



U PRAKSI



U PRAKSI



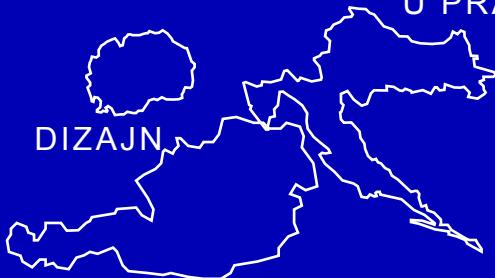
DIZAJN

U PRAKSI

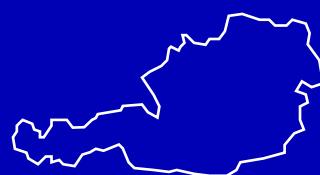


PRIRUČNIK PROGRAMA OBUKE

U PRAKSI



U PRAKSI



**PRIRUČNIK PROGRAMA OBUKE
DIZAJN U PRAKSI 1.0**

AUTORI

mr. Ivana Borovnjak
mr. sc. Gordana Čorić
prof. mr. Severin Filek
Aleksandar Velinovski

STRUČNI SAVJETNICI

prof. dr.sc. Biserka Komnenić
dr. sc. Danijela Domljan

SURADNICI

Tamara König
Ksenija Žakula
prof. dr.sc. Jana Maneva-Chuposka
prof. dr.sc. Gordana Vrencoska
mr. sc. Simona Goldstein

PROJEKTNI PARTNERI

Ova publikacija predstavlja zajednički trud stručnjaka iz triju strukovnih dizajnerskih organizacija, dviju obrazovnih ustanova te dviju tvrtki usmjerenih na dizajn iz Austrije, Hrvatske i Makedonije, uz doprinos vanjskih stručnih savjetnica prof. dr.sc. Biserke Komnenić i dr. sc. Danijele Domljan.

Austrija

— designaustria (DA) – Centar znanja i interesna organizacija
www.designaustria.at
Severin Filek, Tamara König

Hrvatska

— Hrvatsko dizajnersko društvo (HDD)
www.dizajn.hr
Ivana Borovnjak, Marko Golub,
Mirjana Jakušić, Ksenija Žakula

— Veleučilište VERN'
www.vern.hr
Gordana Čorić, Dubravko Kraus,
Diana Plantić Tadić

— Prostoria d.o.o.
www.prostoria.eu
Mirjana Vidaković, Iva Šilović
Grabovac

Makedonija

— Public Room Skopje (PRS)
www.publicroom.org
Marija Novović-Jovanovska,
Aleksandar Velinovski

— Fakultet umjetnosti i dizajna,
Europsko sveučilište u Skopju
(EURM)

www.eurm.edu.mk
Jana Maneva-Chuposka, Gordana
Vrencoska, Zoran Gjureski,
Aleksandra Jovanovska, Elena
Makarovska, Blagojce Naumovski
— Zavar d.o.o.
www.zavar.com.mk
Marta Naumovska Grnarova,
Violeta Cvetanoska

ZAHVALE

Projektni partneri zahvaljuju svim sudionicima programa na njihovim produktivnim angažmanima i uvidima koji se odnose na osmišljavanje konačnog sadržaja Programa obuke Dizajn u praksi 1.0. Zahvaljujemo svim sudionicima iz obrazovnog sektora (mentorima, profesorima, trenerima, predavačima) i studentima iz Austrije, Hrvatske i Makedonije koji su nam pružili svoja korisna iskustva.

IZDAVAČI ZA HRVATSKU

Hrvatsko dizajnersko društvo,
VERN', Prostoria

GRAFIČKI DIZAJN Niko Mihaljević

PRIJEVOD S ENGLESKOG
Gordana Čorić

LEKTURA I REDAKTURA
Ksenija Žakula, Cvjetna Kraus

TISAK
Mediaprint – tiskara Hrastić d.o.o.

NAKLADA 400

ISBN 978-953-6778-25-6

CIP zapis je dostupan u računalnom katalogu Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu pod brojem 000956728.

www.practicingdesign.info
Zagreb, 2017.

Ova publikacija rezultat je projekta Dizajn u praksi, koji je sufinanciran programom Europske unije Erasmus+. Informacije i stavovi izneseni u ovoj publikaciji pripadaju njezinim autorima i ne odražavaju nužno službeno mišljenje Europske unije.



**PRIRUČNIK PROGRAMA OBUKE
DIZAJN U PRAKSI 1.0**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

SADRŽAJ

SAŽETAK [7]

CILJEVI PROGRAMA [9]

FAZA PRIPREME I PLANIRANJA PROVEDBE [11]

UVJETI ZA PRIJAVU [12]

OBRAZOVNA FILOZOFIJA –
PRISTUP POUČAVANJU I UČENJU [13]

OPĆI OBRAZOVNI OKVIR [16]

JEDINICA 1: UVOD U PROJEKTNI ZADATAK /
INFORMIRANJE I DEFINIRANJE PROBLEMA [18]

JEDINICA 2: KONCEPTUALIZACIJA / GENERIRANJE
IDEJA I ODABIR KONCEPTA [22]

JEDINICA 3: GENERIRANJE RJEŠENJA /
RAZVOJ KONCEPTA I MODELIRANJE [25]

JEDINICA 4: RAZVOJ RJEŠENJA /
IZRADA PROTOTIPA [28]

JEDINICA 5: PRAĆENJE I VREDNOVANJE
/ TESTIRANJE PROTOTIPA,
BRENDIRANJE I PROMOCIJA [31]

DETALJAN PREGLED PROGRAMA OBUKE [34]

SAŽETAK

Program obuke Dizajn u praksi 1.0 namijenjen je mladim dizajnerima kao pomoć u prevladavanju nedostatnog iskustva rada na projektima u okvirima proizvodnog sektora. Istovremeno, program predstavlja obrazovnu priliku koja adresira problem nedostatka kako poslovnih tako i praktičnih dizajnerskih vještina putem simulacije stvarne profesionalne dizajnerske prakse. Tako program pomaže mladim dizajnerima pri uključivanju potrebnih komunikacijskih i poslovnih vještina u odgovarajuće faze procesa projektiranja. Stoga ovaj program obuke integrira razvoj interdisciplinarnih i transverzalnih znanja, vještina i kompetencija vezanih za dizajn i poduzetništvo, kao i teme iz društvene, poslovne i upravljačke domene. Istovremeno, služi kao obrazovna platforma za menadžere proizvodnih tvrtki, koji putem participativnog i inkluzivnog procesa, kroz programske sadržaje i mehanizme njihove realizacije, stječu korisna znanja o glavnim fazama procesa dizajniranja. Obuku vodi interdisciplinaran tim stručnjaka iz područja dizajna, edukacije i poslovanja. Organizator programa je strukovna dizajnerska organizacija u suradnji s obrazovnom institucijom i proizvodnom tvrtkom. Prednost ovakvog pristupa, u odnosu na gotova dizajnerska rješenja dobivena putem javnih natječaja, jest mogućnost stvaranja sinergijskog učinka na osnovi suradnje stručnjaka različitih gledišta i učenja za sve strane zainteresirane za dizajnersko rješenje.

Program obuke Dizajn u praksi 1.0 nudi polaznicima mogućnost produbljivanja znanja o dizajnerskom procesu, vizualnim i verbalnim komunikacijama, tehnologijama i materijalima, marketingu i istraživanju tržišta, ergonomiji,

zakonodavnim pitanjima, metodama istraživanja i profesionalnoj praksi. Konkretni projektni zadaci nude iskustvo praktičnog učenja i priliku primjene stečenih znanja u profesionalnim situacijama i praktičnom okruženju. Polaznici stječu sposobnost razvijanja vještina vizualne komunikacije, kao što su crtanje i modeliranje. Ovaj program obuke potiče inventivnost i značaju, priprema polaznike za rad s tehnologijom i materijalima te dublje razumijevanje društvenog, ekološkog i komercijalnog konteksta u kojem rade. Budući da je produkt dizajn kompetitivno polje, važno je da mladi profesionalni dizajneri imaju visoku razinu stručne i tehničke izvrsnosti. U konačnici, takav pristup baziran na konkretnoj praksi, omogućuje polaznicima spremnost za rad i zapošljivost. U završnoj fazi polaznici objedinjuju i predstavljaju svoje sposobnosti putem istraživanja te angažmanom u proizvodnji prototipova svojih rješenja, kao odgovora na projektni zadatak. Prototipovi se potom predstavljaju široj publici putem javne izložbe.

CILJEVI PROGRAMA

Dizajn u praksi 1.0 pruža stručnu obuku, osposobljavanje i praktično iskustvo te omogućuje polaznicima realizaciju ideja i stjecanje kompetencija i znanja koja se odnose na probleme i zahtjeve stvarne dizajnerske prakse. Postoje dva središnja cilja. Primarni cilj je opremiti polaznike interdisciplinarnim i transverzalnim vještinama, te vještinama i kompetencijama koje se odnose na dizajniranje, poduzetništvo, poslovanje i upravljanje. Tako polaznici stječu teorijska i praktična znanja, vještine i tehnike potrebne za projektiranje, dokumentiranje i primjenu dizajna, te razvoj proizvoda i proizvodnju. Drugi, općenitiji cilj je pružiti polaznicima osposobljavanje za generalno rješavanje dizajnerskih problema.

Jedinice programa obuke imaju za cilj polaznicima omogućiti:

- stjecanje seta vještina i metoda za dizajn i razvoj proizvoda
- stjecanje povjerenja u vlastite sposobnosti dizajniranja novih proizvoda
- podizanje svijesti o višestrukim aspektima kreiranja novih proizvoda (npr. strategija, upravljanje proizvodima, marketing, financije, industrijski dizajn, tehnologija, proizvodnja, upravljanje projektima, komunikacija, brendiranje)
- stjecanje vještine koordiniranja višestrukih interdisciplinarnih zadataka za postizanje zajedničkog cilja
- jačanje specifičnih znanja putem prakse i promišljanja u akcijski orijentiranom okruženju
- umrežavanje s praktičarima u području dizajna proizvoda

- primjenu stečenih znanja i vještina u profesionalnom okruženju
- provođenje primijenjenih istraživanja u području svoje specijalizacije
- stjecanje vještina rješavanja problema.

Osnovna predavanja i praktične sesije pokrivaju teorijska i praktična znanja iz sljedećih područja:

- proces dizajniranja proizvoda
- metodologija dizajna
- generiranje koncepata
- razvoj koncepta i prezentacija
- tehnički i konstrukcijski crteži
- tehnološka rješenja (materijali i proizvodnja)
- upravljanje dizajnom
- marketing
- upravljanje projektima
- poslovne komunikacije
- prezentacijske vještine
- poslovno pregovaranje
- poslovno orijentirano dizajnersko mišljenje
(Design Thinking)
- zaštita intelektualnog vlasništva i autorska prava
- dizajn i poslovni ugovori
- finansijski i poslovni modeli
- razvoj proizvoda i brenda
- komunikacijska strategija brenda.

FAZA PRIPREME I PLANIRANJA PROVEDBE

Glavni ciljevi pripremnih aktivnosti su izrada detaljnog plana cjelovitog procesa programa obuke na temelju ulaznih informacija, usklađivanje razumijevanja konteksta projekta svih partnera te odlučivanje o metodologiji rada.

U ovoj fazi potrebno je jasno definirati opće i specifične ciljeve programa obuke, sa sadržajem, zadacima i željenim ishodima, razviti i uskladiti nastavne materijale iz područja dizajna i poslovanja te definirati finansijske planove, planove upravljanja rizicima, resurse i rokove. Partneri trebaju dogovoriti sadržaj otvorenog poziva za sudionike, kriterije i način odabira sudionika, interdisciplinaran pristup programu i sadržaju obuke, obrasce održavanja pojedinih dijelova programa, kriterije izbora edukatora i mentora, te mjesta održavanja programa.

U skladu s interdisciplinarnim fokusom, ovaj program obuke otvoren je za zainteresirane mlade profesionalce do 5 godina radnog iskutva iz različitih disciplina i područja stručnosti (produkt dizajneri, dizajneri vizualnih komunikacija, tekstilni dizajneri, arhitekti, tehnolozi, ekonomski stručnjaci i slično). Općenito, osnovni preduvjet za sudjelovanje je znanje stečeno završetkom studija i stjecanjem stručne ili sveučilišne diplome iz navedenih područja. Kvalifikacije polaznika ocjenjuju se tijekom inicijalnog razgovora, na osnovi procjene životopisa, motivacijskog pisma, radnoga iskustva, izjava i certifikata.

Program obuke vodi interdisciplinaran tim stručnjaka/eduksatora, različitih profila: *mentor(i)* (iz područja dizajna i poslovanja, koji su intenzivno uključeni u čitav proces), *nastavnici, treneri* i *predavači* subspecijalističkih teorijskih i praktičnih tema (primjerice za područje kreativnog pisanja, poslovног pregovaranja itd.), *edukatori iz proizvodne tvrtke* (stručnjaci za tehnologiju, marketing, financije i sl.). Program obuke Dizajn u praksi 1.0 odražava obrazovnu filozofiju temeljenu na iskustvu članova radnog tima partnera u području dizajnerske prakse, obrazovanja dizajnera i poslovnih subjekata. Obrazovni pristup podupire dvojni sustav: usporedno obrazovanje iz područja dizajna i poslovanja te praktično iskustvo na radnome mjestu. Glavna načela obrazovne filozofije ovoga programa obuke su kolaboracija, participacija i inkluzija. Program obuke omogućava svim uključenim stranama sudjelovanje u kontinuiranom procesu razmjene znanja, u skladu s načelima integrativnog dizajna i holističkog pristupa dizajnu. Naglasak je na personaliziranim, kolaborativnim, interaktivnim i inkluzivnim pristupima učenja i poučavanja.

Program nudi usvajanje neophodnih novih znanja, vještina i kompetencija, kao nadogradnju na postojeća znanja polaznika koji imaju diplomu iz nekog od ranije navedenih područja. U suradnji s profesionalnim dizajnerima i predstavnicima poslovnoga sektora postavljeni su ciljevi učenja te opisane željene kompetencije. Ocjenjivanje polaznika temelji se na definiciji pojma kompetencija kao sposobnosti (znanje, razumijevanje, vještine i stavovi) potrebnih za odgovarajuće funkcioniranje u profesionalnom okruženju.

Glavne kompetencije koje bi polaznici trebali steći putem Programa obuke Dizajn u praksi 1.0 su sljedeće:

PLANSKO I KONTEMPLATIVNO RAZMIŠLJANJE I DJELOVANJE

- metodički i sustavni rad
- analiza i prosudba
- uključivanje dimenzije održivosti u specifičan kontekst.

GENERIRANJE I VREDNOVANJE ODRŽIVIH RJEŠENJA

- generiranje učinkovitih i prihvatljivih rješenja
- ocjenjivanje i donošenje odluka.

RAD U SKLOPU ŠIRE PERSPEKTIVE PROJEKTA I

ZAJEDNIČKI RAD TIJEKOM CIJELOGA PROCESA

- upravljanje projektima
- rad u interdisciplinarnom timu.

KOMUNICIRANJE I SAVJETOVANJE

- usmeno i pismeno izražavanje
- strateško komuniciranje
- stručno savjetovanje.

ODGOVORNO FUNKCIONIRANJE

- pokazivanje odgovornosti i neovisnosti
- osobna refleksija.

KORIŠTENJE PRAVNOG I STRATEŠKOG OKVIRA

**RAZMIŠLJANJE I DJELOVANJE IZ PERSPEKTIVE ODRŽIVOG
RAZVOJA PROIZVODA / PROIZVODNOG LANCA**

- prepoznavanje relevantnih ekoloških aspekata proizvoda i proizvodnih procesa
- savjetovanje o razvoju proizvoda, proizvodnih procesa i lanaca s manjim utjecajem na okoliš.

Procjenjivanje uspjeha u programu u izravnom je odnosu s razvojem kompetencija, stjecanjem znanja, razumijevanja i vještina unutar predviđenih tema, što se postiže učenjem putem prakse u simuliranom radnom okruženju. Konačna procjena temelji se na profesionalnoj prezentaciji prototipova izvedenih tijekom trajanja programa. Prototipovi se predstavljaju široj javnosti na izložbi, kako bi se dobile povratne informacije i reakcije na proizvode od krajnjih korisnika. Takoder, uspjeh polaznika vrednuje se i s obzirom na sposobnost vizualnog komuniciranja i brendiranja svojih proizvoda.

OPĆI OBRAZOVNI OKVIR

Program obuke podijeljen je u pet jedinica, koncipiranih tako da slijede faze dizajnerskog procesa, simulirajući stvarnu dizajnersku praksu. U prve dvije jedinice pozornost je posvećena stjecanju znanja, razumijevanja, vještina i stavova (profesionalne kompetencije) potrebnih dizajnerima u ranim fazama dizajnerskog procesa. U trećoj i četvrtoj jedinici, u skladu s napretkom procesa projektiranja, program postaje više orijentiran na praksi te se od polaznika očekuje da pokažu sposobnost primjene stečenih znanja. Posljednja, peta jedinica u trajanju otprilike dva mjeseca, namijenjena je uključivanju polaznika u proces proizvodnje prototipova, a realizira se u proizvodnom pogonu partnerske proizvodne tvrtke. Premda sve jedinice uključuju i teoriju i praksi, naglasak je na učenju putem prakse, pa je odnos između teorijskog i praktičnog dijela u svim jedinicama veći u korist praktičnog učenja. Ovih pet glavnih jedinica programa obuke predstavlja obrazovni okvir, ali izbor određenog sadržaja pojedinih jedinica također ovisi o specifičnostima konteksta, željenom fokusu i specijalizaciji.

OKVIR ZA REALIZACIJU PET JEDINICA PROGRAMA

- Uvod u projektni zadatak / Informiranje i definiranje problema
- Konceptualizacija / Generiranje ideja i odabir koncepta
- Generiranje rješenja / Razvoj koncepta i modeliranje
- Razvoj rješenja / Izrada prototipa
- Praćenje i vrednovanje / Testiranje prototipa, brenđiranje i promocija.

Završni zadatak polaznika je izrada prototipa u skladu s definiranim projektnim zadatkom. Prototipovi se izlažu na javnoj izložbi, što omogućuje prikupljanje povratnih informacija o rezultatima projekta od potencijalnih krajnjih korisnika. Tako program odražava holistički pristup obrazovanju za dizajnere, u kojem proces i proizvod nastaju uzimajući u obzir sve relevantne dobivene ulazne informacije na početku projekta (ne samo s obzirom na dizajnerski dio projekta već uključujući motivaciju klijenta, potrebe, sredstva, sposobnosti, filozofiju i očekivanja), te uzimajući u obzir utjecaj projekta na krajnjega korisnika.

JEDINICA 1: UVOD U PROJEKTNI ZADATAK

INFORMIRANJE I DEFINIRANJE PROBLEMA
TRAJANJE: 2 – 4 DANA; DODATNI RAD
(INDIVIDUALNO I TIMSKI): 2 DANA

CILJEVI I SVRHA

Jedinica 1: Uvod u projektni zadatak ima dva glavna cilja: (1) informirati, obrazložiti i pojasniti kontekst projekta, njegove specifičnosti i sam zadatak, te (2) definirati problem na temelju dobivenih informacija. Dodatni ciljevi uključuju širenje stručnih dizajnerskih i poslovnih znanja i vještina, koje treba primijeniti tijekom rada na zadanom projektu.

Jedinica 1 sastoji se od dva dijela i uključuje teme iz područja dizajna (60%) i poslovanja (40%), te se djelomice održava u učionici, a djelomice u proizvodnom pogonu tvrtke.

SADRŽAJ PREDMETA

TEORIJSKI DIO

Teme iz područja dizajna: Polaznici će se informirati o opsegu projekta, dionicima, resursima i zadatku, upoznati s metodama istraživanja u dizajnu i pristupanju problemu iz različitih perspektiva: povjesne, antropološke, ergonomiske i sl. Također, upoznat će se s trendovima u industriji i učiti o kontekstualnim istraživanjima za određeni zadatak (indeks referencija, identifikacija mogućnosti klijenta, modeliranje korisnosti za klijenta itd.).

Teme iz područja poslovanja: Polaznici će se upoznati s osnovnim načelima poslovanja, poduzetništva i upravljanja projektima, usvojiti osnove inovacija i

komercijalizacije proizvoda, marketinga (analiza tržišta, istraživanje tržišta i potreba kupaca), te poslovno orijentiranog dizajnerskog mišljenja (*Design Thinking*). Također će steći znanje o principima upravljanja timovima i poslovnoj komunikaciji.

PRAKTIČNI DIO

Teme iz područja dizajna: Putem vježbi i radionica polaznici će učiti o analizi problema i dizajnerskom istraživanju. Od timova će se tražiti revidiranje inicijalnih brifova, utvrđivanje kriterija, ciljeva i zahtjeva projekta, uz dodatno pojašnjenje zadatka. Tijekom posjeta proizvodnom pogonu tvrtke polaznici će se upoznati s materijalima, tehnologijama i proizvodnim mogućnostima tvrtke, njezinom politikom i planovima, odnosno glavnim akterima i faktorima koji utječu na konačni projektni zadatak i bolje razumijevanje konteksta zadatka.

Teme iz područja poslovanja: Nakon poučavanja koje se odnosi na faze upravljanja projektima, polaznici će razviti odgovarajuće upitnike kao polazišta za provedbu analize tržišta i potreba korisnika. Također, od polaznika će se tražiti demonstriranje poslovnih komunikacijskih vještina putem pisane dokumentacije i usmene prezentacije ideja i dizajnerskog brifa.

KLJUČNI ZADACI

Od polaznika se očekuje izrada početne misije, analiza potreba korisnika i konkurentske pozicije na tržištu, izrada upitnika i profila klijenata, provođenje vizualnih istraživanja, promatranje i artikuliranje rezultata uz uvažavanje spoznaja iz povijesti, antropologije, ergonomije, trendova, referencija itd. Timovi polaznika će definirati resurse potrebne za projekt i angažirati se u izradi projektnih zadataka. Završno, timovi će definirati matricu

podjele odgovornosti koja uključuje raspodjelu i nositelje pojedinih odgovornosti, procjenu redoslijeda i trajanja aktivnosti te resurse potrebne za obavljanje projektnih aktivnosti.

ISHODI

Glavni cilj *Jedinice 1: Uvod u projektni zadatak* je priprema svih polaznika za ostatak programa obuke Dizajn u praksi 1.0. Po završetku *Jedinice 1: Uvod u projektni zadatak*, polaznici će moći:

- samostalno organizirati projektne timove
- koristiti konvergentno mišljenje i analizirati raspoložive činjenice, uzimajući u obzir širi kontekst (povijest, antropologija, ergonomija, trendovi itd.)
- koristiti divergentno mišljenje za razumijevanje i definiranje problema te predlaganje mogućih rješenja
- kreirati i provesti upitnike te voditi intervjuje za potrebe prikupljanja podataka o potencijalnim korisnicima
- demonstrirati komunikacijske vještine putem usmene i pismene prezentacije ideja i dizajnerskog brifa
- verificirati i kombinirati važnost poslovnih, društvenih (socijalnih) i dizajnerskih vještina
- istražiti nove tehnike i tehnologije, grupirati ih i identificirati društvene trendove s ciljem definiranja dizajnerskih mogućnosti
- preuzeti odgovornost za vrednovanje i poboljšanje aktivnosti za pojedine zadatke.

PREDUVJETI

Znanje stečeno završetkom studija i stjecanjem stručne ili sveučilišne diplome iz odgovarajućeg područja. Kvalifikacije polaznika ocjenjuju se na temelju procjene portfolija, životopisa, motivacijskog pisma, te tijekom inicijalnog razgovora.

JEDINICA 2: KONCEPTUALIZACIJA

GENERIRANJE IDEJA I ODABIR KONCEPTA
TRAJANJE: 2 – 4 DANA; DODATNI RAD
(INDIVIDUALNO I TIMSKI): 2 DANA

CILJEVI I SVRHA

Glavni cilj *Jedinice 2: Konceptualizacija* jest, na osnovi projektnog zadatka i odgovarajućih iskustava i znanja stičenih tijekom izvodenja prethodne jedinice, započeti proces generiranja ideja, razviti nekoliko koncepata (temeljem postavljenih dizajnerskih i poslovnih zahtjeva), vrednovati ih i odabratи jedan koncept za daljnju razradu po timu. Paralelno sa sudjelovanjem u procesu dizajniranja proizvoda, cilj ove jedinice je osposobiti polaznike za rješavanje komunikacijskih i poslovnih problema u svrhu prezentacije ideja i koncepata.

Jedinica 2 sastoji se od dva dijela i uključuje teme iz područja dizajna (60%) i poslovanja (40%). Program se odvija u učionici, proizvodnom pogonu tvrtke i uključuje terenski rad.

SADRŽAJ PREDMETA

TEORIJSKI DIO

Teme iz područja dizajna: Polaznici će se upoznati s principima metodologije dizajna i procesom dizajniranja.
Teme iz područja poslovanja: Polaznici će nastaviti s učenjem o poslovnim temama započetim u prethodnoj jedinici (projektni menadžment, marketing, poslovno orijentirano dizajnersko mišljenje itd.)

PRAKTIČNI DIO

Teme iz područja dizajna: Putem vježbi i radionica polaznici će procijeniti osposobljavanje koje se odnosi na istraživanje i generiranje ideja, 3D skiciranje, generiranje koncepata, pronalaženje vizualnih, ergonomskih, materijalnih, proizvodnih i tehnoloških rješenja, zatim prezentiranje i vrednovanje koncepata, provođenje funkcionalne analize i analize izvedivosti, razvijanje koncepata i projektnog *statementa*.

Teme iz područja poslovanja: Polaznici će se osposobljavati za prepoznavanje mogućnosti uključivanja komunikacijskih i poslovnih komponenti u odgovarajuće faze dizajnerskog procesa.

KLJUČNI ZADACI

Budući da je fokus Jedinice 2 na praktičnom dijelu, koji čini 80% ove cjeline, od polaznika se očekuje da nauče predstaviti ideju i generirati koncepte putem istraživanja estetskih, funkcionalnih, ergonomskih, tehničkih, etičkih, ekoloških, ekonomskih i drugih zahtjeva. Također polaznici će raditi na vrednovanju predloženih koncepata na osnovu kriterija ocjenjivanja za odabir najboljih rješenja i koncepata, te na izradi projektnog *statementa*.

ISHODI

Glavni cilj *Jedinice 2: Konceptualizacija* je pripremiti polaznike za sljedeću fazu procesa dizajniranja. Po završetku *Jedinice 2: Konceptualizacija*, polaznici će moći:

- analizirati, sintetizirati i vrednovati činjenice, pojmove, procedure, načela i teoriju za podršku dizajnerskog koncepta

- interpretirati, procijeniti, odabrat i kreativno primjeniti različite činjenice, ideje, rješenja i postupke potrebne za stvaranje novih validnih koncepta
- sudjelovati u donošenju odluka unutar interdisciplinarnog tima
- poboljšati inicijalne prezentacije uzimajući u obzir informacije o materijalima, tehnološkim i proizvodnim mogućnostima te poslovnim i komercijalnim aspektima projekta
- razviti skice i modele prvih ideja i koncepta
- analizirati i vrednovati snage, slabosti, prilike i prijetnje (*SWOT*) svakog koncepta
- odabrati, pojasniti, razviti i predstaviti odabrane koncepte
- prepoznati, procijeniti i objasniti primjenu kreativnosti i inovativnosti koncepta u odnosu na poslovne potencijale.

PREDUVJETI

Završena Jedinica 1.

JEDINICA 3: GENERIRANJE RJEŠENJA

RAZVOJ KONCEPTA I MODELIRANJE
TRAJANJE: 3 DANA; DODATNI RAD
(INDIVIDUALNO I TIMSKI): 2 DANA

CILJEVI I SVRHA

Osnovni cilj *Jedinice 3: Generiranje rješenja* je omogućiti polaznicima stjecanje neophodnih dizajnerskih i poslovnih vještina potrebnih za razvoj koncepta. Ova jedinica će omogućiti timovima polaznika stjecanje dodatnih vještina i znanja za upravljanje dizajnom, temeljiti ih upoznati s procesom dizajniranja, te ih usmjeravati tijekom izrade nacrta vlastitih poslovnih modela.

Jedinica 3 sastoje se od dva dijela i uključuje teme iz područja dizajna (60%) i poslovanja (40%). Program se odvija u učionici i proizvodnom pogonu tvrtke.

SADRŽAJ PREDMETA

TEORIJSKI DIO

Teme iz područja dizajna: Polaznici će se upoznati s principima upravljanja dizajnom i temama vezanima za proces dizajniranja.

Teme iz područja poslovanja: Polaznici će se upoznati sa zaštitom intelektualnog vlasništva i autorskih prava u području dizajna, osnovnim elementima poslovnih ugovora i ugovora u području dizajna te mogućim poslovnim modelima financiranja.

PRAKTIČNI DIO

Teme iz područja dizajna: Fokus praktičnog dijela Jedinice 3 je na vrednovanju koncepta, njegovoј artikulaciji i daljnjoј razradi. Putem vježbi i radionica polaznici će se osposobiti za 3D modeliranje i izradu fizičkog modela. Osim toga, polaznici će se osposobiti za razvoj koncepta kroz definiranje materijala, dimenzija, izradu tehničke dokumentacije, te za pripremu i provođenje funkcionalne i normativne analize za potrebe izrade prvog prototipa.

Teme iz područja poslovanja: Polaznici će se osposobiti za izradu prvog nacrta ugovora i zahtjeva za registraciju (zaštitu) intelektualnog vlasništva, za razvoj modela financiranja te skice poslovnog modela, kao i za izradu vremenskog tijeka projekta, uz identifikaciju potencijalnih rizika.

KLJUČNI ZADACI

Budući da je naglasak Jedinice 3 na praktičnom radu (70% programa), polaznici će raditi na provjeri i razvoju svojih koncepata, s naglaskom na izbor materijala, tehnologija i procesa, te funkcionalnim, ergonomskim, socijalnim, psihološkim i drugim zahtjevima i aspektima. Polaznici će isporučiti 3D crteže svojih koncepata, radne verzije modela, nacrt specifikacije proizvoda i tehničke dokumentacije za prve fizičke modele. Osim toga, polaznici će sastaviti prvi nacrt ugovora i zahtjev za upis prava intelektualnog vlasništva, zatim prijedloge modela financiranja projekta, skice poslovnog modela i vremenskog tijeka projekta, kao i plan upravljanja rizicima za predloženi projekt.

ISHODI

Glavni cilj *Jedinice 3: Generiranje rješenja* jest pripremiti polaznike za sljedeću fazu procesa dizajniranja. Po završetku *Jedinice 3: Generiranje rješenja*, polaznici će moći:

- kritički ocijeniti, interpretirati, procijeniti, razumjeti i primjeniti činjenice, procedure, načela i teorije u razvoju koncepta
- generirati rješenja na temelju procjene zahtjeva i specifikacija
- rješavati probleme vezane za razvoj koncepata
- upravljati komunikacijom i interakcijom s mentorima i ostalim timovima
- donositi odluke koje se odnose na zaštitu intelektualnog vlasništva i autorskih prava
- istražiti i artikulirati ugovorne opcije
- analizirati mogućnosti financiranja i odabrati najprikladniji model za odabrani koncept
- razviti sve elemente skice poslovnog modela
- predstaviti koncepte svim sudionicima programa.

PREDUVJETI

Završena Jedinica 2.

JEDINICA 4: RAZVOJ RJEŠENJA

IZRADA PROTOTIPA

TRAJANJE: 3 DANA; DODATNI RAD I VRIJEME NA RAZVOJU

PROTOTIPA (INDIVIDUALNO I TIMSKI): 10 DANA

CILJEVI I SVRHA

Cilj Jedinice 4: Razvoj rješenja jest pomoći polaznicima u razvoju prototipova i definiranju potrebnih tehničkih zahtjeva (dimenzije, funkcije, materijali i konstrukcija) te procjeni kvalitete. Također, cilj je osposobiti polaznike za predstavljanje projekata koristeći stečene dizajnerske i poslovne vještine.

Jedinica 4 sastoji se od dva dijela i uključuje teme iz područja dizajna (60%) i poslovanja (40%). Program se odvija u učionici i proizvodnom pogonu tvrtke.

SADRŽAJ PREDMETA

TEORIJSKI DIO

Teme iz područja dizajna: Polaznici će se upoznati s razvojem proizvoda i brenda, izradom nacrta tehničkih konstrukcija, normizacijom/standardizacijom i zahtjevima za kvalitetu (priprema za testiranje u laboratoriju).

Teme iz područja poslovanja: Polaznici će se upoznati s principima razvoja brenda, strategijama komuniciranja brenda i načelima poslovnih pregovora.

PRAKTIČNI DIO

Teme iz područja dizajna: Putem vježbi i radionica polaznici će naučiti procijeniti i definirati materijale i konstrukcije prvog prototipa. Također, polaznici će se osposobiti za definiranje normativnih standarda prvog

prototipa, detaljnu tehničku dokumentaciju, provođenje analize kvalitete te razradu scenarija vizualne pojavnosti proizvoda.

Teme iz područja poslovanja: Polaznici će se osposobiti za definiranje i kombiniranje elemenata za razvoj i komunikacijsku strategiju brenda, provođenje različitih pregovaračkih i prezentacijskih scenarija, primjenu novostičenih vještina i znanja u finalizaciji projektnih koncepata te izradi odgovarajućih komunikacijskih strategija za marketing proizvoda i usluga prema korisnicima i kupcima. Osim toga, polaznici će biti osposobljeni izraditi konačnu verziju ugovora i zahtjeva za registraciju intelektualnog vlasništva, finansijskog modela i skice poslovnog modela, te pregled vremenskog tijeka projekta uz identifikaciju potencijalnih rizika.

KLJUČNI ZADACI

Budući da je praktični dio ove jedinice dominantan (80%), polaznici će intenzivno raditi na finaliziranju timskih prezentacija svojih projekata, koje uključuju: izradu prvog prototipa, definiranje tehničkih i normativnih zahtjeva prvog prototipa, detaljne tehničke crteže, analizu kvalitete, vizualnu pojavnost i identitet proizvoda, aktivnosti vezane za zaštitu intelektualnog vlasništva i autorskih prava, konačnu skicu poslovnog modela, strategiju razvoja proizvoda i brenda i njegovu komunikaciju, te tekstualne i vizualne prezentacije projekta za različite tipove publike.

ISHODI

Glavni cilj *Jedinice 4: Razvoj rješenja i izrada prototipa* je omogućiti polaznicima pripremu finalnih prototipova. Po završetku *Jedinice 4: Razvoj rješenja i izrada prototipa*, polaznici će moći:

- stvarati, vrednovati, procijeniti, predložiti i primijeniti činjenice, procedure, načela i teorije u razvoju rješenja/ proizvoda
- upravljati kompleksnom komunikacijom i interakcijom s ostalim sudionicima programa
- definirati i izraditi detaljnu specifikaciju tehničkih zahtjeva, uključujući dimenzije, materijale i konstrukciju za razvoj prototipa
- analizirati i koristiti relevantne norme i zahtjeve kvalitete
- izraditi verbalnu i vizualnu dokumentaciju procesa
- razviti i izraditi prototip
- definirati način zaštite intelektualnog vlasništva i autorskih prava za projekt / proizvod
- izraditi prijedlog poslovnog ugovora
- odabrat i objasniti prednosti odabranog finansijskog modela
- izraditi i prilagoditi skicu poslovnog modela
- predstaviti svim sudionicima programa strategiju razvoja koncepta i proizvoda
- specificirati zadatke za daljnji razvoj i komuniciranje brenda.

PREDUVJETI

Završena Jedinica 3.

JEDINICA 5: PRAĆENJE I VREDNOVANJE

TESTIRANJE PROTOTIPA, BRENDIRANJE I PROMOCIJA
TRAJANJE: 2 MJESECA

CILJEVI I SVRHA

Glavni cilj *Jedinice 5: Praćenje i vrednovanje*, kao završne faze projekta, jest uključivanje polaznika u proizvodnju prototipova, pripremanje za učinkovito komuniciranje unutar velikih timova suradnika, te procjenjivanje učinkovitosti projekta s dizajnerskog, marketinškog i komercijalnog stajališta. Prvi test uspjeha konačnog projektnog zadatka će se vrednovati tijekom javne izložbe.

Glavne aktivnosti ove jedinice odvijaju se u proizvodnom pogonu tvrtke i izložbeno-prezentacijskom prostoru.

SADRŽAJ PREDMETA

TEORIJSKI DIO

Teme iz područja dizajna: Provjera metodologije dizajnerskog procesa.

Teme iz područja poslovanja: Nadovezivanje na teorijske informacije iz prethodnih jedinica, priprema prodajne i distribucijske strategije, praćenje napretka projekta.

PRAKTIČNI DIO

Teme iz područja dizajna: Umjetnička direkcija i produkcija pisanih i vizualnih materijala za izložbu prototipova, testiranje i priprema za uključivanje u proizvodni assortiman tvrtke.

Teme iz područja poslovanja: Polaznici će prakticirati

načine praćenja marketinških i PR proračuna i mjeđerenje učinkovitosti marketinških napora, steći uvid u mogućnosti korištenja medija u okviru proračuna za promotivne usluge, definirati PR aktivnosti i pripremiti prodajnu strategiju.

KLJUČNI ZADACI

Timovi polaznika će pripremiti svoj prototip za proizvodnju, te raditi na verbalnoj i vizualnoj pojavnosti proizvoda i njegovoj pripremi za izložbu u suradnji s proizvodnom tvrtkom. Program obuke obuhvaća organizaciju izložbe proizvoda i prikupljanje povratnih informacija anketiranjem posjetitelja izložbe – potencijalnih krajnjih korisnika izloženih proizvoda. Također, polaznici će biti uključeni u planiranje testiranja proizvoda na tržištu.

ISHODI

Glavni cilj *Jedinice 5: Praćenje i vrednovanje* je provesti polaznike kroz faze proizvodnje, promocije i komercijalizacije proizvoda. Po završetku *Jedinice 5: Praćenje i vrednovanje*, polaznici će moći:

- izvoditi kompleksne aktivnosti i kombinirati znanja i vještine stečene u svim jedinicama ovoga programa obuke
- verbalno i vizualno predstaviti proizvod i brend, te zagovarati predložena rješenja
- učinkovito doprinijeti pripremi i otvorenju izložbe
- promovirati vlastiti projekt
- poboljšati prototip na temelju rezultata ispitivanja i njegove pripreme za plasiranje na tržište
- vrednovati cijeli proces razvoja proizvoda kao rješenja zadanog problema

— istaknuti potrebne vještine i alate koje će koristiti u budućnosti za implementaciju projektnih aktivnosti.

PREDUVJETI

Završena Jedinica 4.

DIZAJN U PRAKSI 1.0

DETALJAN PREGLED PROGRAMA OBUKE

JEDINICA 1 UVOD U PROJEKTNI ZADATAK

Informiranje i definiranje problema

EDUKATORI Voditelji projekta (strukovna dizajnerska organizacija, obrazovna institucija, proizvodna tvrtka)
Mentori iz područja dizajna i poslovanja, nastavnici, treneri, predavači

TRAJANJE 2 – 4 dana
Dodatni rad (individualno i timski): 2 dana

LOKACIJA Učionica / Prostori proizvodne tvrtke / Terenski rad

CILJEVI Jedinica 1: Uvod u projektni zadatak ima dva glavna cilja: (1) informirati, obrazložiti i pojasniti kontekst projekta, njegove specifičnosti i sam zadatak, te (2) definirati problem na temelju dobivenih informacija. Dodatni ciljevi uključuju širenje stručnih dizajnerskih i poslovnih znanja i vještina, koje je potrebno primijeniti tijekom rada na zadatom projektu.

SADRŽAJ Dizajn = 60%
Teorija : Praksa = 50% : 50% Poslovanje = 40%
Teorija : Praksa = 30% : 70%

- | | |
|---|---|
| <p>TEORIJA</p> <ul style="list-style-type: none"> — Uvod u opseg projekta: informacije o dionicima, resursima, zadatku — Metode istraživanja u dizajnu — Dizajnersko mišljenje i analiza problema — Promatranje i rezultati promatrana: a) pregled problema (iz različitih perspektiva: povjesne, antropološke, ergonomiske itd.) b) Uvod u industriju / djelatnost i trendove | <ul style="list-style-type: none"> — Uvod u poslovne teme, poduzetništvo i upravljanje projektima — Osnove inovacija i komercijalizacije inovacija — Uvod u poslovno orijentirano dizajnersko mišljenje (<i>Design Thinking</i>) — Uvod u marketing: analiza tržišta, istraživanje tržišta, potrebe kupaca — Uvod u poslovne komunikacije — Upravljanje timom |
|---|---|

-
- | |
|---|
| <p>TEORIJA</p> <ul style="list-style-type: none"> c) Indeks referencija — Identificiranje mogućnosti — Određivanje prioriteta — Modeliranje korisnosti |
|---|

- | | |
|--|--|
| <p>PRAKSA</p> <ul style="list-style-type: none"> — Početno definiranje zadatka — Dizajnersko istraživanje — Uvod u materijale, tehnologije i proizvodne mogućnosti — Utvrđivanje kriterija, ciljeva i potreba — Pojašnjenje zadatka — Vizualna prezentacija rezultata istraživanja — Izrada dizajnerskog brifa | <ul style="list-style-type: none"> — Procjena poduzetničkog potencijala — Faze upravljanja projektom — Razvoj upitnika za provođenje analize i istraživanja tržišta, te potreba korisnika — Izrada profila korisnika — Usmena prezentacija dizajnerskog brifa — Upravljanje učinkovitim timovima |
|--|--|

- | |
|--|
| <p>ISHODI UČENJA</p> <p>Po završetku Jedinice 1: Uvod u projektni zadatak / Informiranje i definiranje problema, polaznici će moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> — samostalno organizirati projektnе timove — koristiti konvergentno mišljenje i analizirati raspoložive činjenice, uzimajući u obzir širi kontekst (povijest, antropologija, ergonomija, trendovi itd.) — koristiti divergentno mišljenje za razumijevanje i definiranje problema te predlaganje mogućih rješenja — kreirati i provesti upitnike te voditi intervjuve za prikupljanje podataka o potencijalnim korisnicima — demonstrirati komunikacijske vještine putem usmene i pismene prezentacije ideja i dizajnerskog brifa — verificirati i kombinirati važnost poslovnih, društvenih (socijalnih) i dizajnerskih vještina — istražiti nove tehnike i tehnologije, grupirati ih i identificirati društvene trendove s ciljem definiranja dizajnerskih mogućnosti — preuzeti odgovornost za vrednovanje i poboljšanje aktivnosti za pojedine zadatke |
|--|

- | |
|---|
| <p>METODE POUČAVANJA I UČENJA</p> <ul style="list-style-type: none"> — Poučavanje usmjereni na sudionika (interaktivni učionički i radionički pristup) — Mentoriranje i <i>peer-to-peer</i> učenje — Predavanja i prezentacije (teorijska predavanja i referencije, primjeri dobre prakse) — Interdisciplinarni timski rad, <i>co-learning</i>, suradnja i interakcija (davanje / primanje povratnih informacija, poboljšanja na temelju povratnih informacija, razvoj scenarija, <i>think-pair-share</i>, promatranje, video i fotodokumentacija) — Terenska istraživanja i posjeti lokacijama |
|---|

METODE POUČAVANJA I UČENJA	<ul style="list-style-type: none"> — Grupni sastanci, radne sesije i rasprave — Samostalno učenje — Metode kreativnog mišljenja u dizajnu i poslovanju (npr. <i>brainstorming, brainwriting</i>, Gordonova metoda, popis pitanja, morfološke analize, bionika, popis atributa, za i protiv, sinektika itd.) i metode donošenja odluka <p>Od sudionika se očekuje korištenje predložaka, obrazaca, dokumenata, istraživačkih materijala i opreme / pomagala u svim fazama procesa.</p>
PREDUVJETI	Znanje stečeno završetkom studija i stjecanjem stručne ili sveučilišne diplome iz odgovarajućeg područja. Kvalifikacije polaznika ocjenjuju se na temelju procjene portfolija, životopisa, motivacijskog pisma, te tijekom inicijalnog razgovora.

JEDINICA 2	KONCEPTUALIZACIJA Generiranje ideja i odabir koncepta	
EDUKATORI	Voditelji projekta (strukovna dizajnerska organizacija, obrazovna institucija, proizvodna tvrtka) Mentori iz područja dizajna i poslovanja, nastavnici, treneri, predavači	
TRAJANJE	2 – 4 dana Dodatni rad (individualno i timski): 2 dana	
LOKACIJA	Učionica / Prostori proizvodne tvrtke	
CILJEVI	Glavni cilj Jedinice 2: Konceptualizacija je, na osnovi projektnog zadatka i odgovarajućih iskustava i znanja stečenih tijekom izvođenja prethodne jedinice, započeti proces generiranja ideja, razviti nekoliko koncepata (temeljem postavljenih dizajnerskih i poslovnih zahtjeva), vrednovati ih i odabrati jedan koncept za daljnju razradu po timu. Paralelno sa sudjelovanjem u procesu dizajniranja proizvoda, cilj ove jedinice je osposobiti polaznike za rješavanje komunikacijskih i poslovnih problema u svrhu prezentacije ideja i koncepata.	
SADRŽAJ	Dizajn = 60% Teorija : Praksa = 20% : 80%	Poslovanje = 40% Teorija : Praksa = 20% : 80%
TEORIJA	<ul style="list-style-type: none"> — Uvod u metodologiju dizajna — Uvod u dizajnerski proces <ul style="list-style-type: none"> — Oslanjanje na teorijske teme predstavljene u prethodnoj jedinici (poslovno orijentirano dizajnersko mišljenje, upravljanje projektima itd.) 	
PRAKSA	<ul style="list-style-type: none"> — Istraživanje i generiranje ideja — 3D skiciranje — Generiranje koncepata — Vizualni, ergonomski, funkcionalni, ekološki, materijalni, proizvodni i tehnički prijedlozi — Predstavljanje i vrednovanje koncepata — Funkcionalna analiza i analiza izvedivosti — SWOT analiza — Revizija koncepta — Razvoj koncepta — Izjava o napretku projekta <ul style="list-style-type: none"> — Identifikacija prilika za uključivanje komunikacijskih i poslovnih komponenti u odgovarajuće faze dizajnerskog procesa 	

ISHODI UČENJA	<p>Po završetku Jedinice 2: Konceptualizacija, polaznici će moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> — analizirati, sintetizirati i vrednovati činjenice, pojmove, procedure, načela i teoriju za podršku dizajnerskog koncepta — interpretirati, procijeniti, odabrat i kreativno primijeniti različite činjenice, ideje, rješenja i postupke potrebne za stvaranje novih validnih koncepata — sudjelovati u donošenju odluka unutar interdisciplinarnog tima — poboljšati prezentacije projektnih izjava, uzimajući u obzir informacije o materijalima, tehničkim i proizvodnim mogućnostima, te poslovnim i komercijalnim aspektima projekta — razviti skice i modele prvih ideja i koncepata — analizirati i vrednovati snage, slabosti, prilike i prijetnje (<i>SWOT</i>) svakog koncepta — odabrati, pojasniti, razviti i predstaviti odabранe koncepte — prepoznati, procijeniti i objasniti primjenu kreativnosti i inovativnosti koncepata u odnosu na poslovne potencijale 	JEDINICA 3	GENERIRANJE RJEŠENJA
METODE POUČAVANJA I UČENJA	<ul style="list-style-type: none"> — Poučavanje usmjereni na sudionika (interaktivni učionički i radionički pristup) — Mentoriranje i <i>peer-to-peer</i> učenje — Predavanja i prezentacije (teorijska predavanja i referencije, primjeri dobre prakse) — Interdisciplinarni timski rad, <i>co-learning</i>, suradnja i interakcija — Terenska istraživanja i posjeti lokacijama — Grupni sastanci, radne sesije i rasprave — Samostalno učenje — Metode kreativnog mišljenja i odlučivanja u dizajnu i poslovanju i metode donošenja odluka <p>Od sudionika se očekuje korištenje predložaka, obrazaca, dokumenata, istraživačkih materijala i opreme / pomagala u svim fazama procesa.</p>	EDUKATORI	Voditelji projekta (strukovna dizajnerska organizacija, obrazovna institucija, proizvodna tvrtka) Mentori iz područja dizajna i poslovanja, nastavnici, treneri, predavači
PREDUVJETI	Završena Jedinica 1.	TRAJANJE	3 dana Dodatni rad (individualno i timski): 2 dana
		LOKACIJA	Učionica / Proizvodni pogon tvrtke / Terenski rad
		CILJEVI	Osnovni cilj Jedinice 3: Generiranje rješenja je omogućiti polaznicima stjecanje neophodnih dizajnerskih i poslovnih vještina potrebnih za razvoj koncepta. Ova jedinica će omogućiti timovima polaznika stjecanje dodatnih vještina i znanja za upravljanje dizajnom, temeljiti ih upoznati s procesom dizajniranja te ih usmjeravati tijekom izrade nacrta vlastitih poslovnih modela.
		SADRŽAJ	Dizajn = 60% Teorija : Praksa = 30% : 70%
		TEORIJA	<ul style="list-style-type: none"> — Upravljanje dizajnom — Dizajnerski proces
			<ul style="list-style-type: none"> — Zaštita intelektualnog vlasništva i autorskih prava — Financiranje projekta — Skica poslovnog modela — Elementi poslovnih ugovora i ugovora u području dizajna
		PRAKSA	<ul style="list-style-type: none"> — 3D modeliranje — Vrednovanje, artikulacija i razvoj koncepta — Izrada fizičkih modela — Specificiranje materijala i dimenzija — Izrada tehničke dokumentacije — Funkcionalna i normativna analiza — Priprema prototipa
		ISHODI UČENJA	<p>Po završetku Jedinice 3: Generiranje rješenja, polaznici će moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> — kritički ocijeniti, interpretirati, procijeniti, razumjeti i primijeniti činjenice, procedure, načela i teorije u razvoju koncepta

[Detaljan pregled programa obuke](#)

[Detaljan pregled programa obuke](#)

ISHODI UČENJA	<ul style="list-style-type: none"> — generirati rješenja na temelju procjene zahtjeva i specifikacija — rješavati probleme vezane za razvoj koncepata — upravljati komunikacijom i interakcijom s mentorima i ostalim timovima — donositi odluke koje se odnose na zaštitu intelektualnog vlasništva i autorskih prava — istražiti i artikulirati ugovorne opcije — analizirati mogućnosti financiranja i odabrati najprikladniji model za odabrani koncept — razviti sve elemente skice poslovnog modela — predstaviti koncepte svim sudionicima programa. 	JEDINICA 4	RAZVOJ RJEŠENJA
METODE POUČAVANJA I UČENJA	<ul style="list-style-type: none"> — Poučavanje usmjereni na sudionika (interaktivni učionički i radionički pristup) — Mentoriranje i <i>peer-to-peer</i> učenje — Predavanja i prezentacije (teorijska predavanja i referencije, primjeri dobre prakse) — <i>Hands-on</i> učenje — Interdisciplinarni timski rad, <i>co-learning</i>, suradnja i interakcija — Grupni sastanci, radne sesije i rasprave — Samostalno učenje — Metode kreativnog mišljenja i odlučivanja u dizajnu i poslovanju <p>Od sudionika se očekuje korištenje predložaka, obrazaca, dokumenata, istraživačkih materijala i opreme / pomagala u svim fazama procesa.</p>	EDUKATORI	Voditelji projekta (strukovna dizajnerska organizacija, obrazovna institucija, proizvodna tvrtka) Mentori iz područja dizajna i poslovanja, nastavnici, treneri, predavači
PREDUVJETI	Završena Jedinica 2.	TRAJANJE	3 dana Dodatni timski rad i vrijeme provedeno na razvoju prototipa: 10 dana
LOKACIJA		CILJEVI	Učionica / Proizvodni pogon tvrtke
SADRŽAJ	Dizajn = 60% Teorija : Praksa = 20% : 80%	TEORIJA	Poslovanje = 40% Teorija : Praksa = 20% : 80%
PRAKSA	<ul style="list-style-type: none"> — Razvoj brenda — Razvoj vizualnog identiteta — Tehničko crtanje — Norme i zahtjevi kvalitete — Uvod u računalnu izradu prototipa (<i>rapid prototyping, CNC</i>) 	TEORIJA	<ul style="list-style-type: none"> — Prezentacijske vještine — Vještine pregovaranja — Razvoj brenda — Strategija komuniciranja brenda — Kreativno pisanje
ISHODI UČENJA		PRAKSA	<ul style="list-style-type: none"> — Razrada scenarija pregovaranja i prezentiranja — Strategija razvoja proizvoda i brenda — Strategija komuniciranja brenda — Tekstualne i vizualne prezentacije projekta za različite tipove publike
		ISHODI UČENJA	<p>Po završetku Jedinice 4: Razvoj rješenja, polaznici će moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> — stvarati, vrednovati, procijeniti, predložiti i primijeniti činjenice, procedure, načela i teorije u razvoju rješenja/proizvoda

[Detaljan pregled programa obuke](#)

[Detaljan pregled programa obuke](#)

ISHODI UČENJA	<ul style="list-style-type: none"> — upravljati kompleksnom komunikacijom i interakcijom s ostalim sudionicima programa — definirati i izraditi detaljnu specifikaciju tehničkih zahtjeva, uključujući dimenzije, materijale i konstrukciju za razvoj prototipa — analizirati i koristiti relevantne norme i zahtjeve kvalitete — izraditi verbalnu i vizualnu dokumentaciju procesa — razviti i izraditi prototip — definirati način zaštite intelektualnog vlasništva i autorskih prava za projekt / proizvod — izraditi prijedlog poslovnog ugovora — odabrat i objasniti prednosti odabranog finansijskog modela — izraditi i prilagoditi skicu poslovnog modela — predstaviti svim sudionicima programa strategiju razvoja koncepta i proizvoda — specificirati zadatke za daljnji razvoj i komuniciranje brenda 	JEDINICA 5	PRAĆENJE I VREDNOVANJE Testiranje prototipa, brendiranje i promocija
METODE POUČAVANJA I UČENJA	<ul style="list-style-type: none"> — Poučavanje usmjereni na sudionika (interaktivni učionički i radionički pristup) — Mentoriranje i <i>peer-to-peer</i> učenje — Predavanja i prezentacije (teorijska predavanja i referencije, primjeri dobre prakse) — <i>Hands-on</i> učenje — Interdisciplinarni timski rad, <i>co-learning</i>, suradnja i interakcija — Grupni sastanci, radne sesije i rasprave — Samostalno učenje — Metode kreativnog mišljenja i odlučivanja u dizajnu i poslovanju <p>Od sudionika se očekuje korištenje predložaka, obrazaca, dokumenata, istraživačkih materijala i opreme / pomagala u svim fazama procesa.</p>	EDUKATORI	Voditelji projekta (strukovna dizajnerska organizacija, obrazovna institucija, proizvodna tvrtka) Mentori iz područja dizajna i poslovanja, nastavnici, treneri, predavači
PREDUVJETI	Završena Jedinica 3.	TRAJANJE	2 mjeseca
		LOKACIJA	Učionica / Proizvodni pogon tvrtke / Terenski rad
		CILJEVI	Glavni cilj Jedinice 5: Praćenje i vrednovanje, kao završne faze projekta, jest uključivanje polaznika u proizvodnju prototipova, priprema za učinkovito komuniciranje (<i>on-line</i> i licem u lice) s timovima i mentorima te procjena učinkovitosti projekta s dizajnerskog, marketinškog i komercijalnog stajališta. Prvi test uspjeha konačnog projektnog zadatka će se vrednovati tijekom javne izložbe.
		SADRŽAJ	Dizajn = 80% Teorija : Praksa = 20% : 80% Poslovanje = 20% Teorija : Praksa = 20% : 80%
		TEORIJA	<ul style="list-style-type: none"> — Provjera dizajnerske i poslovne metodologije i procesa — Strategije prodaje i distribucije
		PRAKSA	<ul style="list-style-type: none"> — Umjetnička direkcija — Izrada pisanih i vizualnih materijala za potrebe izložbe — Izlaganje prototipova — Ispitivanje proizvoda i priprema za implementaciju u proizvodnju — Prijedlozi strategije prodaje i distribucije — Izrada proračuna PR aktivnosti — Identifikacija i analiza promjena opsega projekta, te uzroka i posljedica tih promjena
		ISHODI UČENJA	<p>Po završetku završne faze projekta: Praćenje i vrednovanje, polaznici će moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> — izvoditi kompleksne aktivnosti i kombinirati znanja i vještine stečene u svim jedinicama ovog programa obuke — verbalno i vizualno prezentirati proizvod i brend, te zagovarati predložena rješenja — učinkovito doprinijeti pripremi i otvorenju izložbe — promovirati vlastiti proizvod — poboljšati proizvod na temelju rezultata ispitivanja proizvoda i njegove pripreme za plasiranje na tržište — vrednovati cijeli proces razvoja proizvoda kao rješenja zadanog problema

[Detaljan pregled programa obuke](#)

ISHODI UČENJA	— istaknuti potrebne vještine i alate koji će se koristiti u budućnosti za implementaciju projektnih aktivnosti.
METODE POUČAVANJA I UČENJA	<ul style="list-style-type: none"> — Poučavanje usmjerno na sudionika (interaktivni učionički i radionički pristup) — Mentoriranje i <i>peer-to-peer</i> učenje — <i>Hands-on</i> učenje — Interdisciplinarni timski rad, <i>co-learning</i>, suradnja i interakcija — Grupni sastanci, radne sesije i rasprave — Samostalno učenje — Metode kreativnog mišljenja i odlučivanja u dizajnu i poslovanju
	<p>Od sudionika se očekuje korištenje predložaka, obrazaca, dokumenata, istraživačkih materijala i opreme / pomagala u svim fazama procesa.</p>

PREDUVJETI Završena Jedinica 4.

PREPORUČENA LITERATURA

DIZAJN	POSLOVANJE
Baxter, M. (2002), Product design, A practical guide to systematic methods of new product development, Nelson Thornes Ltd., Cheltenham, UK.	Bangs, D.H. (2002), Market Planning Guide, Kaplan Publishing.
Cross, N. (2006), Designerly Ways of Knowing, Springer-Verlag, London.	Bangs, D. Jr. (2005), Business Plans Made Easy, Entrepreneur Press.
Laurel, B. (2003), Design research, methods and perspectives, The MIT Press, Cambridge, MA / London.	Bangs, D.H. (1996), Business Planning Guide, Kaplan Publishing.
Lefteri C. (2014), Materials for Design, Laurence King Publishing, Ltd., UK.	Fisher, R., Ury, W.L., Patton, B. (1991), Getting to Yes: Negotiating Agreement Without Giving In, New York: Penguin Books.
Parsons, T. (2009), Thinking Objects: Contemporary Approaches to Product Design, AVA Publishing, Switzerland.	Hybels, S., Weaver II, R.L. (2014), Communicating Effectively, McGraw-Hill.
Ulrich, K. T. and Steven D. Eppinger, S. D. (2016), Product Design and Development, Sixth Edition, McGraw-Hill, New York.	Osterwalder, A., Pigneur, Y. (2014), Business Model Generation - A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers. Hoboken (NJ): John Wiley and Sons, Inc.

PROJEKTNI PARTNERI

Austrija

designaustria®

Hrvatska

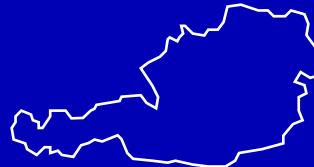
HDD
hrvatsko
dizajnersko
društvo



prostoria

Makedonija





DIZAJN



U PRAKSI



U PRAKSI



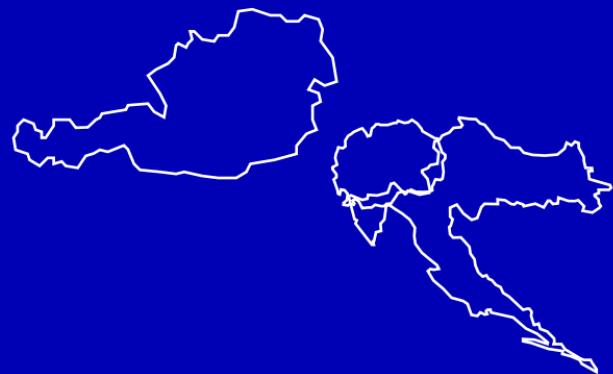
DIZAJN



DIZAJN



DIZAJN



U PRAKSI



U PRAKSI

DIZAJN



U PRAKSI

DIZAJN

