
*Nadežda Todorović, Nikola Marković,
David Popov, Aleksandra Živković i Tijana
Novičić*

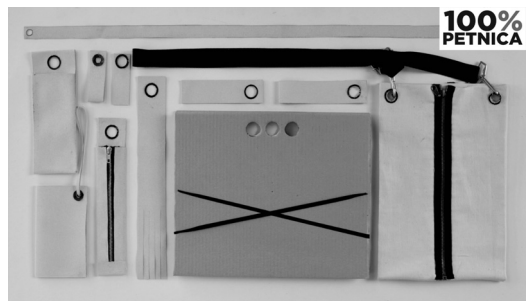
Petnički suvenir

Projekat letnjeg seminara je bio dizajn suvenira koji bi svojoj ideji, konceptu, dizajnu prenosio duh Petnice, i koji bio realan za proizvodnju. Podeljeni u dva kreativna tima polaznici su, prošli sve faze kreativnog i istraživačkog procesa, tako što su analizirali postojeću ponudu, razmišljali o konceptu i funkcionalnosti novog suvenira, istraživali i razvijali svoje ideje, isprobivali različita dizajn rešenja, pravili prototipe i na kraju predstavili dva različita projekta.

Prvi tim je, analizirajući šta je to suvenir u odnosu na petnički kontekst, zaključio da suvenir kao predmet treba da predstavlja direktnu uspomenu na boravak u stanici i njeno okruženje, a da njegova funkcija treba da sadrži koncept učenja, igre i druženja. Iz ove analize nastala je ideja o društvenoj igri ISP 5.0 koja je bazirana na poznatoj igri „Ne ljuti se čoveče”. Proces kreiranja uključivao je razvoj koncepta i imena igre, definisanje pravila koja uključuju šest različitih kategorija zadataka koje igrači treba da ispune, logo igre, dizajn table koja ilustrovana planom stanice a koja je ujedno funkcionalno kartonsko pakovanje, realizaciju makete u materijalu i plan za dalji razvoj igre kroz internet platforme.



Drugi tim se, analizirajući potrebe svakog petničara, odlučio da kreira torbu koja može da ima svakodnevnu primenu. Polaznici su isprobivali različit pristup modelu torbe koja bi bila dizajnirana tako da može da se koristi na više načina. Glavni dizajn element – rajsferšlus omogućio je da torba bude promenljivih dimenzija zavisno od potreba korisnika. Elementi i logika torbe su iskorišćeni da se dizajnira čitava paleta različitih proizvoda (fascikla, novčanik, privezak za ključeve, pernica, futrola za naočare, bookmark) formirajući liniju proizvoda koja je nazvana 100% Petnica. Dizajnirani akcesor je



*Nadežda Todorović (1995), Velika Plana,
Stojana Novakovića 2, učenica 3. razreda
Gimnazije u V. Plani*

*Nikola Marković (1995), Rača, Karađorđeva
129, učenik 3. razreda Druge kragujevačke
gimnazije*

*David Popov (1995), Bečej, Josifa Marinkovića
150, učenik 3. razreda Škole za dizajn „Bogdan
Šuput” Novi Sad*

*Aleksandra Živković (1995), Beograd, Dr.
Agostina Neta 78/63, učenica 3. razreda III
beogradske gimnazije*

*Tijana Novičić (1994), M. Zvornik, Kralja
Petra I 4, učenica 4. razreda Srednje škole u M.
Zvorniku*

MENTORI:

*Isidora Nikolić, Fakultet za medije i
komunikacije, Beograd*

*Borut Vild, Fakultet za medije i komunikacije,
Beograd*

*Vesna Pejović, Akademija lepih umetnosti,
Beograd*

dodatno brendiran štampom u vidu infografike koja komunicira strukturu vremena tokom boravka u Petnici – 50% RAD na torbi, 20% DRUŽENJE na fascikli, 10% GLAD na novčaniku, 1% SPAVANJE na privesku.

Souvenir from Petnica

Summer seminar's project was to design souvenir for Petnica which idea, concept and design would reflect the very spirit of Petnica and also a product that is easy to produce. Divided in two teams students went through all phases of creative and research process, at first they analyze the existing offer, then they thought about concept and functionality of the new souvenir, researched and developed ideas, evaluated various design solutions, made prototypes and at the end they presented two different projects.

The first team, by analysing what is souvenir according to Petnica's context, concluded that souvenir as an object should present direct memory to time spent at center and its surroundings, and that its function should integrate the concept of learning, play and socializing. From this analysis the came to the idea to design a board game named ISP 5.0 (ISP is the abbreviation of the

center's name) that is based on famous "Don't get angry". The creation process included concept development, game name, game rules definition structured through six categories of different tasks that players need to fulfill, logo of the game, design of the board illustrated with the plan of the center that is at a same time function cardboard packaging, realization of the mock up, and plan for further updates and developments through internet based platforms.

The second team, analyzed the needs of Petnica's students and focused on designing a tote bag that can be used everyday. Students researched different approaches to the model of the bag in order to design a bag with multiple use. Main design element, zipper enabled variable sizes to meet different needs of the user. Elements and design logic of the bag were used to design wide range of products (folder, wallet, key holder, pencil case, book marker, case for glasses) that formed a line of product design named 100% Petnica. Designed accessories are branded with printed info graphics which communicate time structure in Petnica center – 50% WORK on the bag, 20% SOCIALIZING on folder, 10% HUNGER on wallet, 1% SLEEP on key holder.