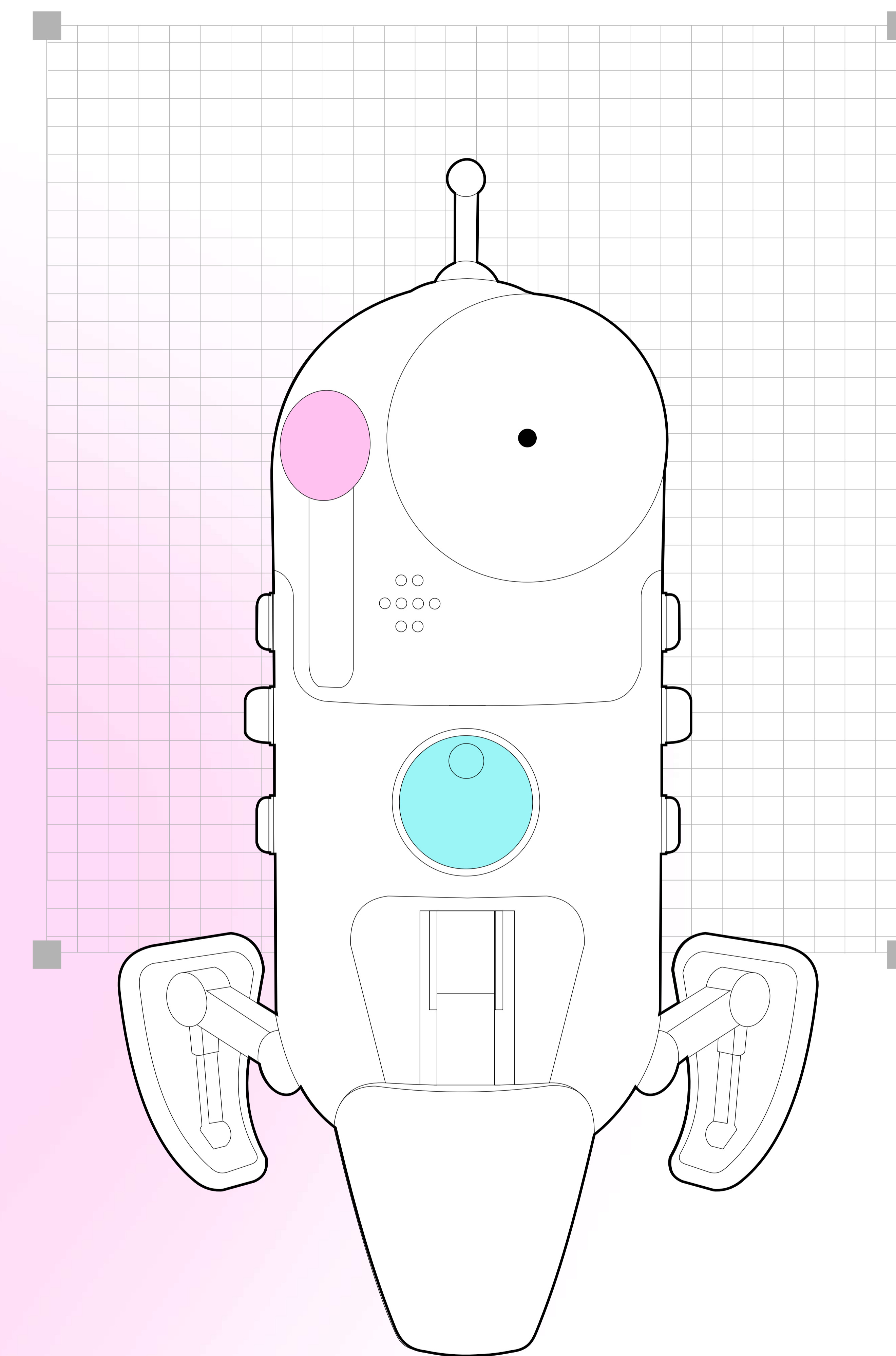


IDENTITA

Design jako osobnost, individualita

ROBO 

Antistresová hračka pro
kancelářskou práci



Hrej si se mnou

IDENTITA



Co vkládám do slova identita

Identita jako osoba je soubor zvyků a preferencí, naše zkušenosti a znalosti, soubor našich vlastností.

Identita se skládá z toho, co jsme, co milujeme a čím se obklopujeme.

Hračka jako naše součást, odraz naší identity

Moje představa je vytvořit objekt, který by odrážel jednotlivce, byl jedinečný.

Chci do svého objektu vložit různé funkce, udělat ho hmatovým a proměnlivým, použít skládací konstrukci, aby s ním člověk mohl komunikovat, hrát si s ním.

Navržený objekt může nést několik funkcí, jako je zábava, antistres nebo místo pro uložení něčeho.





Myšlenka „detailu, který je vždy po ruce“

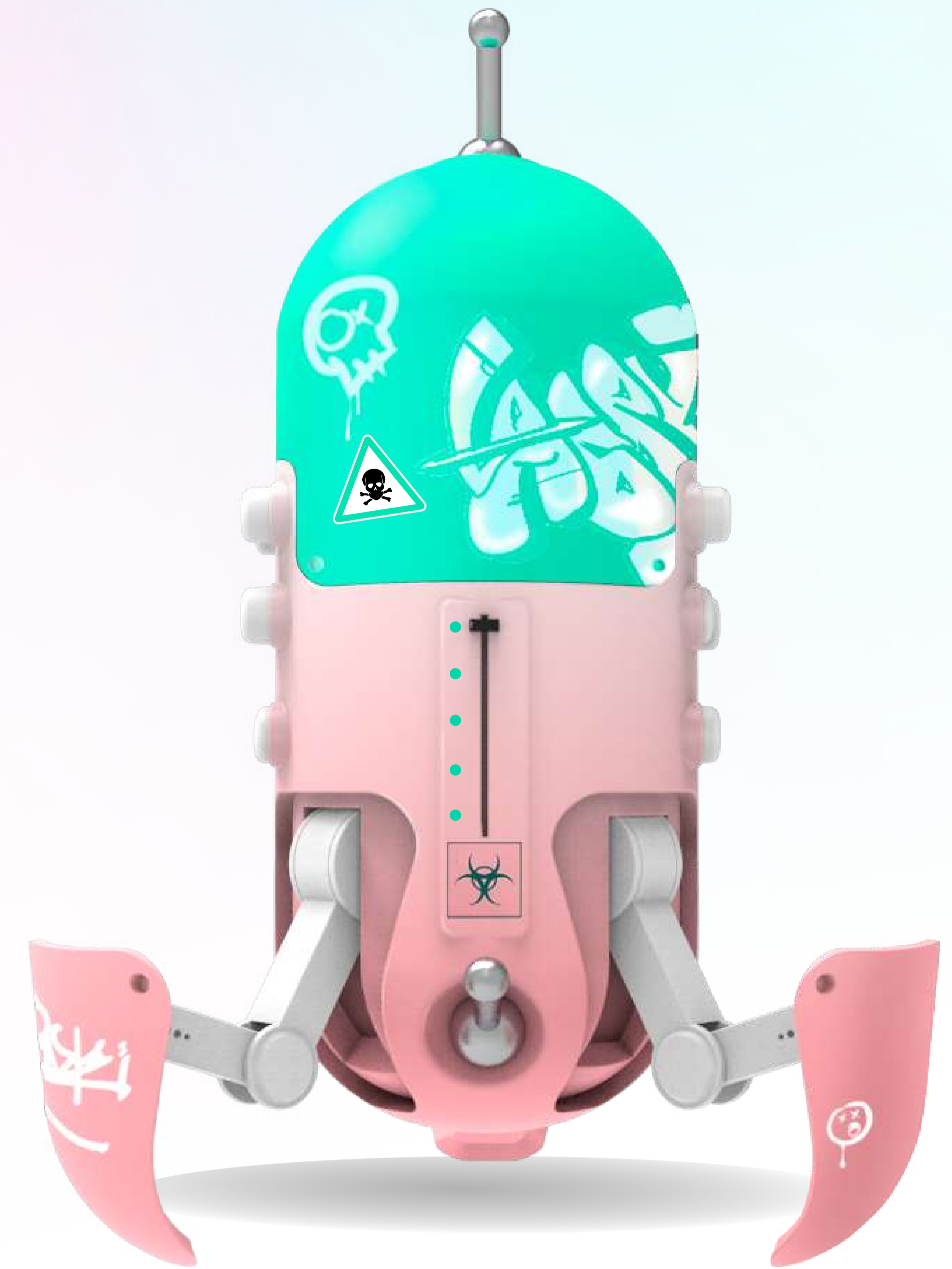
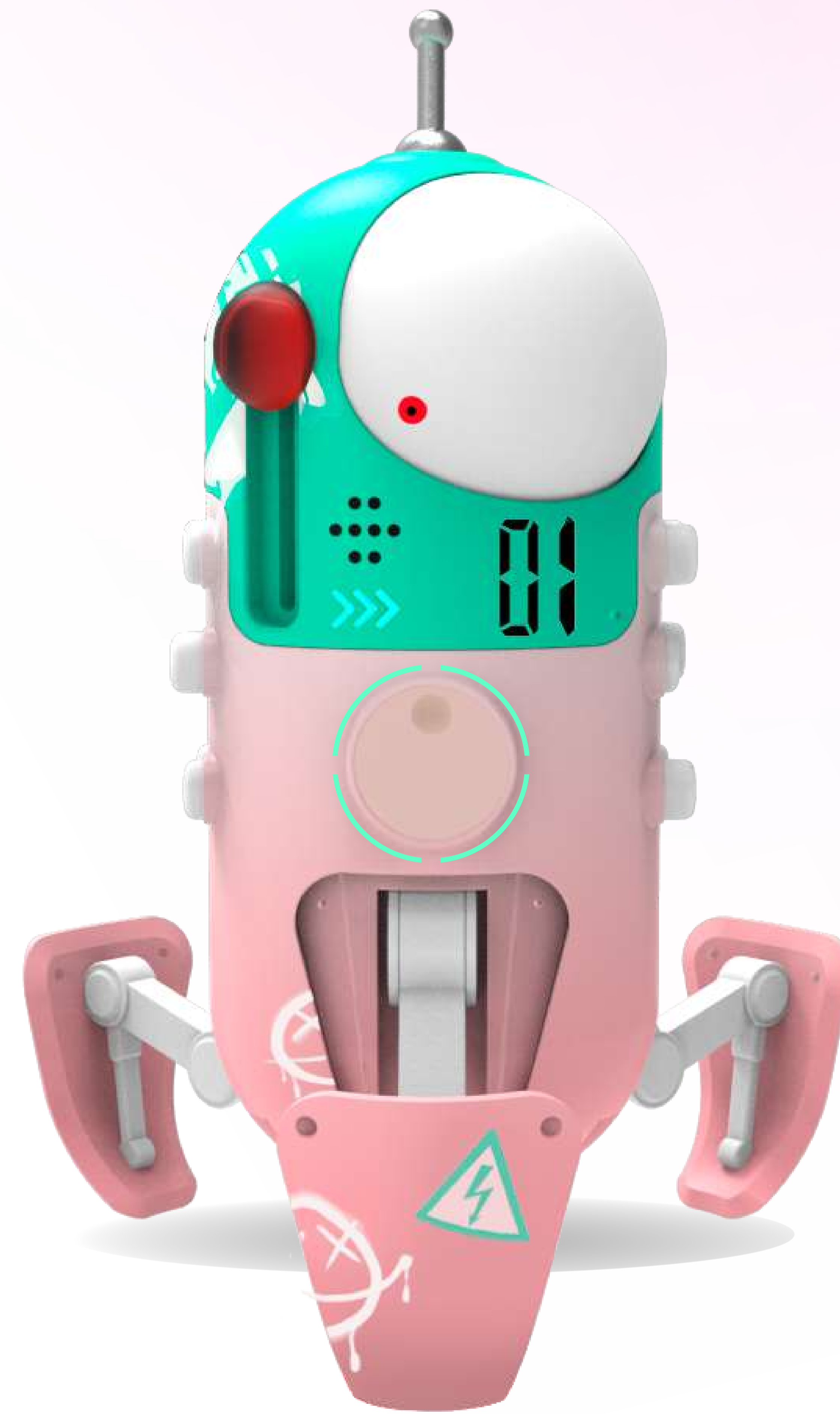
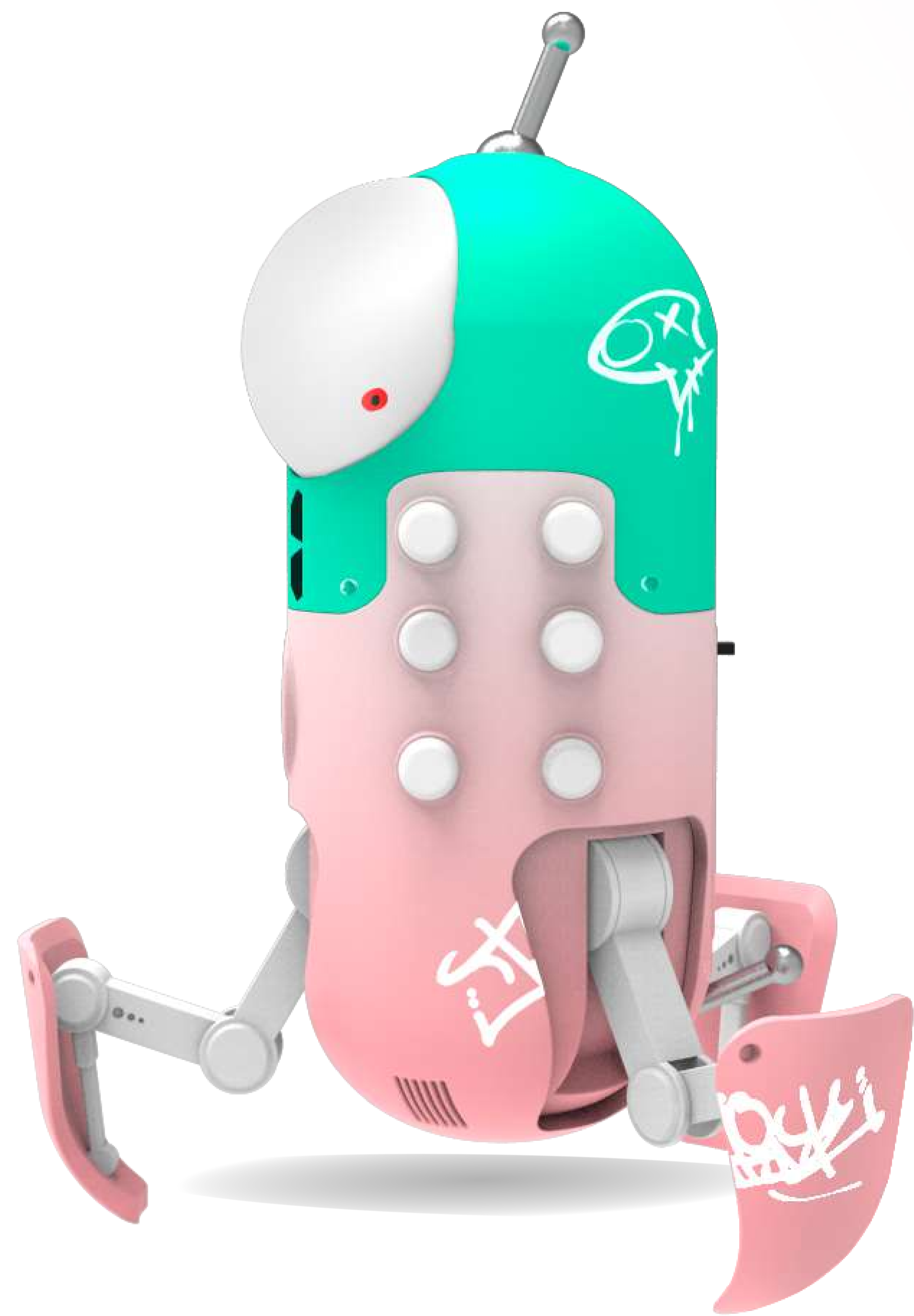
Hračka je přenosná, pohodlná na nošení

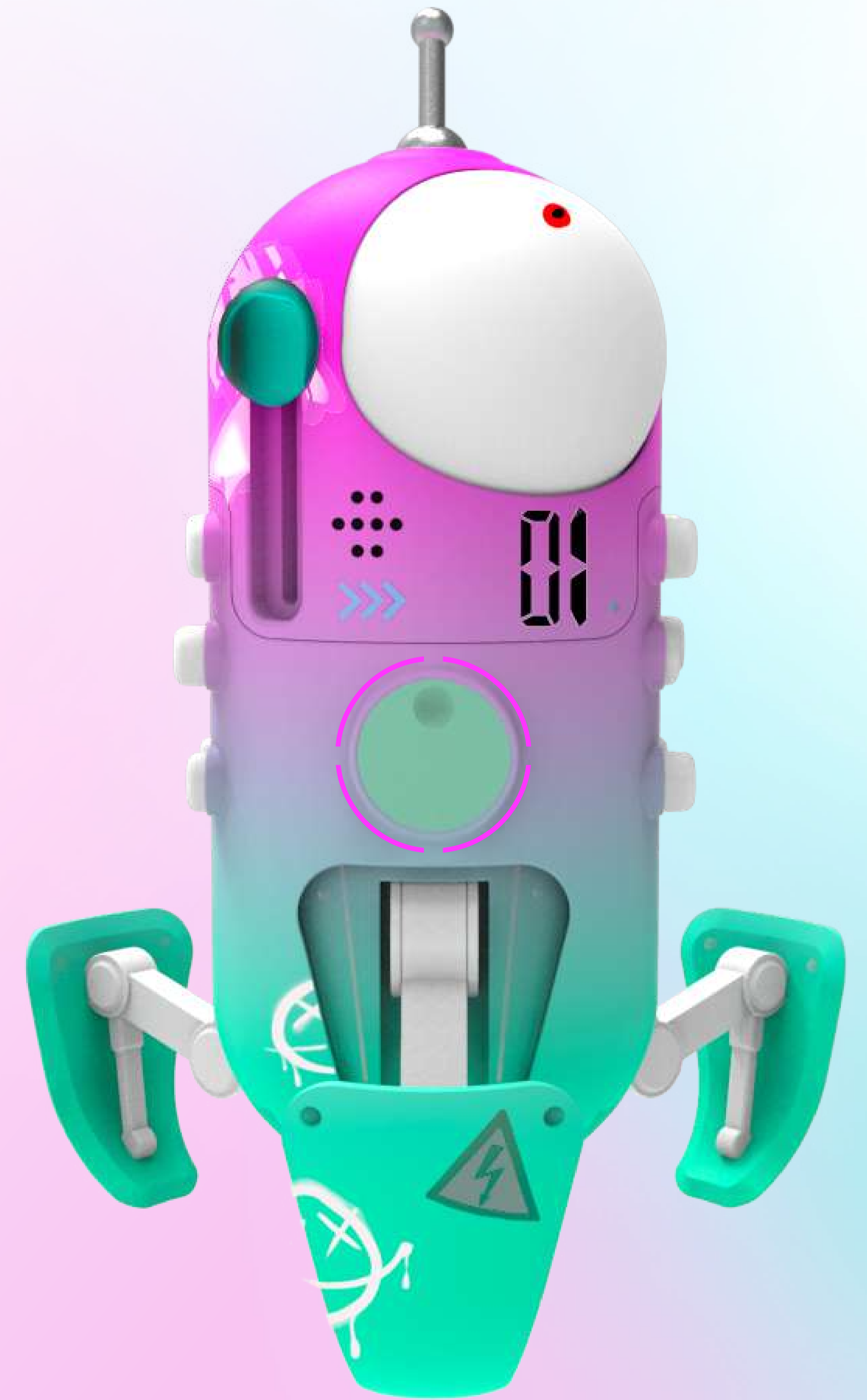
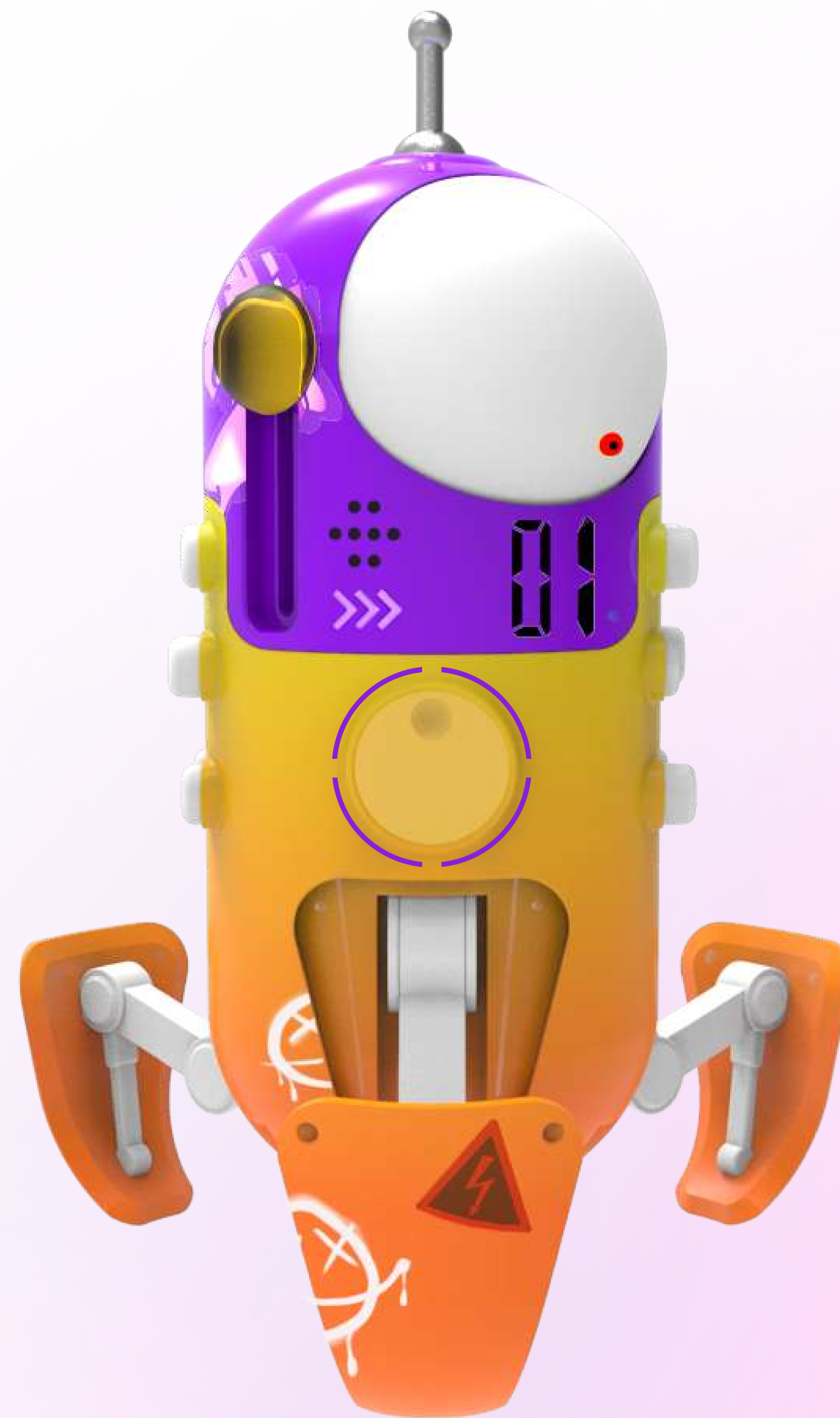
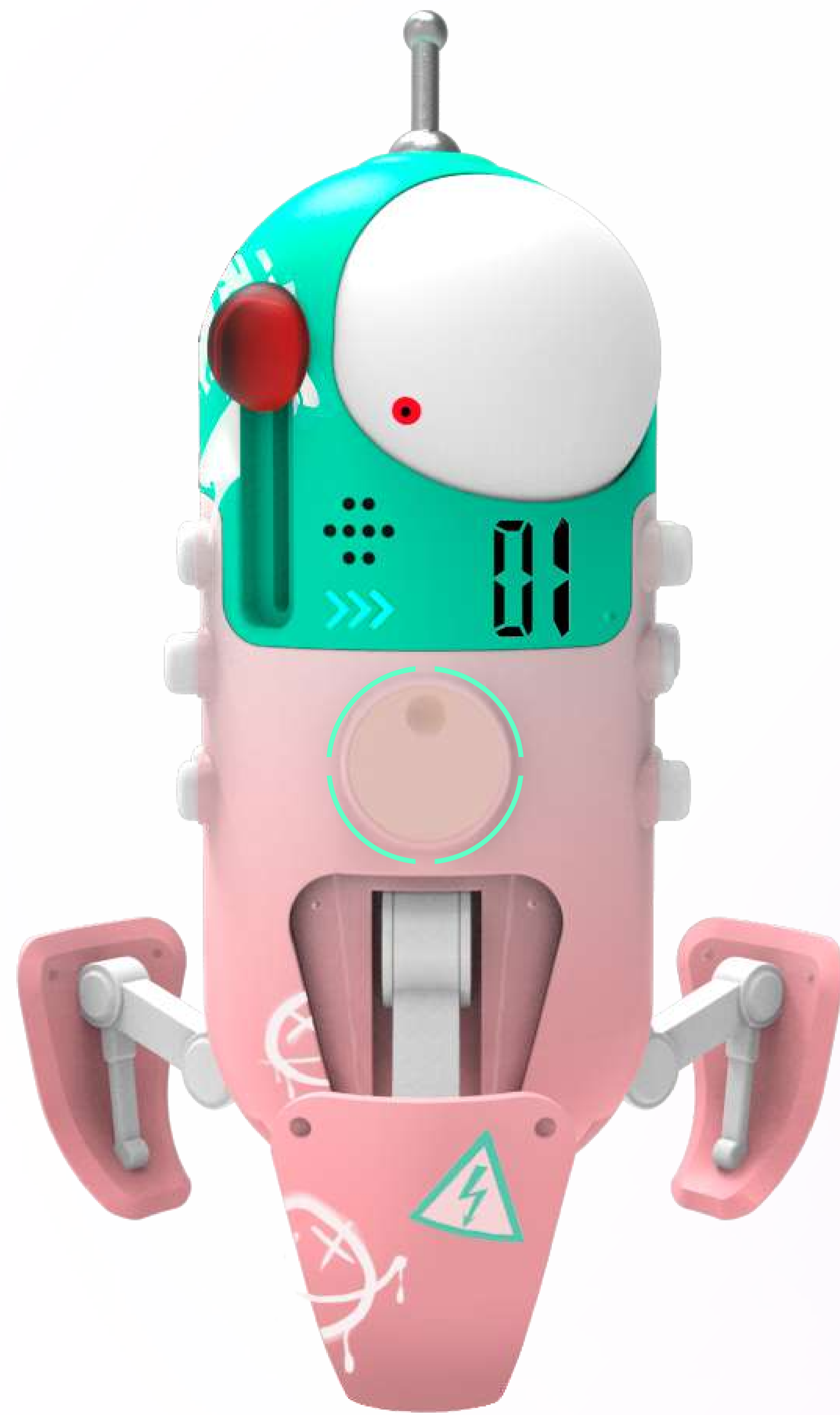
Hračka je určena nejen pro děti, ale i pro dospělé. Člověk si to může vzít třeba do kanceláře a použít jako antistres, zaměstnat ruce.

Podobně by pro dítě mohla hračka sloužit jako simulátor hybnosti prstů.

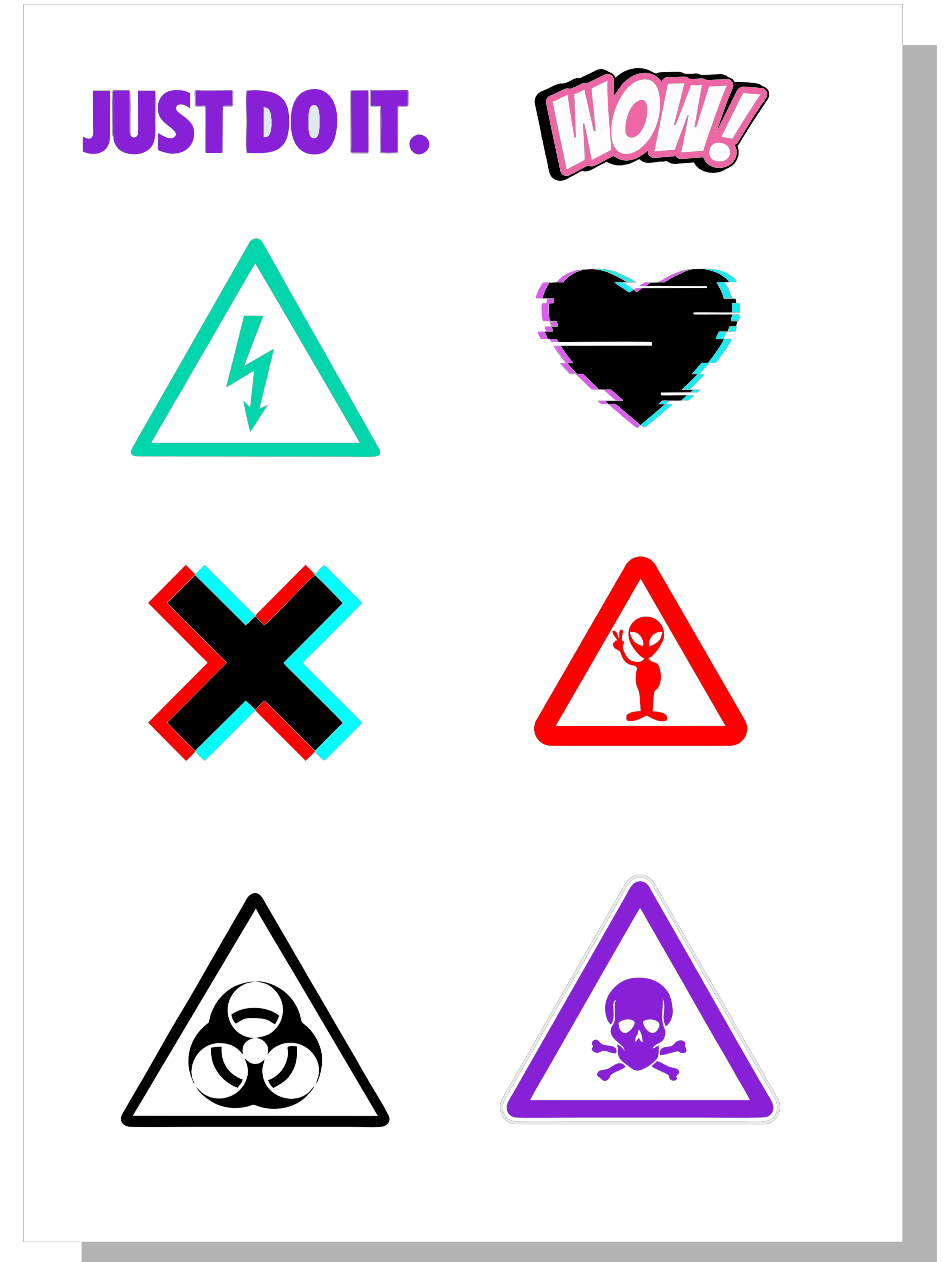
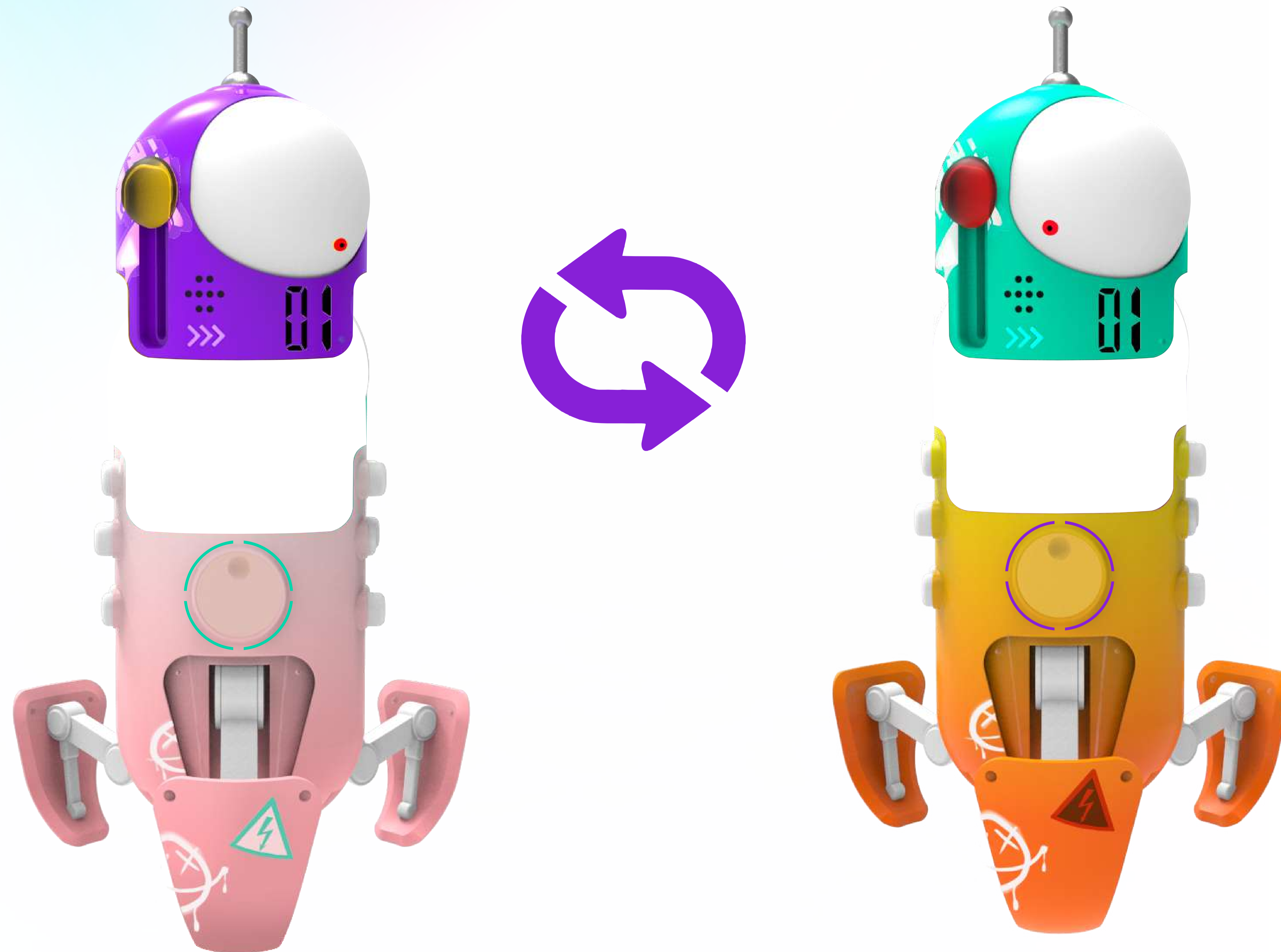
KONEČNÝ VÝSLEDEK

Vzhled byl inspirován kyberpunkem a herním designem.
Každý detail v hračce se pohybuje.





Myšlenkou hračky je být schopen ji změnit podle našeho vkusu. Horní část se odděluje, což umožňuje změnu barvy robotů. Také k robotovi půjdou samolepky, které mohou přilepit celé tělo robota.



Hračkou může být i klíčenka, kterou lze nosit na taškách nebo klíčích.



Finální verze

