



Universitatea Tehnică a Moldovei

DESIGN-CONCEPT
„ACCESORII JOACĂ PENTRU COPII”

Student: Grițunic Tatiana

Conducător: conf.univ. Podbosrchi Valeriu

Chișinău – 2019

REZUMAT

Prezentul proiect de master: Design-concept "Accesorii joacă pentru copii" reprezintă studiu și etapele de proiectare a jucăriilor și a locurilor de joacă pentru copii. Lucrarea dată constituie o analiză asupra activității fizice și psihice ale copiilor. Modelul propus a fost creat pe baza analizei a necesităților copiilor urmând anumite etape de proiectare.

Scopul este proiectarea unui accesoriu de joacă modular, rezistent și inovativ în conformitate cu reglementările de siguranță.

Obiectivele de bază urmate sunt:

- realizarea unui model creativ , actual și funcțional;
- modelul trebuie să corespundă normelor de securitate;
- materialele propuse trebuie să fie potrivite metodelor de producere și mediului de utilizare;
- materialele trebuie să fie sigure, ecologice cu o greutate minimă, destinate pentru copii;
- crearea unui obiect multifuncțional;
- utilizarea culorilor recomandabile copiilor;

Prezenta lucrare este compusă din 4 compartimente de bază, concluzie și bibliografie. Conține elemente grafice (39 imagini) , 5 scheme ergonomice a variantei propuse, 12 de surse bibliografice și are 54 de pagini.

SUMMARY

The present master project: The design concept "Children's play accessories" represents the study and stages of designing toys and playgrounds for children. This paper is an analysis of the physical and mental activity of children. The proposed model was created based on the analysis of children's needs following certain stages of design.

The goal is to design a modular, robust and innovative accessory in compliance with safety regulations.

The basic habits followed are:

- creating a creative, current and functional model;
- the model must comply with security rules;
- the proposed materials must be matched with the production methods and the environment of use;
- materials must be safe, environmentally friendly and of a minimum weight for children;
- creating a multifunctional object;
- use of colors recommended for children;

This paper is composed of 4 basic compartments, conclusions and bibliography. It contains graphic elements (39 images), 5 ergonomic scheme of a proposed variant , 12 bibliographic sources and 54 pages.

CUPRINS

ÎNTRUDUCERE	2
1. ANALIZA ISTORICĂ ALE ACCESORIILOR DE JOACĂ.....	4
1.1. Jucărie	4
1.1.1 Istorie	4
1.1.2 Cultură	7
1.1.3 Tipuri	8
1.1.4 Dezvoltarea copilului.....	10
1.2. Loc de joacă	11
1.2.1 Istorie	11
1.2.2 Design	12
1.2.3 Efecte asupra dezvoltării copilului	12
1.2.4 Tipuri de loc de joacă.....	13
2. COMPARTIMENTUL ANALITIC ȘI DE ANALIZĂ A ANALOGURILOR.....	15
2.1. Condiții generale impuse jucăriilor.....	15
2.2. Materialele biodegradabile în sectorul jucăriilor.....	17
2.3. Analiza analogilor.....	21
3. ANALIZA ERGONOMICĂ ȘI DE SECURITATE	26
3.1. Introducere în ergonomie	26
3.2. Scheme ergonomice	32
3.3. Influența culorilor asupra copilului	35
3.4. Siguranța	37
3.3.1 Regulament	37
3.3.2 Strategii de prevenire	38
3.3.3. Rănirea la locul de joacă	39
3.5. Schema ergonomică a variantei propuse	41
4. ARGUMENTAREA VARIANTEI PROPUSE	44
4.1. Descrierea modelelor inițiale	44
4.1.1 Construcția	45
4.2. Analiza modelului industrial final	50
CONCLUZII.....	53
BIBLIOGRAFIE.....	54

ÎNTRUDUCERE

Copilul este întruchiparea energiei și curiozității. Copiii au felul lor de a vedea lumea iar noi părinții, designerii, persoanele responsabile de viețile lor avem sarcina de a face ușor și distractiv procesul de cunoaștere și nu în ultimul rând de a forma un mediu sigur pentru ei. Activitățile copiilor în aer liber sunt multe și diverse iar uneori este necesar de organizare între ele, fiecare joacă își are locul ei. Joaca este o libertate de exerciții, idei și mișcări iar disciplina trebuie să-și facă apariția pe neobservate.

Pentru a realiza un model de calitate s-a propus un șir de obiective:

- 1.a crea un model precis, sigur și eficient
- 2.a utiliza forme geometrice primare
- 3.a stabili materialele sigure, ecologice și ușoare
- 4.a realiza obiecte adecvate vârstei
- 5.a realiza un model multifuncțional
- 6.încadrarea elementelor cu scop educativ
- 7.elaborarea unui model modular
- 8.efectuarea unui model rezistent

Scopul este de a face un obiect complex (ce ține de elemente) dar perceperea generală a lui trebuie să fie clară și simplistă. Dobândirea curiozității copilului, confortului (fizic și emoțional) și siguranței sunt obiectivele de bază care ghidează modelul propus.

Jocul este considerat important atunci când vine vorba de a crește și a învăța despre lumea din jurul nostru. Copiii folosesc jucării pentru a-și descoperi identitatea, pentru a-și ajuta corpurile să devină puternice, pentru a învăța cauza și efectul, a explora relațiile și a practica abilitățile de care vor avea nevoie pe viitor. Pentru a atinge aceste valori este necesar de a urma principiul de ergonomie, estetică, siguranță și confort .

Lucrarea dată cuprinde :

- analiza istorică ale accesoriilor de joacă(se analizează definițiile obiectului ales și istoricul acestuia);
- compartimentul analitic și de analiză a analogilor(studiu asupra modelelor similare)
- analiza ergonomică și de securitate
- argumentarea variantei propuse

Designul de terenuri de joc este influențat de scopul și publicul dorit. Se pot oferi zone separate de joacă pentru a se adapta copiilor foarte mici. Parcurile unice, mari, deschise nu au rolul de a fi utilizate de către elevii mai mari. În schimb, un parc care oferă zone multiple de joacă este folosit în mod egal de către băieți și fete.

Designerul cunoaște că funcționalul, ergonomicul, esteticul și economicul trebuie să conlucreze pentru a se ajunge la eficiență. Designul este o activitate integratoare, creatoare, care are un scop multiplu, ea fiind orientată spre a crea un obiect care va combina concomitent așa trăsături precum funcționalitate, ergonomicitatea, calitatea, performanța, durabilitatea, siguranța, economicitatea, frumusețea. Fiecare din elemente depinde de celelalte și este practic imposibil să le definim separat. Ele trebuie cercetate în ansamblu. Designul de accesorii de joacă se manifestă în conceperea, planificarea, și executarea obiectelor, ele fiind un rezultat al muncii calitative de către designer.

BIBLIOGRAFIE

- [1] <https://ro.wikipedia.org/wiki/Juc%C4%83rie>
- [2] https://en.wikipedia.org/wiki/Toy#cite_note-Tsuruoka-20
- [3] <http://centruldeparenting.ro/jucarii-care-dezvolta-copilul-si-jucarii-care-il-limiteaza-ce-jucarii-le-cumparam-copiilor-jucarii-copii/>
- [4] <https://en.wikipedia.org/wiki/Playground>
- [5] <http://www.rasfoiesc.com/business/economie/merceologie/JUCARII98.php>
- [6] <http://lex.justice.md/index.php?action=view&view=doc&lang=1&id=314233>
- [7] <https://en.wikipedia.org/wiki/Bioplastic>
- [8] <http://ecology.md/md/page/masele-plastice-devin-materiale-biodegradabile>
- [9] “ERGONOMIE” PROF. DR. ING. ANCA DRAGHIC, 2009
- [10] Ergonomia și estetica industrială : Note de curs, Madan Elena, Podborschi Valeriu, UTM, 2011
- [11] Daghi I. *Compoziția decorativă: Frontală*/ Ion Daghi, Editura Prim, Chișinău, 2010
- [12] <https://www.color-meanings.com/color-psychology-child-behavior-and-learning-through-colors/>