

# rzeczo znawcy 3

## RZECZOZNAWCY 3 – WARSZTATY PROJEKTOWANIA PRZEDMIOTU

### DESIGN DLA RODZICA

Rodzina jako grupa odbiorców oraz cel działań marketingowych wielu marek, zasypywana jest licznymi ofertami kupna różnorodnych, w życiu codziennym produktów. Czy te przedmioty o różnych formach, kolorach i rozmiarach są wystarczająco ładne? Czy są wystarczająco funkcjonalne? Rodzice mają niepowtarzalną okazję stworzyć projekty produktów odpowiadających na ich oraz ich dzieci potrzeby.

Formuła warsztatów oparta jest na metodzie design thinking, czyli tworzeniu innowacyjnych produktów i usług w oparciu o głębokie zrozumienie problemów i potrzeb użytkowników. Uczestnicy warsztatów poznali poszczególne etapy oraz narzędzia pracy projektanta i producenta. Wcielili się w rolę designera, tworząc koncepcję przedmiotu odpowiadającego ich preferencjom estetycznym oraz zauważonym przez nich problemom.

#### **Warsztat 1 "WPROWADZENIE DO TEMATYKI DESIGNU"**

[potrzebne materiały: ok. 4 arkusze 100 x 70, markery, guma do przyklepienia, laptop, rzutnik]

1. Wprowadzenie do spotkania, przedstawienie się i zapoznanie uczestników + określenie celów warsztatów – Będziemy pracować nad projektami, które odpowiedzą na potrzeby rodziców oraz ich dzieci. Celem jest wygenerowanie koncepcji, którą później można będzie zwizualizować, rozwinąć i opisać.
2. Stworzenie kontraktu – jak chcemy pracować?
3. Burza mózgów – czym jest dla Ciebie design? Jakie ma funkcje? Dyskusja na temat definicji designu.
4. Prezentacja wprowadzająca przedstawiająca atrakcyjne wizualnie i nowatorskie produkty - przykłady projektów rozwiązujących problemy rodziców i ich dzieci cz.1.
5. Wspólna dyskusja nad tym, czy prezentowane rozwiązania mają zastosowanie praktyczne, funkcjonalne, czy są raczej koncepcyjne. Notowanie na bieżąco pomysłów i zagadnień do rozwinięcia.
6. Praca domowa – dzienniczek obserwacji: Przyjrzyj się przedmiotom, które Cię otaczają i zaobserwuj, które dobrze, a które źle spełniają swoje funkcje. Skoncentruj się na przedmiotach mających związek z dziećmi i twoją rolą rodzica.

### **Warsztat 2 „DIAGNOZA POTRZEB CZ.1”**

[potrzebne materiały: ok. 4 arkusze 100 x 70, markery, guma do przykleśnienia, laptop, rzutnik, wybór ikon designu, flamastry, kredki, kartki A4]

1. Wprowadzenie do spotkania
2. Prezentacja wprowadzająca – przykłady projektów rozwiązujących problemy rodziców i ich dzieci ze świata cz.2. Pobudzenie kreatywności i otwartości uczestników w podejściu do kwestii wzornictwa, sztuki, kultury materialnej.
3. Diagnoza potrzeb rodziców i małych dzieci cz. 1.
4. Ćwiczenie – określenie istotnych cech wizualnych z wybranej ikony designu oraz przeniesienie ich na projekt naczynia do picia.

### **Warsztat 3 „DIAGNOZA POTRZEB CZ.2”**

[potrzebne materiały: ok. 4 arkusze 100 x 70, markery, guma do przykleśnienia, laptop, rzutnik]

1. Wprowadzenie do spotkania
2. Prezentacja wprowadzająca – Etapy powstawania nowego produktu z punktu widzenia biura projektowego
3. Diagnoza potrzeb rodziców i małych dzieci cz. 2

### **Warsztat 4 „TEMATY PROJEKTOWE”**

[potrzebne materiały: ok. 4 arkusze 100 x 70, markery, guma do przykleśnienia, laptop, rzutnik, flamastry, kredki, kartki A4]

1. Wprowadzenie do spotkania
2. Na podstawie ustaleń z poprzednich warsztatów stworzone zostały przez prowadzące założenia projektowe oraz brief kreatywny - opis założeń: budżetowych, technologicznych, materiałowych, estetycznych, użytkowych, które finalny produkt ma posiadać, aby w pełni odpowiadać na dany temat – do uzupełnienia przez uczestników w trakcie procesu projektowego. Uczestnicy otrzymali wybrane obszary problemowe, z których następnie zostały wyłonione tematy projektowe. Z wyłonionych przez uczestników obszarów problemowych prowadzące sformułowały następujące tematy projektowe:
  - Budowanie Więzi
  - Tata I Dziecko
  - Piknik Z Dzieckiem
  - Pamięć, Doświadczenie, Tożsamość
  - Natura, Kultura, Rodzicielstwo
  - Niezbędnik Umiejętności
  - Trening Samodzielności
  - Komfort Mamy

Zadanie: Przedstaw 3 różne stylistycznie koncepcje wstępne w postaci rysunków lub/i makiet, z których jedna zostanie rozwinięta w dalszym etapie.

Zadanie: Określ dla swojego produktu:

- Cele projektowe
- Sposób użytkowania produktu
- Opis grupy docelowej
- Główni konkurenci
- Korzyści dla klientów
- Cechy szczególne produktu:
  - Ergonomiczne
  - Stylizacyjne (forma, kolor, materia)
  - Konstrukcyjne
  - Projektowana cena dla klienta detalicznego:
- Opakowanie
- Sposób dystrybucji / sprzedaży

#### **Warsztat 5 „PROJEKTOWANIE PRODUKTU CZ.1”**

[potrzebne materiały: ok. 4 arkusze 100 x 70, markery, guma do przyklejenia, laptop, rzutnik, flamastry, kredki, kartki A4]

1. Wprowadzenie do spotkania
2. Wykonanie własnego szkicu koncepcyjnego produktu przez każdego uczestnika na podstawie założeń i konkretnych cech ustalonych na poprzednim warsztacie oraz stworzenie opisu podstawowych cech i funkcjonalności.
3. Dyskusja nad zaproponowanymi rozwiązaniami.
4. Zaznajomienie uczestników z ideą open designu, możliwościami zastosowania otwartych licencji w produkcji i tworzeniu designu. Poruszenie tematów: na czym polegają licencje Creative Commons, jakie są ich rodzaje, jak w Polsce i na zachodzie funkcjonują firmy i instytucje, które dzielą się wypracowanymi doświadczeniami.

#### **Warsztat 6 „PROJEKTOWANIE PRODUKTU CZ.2”**

[potrzebne materiały: ok. 4 arkusze 100 x 70, markery, guma do przyklejenia, laptop, rzutnik, flamastry, kredki, kartki A4]

1. Wprowadzenie do spotkania
2. Ćwiczenie Kreacja – uczestnicy dostają losowo rozdane kartki A4 z nadrukowanymi grafikami – elementami abstrakcyjnymi oraz tematy projektów - absurdalne nazwy produktów. Zadanie polega na dorysowaniu do zastanej grafiki reszty elementów tak, by powstał z tego spójny projekt. Dyskusja i przedstawienie koncepcji. Na koniec uczestnicy wspólnie z wykonanych rysunków wykonują jeden projekt.
3. Dalsza praca nad wykonaniem własnego szkicu koncepcyjnego produktu oraz stworzenie opisu podstawowych cech i funkcjonalności.

4. Dyskusja nad zaproponowanymi rozwiązaniami.

#### **Warsztat 7 „PROJEKTOWANIE PRODUKTU CZ.3”**

[potrzebne materiały: ok. 4 arkusze 100 x 70, markery, guma do przyklepienia, laptop, rzutnik, flamastry, kredki, kartki A4]

1. Wprowadzenie do spotkania
2. Dalsza praca nad wykonaniem własnego szkicu koncepcyjnego produktu oraz stworzenie opisu podstawowych cech i funkcjonalności.
3. Dokładne opisanie projektów umożliwiające prowadzącej wykonanie wizualizacji. Uczestnicy mieli za zadanie zwymiarować zaprojektowany przedmiot a także wybrać preferowane kolorów i materiały.
4. Uwagi uczestników co do sposobu prezentacji projektu na wizualizacjach.
5. Dyskusja nad zaproponowanymi rozwiązaniami.
6. Zagadnienia prawne oraz etyczne z dziedziny problemów konsumenckich.

#### **Warsztat 8 „PRZYGOTOWANIE DO PREZENTACJI PROJEKTÓW PODCZAS WYDARZENIA DESIGN MIXER”**

[potrzebne materiały: laptop, rzutnik]

- 1 Wprowadzenie do spotkania
- 2 Zapoznanie uczestników z wizualizacjami projektów (przygotowanymi przez prowadzącą na podstawie szkiców i opisów uczestników), nad którymi pracowali. Omówienie projektów, przygotowanie do prezentacji.
- 3 Dyskusja nad zaproponowanymi rozwiązaniami.

2015

**CC - BY – SA 3.0 Polska [Paulina Jędrzejewska, Marcela Kawka, Fundacja Culture Shock]**

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Polska