

Pracownia Designu Interdyscyplinarnego na kierunku wzornictwo na Wydziale Architektury i Wzornictwa, Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu

Przedmiot: Projektowanie – pracownia uzupełniająca lub wolnego wyboru

Zakres tematyczny: Projektowanie produktu

Prowadzący przedmiot: dr hab. Michał Filipiak, prof. UAP

Uniwersalność rozwiązań i relacje użytkownika z przedmiotem.

Żyjemy w świecie wypełnionym przedmiotami. Każdy z nich posiada swoją formę, kształt nadany przez naturę lub opracowany przez człowieka. Jest to wynikiem spełnienia określonych oczekiwań: użyteczności, funkcji, dostarczania doznań estetycznych rozpoznawalnych poprzez zmysły, właściwych rozwiązań materiałowych, ekologii itp.

Przedmiot nie istnieje sam. Każdy produkt rozpatrujemy w określonym kontekście. Możemy definiować przedmiot w trzech kontekstach: przedmiot a otoczenie, przedmiot a przedmiot oraz przedmiot a użytkownik.

Każdy przedmiot umiejscowiony w określonej przestrzeni, winien swą formą komunikować o przynależności do danego środowiska - sfery funkcjonowania. Można to traktować jako istnienie kategorii przedmiotów związanych z danym miejscem. Idąc tym tokiem myśli, nie znajdziemy na przykład narzędzi ogrodniczych w przestrzeni sypialni albo zestawu kina domowego w bibliotece. Dane otoczenie determinuje również same przedmioty i sposób ich używania. Co więcej, są one do tych przestrzeni specjalnie projektowane, odpowiadając na specyficzne warunki tam panujące.

W kontekście relacji przestrzeni “przedmiot a przedmiot” dostrzegamy wszystkie cechy dobrego produktu, będącego wynikiem zaplanowanego i konsekwentnie przeprowadzonego procesu projektowego. Może się on często opierać się na wieloletniej pracy, na którą składają się badania rynkowe, testy medyczne, konsumenckie w trakcie dochodzenia do końcowej, optymalnej pod względem ergonomii czy ekonomii fazy określenia formy. Proces projektowy można rozważać w wielu aspektach ale skuteczność rozwiązania

problemu projektowego jest jego wymiernym składnikiem. W wyniku przeprowadzonego procesu przedmiot – produkt może stanowić odpowiedź rozwiązującą jeden z problemów projektowych (np. torba na ramię) lub tworzyć spójną grupę czy rodzinę form, odpowiadających na szerszy problem (np. zestaw toreb podróżnych). Dobrze zaprojektowana rodzina form, które przy zachowaniu pewnych wspólnych cech posiadać będzie komunikatywne dla odbiorcy różnice, pozwala na trafny wybór pod kątem ich użytku.



Ilustracja 1. Przykłady produktów związanych z emocjami. Maszyna do pisania Olivetti



Ilustracja 2. Przykłady produktów związanych z emocjami. Komputer osobisty iMac G3.

Budowanie relacji między przedmiotem a użytkownikiem wymaga czasu. Analizując określony produkt dokonujemy rozróżnień – znajdujemy cechy funkcjonalne, estetyczne, oceniamy przydatność i niezbędność określonych walorów, by w końcu formę zaakceptować jako przyjazną. Czas użytkowania pozwala na nawiązanie rodzaju emocjonalnej więzi z produktem. Dobry produkt, pozwala na stworzenie specyficznej, pozytywnej relacji użytkownika z przedmiotem poprzez akceptację zarówno jego rozwiązań użytkowych, ergonomicznych jak i stylistycznych.

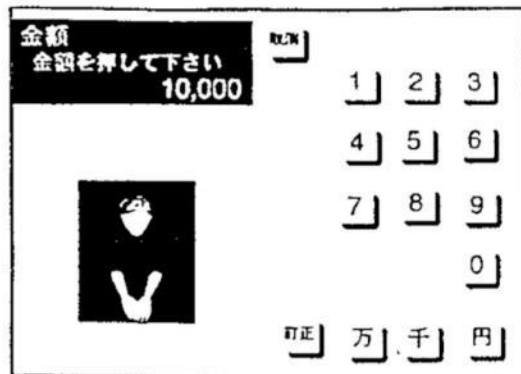


Ilustracja 3. Przykłady produktów związanych z emocjami. Wyciskarka do cytrusów Alessi.

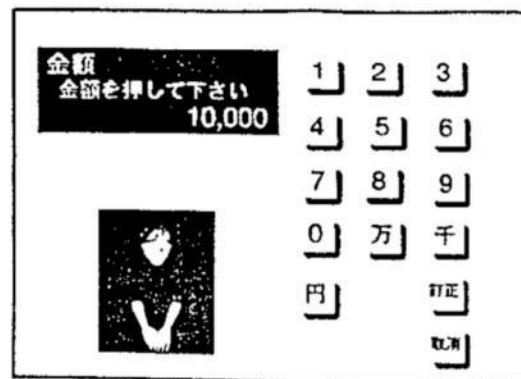
Obok “czynników mierzalnych” fizycznych, jak forma, funkcja i ergonomia, użyty materiał, metoda produkcji, sposób sprzedaży, itp. istnieje nie zawsze dostrzegalny a niezwykle istotny aspekt - to element emocji w projektowaniu produktu i jego użytkowaniu.

Ten emocjonalny czynnik wzornictwa może zaważyć więcej niż jego aspekt praktyczny. Estetyczne produkty i systemy, wpływają pozytywnie na nasze samopoczucie, są łatwiejsze w obsłudze i dają bardziej harmonijne rezultaty. Niech posłuży tu za przykład doświadczenie z początku lat 90. XX wieku. Japońscy naukowcy Masaki Kurosu i Kaori Kashimura udowodnili na podstawie badań układów graficznych służących do obsługi

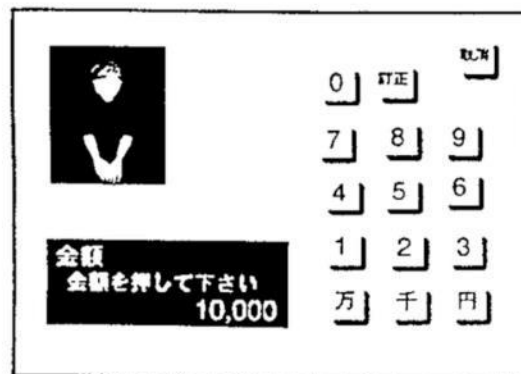
bankomatów (user interface) że te, które są efektywniej wizualnie zaprojektowane, zostały przez użytkowników uznane za łatwiejsze w obsłudze.



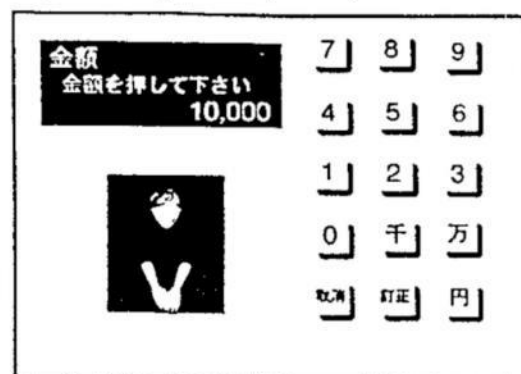
High Usability Score and
Low Beauty Score (No.6)



High Usability Score and
High Beauty Score (No.23)



Low Usability Score and
Low Beauty Score (No.17)



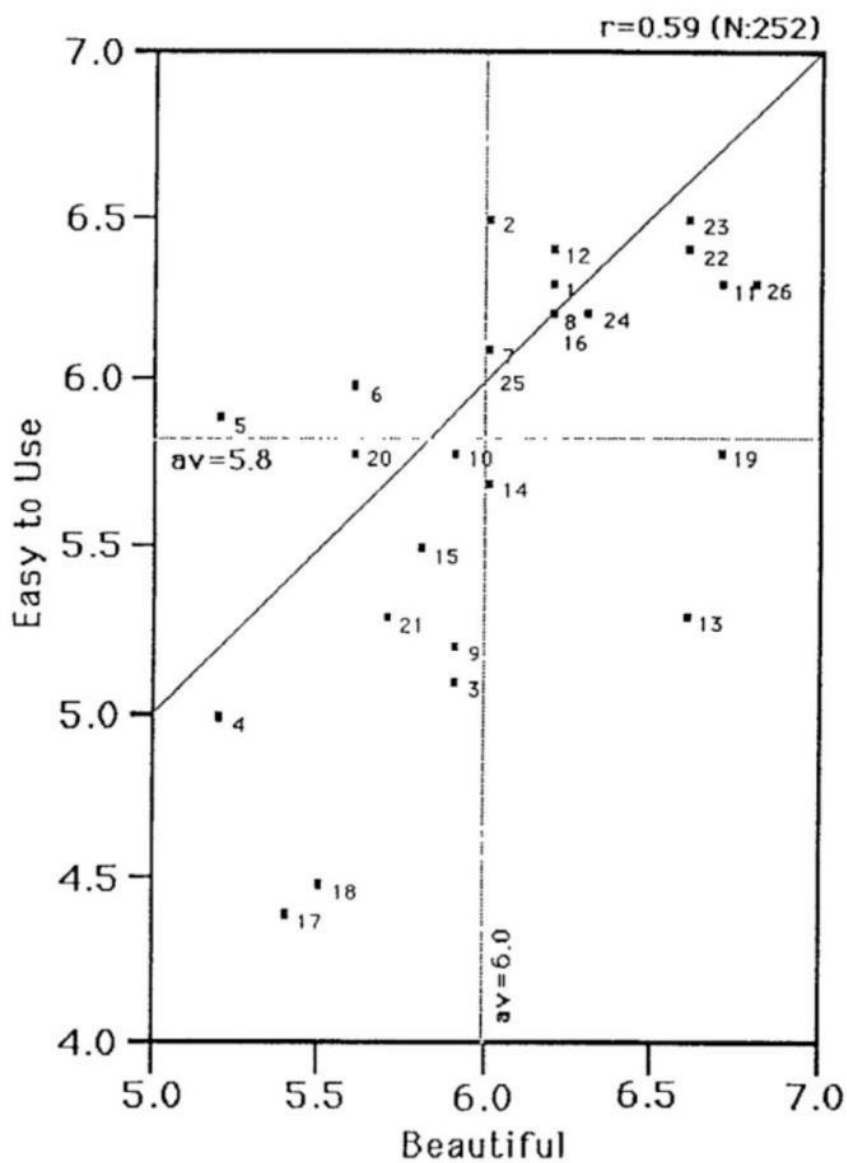
Low Usability Score and
High Beauty Score (No.13)

Ilustracja 4. Korelacja między wizualną atrakcyjnością i użytecznością interfejsów. Masaaki Kurosu, Kaori Kashimura.

W przyjętej teorii projektowania związanego z emocjami można wyróżnić trzy poziomy postrzegania produktu:

- poprzez wygląd, czyli projektowanie dla poziomu pierwotnego
- poprzez przyjemność i efektywność użytkowania, mówimy wtedy o projektowaniu dla poziomu behawioralnego

- poprzez utożsamianie się z produktem i wspomnienia z nim związane, określamy to jako projektowanie dla poziomu refleksyjnego.



Ilustracja 5. Korelacja między wizualną atrakcyjnością i użytecznością interfejsów. Masaaki Kurosu, Kaori Kashimura.

Poziom pierwotny jest podświadomy, gdzie liczy się wygląd i pierwsze wrażenie. Jest to wstępne działanie produktu na odbiorcę poprzez wygląd i dotyk. Projektowanie dla poziomu



behawioralnego dotyczy użytkowania i doświadczeń z produktem. Tu pojawia się pojęcie funkcji, zasady działania i użyteczności. Funkcja związana jest z przeznaczeniem produktu, zaś użyteczność to łatwość w sposobie rozumienia jego działania. Jeśli przedmiot spełnia swoją funkcję, a używanie go jest przyjemnością zaspokajającą potrzeby, wywołuje on wtedy pozytywne emocje czyli wkraczanie na poziom refleksji.



Ilustracja 6. Przedmiot spełniający jedynie pierwotne cechy postrzegania produktu. Dzbaneł dla Masochistów, Jacques Carelman.

A zatem o wartości produktu świadczy równowaga pomiędzy wspomnianymi trzema poziomami postrzegania. Produkt skuteczny, zrozumiały, dobry jakościowo i konstrukcyjnie będzie działał lepiej i stanie się bardziej praktyczny, odpowiadający na potrzeby większego

grona użytkowników, będzie miał charakter rozwiązania uniwersalnego. Produkt zawierający takie cechy, które pozwalają na minimalizowanie ograniczeń w kontekście użytkownika, będzie produktem lepszym. Cytując Donalda A. Normana, krytyka designu “Nie ma usprawiedliwienia dla nieprojektowania rzeczy, których każdy może używać”, stwierdzić można iż słowa te powinny docierać i być brane pod uwagę przez wszystkich designerów.



Ilustracja 7. Połączenie estetyki z użytecznością. Czajnik Ronnefeldt.



Ilustracja 8. Funkcjonalność i emocje. Przyrząd do obierania warzyw Vardagen, Ikea.



Ilustracja 9. Funkcjonalność i emocje. Przyrządy do obierania warzyw, OXO.

Ćwiczenie projektowe dla studentów w ramach wyboru pracowni uzupełniającej lub wolnego wyboru.

Tytuł projektu

65+



Ilustracja 10. Aktywni seniorzy. Freepik

Wstęp

Zjawisko starzenia się społeczeństw występuje niemal we wszystkich krajach wysoko rozwiniętych. W 2050 r. osoby w wieku 65 lat i więcej będą stanowić już 28,5 procent obywateli UE. To ogromne wyzwanie nie tylko pod względem gospodarczym, ale także społecznym, bowiem grupa ta, mimo pojawiających się ograniczeń związanych z mobilnością chce jak najdłużej pozostać aktywna. Ważne jest by lepiej rozumieć ograniczenia, z jakimi borykają się seniorzy w trakcie wykonywania codziennych czynności. Prowadzi to do trafniejszych decyzji projektowych a w konsekwencji powstawania produktów bardziej dostosowanych do potrzeb osób starszych.



Ilustracja 11. Niwelowanie wykluczenia dzięki współpracy wielopokoleniowej. Bernard Weil, Toronto Star.

Kontekst projektu

Coraz częściej pojawiają się projekty uwzględniające potrzeby osób starszych, są to np. sztucce czy naczynia wychodzące naprzeciw problemowi drżenia rąk, czy akcesoria do ogrodu. W przypadku wspomnianych akcesoriów znaleźć można takie rozwiązania jak np. uchwyt do węża ogrodowego, który pozwala go odwiesić, dzięki czemu nie trzeba się schylać, czy dwuręczne uchwyty, uwzględniające fakt ograniczeń związanych z małą motoryką. Istotnym jest takie podejście do projektowania, by w jego wyniku powstawały produkty nie stygmatyzujące podeszłego wieku. Niezwykle istotne jest myślenie o ograniczeniach społecznych i podejmowanie działań mających na celu niwelowanie wykluczania osób starszych z codziennego życia. Dzięki między innymi takim pomysłom jak łączenie domów opieki ze żłobkami, czy typowo wzorniczym rozwiązaniom opartym na zasadach współpracy międzypokoleniowej, wspierany rozwój dzieci, przy jednoczesnym przedłużeniu aktywności osób starszych.



Ilustracja 12. Przykład mebla dostosowanego do potrzeb osób starszych. Krzesło Assunta zaprojektowane przez Lanzavecchia + Wai Design Studio.



Ilustracja 13. Przykłady rozwiązań o charakterze uniwersalnym. Laski Y, U oraz I zaprojektowane przez Lanzavecchia + Wai Design Studio.



Ilustracja 14. Przykłady rozwiązań o charakterze uniwersalnym. MonoLight zaprojektowane przez Lanzavecchia + Wai Design Studio.



Ilustracje 15, 16. Przykład rozwiązania służącego integracji międzypokoleniowej. Totemy - dyplom magisterski Magdaleny Bojko na kierunku wzornictwo UAP w Poznaniu, 2020



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Ilustracja 17. Przykłady rozwiązań o charakterze uniwersalnym: sztucze Integral (3010), produkt firmy Amefa.

Kontekst rynkowy

Istnieją różnego typu produkty o charakterze wspierającym codzienne czynności osób z ograniczeniami ruchowymi związanymi z procesami starzenia. Znaleźć można również rozwiązania o charakterze integracyjnym, angażującym użytkowników z innych grup wiekowych, mające na celu podtrzymanie aktywności osób w wieku 65+. Świadomość zachodzących procesów demograficznych sprawiają iż problematyka jakości życia seniorów jest coraz częściej podejmowana, stając się jednym z kluczowych wyzwań projektowych naszych czasów.



Ilustracja 18. Przykłady rozwiązań o charakterze uniwersalnym. Nakładki na klucze Keywing, zaprojektowane przez Geoffa Rolandsena.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Ilustracja 19, 20. Przykłady rozwiązań o charakterze uniwersalnym. Nike Go FlyEase.

Zakres opracowania:

Etapy procesu projektowego:

1. Analiza

- Sformułowanie problemu:
 - Określenie użytkownika i jego potrzeb.
 - Analiza dostępnych rozwiązań.
 - Usystematyzowanie zebranych danych.
- Budowanie koncepcji:
 - Gromadzenie przykładów, inspiracji, próbek itp.
 - Tworzenie moodboardów, map myśli.

2. Projekt koncepcyjny

- Brief projektowy:
 - Szczegółowe określenie funkcji, wymagań i użytkownika.
 - Określenie zależności konstrukcyjno-materiałowych.
- Idea. Generowanie pomysłów i poszukiwanie rozwiązań.
- Stworzenie określonej liczby koncepcji wstępnych, z których wybrana będzie rozwinięta w dalszym etapie projektu.
- Synteza. Decyzja i rozwiązywanie problemu.
- Wizualizowanie graficzne i przestrzenne opracowanego zagadnienia:
 - Design sketching - techniki rysunkowe jako metoda generowania idei.
 - Modelowanie, makietowanie - wsparcie poszukiwań formalnych w zakresie formy.
 - Modelowanie wirtualne.
 - Prezentacja multimedialna w formacie pdf (plik cyfrowy).



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

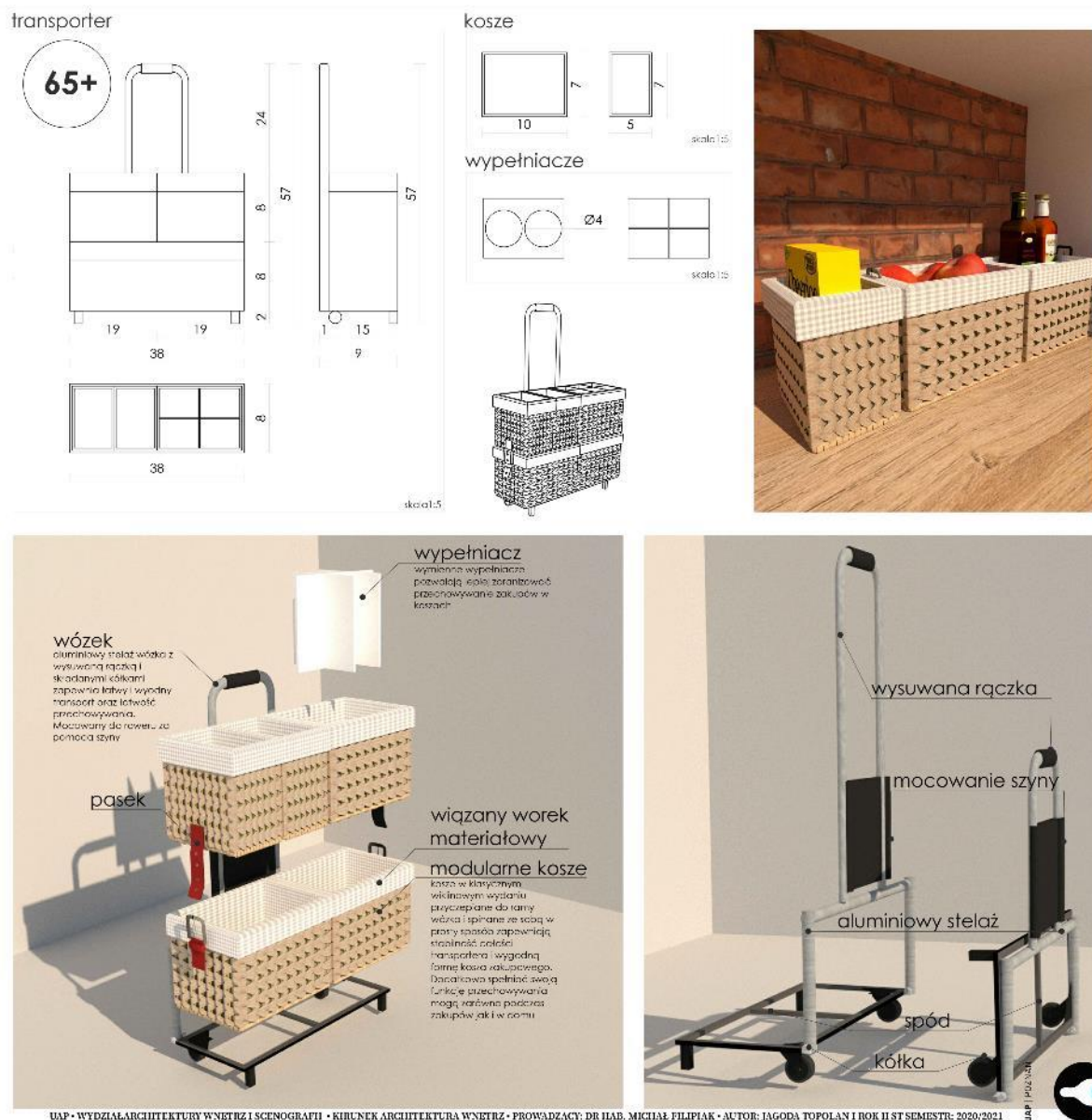
Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Polecana bibliografia:

- Design dla realnego świata. Papanek V.
- Siła wieku. Szczęśliwe życie w epoce długowieczności. Carl H.
- Zmiana przez design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność. Brown T.
- Rzeczy są dla ludzi. Niepełnosprawność i idea uniwersalnego projektowania . Błaszak M., Przybylski Ł.
- Nerwowa drzemka. O poszerzaniu pola w projektowaniu. Fundacja Bęc Zmiana. Bierkowski T.
- Czy potrzebujemy projektowania zaangażowanego. Cichocki S.

Przykłady prac studenckich



Praca nr 1. Plansza nr 1. Tytuł pracy: Transporter produktów dla aktywnego seniora. Autorka: Jagoda Topolan



Praca nr 1. Plansza nr 2. Tytuł pracy: Transporter produktów dla aktywnego seniora. Autorka: Jagoda Topolan

65+

OTWIERACZ DO PUSZEK I KONSERW

PRZYRZĄD, ZA POMOCĄ KTÓREGO
Z ŁATWOŚCIĄ DOSTANIEMY SIĘ DO
KLASYCZNYCH PUSZEK Z ZAWLECZKĄ.

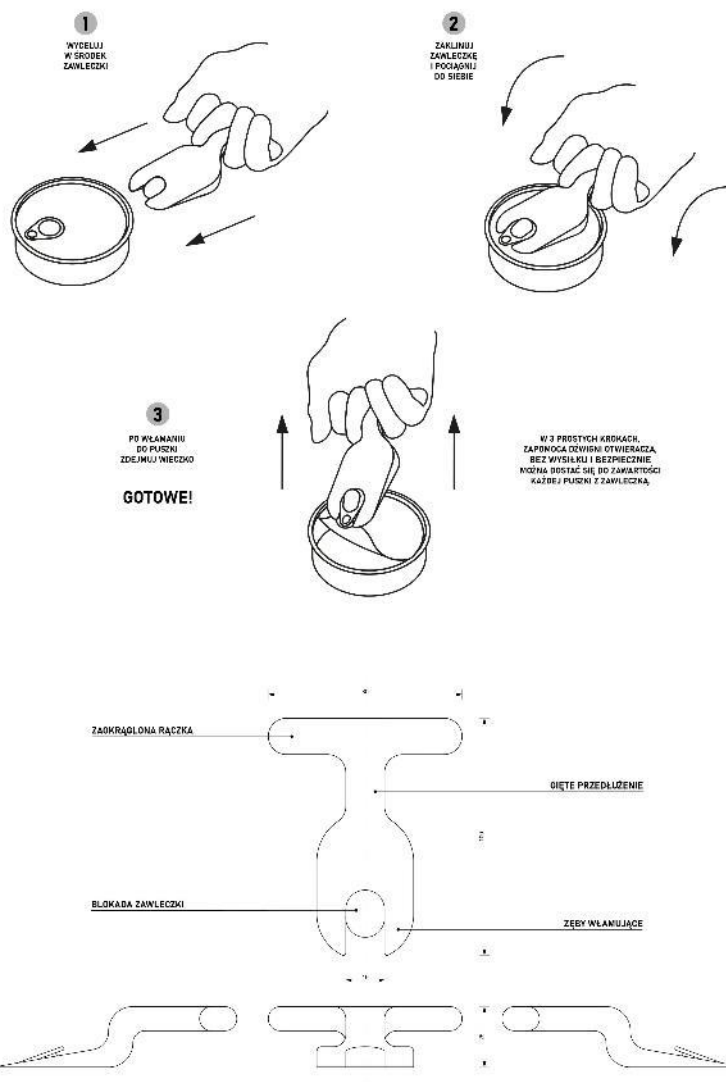
JEST ODPOWIEDZIĄ NA PROBLEM
OTWIERANIA JEDNYM PALCEM.
ELIMINUJE KONIECZNOŚĆ PODWAŻANIA
PAZNOKCIEM ORAZ MOŻLIWOŚĆ
SKALECZENIA.

OTWIERACZ POŚREDNICZY POMIĘDZY
RĘKĄ A PUSZKĄ. WYSTARCZY
POCIĄGNIECIE JEDNYM RUCHEM
DOSIEBNYM ABY „WŁAMAĆ” DO
ŚRODKA ORAZ ZA POMOCĄ DŹWIGNI,
Z ŁATWOŚCIĄ ZDJĄĆ WIECZKO.

SPECYFIKACJA:

UCHWYT OBSŁUGIWANY CAŁĄ RĘKĄ
ŁOPATKA BLOKUJĄCĄ ZAWLECZKĘ
„ZĘBY” WŁAMUJĄCE
METALOWE WYKONANIE

WYSTĄPCY: PRACOWNIA PROJEKTOWA
S. BIAŁY, S. KOWALSKI, S. KOWALSKI
PRZEMYSŁOWOŚĆ I HANDL WIELKOP. I MAŁOP. „LAP”
STREETART SPA, KRAKÓW, POLSKA
32000000



Praca nr 2. Plansza nr 1. Tytuł pracy: Otwieracz do puszek i konserw. Autor: Emil Michalczewski

MOBILNY POMOCNIK OGRODOWY

65+

Mobilny pomocnik ogrodowy jest wózkiem wspierającym aktywność seniorów.

Pomysł na podjęcie tego tematu powstał dzięki inspiracji książką, pt. „Ikigai. Japoński sekret długiego i szczęśliwego życia.”

autorstwa Hectora Garcia i Francesca Mirallesa.

Książka ta opisuje sztukę życia osób starszych na japońskiej wyspie Okinawie.

Mają oni najdłuższą średnią przeżywalność. Jednym z najważniejszych aspektów wpływających na ich życie jest posiadanie własnego ogródka.

Zapewnia im to codzienną dawkę ruchu, pożywnego jedzenia oraz poczucia własnej wartości.

Wózek spełnia także funkcje jak transport, przechowywanie narzędzi czy siedzenia przenośnego.

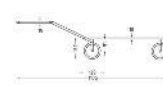
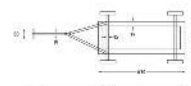
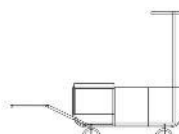
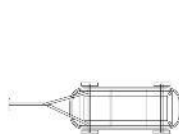
Jest to wyjątkowo wąski wózek tak aby zmieścić się na ścieżkach pomiędzy grządkami. Posiada nieprzebijalne koła pneumatyczne, które świetnie się sprawdzają na trudnym terenie.

Wózek składa się z trzech części. Każda część to pojemnik z wytrzymałego tworzywa sztucznego

Pierwsza to pojemnik siedziska, jest to pojemnik którego pokrywe w łatwy sposób można zdjąć aby sobie przysiąść.

Przy czym po zdjęciu pokrywy zapakowane elementy pozostają na wózku, dzięki temu ograniczamy ciężkość zdejmowanego siedzenia.

Dwa pozostałe pojemniki są otwarte od góry. Posiadają haczne otwierające się klapy aby ułatwić zapakowanie przyborów ogrodowych. Jeden z tych pojemników jest specjalnie przeznaczony do transportowania większych narzędzi takich jak np. grabie czy działki. Posiada on także rurę która zabezpiecza sprzęt przed osuwaniem.



Przedmiot: Pracownia uzupełniająca

Temat: 65+

Prowadzący: dr hab. Michał Filiipiak

Autor: Dominika Tasiemska

Rok I, Semestr I

2020/2021

UAP | POZNAN



Praca nr 3. Plansza nr 1. Tytuł pracy: Mobilny pomocnik ogrodowy. Autorka: Dominika Tasiemska



65+ PROJEKT DRABINKI - KRZESŁA

MEBEL WSPOMAGAJĄCY FUNKCJONOWANIE OSÓB 65+. KONSTRUKCJA DREWNIANEJ DRABINKI UMOŻLIWIAJĄCEJ SIĘGANIE DO WYSOKICH SZAFEK, Z FUNKCJĄ DODATKOWĄ W POSTACI SIEDZISKA.

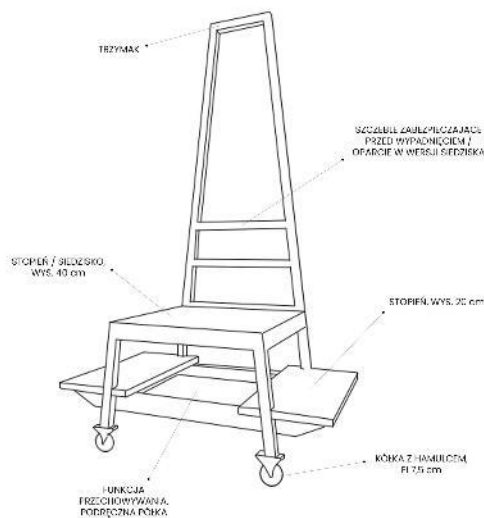
MODEL PROPONOWANY W 2 WERSJACH :

- WERSJA PODSTAWOWA
- WERSJA ROZBUDOWANA



PROJEKT DRABINKI - KRZESŁA W WERSJI PODSTAWOWEJ

ZAWIERA STOPNIE PIERWSZY, STOPNIE DRUGI SŁUŻĄCY RÓWNIEŻ JAKO SIĘDZISKO, DRABINKĘ ZABEZPIECZAJĄCĄ, ORAZ TRZYMAK DO BOKU.



PROJEKT DRABINKI - KRZESŁA W WERSJI ROZBUDOWANEJ

ZAWIERA STOPNIE PIERWSZY, POKŁADKĘ POŁĄCZAJĄCĄ SIĘ PONIŻEJ PIERWSZYMI STOPNIAMI, ZAWIERA STOPNIE DRUGI, SŁUŻĄCY RÓWNIEŻ JAKO SIĘDZISKO, DRABINKĘ ZABEZPIECZAJĄCĄ ORAZ TRZYMAK DO BOKU. CAŁOŚĆ KONSTRUKCJI STAŁA SIĘ MODLINĄ ZE WZGLĘDU NA ZAMONTOWANIE KÓŁKA Z ZABEZPIECZAJĄCYM HAMULCEM.



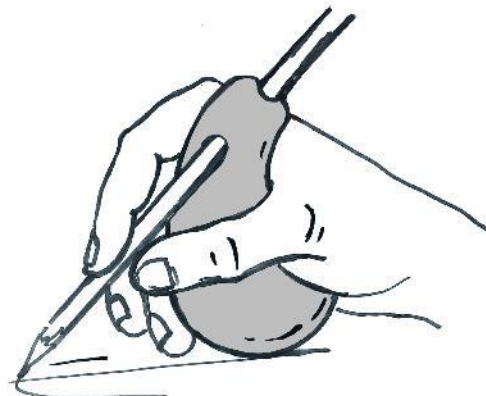
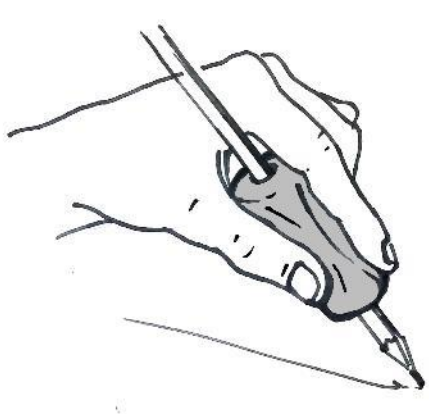
Praca nr 4. Plansza nr 1. Tytuł pracy: Projekt drabinki - krzesła. Autorka: Oliwia Kocińska



65+ / KOŚĆ I GRUSZKA

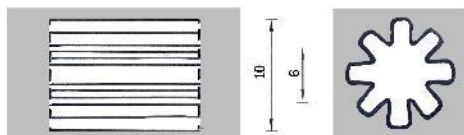
NARZĘDZIA WSPOMAGAJĄCE MOTORYKĘ RĘKI PODCZAS PISANIA

MODELE POWSTAŁY Z MYŚLĄ O USPRAWNIENIU CZYNNOŚCI PISANIA I RYSOWANIA. KORZYSTAĆ Z NICH MOGĄ OSOBY STARSZE ORAZ WSZYSCY CI, U KTÓRYCH ZAISTNIAŁA POTRZEBA WSPOMAGANIA RĘKI W CZASIE PISANIA. SĄ DOSTOSOWANE DO ANATOMII DŁONI. ZBUDOWANE SĄ Z TWORZYW KAUCZUKOWYCH O NIECO POROWATEJ POWIERZCHNI, DAJĄCEJ LEPSZĄ PRZYCZEPNOŚĆ DŁONI DO PRZEDMIOTU. PRZYRZĄD DO PISANIA UMIESZCZA SIĘ W TUNELU, KTÓRY POSIADA RYFLOWANIE W DŁUGIĄ OSI DŁUGIEJ. GIĘTKIE RYFLOWANIE UŁATWIA WSUNIĘCIE OŁÓWKI I POZWAŁA POSŁUŻYĆ SIĘ PRZYRZĄDAMI DO PISANIA O RÓŻNEJ GRUBOŚCI.



KOŚĆ ROZWIĄDUJE PROBLEM Z UCHWYCIENIEM CIENIEGO OŁÓWKI. DODAJE OBJĘTOŚCI PRZYRZĄDOWI DO RYSOWANIA. JEST PIĘCIOBOKIEM O ZAOKŁONYCH KRAWĘDZIACH. WPASOWUJE SIĘ W UKŁAD PALCÓW W TRAKCIE PISANIA. WYPROFILOWANE W TYM CELU ZOSTAŁY TRZY BOCZNE POWIERZCHNIE. DAJĄ OPARCIE DLA KCIUKA, PALCA WSKAZUJĄCEGO I SERDECZNEGO. MODEL MOŻE PEŁNIĆ RÓWNIEŻ FUNKCJĘ TERAPEUTYCZNĄ I POMÓC W NAUCZE PRAWIDŁOWEGO TRZYMANIA DŁUGOPISU. WYMUSZA WŁAŚCIWE UŁOŻENIE PALCÓW RĘKI NA MODELU. WYSTĘPUJE W DWÓCH WERSJACH: DLA OSÓB PRAWO I LEWORECZNYCH.

GRUSZKA POZWAŁA NA RYSOWANIE I PISANIE Z OŁÓWKIEM LUB DŁUGOPISEM BEZ PEŁNEGO UCHWYTU NP. NIEUŻYWAJĄC WSZYSTKICH PALCÓW RĘKI LUB POMIAJĄC RUCH NADGARSTKA. JEJ KSZTAŁT POZWAŁA NA OPARCIE NA NIEJ DŁONI, A WGLEBIENIE POD DOLNYM OTWOREM JEST MIEJSCEM NA UŁOŻENIE PALCA, BĄDŹ PALCÓW. DOLNA, KULISTA CZĘŚĆ GRUSZKI PRZESUWANY PRZYRZĄD PO POZIOMEJ POWIERZCHNI I KREŚLIMY LINIE. KULISTOŚĆ DAJE MOŻLIWOŚĆ SWOBODNEGO PORUSZANIA, OBRÓTU ORAZ PISANIA POD RÓŻNYM NACHYLENIEM I UŁOŻENIEM OŁÓWKI. DOLNY ELEMENT ZBUDOWANY JEST Z MATERIAŁU O WIĘKSZEJ TWARDZOŚCI NP. PLASTIKU O ŚLISKIEJ POWIERZCHNI. ZAŁOŻENIEM JEST, ŻE GÓRNY ELEMENT WYKONANY ZOSTANIE W CAŁOŚCI Z TWORZYWA KAUCZUKOWEGO. PRZYRZĄD PRAWDOPODOBNIE BĘDZIE DELIKATNIE UGINAŁ SIĘ PODCZAS PISANIA. MOŻE OKAZAĆ SIĘ TO WADĄ, BĄDŹ ZALETĄ, DALSZE BADANIA PO WYKONANIU MODELU WYKAŻĄ, CZY BĘDZIE WYMAGAŁ USZYTIWIENIA KONSTRUKCJI.



PRZEKRÓJ PODŁUŻNY I POPRZECZNY TUNELU NARZĘDZIA
WYPUSTKI TWORZĄCE RYFLOWANIE WYSOKOŚCI 1 MM



SPYDZIAŁA KULTURY I KINEZJOTERAPII, PRACOWNIA UZDOLNIENIACH, UZDOLNIENIACH, PROJEKTOWACI: DR HAB. MICHAŁ FILIPAK, PROF. GdR, AUTOR: ZYGFRYDA SZUMIŃSKA, 190K, 10/20/2021, 10/20/2021

Praca nr 5. Plansza nr 1. Tytuł pracy: Kość i gruszka. Autorka: Zygfryda Szumińska



Praca nr 5. Plansza nr 2. Tytuł pracy: Kość i gruszka. Autorka: Zygryda Szumińska



Praca nr 5. Plansza nr 3. Tytuł pracy: Kość i gruszka. Autorka: Zygryda Szumińska



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



ELEMENTARZ dla seniora

'Elementarz dla seniora' to zestaw zaprojektowany z myślą o starszym pokoleniu w spójnej formie narracyjnej oraz wizualnej. Składa się z pięciu rozdziałów które razem tworzą foremną bryłę kroniki. Elementarz powstał jako seria zadań związanych z ćwiczeniem pamięci na bazie indywidualnych wspomnień z życia seniora. Jest również zainspirowany wzornictwem i komunikacją wizualną z poprzednich dekad aby swoją estetyką sam przywoływał wspomnienia.

Rozdziały:

- Rozdział 1. Mój pierwszy/Moje abc.
- Rozdział 2. Mapa rzeczy ulubionych.
- Rozdział 3. Siłownia pamięci.
- Rozdział 4. Opowieści.
- Rozdział 5. Drzewo genealogiczne.



UAP POCZĄTK



AUTOR : Barbara Bińkowska / NR.indeksu : st12342 / I rok II stopień / ARCHITEKTURA WNEŹRZ / PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA/ PROWADZĄCY : dr hab. Michał Filipiak prof.UAP/ plansza nr. 1

Praca nr 6. Plansza nr 1. Tytuł pracy: Elementarz dla seniora. Autorka: Barbara Bińkowska

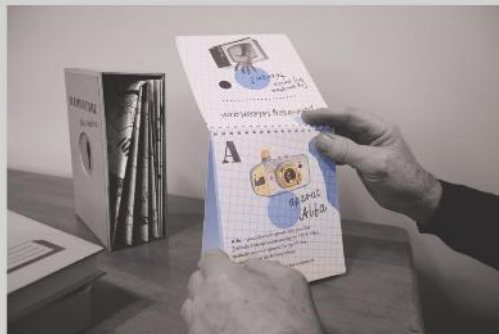
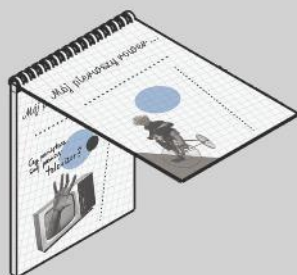


ELEMENTARZ

dla seniora

Rozdział 1. Mój pierwszy/Moje abc.

To dwustronny notes zaprojektowany w formie bindowanego skoroszytu. Na pierwszej stronie jest część pt. 'Mój pierwszy' gdzie senior może wypełnić kolekcję zadań związanych z pierwszymi obiektami jego młodości, a na drugiej stronie jest część pt. 'Moje abc', elementarz polskiego wzornictwa i design'u z ostatnich kilku dekad. Obiekt z pierwszej strony od razu zaprasza na stronę drugą, gdzie zawarte są fakty historyczne związane z konkretnym produktem z czasów dzieciństwa lub młodości seniora. Przykłady 10 zaprojektowanych szat graficznych. Docelowa ilość to liczba wszystkich liter alfabetu, aby wypełnić cały elementarz.



Praca nr 6. Plansza nr 2. Tytuł pracy: Elementarz dla seniora. Autorka: Barbara Bińkowska



Praca nr 6. Plansza nr 3. Tytuł pracy: Elementarz dla seniora. Autorka: Barbara Bińkowska



ELEMENTARZ *dla seniora*

Rozdział 3. Siłownia pamięci

To zestaw 365 zadań zaprojektowany w formie kalendarza 'zdzieraka' aby senior mógł wykonać jedno zadanie dziennie w ciągu roku. Siłownia ma na celu przede wszystkim ćwiczenie pamięci w postaci zadań matematycznych lub ortograficznych, ale ma być także dobrą zabawą, dlatego niektóre strony zawierają gry i zabawy, które można wykonać wspólnie z innymi członkami rodziny.



Praca nr 6. Plansza nr 4. Tytuł pracy: Elementarz dla seniora. Autorka: Barbara Bińkowska



ELEMENTARZ *dla seniora*

Rozdział 4. Opowieści

Opowieści to swobodna forma notesu, która może być dla seniora dziennikiem, pamiętnikiem lub szkicownikiem. Senior może zapisywać w nim swoje opowieści, historie, przepisy kulinarne, wszystko to co chce przekazać swoim dzieciom lub wnukom. Ale może także zostawić swoje zapisy i notatki tylko dla siebie. **Opowieści** to puste strony notesu, które senior może wykorzystać w dowolny sposób.



AUTOR : Barbara Bińkowska / NR.indeksu : st12342 / I rok II stopień / ARCHITEKTURA WNEŹRZ / PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA / PROWADZĄCY : dr hab. Michał Filipiak prof.UAP / plansza nr. 5

Praca nr 6. Plansza nr 5. Tytuł pracy: Elementarz dla seniora. Autorka: Barbara Bińkowska



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



ELEMENTARZ

dla seniora

Rozdział 5. Drzewo genealogiczne

Drzewo genealogiczne to forma zapisu swojego wykresu genealogicznego i wpisania w tą kompozycję swoich bliskich. Jest podzielona na kilka stron co w pewien sposób ułatwia chronologiczne umieszczenie linii swojej rodziny. Rozłożona całość tworzy ciekawą horyzontalną oś która wizualnie nawiązuje do rozwijających się korzeni i roślinności.



AUTOR : Barbara Bińkowska / NR.indeksu : st12342 / I rok II stopień / ARCHITEKTURA WNEŹRZ / PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA / PROWADZĄCY : dr hab. Michał Filipiak prof.UAP / plansza nr. 6

Praca nr 6. Plansza nr 6. Tytuł pracy: Elementarz dla seniora. Autorka: Barbara Bińkowska