

rzeczoznawcy 3

RZECZOZNAWCY 3 – WARSZTATY PROJEKTOWANIA PRZEDMIOTU

DESIGN DLA MIASTA

Miejsce zamieszkania stała się terenem badań, analiz i prac projektowych. Uczestnicy koncentrowali się na największych wartościach miasta w którym mieszkają, aby w międzypokoleniowym zespole mieszkańców, dzięki wspólnej, aktywnej wymianie myśli, idei, wiedzy i doświadczenia, zaprojektować przedmiot użytkowy promujący miasto. Podstawą warsztatów jest współdziałanie uczestników w różnym wieku umożliwiające wzajemne uczenie się od siebie oraz dzielenie się różnymi umiejętnościami, wykorzystując jednocześnie nowe media i technologie. Celem warsztatów było także wzbogacenie doświadczenia uczestników/czek o nowe wartości i poszerzenie ich wiedzy, a także umożliwienie odkrycia nieznanego dotąd potencjału drzemiącego w ludziach, niezależnie od ich wieku. Adresatami warsztatów byli mieszkańcy Podkowy Leśnej, Milanówka, Pruszkowa, Grodziska Mazowieckiego, gminy Brwinów oraz okolicznych miejscowości.

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 przyklepania, laptop, rzutnik]

1. Wprowadzenie do spotkania, przedstawienie się i zapoznanie uczestników + określenie celów warsztatów – Będziemy pracować nad projektami, które będą promować miejscowości, w których mieszkają uczestnicy warsztatów. 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 promujące region/miasto lub nawiązujące do jego historii, kultury, w tym ciekawe rozwiązania produktów w przestrzeni miejskiej. Pokazane przykłady pochodziły m.in. z miast: Delft, Leerdam, Odessy, Bologny, Londynu, Nowego Jorku. 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.

Warsztat 2 „DIAGNOZA MIEJSCOWOŚCI 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 przedstawiająca atrakcyjne wizualnie i nowatorskie produkty promujące region/miasto lub nawiązujące do jego historii, kultury, w tym ciekawe rozwiązania produktów w przestrzeni miejskiej. cz.2. Pobudzenie kreatywności i otwartości uczestników w podejściu do kwestii wzornictwa, sztuki, kultury materialnej.
3. Diagnoza miejscowości cz. 1 – burza mózgów na temat cech miejscowości Podkowy Leśnej, Milanówka, gminy Brwinów i Miasta Ogrodu (konceptji wspólnej promocji tych trzech gmin).
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
5. Diagnoza miejscowości cz. 2 – burza mózgów na temat cech miejscowości Podkowy Leśnej, Milanówka, gminy Brwinów i Miasta Ogrodu (konceptji wspólnej promocji tych trzech gmin).
6. Burza mózgów na temat odbiorców produktów promujących miejscowości lub region.

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:

- ZESTAW BIŻUTERII, który mógłby być sprzedawany/ wręczany jako pamiątka z Podkowy Leśnej lub/i Milanówka lub/i Brwinowa lub całego regionu.
- PIKNIK I REKREACJA W PODWARSZAWSKIM TRÓJMIEŚCIE OGRODÓW, który mógłby być sprzedawany/ wręczany jako pamiątka z Podkowy Leśnej lub/i Milanówka lub/i Brwinowa lub całego regionu.
- WYCIECZKA ROWEROWA PO PODWARSZAWSKIM TRÓJMIEŚCIE OGRODÓW, który mógłby być sprzedawany/ wręczany jako pamiątka z Podkowy Leśnej lub/i Milanówka lub/i Brwinowa lub całego regionu.
- Zaprojektuj produkt promujący lokalny biznes, który mógłby być sprzedawany/ wręczany jako przedmiot promujący Twój region/miejscowość.
Do wyboru są następujące obszary –
 - A. Jedwab z Milanówka
 - B. Krówki z Milanówka
 - C. Lokalni wytwórcy żywności rolnicy, idea slow life, slow food
 - D. Miód z Brwinowa
 - E. I inne
- PROMOCJA PRZYRODY PODWARSZAWSKIEGO TRÓJMIASTA OGRODÓW , który mógłby być sprzedawany/ wręczany jako pamiątka z Podkowy Leśnej lub/i Milanówka lub/i Brwinowa lub całego regionu.
- PODWARSZAWSKIE TRÓJMIASTO OGRODÓW W TWOJEJ KUCHNI, który mógłby być sprzedawany/ wręczany jako pamiątka z Podkowy Leśnej lub/i Milanówka lub/i Brwinowa lub całego regionu.
- ZABAWKA DLA DZIECI, która mogłaby być sprzedawana/ wręczana jako pamiątka z Podkowy Leśnej lub/i Milanówka lub/i Brwinowa lub całego regionu.
- ARCHITEKTURA I URBANISTYKA PODWARSZAWSKIEGO TRÓJMIASTA OGRODÓW , który mógłby być sprzedawany/ wręczany jako pamiątka z Podkowy Leśnej lub/i Milanówka lub/i Brwinowa lub całego regionu.
- WARTOŚCI MIESZKAŃCÓW PODWARSZAWSKIEGO TRÓJMIASTA OGRODÓW , który mógłby być sprzedawany/ wręczany jako pamiątka z Podkowy Leśnej lub/i Milanówka lub/i Brwinowa lub całego regionu.
- ŚWIADOMOŚĆ I INTEGRACJA , który mógłby być sprzedawany/ wręczany jako pamiątka z całego regionu. Zadanie ma na celu kontynuację strategii Trójmiasta Ogrodów – trzech miast partnerskich, wspieranie ich integracji i realizacji wspólnych celów jak i zwiększenie świadomości że takie partnerstwo istnieje.
PODWARSZAWSKIE TRÓJMIASTO OGRODÓW - to nazwa porozumienia trzech samorządów lokalnych: Podkowy Leśnej, Brwinowa i Milanówka, podpisanego 11

czerwca 2010 roku. Idea porozumienia zrodziła się z potrzeby połączenia wysiłków na rzecz rozwoju trzech sąsiadujących ze sobą ośrodków o podobnej specyfice. Podkowie Leśną, Brwinów i Milanówek łączą podobne uwarunkowania przestrzenne, społeczne i gospodarcze. Wszystkie trzy gminy należą do atrakcyjnych miejsc zamieszkania ze względu na to, że są tzw. gminami zielonymi, gdzie nie ma przemysłu, a walory środowiska naturalnego podlegają szczególnej ochronie.

Zaczęło się od warsztatów na temat uwarunkowań rozwoju Brwinowa, Milanówka i Podkowy Leśnej, w których wzięli udział przedstawiciele wszystkich trzech samorządów. Doszli oni do wniosku, że trzy gminy powinny połączyć siły, by lepiej zaspokajać potrzeby obecnych mieszkańców, a także, by zapewnić sobie w dłuższej perspektywie wygrywanie konkurencji z innymi gminami aglomeracji warszawskiej o pozyskiwanie kolejnych mieszkańców.

Samorządowcy doszli do wniosku, iż wykorzystując potencjał trzech swoich gmin będą mogli zarówno lepiej odpowiedzieć na potrzeby obecnych mieszkańców, jak i tworzyć lepsze warunki do osiedlania się kolejnych. Zdają sobie sprawę, że w warunkach zaostrzającej się konkurencji, także wśród samorządów, sąsiedzka współpraca i strategiczne planowanie rozwoju ma coraz większe znaczenie. Dlatego w umowie o współdziałaniu założony został szeroki zakres współpracy. Uzgadniane mają być zarówno plany rozwoju, jak i konkretne przedsięwzięcia w różnych dziedzinach: gospodarce komunalnej, kulturze, ochronie środowiska.

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 przyklejenia, 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