

Ministerul Educației al Republicii Moldova
Universitatea Tehnică a Moldovei
Facultatea Inginerie Mecanică Industrială și Transport
Departament Design Industrial și de Produs

Admis la susținere
Șef de catedră DIP
Conf. Univ. Podborschi Valeriu

“ ” _____ 2016

Design - concept
"Mobilier interactiv pentru copii "

Teză de master

Masterand: **Strugari Nona-Ramona** (_____)

Conducători: **Madan Elena** (_____)

Chișinău – 2016

CUPRINS

INTRODUCERE.....	4
1. NOȚIUNI GENERALE DESPRE MOBILIER.....	7
1.1. Evoluția istorică a scaunului.....	10
1.2 Criteriile importante în proiectarea mobilierului pentru copil.....	13
2. ANALIZA MATERIALELOR ȘI A TEHNICILOR.....	16
2.1 Specii lemnoase si tehnici stravechi	16
2.2 Mobilier ecologic pentru copii	20
2.3 Tipuri de perne	28
2.4 Material textil	33
2.5 Modele de analogi	35
3. ANALIZA ERGONOMICĂ	39
3.1. Parametrii ergonomici generali ai copilului	40
3.2. Alegerea corecta a meselor si scaunelor.....	42
3.3 Cum alegem mobilierul pentru copii.....	44
4. ARGUMENTAREA VARIANTEI PROPUSE	48
Concluzia	58
Bibliografie.....	59

Rezumat

S-a efectuat un proiect la designul industrial cu titlul de “Mobilier interactiv pentru copii”.

Oamenii au tendința de a procura mobilier care fie e mai scump, dar sa-i reprezinte, sa aiba personalitate, să dea un aer de individualitate locuinței. Parinți sunt motivati să caute ceva ce le-ar aduce interes copiilor, ce ar combina în sine si mobilierul și jucăria, cea ce nu au avut ei în copilărie , ei caută mobilier – interactiv. S-au studiat formele de care sunt atrași copiii. S-a facut concluzie că copii iubesc obiectele care au mai multe grade de mobilitate, care cu ușurință iau caracter dinamic. Din formele geometrice cele mai dinamice forme sunt cele sferice. De asemenea pentru dezvoltarea imaginației copilului și pentru a primi un aspect atrăgător se folosește formă bionică. Pentru forma bionică s-a ales la bază o insectă .

Obiectivele pe care le-am avut erau :

- să creez un mobilier – jucărie
- obiectul să fie mobil de la sine (sferic)
- să fie interactiv , deci să poată face o acțiune concretă
- să fie bionic
- să fie din materiale ecologice
- să fie ușor și pe înțelesul copiilor.

La baza mobilierului stă insecta Oniscidea (Harbujelul). Conceptul “Harbujel“ este un mobilier - jucărie cu forme delicate și tonuri calde. Este un mobilier predestinate copiilor de la 3-5 ani. El are detalii din lemn precum carcasul. Efectul cald al intervențiilor din lemn este susținut de perna moale care este cusuta cu pluș care împreună cu perna dinauntru formează un fotoliu generos. Perna are atașate piciorușe și cornițe care au o alta culoare decât baza. Perna este ușor detașabila de pe carcas , ceea ce permite curățarea ei sau înlocuirea. Baza este confecționată din placaj curbat. Piesele sunt unite între ele printr-o sfoara ce îi dă grad de libertate. Datorită sforii mobilierul poate avea 4 forme și poate fi utilizat în minim 6 feluri. La etapa inițială acest obiect este în formă de fotoliu. La lărgirea sforii , fotoliul se desface . La strângerea sforii pân la maxim obținem o formă aproape de cea sferică care permite rotirea obiectului ca pe o minge mare.

Mobilierul este în 4 variante coloristice : pentru fete, pentru băieți, culori neutre și unul cu textură de harbuz.

Proiectul conține 4 capitole, cu un volum total de 59 pagini. În acesta sunt prezentate 3 tabele, 39 de imagini și 11 surse bibliografice.

Summary

Has there been industrial design project with the title "interactive children's furniture."

People tend to buy furniture that is either more expensive, but to represent, have personality, to give an air of individuality home. Parents are motivated to seek something that would interest them children, would combine itself and furniture, toy, that do not have them in childhood, they seek furniture - interactive. They studied forms are attracted children. It did conclude that children love objects that have more degrees of freedom, which easily take dynamic character. The most dynamic geometric shapes are spherical shapes. Also for the development of the child's imagination and get a visually appealing form using bionic. For bionic form was chosen based on an insect.

The goals that we had were:

- To create a furniture - Toy
- Object to be mobile by itself (spherical)
- Be interactive, so they can make a concrete action
- To bionic
- Be environmentally friendly materials
- Be easy and understandable for children.

The insect is based furniture Oniscidea (Harbujelul). The concept of "Harbujel" is a furniture - toy with warm colors and delicate forms. It is a predestined furniture children from 3-5 years. It has details like wooden cabinet. Warm wood effect of interventions is supported by the soft cushion that is made with plush pillow inside with forming a large armchair. The pillow is attached legs and horns of a different color than the base. Perna is easily detached from the chassis, which allows its cleaning or replacement. The base is made of curved plywood. The pieces are joined together by a string that gives the degree of freedom. Because twine furniture can have four forms and can be used in at least 6 different ways. At the initial stage this object is in the form of armchair. The widening twine, chair unfolds. When tightening the rope up to a maximum gain near spherical shape that allows rotation of the object as a large ball.

The furniture is in four color options: girls, boys, neutral colors and a textured Melon.

The project contains four chapters, with a total volume of 59 pages. In it contains 3 tables, 39 pictures and 11 bibliographical sources.