

PROJEKTOWANIE – SŁOWNICTWO

Jeśli poprosi Cię o to nauczyciel, przepisz słówka do notesu szkolnego.

ESTETYKA

Termin określa części niefunkcjonalne projektowanego przedmiotu, czyli cechy przedmiotu, które będą miały wpływ na nasze zmysły. To atrakcyjność projektowanego przedmiotu dla jego użytkowników.

WYTYCZNE PROJEKTU

Krótki, szczegółowy opis projektu. Wytyczne są zazwyczaj omawiane między klientem, osobą zamawiającą wykonanie projektu, a projektantem. Wytyczne określają potencjalne problemy oraz wskazówki, do których projektant musi się stosować. Do wytycznych może należeć także określenie czasu, w którym projekt będzie wykonany, kolorów oraz materiałów, które będą użyte, kosztów oraz użytkowników lub kupców produktu.

KONSUMENTY

Konsumentami określamy osoby, do których kierowane są usługi lub produkty. To osoby kupujące zaprojektowane i gotowe produkty. Projektanci oraz producenci produktów kierują je do grupy wybranych osób na podstawie wieku, płci oraz sytuacji finansowej osób kupujących.

ERGONOMIA

Termin określa związek pomiędzy danym produktem, a jego użytkownikami. To stopień określający jak komfortowy jest produkt pod względem fizycznym oraz jak łatwy jest w użyciu. Ergonomia pełni ważną funkcję w projektowaniu np. siedzeń lub wózków na zakupy.

FIGURA

Określa trójwymiarowe, fizyczne cechy produktu np. kształt, struktura, z jakiego materiału jest on wykonany, w jakich jest on kolorach, jaką ma fakturę i czy jest on ozdobiony.

FUNKCJA

Określa cele użycia produktu. Produkt musi wykonywać czynności, do których został zaprojektowany, w bezpieczny oraz łatwy sposób. Funkcją plakatu jest przekazanie informacji o np. koncercie rockowym oraz jego promocji. Funkcją opakowania zaś jest ochrona produktu znajdującego się wewnątrz. Projektowanie wnętrza powinno zapewnić łatwą użyteczność wnętrza, jego komfort oraz atrakcyjność.

CO MOŻEMY PROJEKTOWAĆ?

Definicja projektowania jest bardzo szeroka i pokrywa wiele obszarów.

GRAFIKA - komunikacja wizualna używana w celu promocji np. plakat, znak drogowy, książka.

MODA - ubiór na rozmaite okazje np. ubiór wyjściowy, sportowy, codzienny, roboczy.

WNĘTRZA - projektowanie obszarów mieszkalnych oraz miejsc pracy.

PRODUKTY - obiekty ułatwiające nam życie np. telefon komórkowy, suszarka do włosów.

MEBLE - projektowanie siedzeń, stołów, szaf, szuflad itp.

OPAKOWANIA - kartony, opakowania od batonów itp. chroniące produkty i zapewniające jedzeniu świeżość.

ARCHITEKTURA - budynki np. biura, mieszkania, lotniska, stacje pociągów, budynek Parlamentu Szwajcarskiego.

TEKSTYLIA - projektowanie tkanin dla celów np. moda, meble, dywany, zasłony.

GRY - projektowanie gier komputerowych na x-boxa, playstation, gamecube oraz PC.

INŻYNIERIA - projektowanie mostów, zapór, satelit, dużej maszyneryi itp.