

Marele premiu al Smart Design Challenge a revenit designerilor formați la UTM



Lansat în această vară și fiind pe jar, timp de 3 luni, sute de tineri designeri talentați și pasionați de tehnologie, Concursul de design de produs Smart Design Challenge, organizat în premieră de Orange România și platforma Dizainr, și-a desemnat câștigătorii.

Marele premiu al juriului, în valoare de 5000 de euro, a revenit echipei lui Andrei GRAMATSCHII și coechipierilor săi Roman NAGHIRNEAC, Vadim CASAP și Andrian JURAT, al căror proiect – ROLL, a fost recunoscut drept cea mai creativă și curajoasă viziune în design. Și nu doar atât! Pentru că i-a convins cu ideea, execuția și designul propus pe toți cei care au urmărit Smart Design Challenge și au votat proiectele preferate, ROLL a cucerit și un premiu de popularitate. Acumulând 1234 de voturi din partea publicului, este unul din cele două proiecte cu peste o mie de voturi în categoria respectivă.

De asemenea, juriul a decis să acorde și 3 mențiuni speciale pentru 3 proiecte care au impresionat prin concept, formă, funcționalitate sau execuția deosebită. Printre ele se regăsește și proiectul „Provocarea offline” semnat de un alt designer de la UTM, Mihai STAMATI.

Invitați să creați obiecte smart, cu implicare de tehnologii și funcționalități legate de domeniul telefoniei mobile și alte sisteme de comunicare sau periferice pentru acestea, designerii de la UTM au cucerit prin creație, inovație și execuție.

Proiectul semnat de Andrei GRAMATSCHII și coechipierii săi Roman NAGHIRNEAC, Vadim CASAP și Andrian JURAT, îndeamnă utilizatorul să intre în joc cu forța de gravitație, încercând noua lampă **ROLL**. Aceasta este o lampă minimalistă cu o boxă bluetooth, senzori climă și un asistent inteligent integrat. Portabilă și cu un design minimalist, ea fiind un minunat cadou pentru cei ce se axează pe simplitate și sunt atenți la detalii. Poate fi folosită ca lampă de lucru, dar și ca obiect decorativ, creând o atmosferă impresionantă în orice încăpere. Lumina caldă va transforma spațiul într-un loc mai primitiv, nu va obosi ochii și poate fi folosită ca lumină de veghe. Lampa menține echilibrul datorită sistemului mecatronic interior. Fiind conectată prin Bluetooth, ea poate fi controlată prin intermediul aplicației. Cu ajutorul acesteia poți aprinde lumina, mări sau micșora intensitatea ei, citi datele senzorilor de climă, schimba cântecul sau volumul acestuia, schimba unghiul de înclinare a sursei de lumină. Poți modifica unghiul de înclinare cu ajutorul aplicației de pe device sau mișcând cu mâna brațul lămpii în poziția dorită. Atunci lampa își schimbă centrul de greutate pentru a menține echilibrul în poziția nouă. Datorită construcției sale este creată iluzia depășirii forței de greutate și se obține aspectul „dinamic” al lămpii.

„Provocarea offline”, proiectul lui Mihai STAMATI, reprezintă un dispozitiv sugerat de stilul de viață online exagerat al societății moderne și este menit să descurajeze obișnuința de „a sta cu nasul în telefon” mai tot timpul, provocându-i pe oameni să aprecieze clipele în care îi au alături pe cei dragi și să comunice cu ei tet-a-tete. Dispozitivul „oferă” fiecărei persoane o marjă de timp în care își poate verifica mesajele și să răspundă la apeluri, dar nu mai mult de 60 secunde în sumă. Aceste date sunt înregistrate de un microprocesor și în cazul în care cineva depășește această limită, pe ecranul central al dispozitivului se activează culoarea care corespunde secțiunii în care a stat telefonul, ceea ce înseamnă că persoana a pierdut provocarea și va

plăti întreaga consumație de la masă (dacă e vorba de o întâlnire la cafea, bar etc.).

Mândru de rezultat, Andrei GRAMATSCHII a declarat:

Vreau să le mulțumesc tuturor celor care ne-au susținut în această luptă a minților creative, concursul de design Smart Design Challenge! Un mare mulțumesc organizatorilor pentru oportunitatea de a ne exprima și sprijinul acordat! Mulțumesc băieților, Roma NAGHIRNEAC, Vadim CASAP, Andrian JURAT – ei sunt cei care au crezut și s-au dedicat acestui proiect!

Pentru autorii proiectelor contează negreșit și feedbackul creațiilor și inovațiilor pe care le-au zămislit. Cu atât mai mult, impresiile juraților. Acestea au fost expuse pe siteul oficial al Orange România.

Irina ALEXANDRU:

Ceea ce m-a impresionat la produsul ROLL a fost consistența cu care a fost realizat. A punctat foarte bine la toate capitolele: funcționalitate, estetică, detaliere tehnică, realizarea unui prototip 100% funcțional. Spectaculozitatea produsului vine din surpunerea în realitate a unui concept ce pe hârtie părea doar ambițios: controlul printr-o aplicație mobilă al echilibrului unui obiect cilindric pe o suprafață plană și manipularea acestuia de la distanță doar cu ajutorul telefonului. Deși mulți finaliști au reușit să-și conecteze obiectele la telefon printr-o aplicație smart, lampa ROLL a dus această legătură la un alt nivel, oferindu-i obiectului un diferențiator față de toate produsele concurente. Însă cea mai mare calitate pe care am apreciat-o la creatorii acestora, a fost capacitatea lor de a se organiza într-o echipă multidisciplinară formată din designeri, ingineri și developeri. Într-o lume în care obiectele devin tot mai complexe, iar designul se intersectează cu tehnologia, echipele câștigătoare sunt acelea în care membrii lor au cunoștințe complementare care, puse cap la cap, aduc inovație. Tema concursului a fost gândită de așa natură încât să încurajeze proiectele colaborative, iar echipa câștigătoare din Republica Moldova a demonstrat exact acest lucru!

Corvin CRISTIAN:

Proiectul meu preferat este Provocare Offline. Tehnologia este omniprezentă și, simplificând puțin lucrurile, pentru mulți dintre noi este mai greu să se desprindă de tehnologie decât să o integreze. Din punct de vedere aproape filosofic conceptul este foarte interesant, oferă un antidot plin de umor la alterarea întâlnirilor față în față cu ipotezei ca efect al dependenței de tehnologie.

Mirela BOSOI:

Unul dintre proiectele care nu a câștigat marele premiu, dar a ajuns în topul preferințelor publicului și în topul meu personal este „Provocarea offline”. E un proiect al timpurilor pe care le trăim și surprinde importanța pe care tehnologia o are în viața noastră oferindu-ne experiențe unice, dar în același timp lansează provocarea de a păstra căldura și intensitatea întâlnirilor face to face cu prietenii.

Felicitându-și colegii alături de care a participat la concurs, designerul Mihai STAMATI a menționat:

În spatele rezultatului stau niște impresii. Sunt ca o comunicare dintre juriu și participanți. Sunt ca niște lecții pline de argumente, care în viața de după concurs valorează foarte mult. Mulțumim!