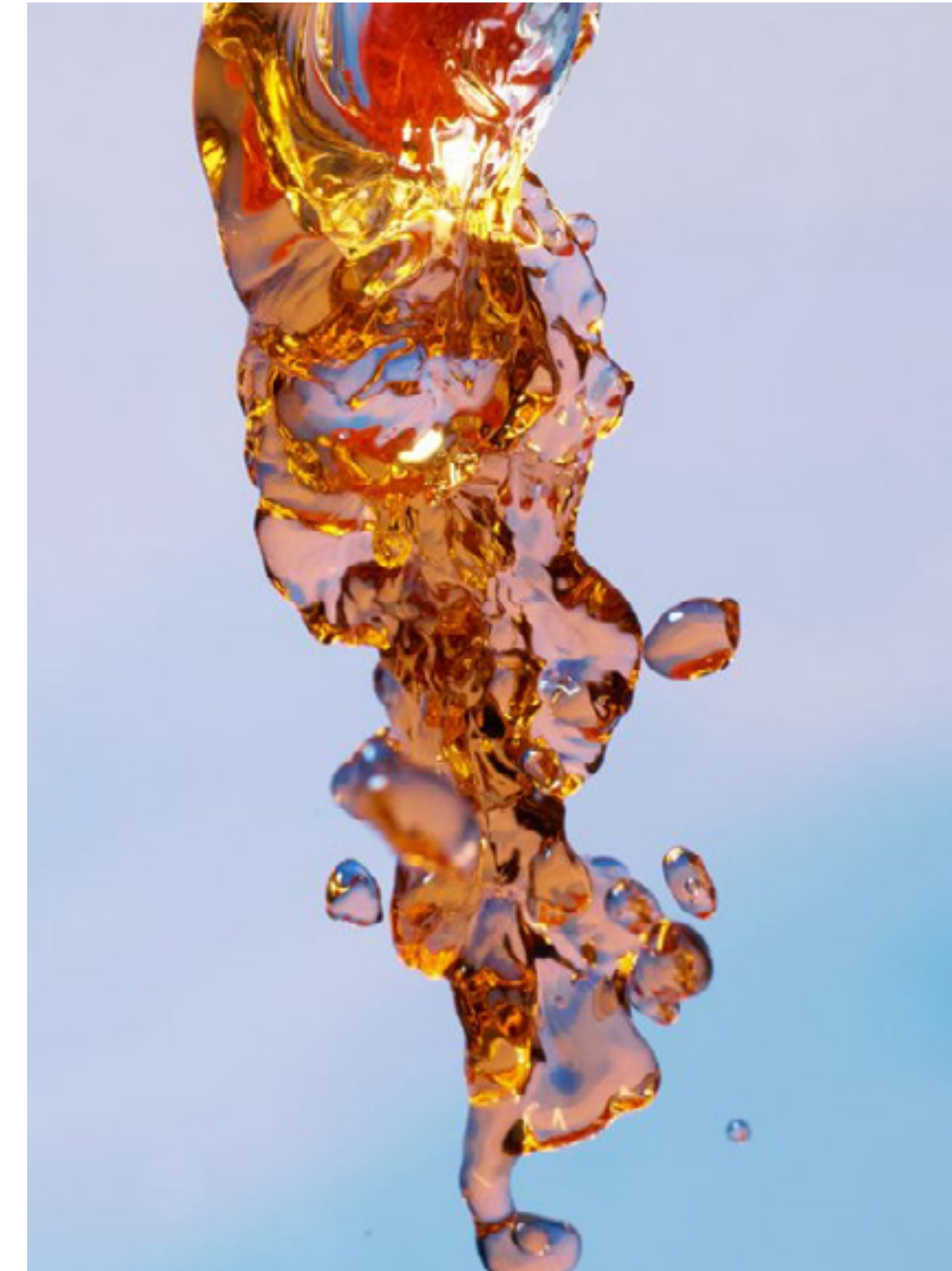
	MY PERSONALITY	MY INTERESTS	MY DREAMS / MOTIVATIONS	MY DEVICES
	- Perfektionismus	- Yoga + Pflanzenlieb ↓ Ausgleich zur Arbeit	- futuristische/digitale Welt → Arbeitserleichterung - gute Work-Life-Balance	
MY NAME Clara Winter	MY SKILLS / EDUCATION	MY MAIN TASK	MY CONTEXT OF USE	MY EXPERIENCES
MY FUNCTION Pharmazeutin (Prozentual größerer Anteil)	- PTA - Pharmaziestudium → Berufseinsteigerin	ist man auf einen Arbeitsschritt beschränkt? → von Firmengröße abhängig (Team für x Schritte abhängig)		
MY GOALS	MY FEELS (FEAR)		MY THOUGHTS (NEEDS)	
- fehlerfreies Arbeiten - Verantwortung übernehmen → Führungsposition anstreben	- Hoher Druck → von außen + von sich selbst - Angst einen Fehler zu begehen		- Unterstützung im Beruf	

Wir möchten die zukünftige Pharmazeut*innen bei ihrer Arbeit in der Herstellung von pharmazeutischen Produkten unterstützen, indem wir ihnen helfen die komplexen Tätigkeiten und unübersichtlichen Raumstrukturen besser zu erfassen. Somit möchten wir das Berufsbild weiterhin attraktiv gestalten.



Auf Grundlage des Industriepartners und unseres definierten Zieles, haben wir die gewünschte Semantik festgelegt und ein Moodboard für das Produkt erstellt.

geordnet
friedlich
symmetrisch
harmonisch
leise
reduziert
vertraut
frisch
innovativ



systask
industry



#E06B2B
#BE2E38



futura PT | demi

futura PT | book

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit

#ADC9DC

#81ABCD

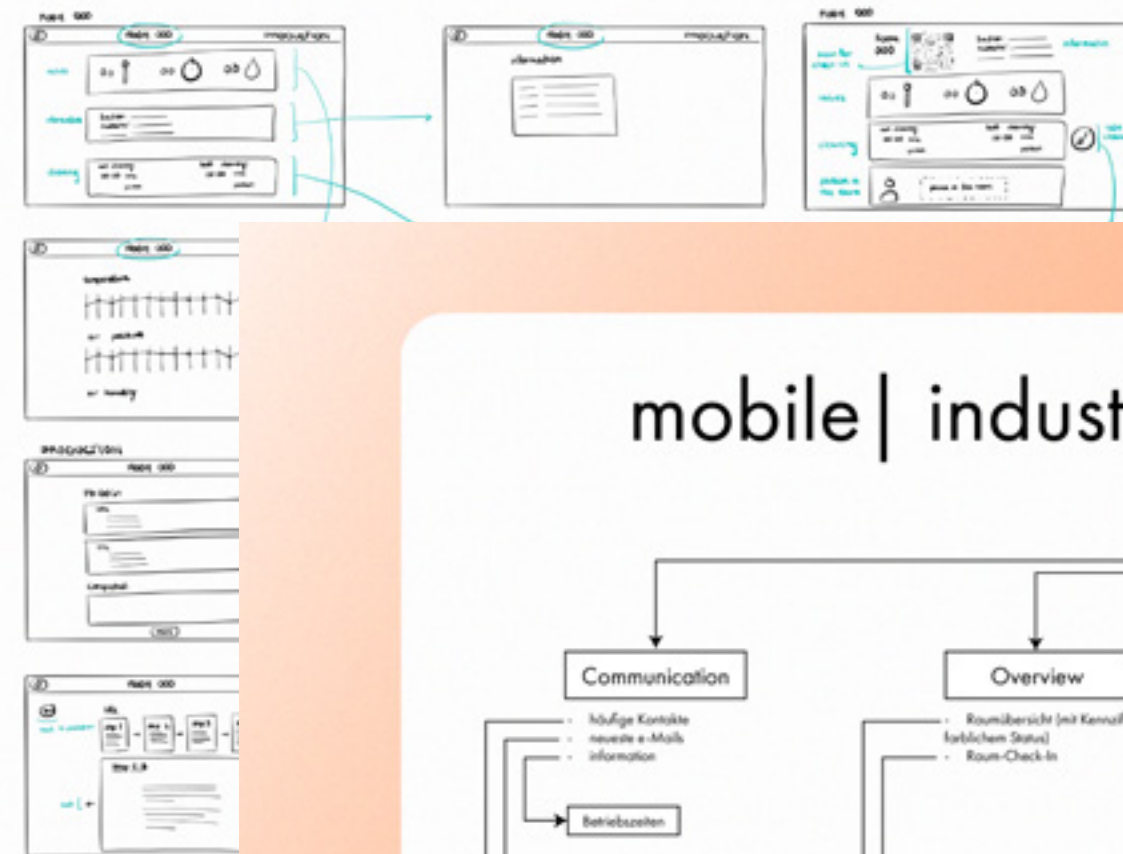
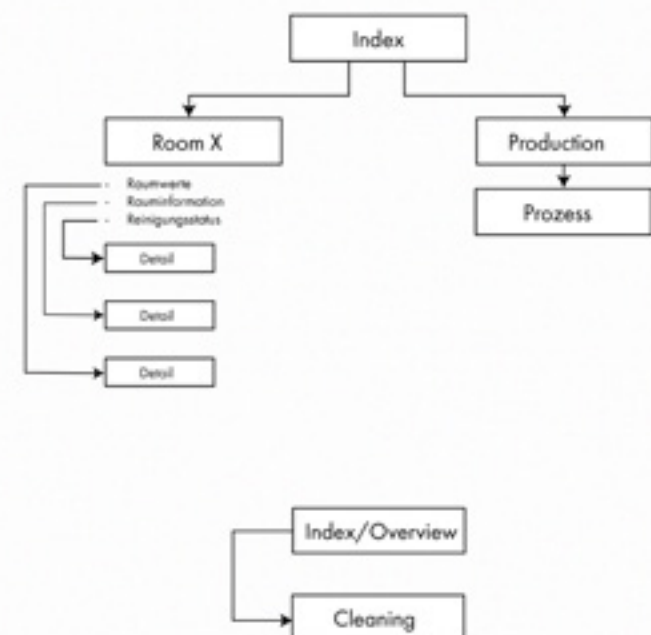
#2F5A7A

#ECF6FA

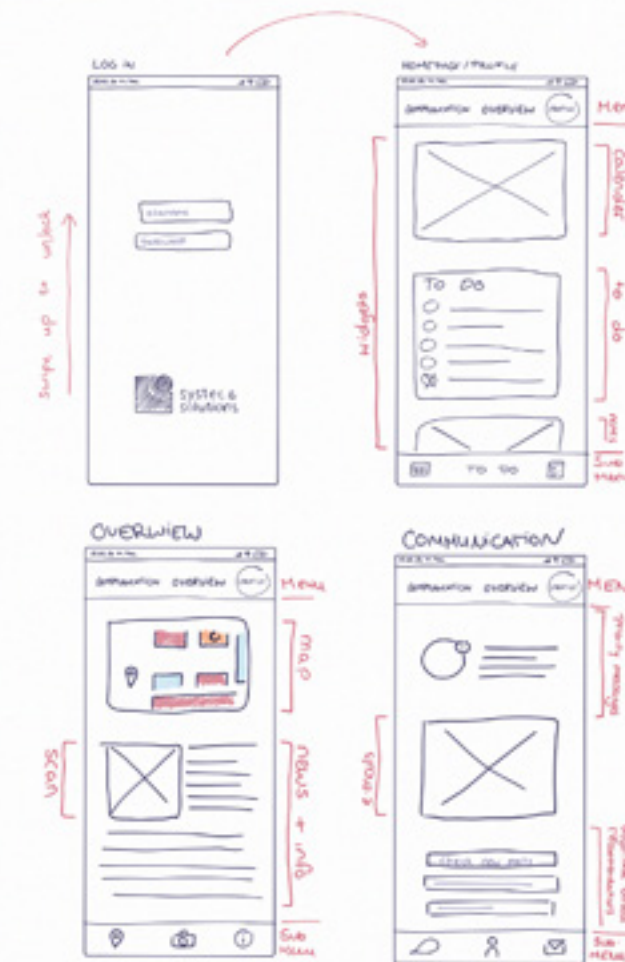
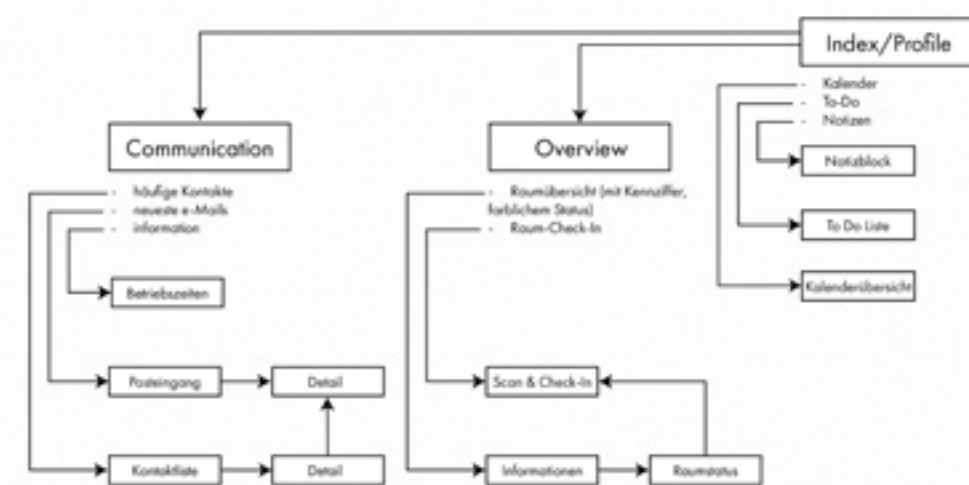
#CAEBFC

#C1D8F3

pc | industry



mobile | industry



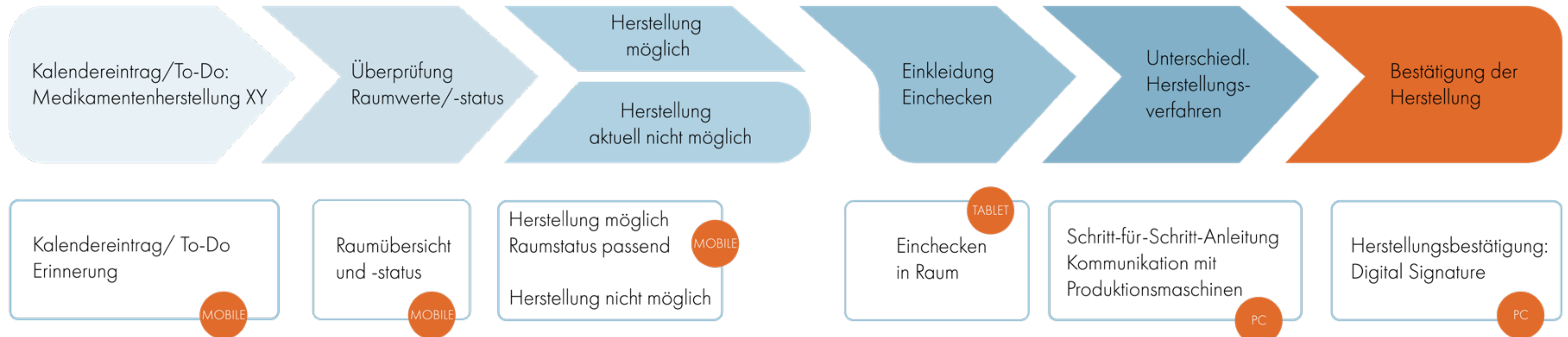
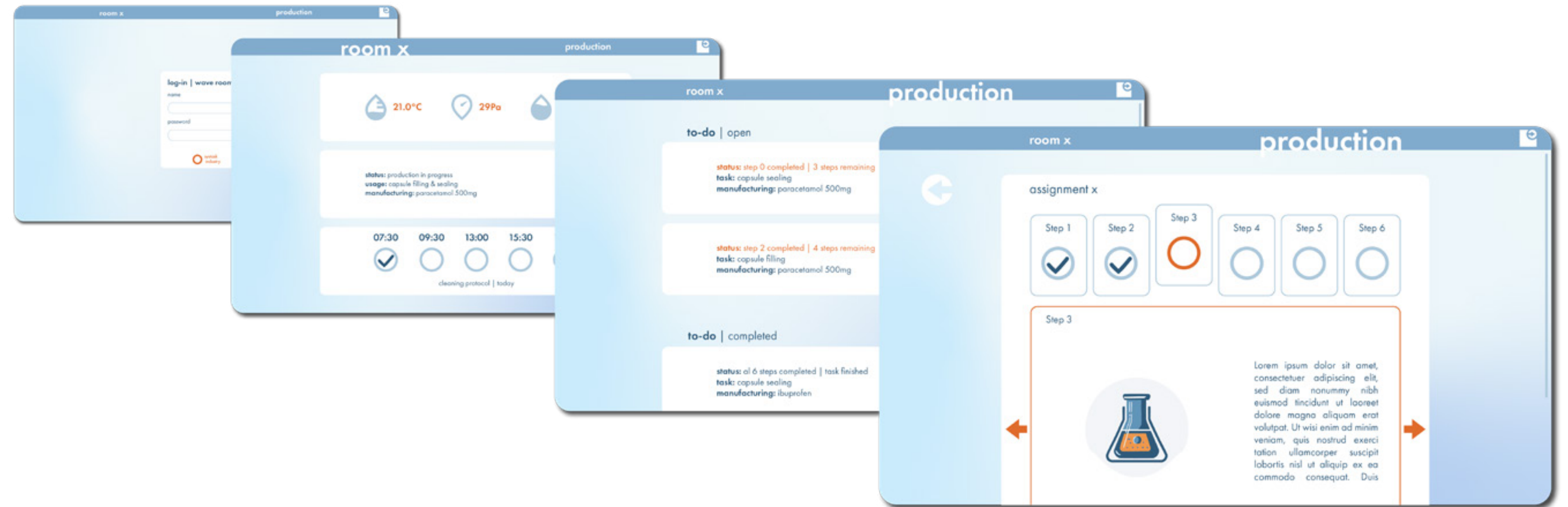
Mithilfe des Moodboards konnten gestalterische Grundlagen, wie Schriftarten, Farben und Icons, in einem Style Board festgelegt werden.

Gleichzeitig wurde eine User Journey erstellt, auf dessen Basis die Inhalte für die Software festgelegt und daraus die Wireframes gebaut werden konnten.

Die final gestalteten Softwareoberflächen wurden in Adobe Illustrator umgesetzt.

systask | industry

Durch die Software systak industry werden Abläufe in Reinräumen digitalisiert und vereinfacht. Komplexe Prozesse bei der Herstellung von Medikamenten werden unterstützt. Durch das Software-System sind alle Geräte miteinander verbunden und die Nutzung, Reinigung und der Status der Reinräume werden klar gekennzeichnet.







Konzeptdesign

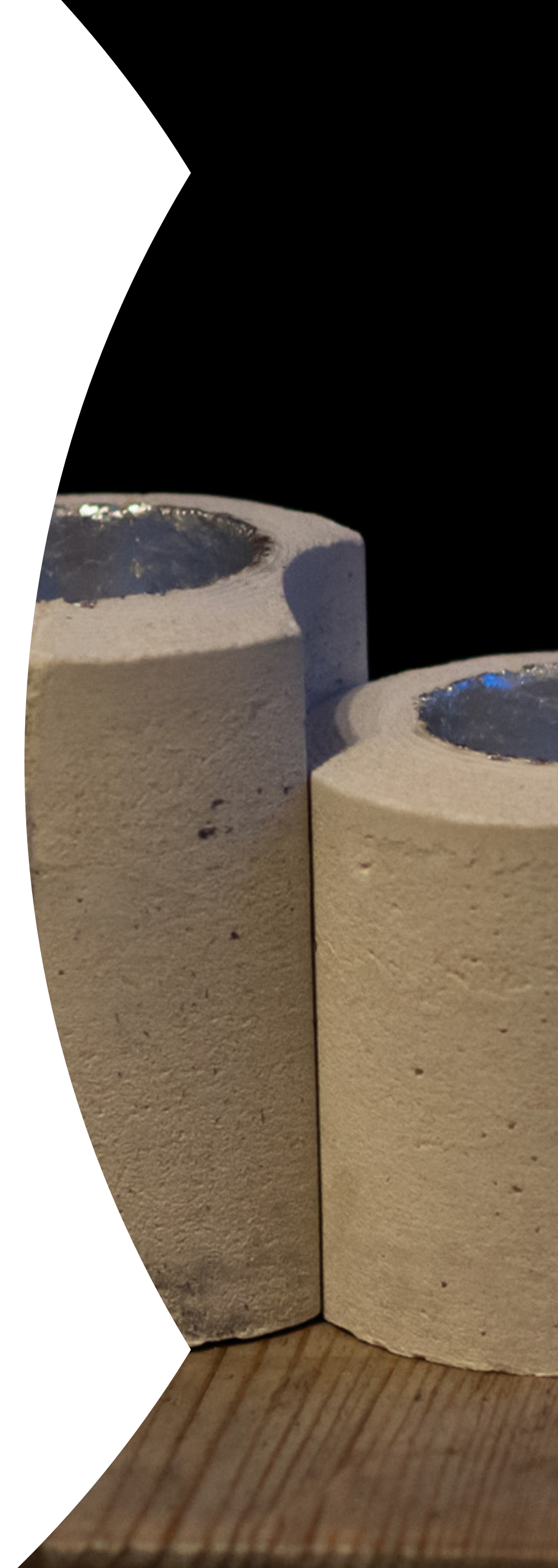
Ein modularer Adventskranz

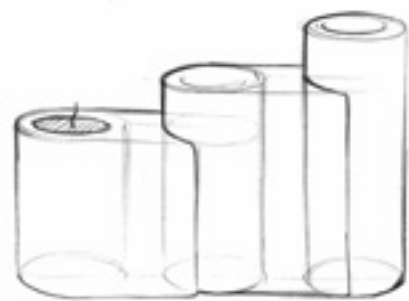
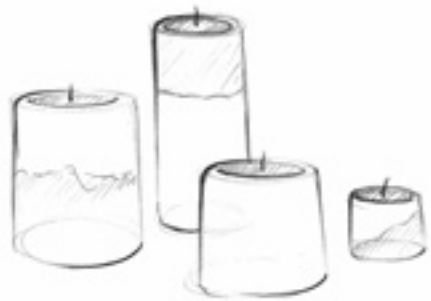
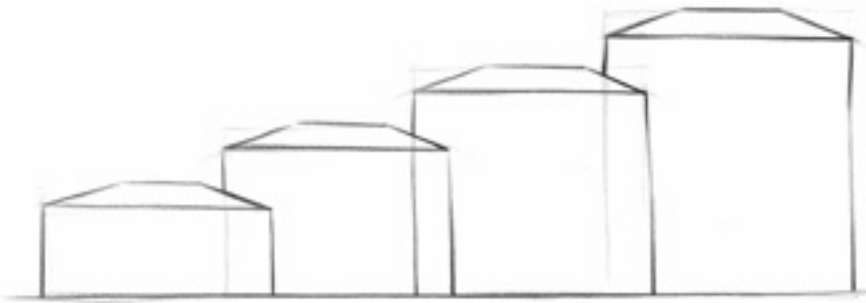
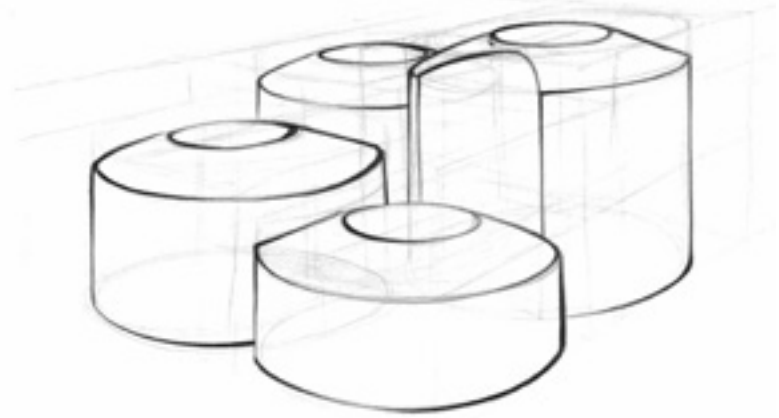
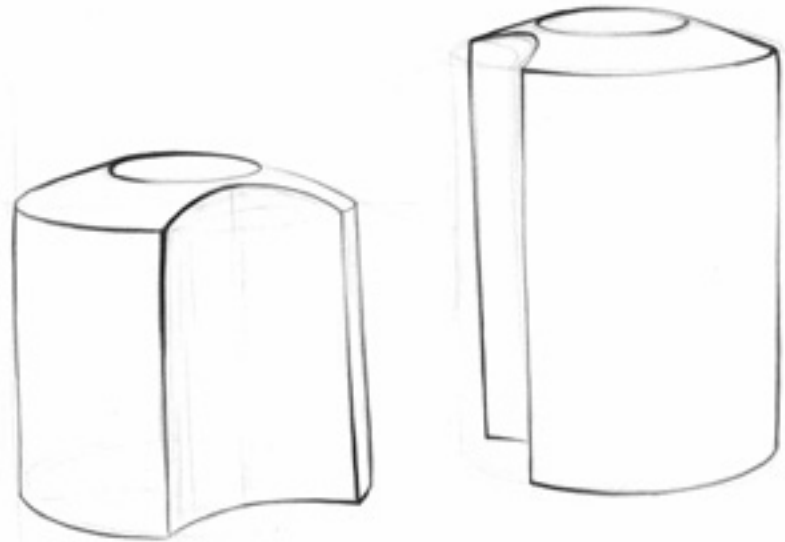
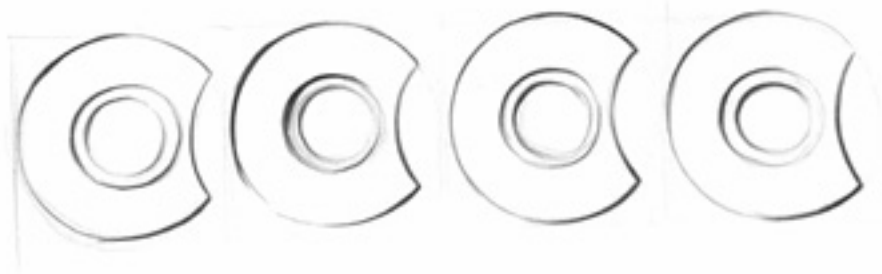
Konzeptdesign - 6. Semester 2024

Betreuer: Prof. Manuel Aydt

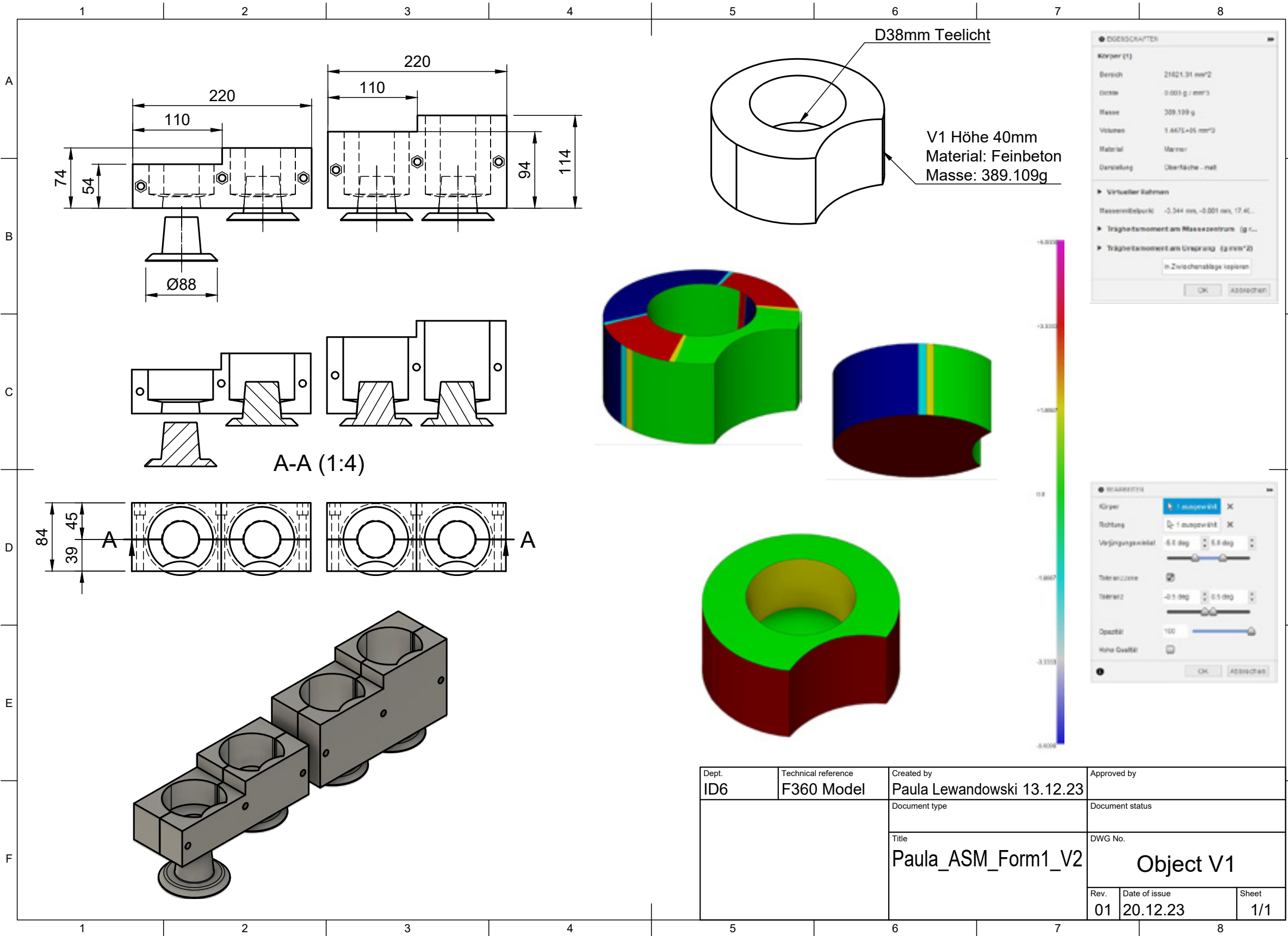
Aufgabenstellung

Die Simulation setzt die designtechnische Ausbildung im CAD Bereich fort in dem Bereich der Simulation. Im Kurs Konzeptdesign werden von den Studierenden erstellte Produktmodelle durch Simulation ihres Verhaltens aus technischer Sicht bewertbar und können in einem iterativen Prozess manuell oder computergestützt optimiert werden.



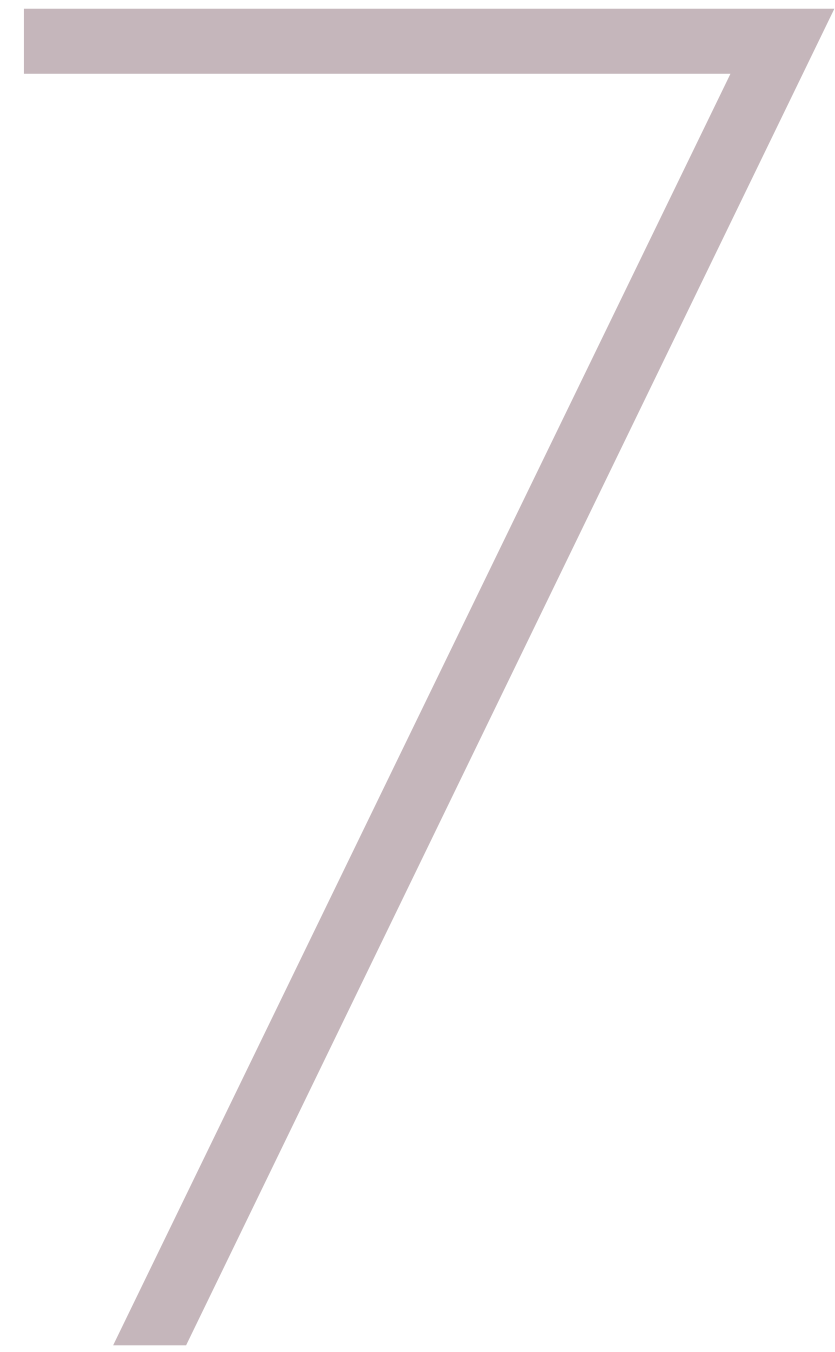


Als einfaches Produkt entwickelte ich ein modularen Adventskranz. Parallel zur Formgestaltung wurde die **Entformung** mitgedacht und das fertige Produkt sowie die Form in Autodesk Fusion gebaut und auf ihre Machbarkeit geprüft.



Die mehrteilige Form wurde
3D-gedruckt und der Advents-
kranz aus Beton gegossen.





Skulptur

Modularität, Raum, Konzept

Skulpturkurs - 4. und 6. Semester, 2023 und 2024

Betreuer: Prof. Vito Pace

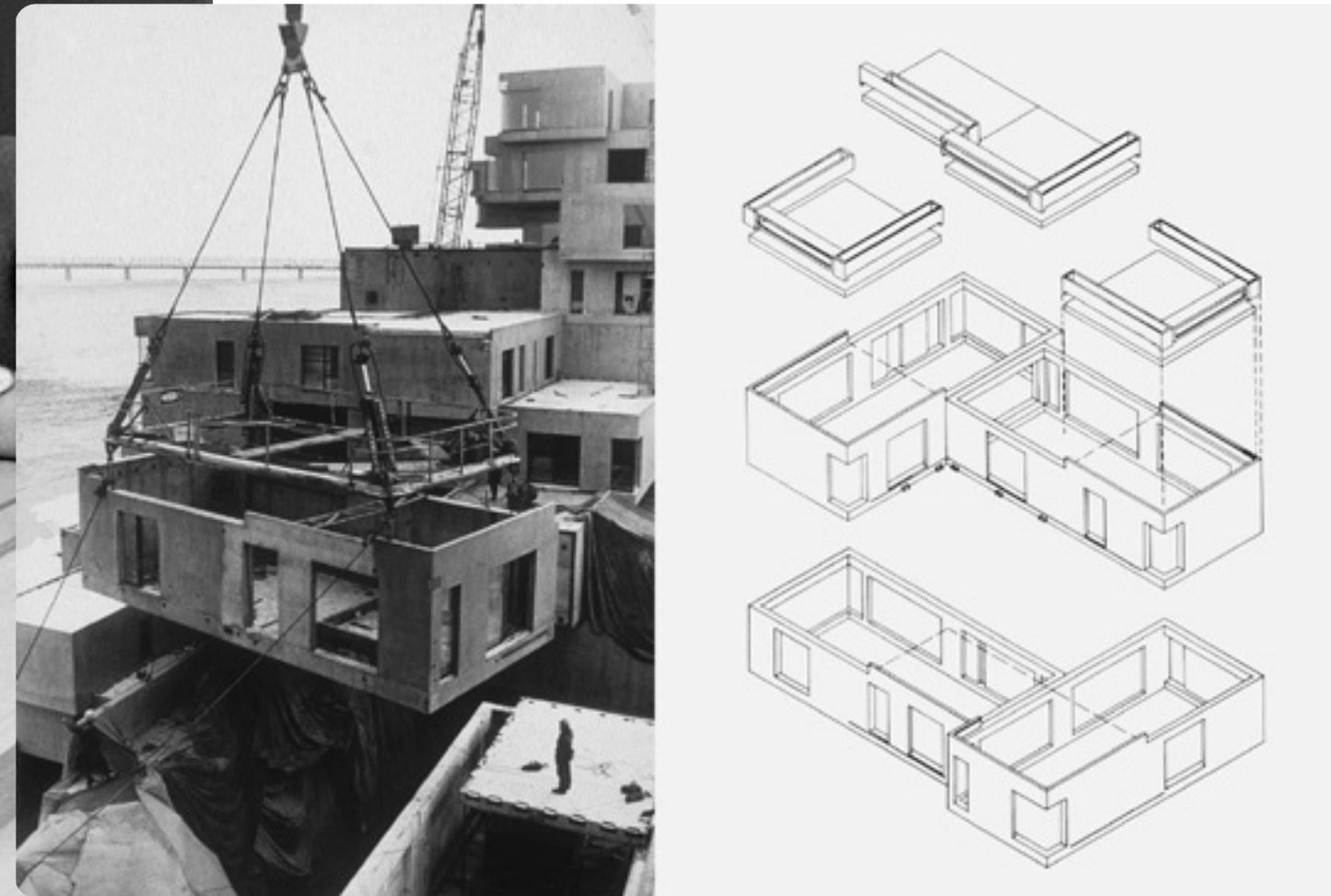
Aufgabenstellung

„Dreidimensionalität und Räumlichkeit“. Die Themenschwerpunkte in diesem Kurs basieren auf dreidimensionalem Verständnis von Körpern und deren skulpturalen Geometrien, Beobachtung von Raum und Umraum, Wahrnehmung von gestalteter Umwelt, Verständnis von Addition und Subtraktion, Bewusstsein über die haptische Materialität der gestalteten Werkstücke.

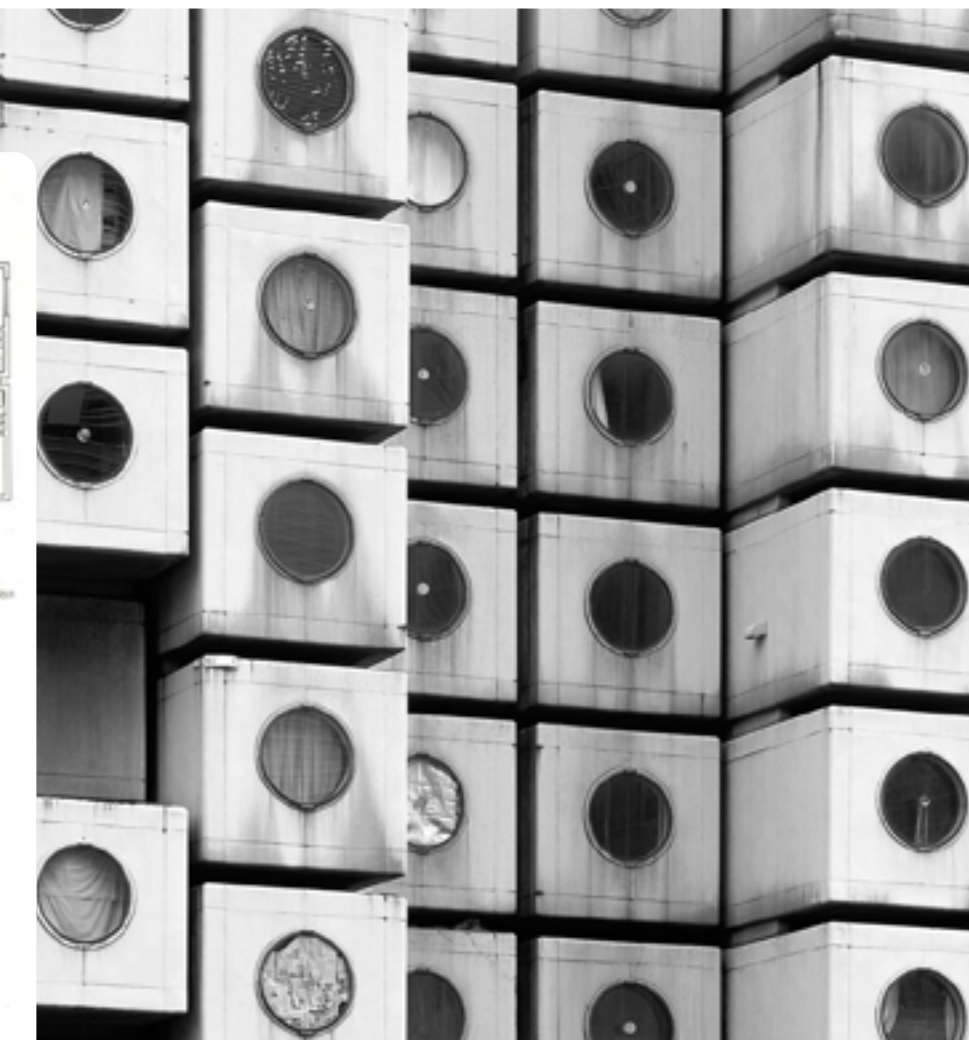
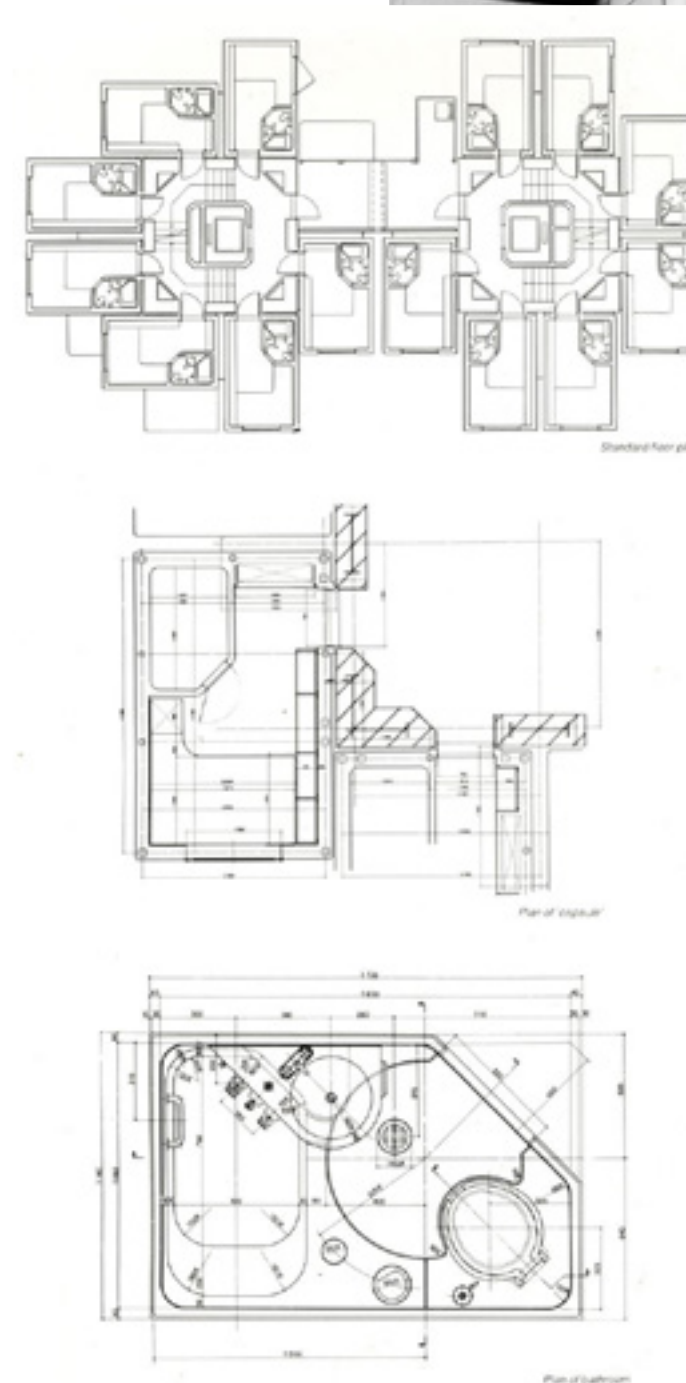




Habitat 67 (1967) - Mosche Safdie



Casa Sperimentale (1975) - Giuseppe Preugini & Uga de Plaissant



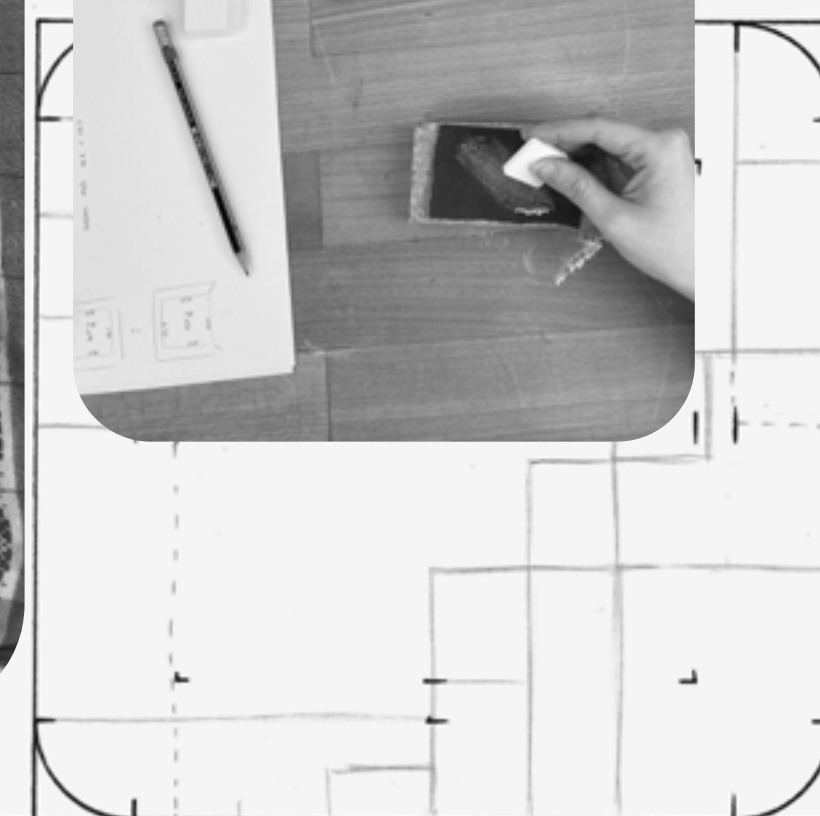
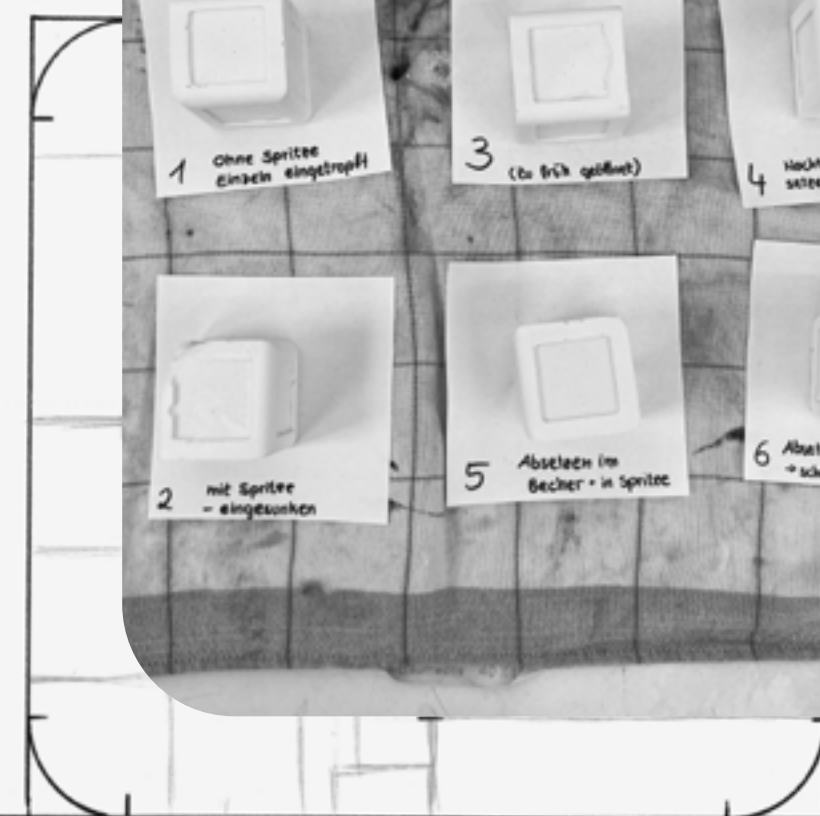
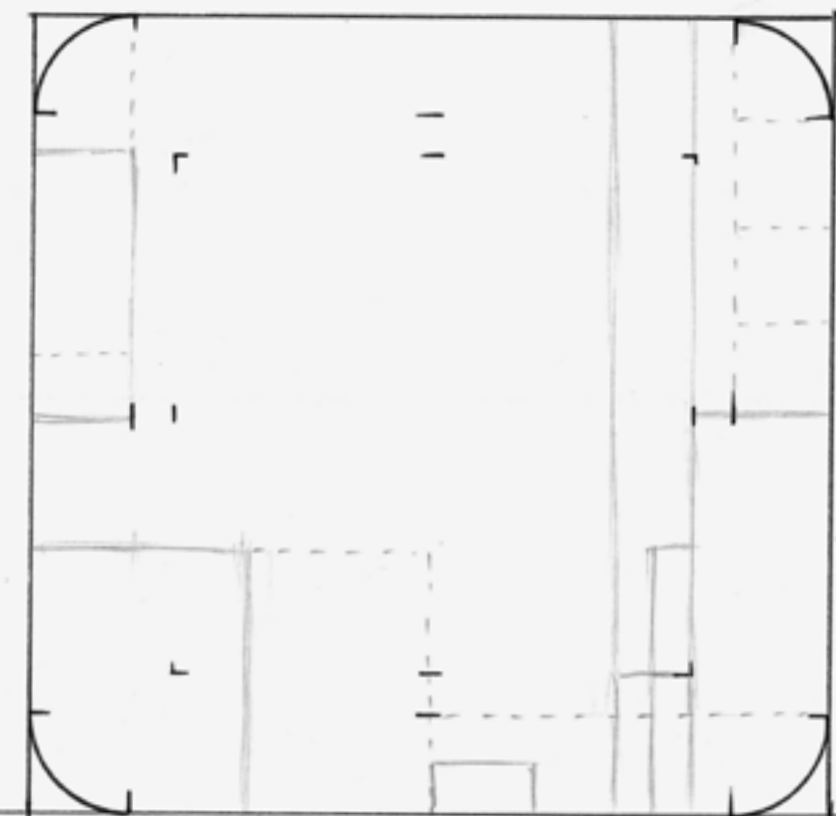
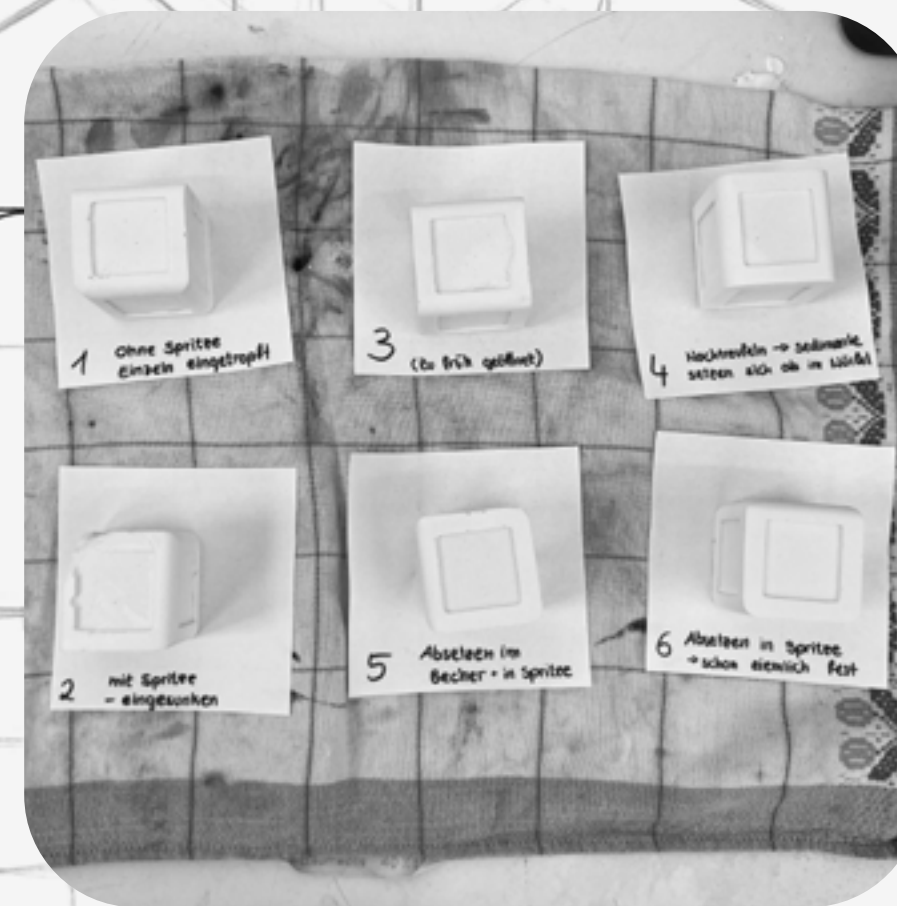
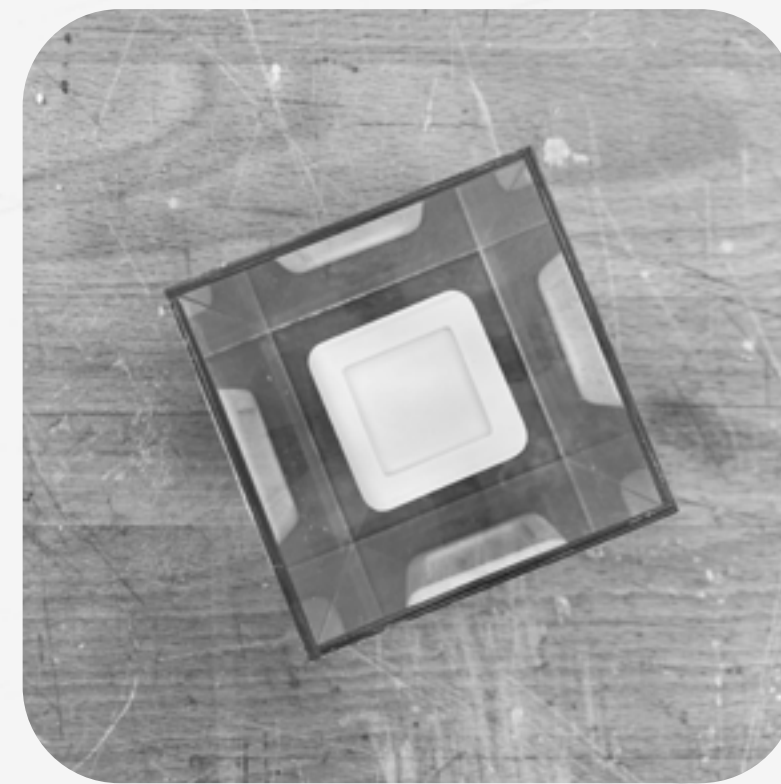
Nakagin Capsule Tower (1972) - Kisho Kurokawa

Ich habe mich im 4. Semester mit dem Raum als Wohnraum beschäftigt.

Inspiziert von dem „Habitat 67“, der „Casa Sperimentale“ und dem „Nakagin Capsule Tower“ habe ich ein eigenes skulpturales, architektonisches Konzept entwickelt.

Meinen „Wohnraum-Würfel“ habe ich konstruiert und einmalig aus **Polysterol**-Platten gebaut.

Mit einer Silikonform habe ich viele, kleine 4cm große **Gipswürfel** gegossen, die mit angepassten Polysterol-Platten wie in einem Stecksystem verbunden werden.





Die Idee ist ein einheitlicher, reduzierter Wohnraum für jeden Bewohner einer Siedlung. Jeder hat seinen eigenen Platz, seine eigenen vier Wände, seinen eigenen Würfel.





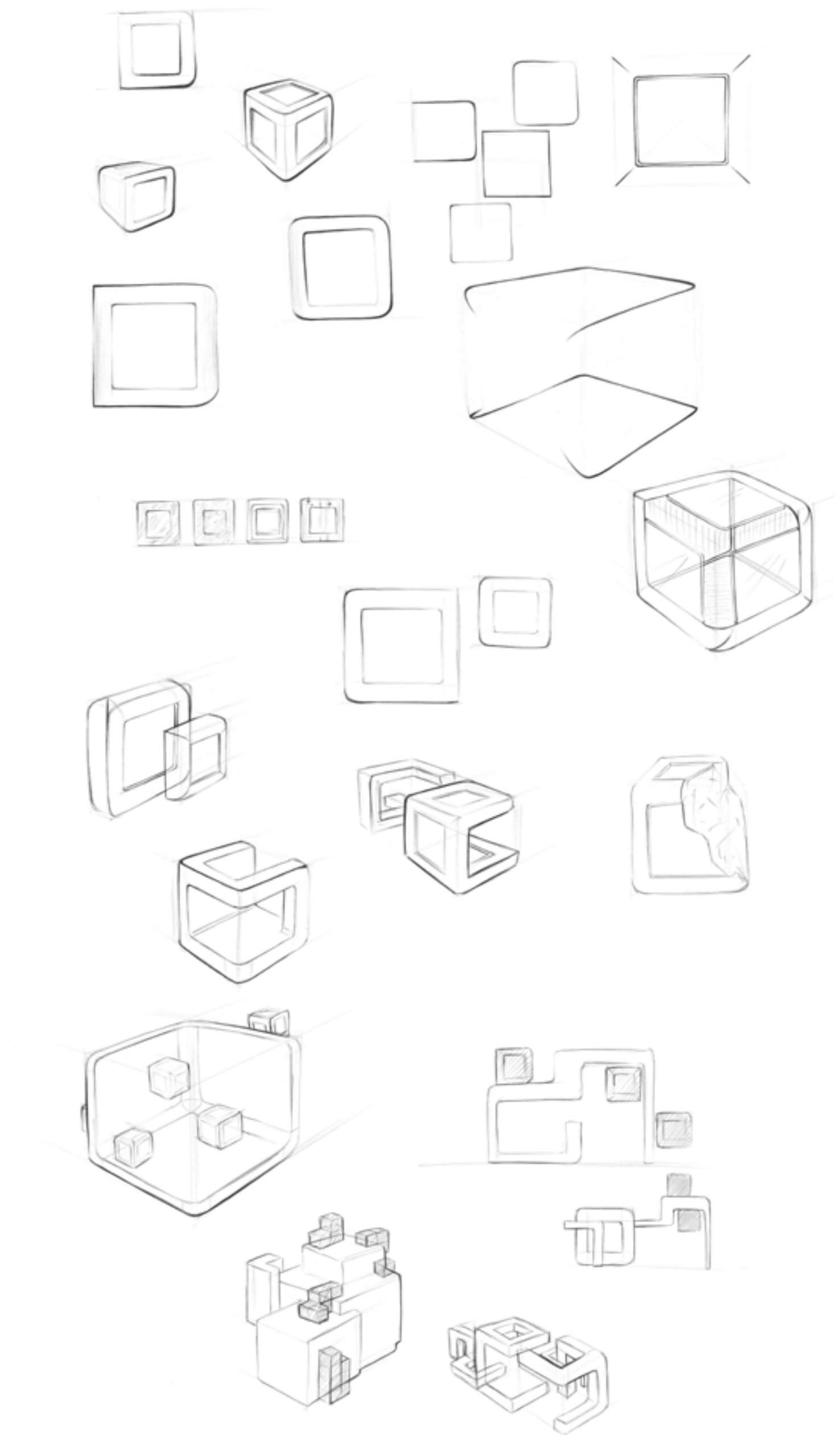
Rachel Whiteread und ihre Ausstellung „plop art“



Basierend auf meinem letzten Skulpturprojekt, dem Wohnwürfel, habe ich eine Studie über die **Ecken** des Moduls durchgeführt.

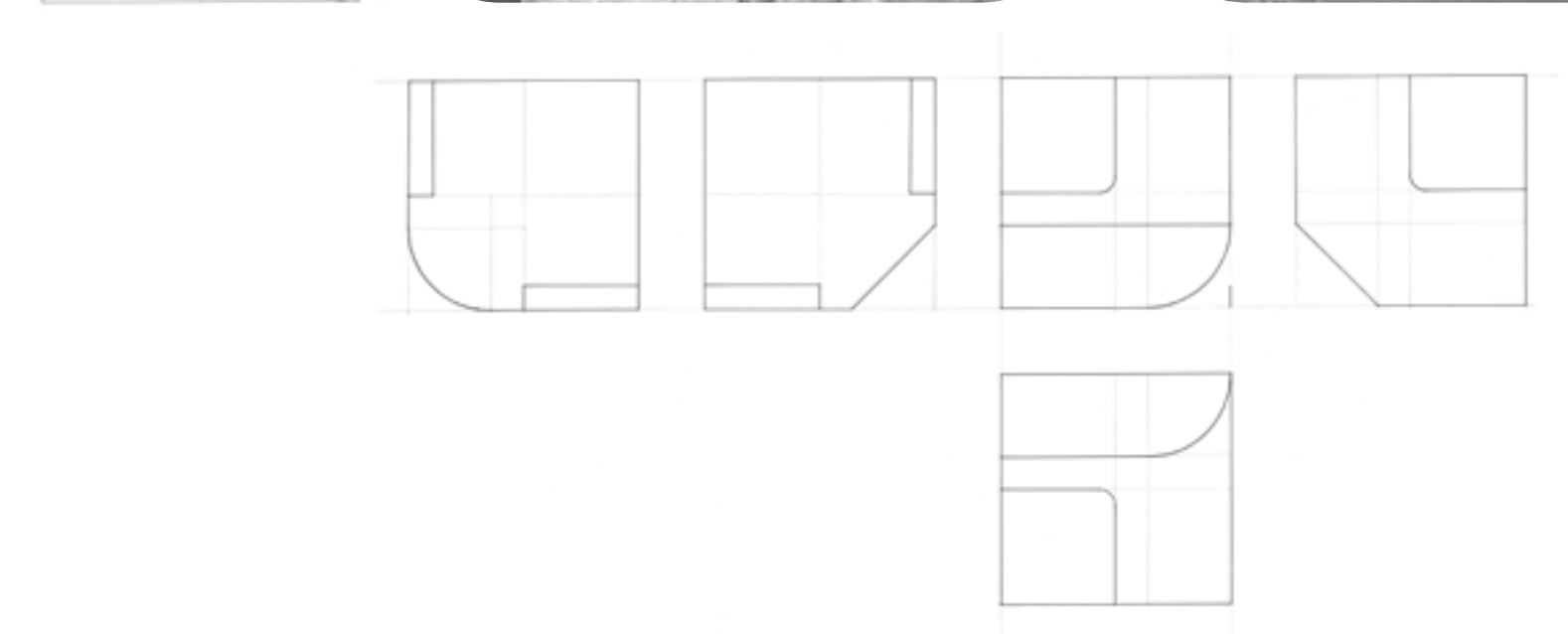
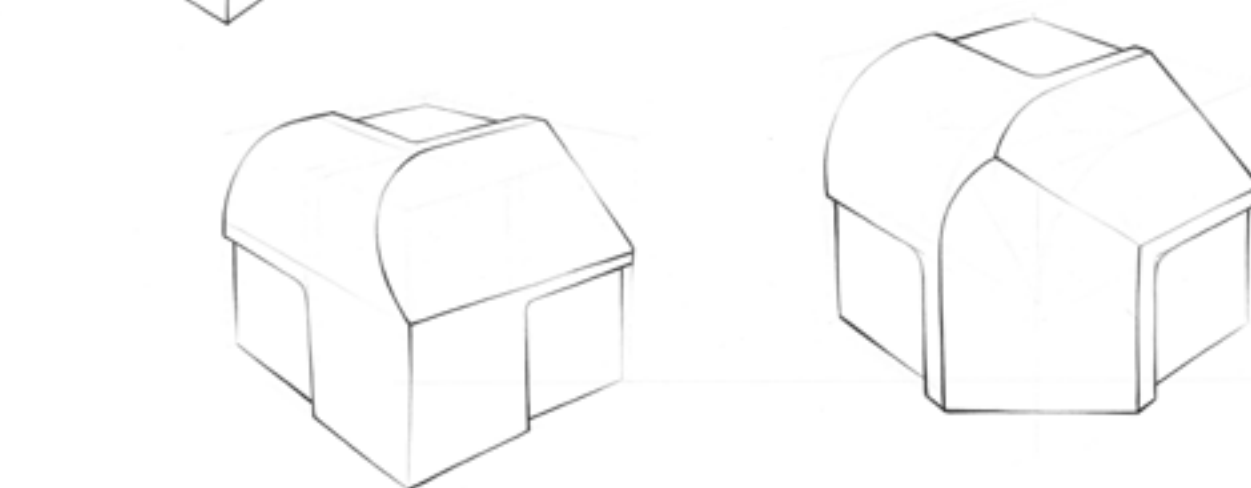
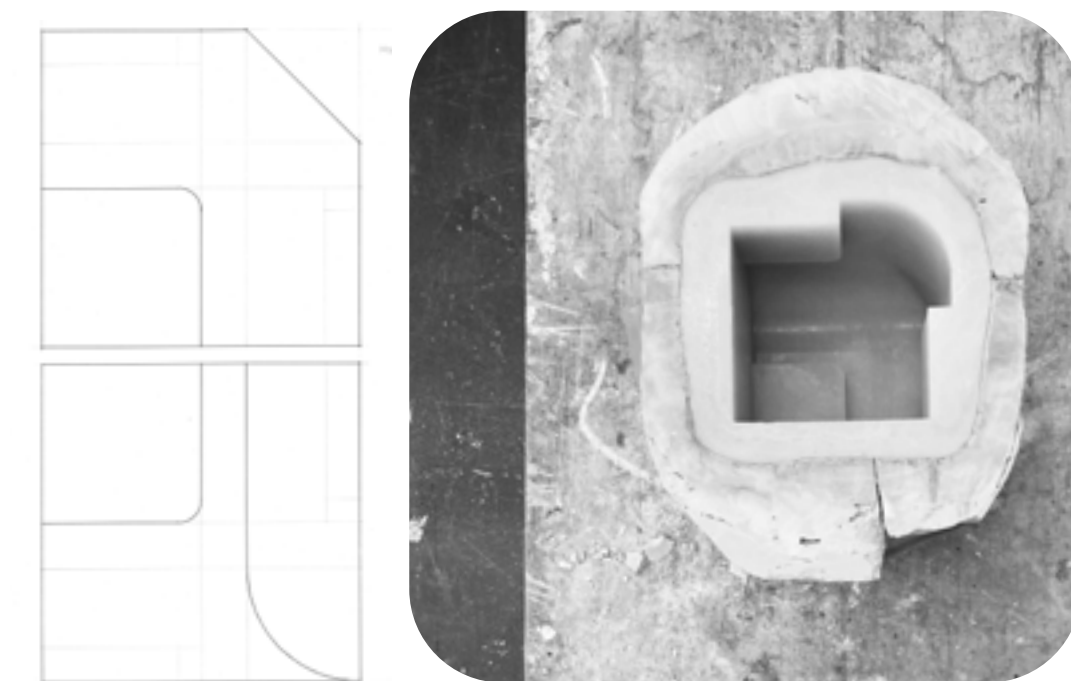
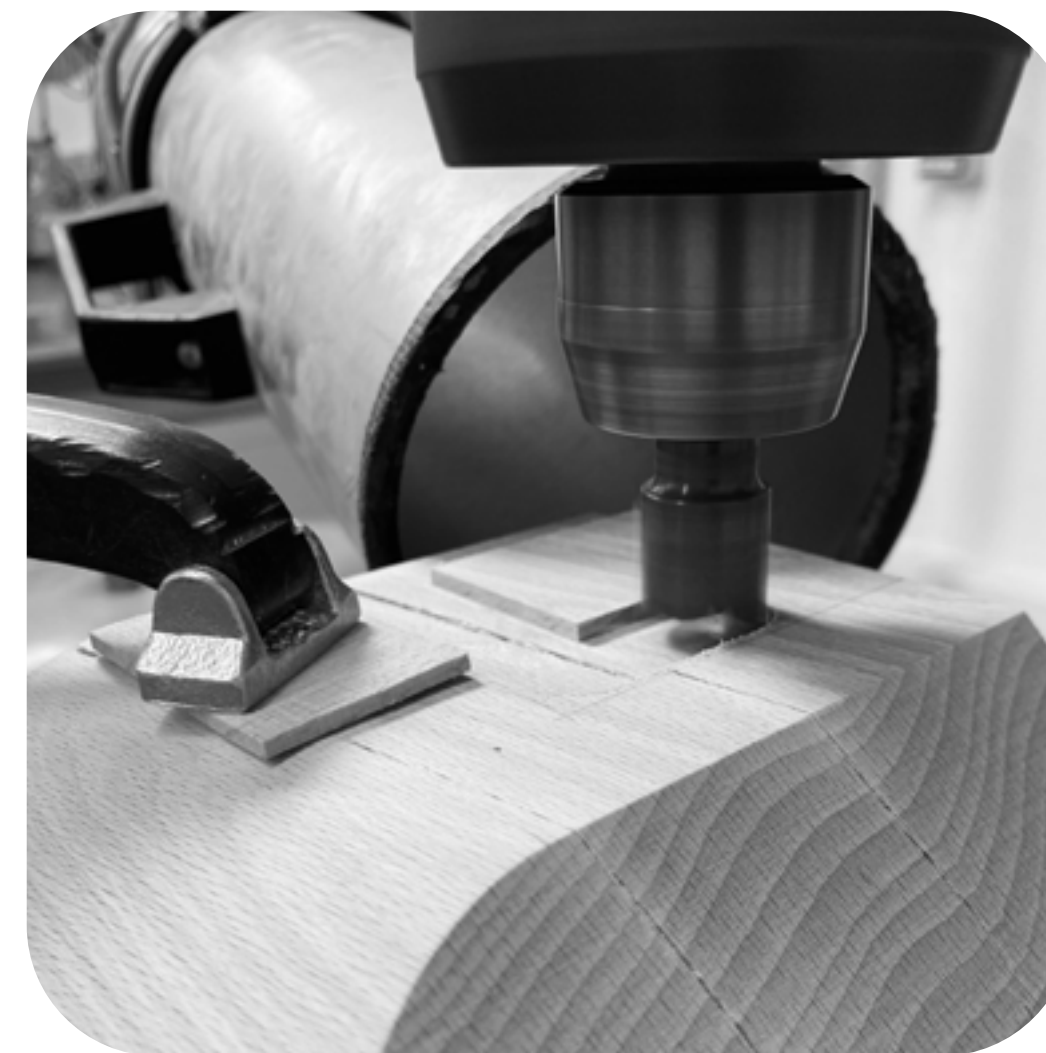
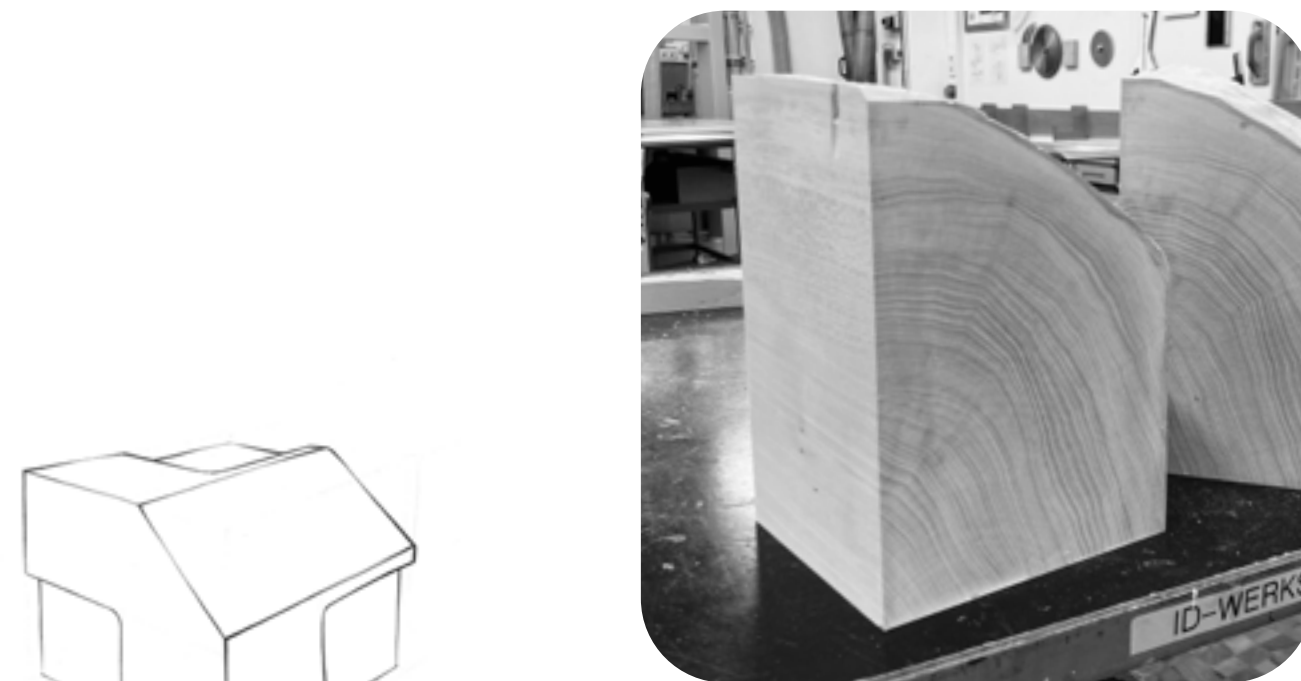
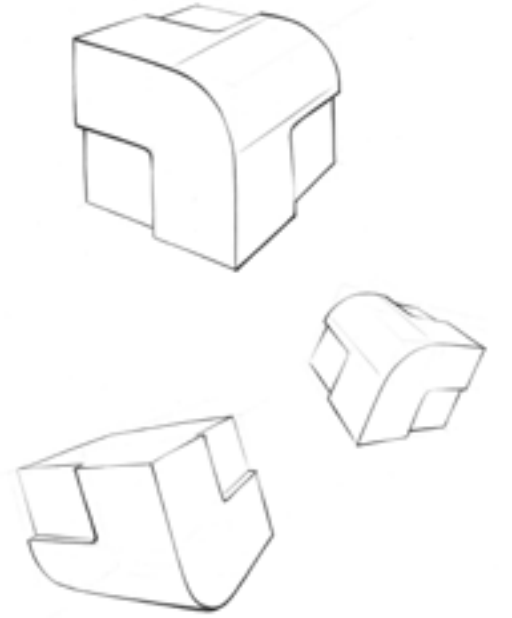
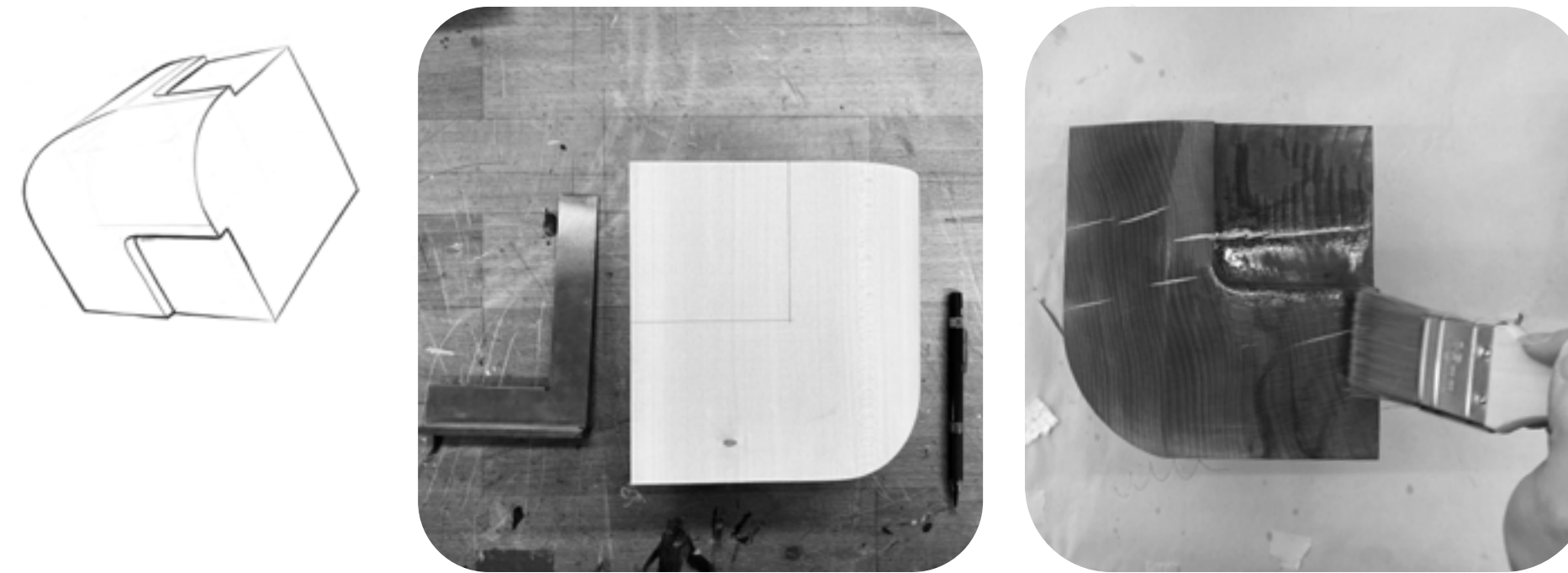
Wie laufen die verschiedenen Kanten des Wohnwürfels um das Objekt herum? Wie treffen sie an der Ecke aufeinander?

Inspiziert von der Künstlerin Rachel Whiteread, habe ich mit Positiv- und Negativraum gespielt und mich dem **Spiel aus Kanten** hingegeben.



Was für **Formen** können die Kanten einnehmen? Ein Radius, eine Fase, eine normale Kante? Wie sehen dadurch die Ecken aus?

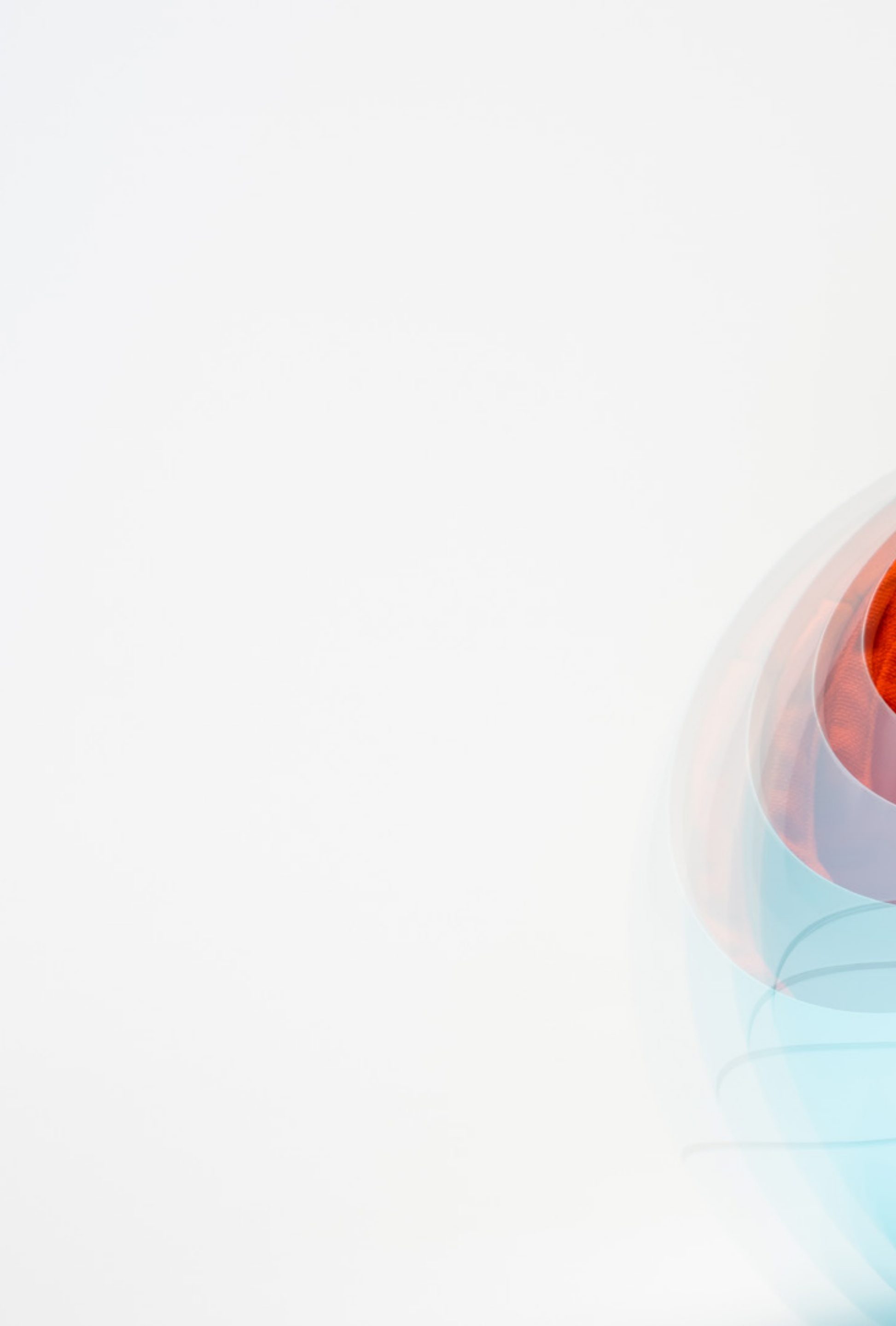
Aus meinen Überlegungen habe ich zwei Entwürfe ausgewählt und in 10-facher Vergrößerung in **Holz** nachgebaut. Von diesen Modellen habe ich jeweils eine **Silikonform** erstellt und die Objekte in **Gips** gegossen.





Eine Kante kann eine normale Kante sein, aber man kann sie auch mit einem Radius oder einer Fase versehen und so das Aussehen der Ecken beeinflussen. Die skulpturale Studie zeigt, wie verschiedene Kanten um Objekte verlaufen und neue Arten von Ecken bilden.





Habe ich Ihr Interesse geweckt?

Melden Sie sich!

Paula Lewandowski

info@paula-lewandowski.com

+49 151 57697622

www.paula-lewandowski.com