

STUDIO ZA KONCEPTUALNO PRODUKTNO OBLIKOVANJE II

NOSILKA: doc. mag. Mateja Š. Dimic

ECTS: 11 (30 ur predavanj; 80 ur vaj; 165 ur samostojnega dela)

VSEBINA:

Oblikovanje produkta pomeni zasnovati dober izviren koncept z estetiko, funkcionalnostjo in uresničljivimi tehničnimi rešitvami ter z ekonomsko in marketinško podporo.

Predmet je zasnovan za pridobitev znanja in veščin, ki omogočajo študentom, da razvijejo konceptualne in inovativne produkte z dodano vrednostjo.

Predmet podaja nadgradnjo znanja iz teoretičnih osnov oblikovanja in razvoja teorij oblikovanja.

Predmet je namenjen spoznavanju temeljnih segmentov oblikovalskega procesa kot so: metoda, uporaba, potreba, namembnost, asociacija in estetika, kjer proces sledi trem področjem: analizi, konceptu in sintezi. Pomembno je tudi prepoznavanje možnosti interdisciplinarnih zasnov.

Na predavanjih in na demonstracijah v računalniški učilnici bodo predstavljene osnove računalniške grafike v dva in tri razsežnostnem prostoru in njihova integracija v stvarnem svetu. Vsebina bo strukturirana na več medsebojno prepletenih sklopov. Najprej bo poudarek na obdelavi in predelavi bitnih slik ter na osnovah rastrskega računalniškega slikanja oz. na spoznavanju digitalnega barvnega prostora. Naslednji sklop bo zajemal dvodimenzionalno vektorsko in tudi tehnično risanje. V nadaljevanju bodo študenti spoznali osnove digitalnega modeliranja z uporabo različnih tipov krivulj in geometrij.

Različne tehnike računalniškega modeliranja bodo nadgrajene z osnovno digitalno vizualizacijo 3D modela, ki obsega:

- materializiranje (s senčniki in teksturami),
- kadriranje (statično),
- osvetljevanje (globalno, lokalno) in
- izrisovanje.

Ustvarjalno okolje bo integrirano z analogno in digitalno predstavitvijo v 2D in 3D okolju ter produkcijo v digitalnih oz. tiskanih medijih.

Vsebina predmeta se nanaša na domače in tuje prakse obravnavanih strokovnih tematik.

PREDVIDENI ŠTUDIJSKI REZULTATI:

Študent pozna in razume pomen ter vlogo razvoja novih izdelkov :

- razumevanje konceptualnega procesa in razmišljanja,
- dojetje kompleksnosti oblikovnega procesa in z njim povezanimi omejitvami,
- poznavanje metodologije procesa načrtovanja,
- spoznavanje bolj poglobljenega raziskovanja in oblikovanja bolj kompliciranih oblik in možnim nadaljnjim udeležanjem,

- zmožnost oblikovanja in konstruiranja izdelkov večje zahtevnosti,
- zmožnost kritične analize procesov in produktov znotraj tržišča,
- razvijanje predstavitvenih veščin in analiza našega in tujega trga.

Cilj predmeta je osvajanje osnov digitalnih sredstev izraza, spoznavanje različnih tehnik digitalne vizualizacije ter risanja, osnov tehnične risbe, spoznavanje konceptov dvo in tri razsežnostnega prostora računalniške grafike in brezšivno prehajanje med materialnim in digitalnim ustvarjalnim svetom.

Poudarek bo na osnovnih znanjih in veščinah računalniškega risanja, modeliranja in vizualizacije usmerjenih v upodobitve in predstavitve oblikovanih predmetov, industrijskih proizvodov in notranje opreme.

Namen je usmerjen tudi v interdisciplinarno povezovanje znanj in idej ter vedenj o sodobnih in preteklih vizualizacijskih tehnikah, ter na njih vezanih digitalnih tehnologijah.

Študent osvoji kompetence osnovnega digitalnega vizualiziranja in prenos teoretičnih primerov v prakso na konkretnem projektu.

Navedeni študijski izidi se nanašajo na poznavanje in razumevanje študijskih vsebin tudi v mednarodnem in medkulturnem kontekstu.