

W2.1 ZMAPOVANIE VAŠEJ VÝZVY

Tri časti mestského parku

DIZAJNOVANIE NOVÉHO MESTSKÉHO PARKU

Lokálna mestská rada vás poverila navrhnutím nového mestského parku. Vaše mesto čelí viacerým výzvam ohľadne vody, vrátane problémov, o ktorých ste sa predtým naučili, a chce návrh, ktorý tieto problémy vyrieši.

Mestská rada chce park, ktorý pozostáva z troch častí. Mali by ste si vybrať jeden aspekt, na ktorý bude váš dizajnový návrh zameraný:

1. Skatepark, ktorý znesie aj nadbytočný prietok vody z parku.
2. Oblasť trávnik a rastlín, ktorým chýba voda a majú tendenciu vysychať.
3. Zabezpečenie stanovísk s pitnou vodou okolo parku bez prístupu k hlavným vodným potrubiam.

ČASŤ 1

Prvá časť je skate park. Skate park pozostáva prevažne z betónu a dlažby. Výsledkom je, že po prudkých lejakoch voda ťažko odteká. Mestská rada hľadá riešenie tohto problému. Požiadavky pre dizajn skate parku sú:

- Minimálna rozloha povrchu je 50 m².
- Voda by mala odtekať rýchlo a udržateľným spôsobom.
- Hodí sa k atmosfére a vzhľadu celého parku.
- Zredukovanie hluku, aby neboli susedia rušení.
- Je bezpečný pre užívateľov.



ČASŤ 2

Druhá časť pozostáva z trávnikov a záhrad. To vyžaduje veľa vody pre rast rastlín a trávy počas jari a leta. Na jar a v lete je k dispozícii veľmi málo vody, preto je výzvou zabezpečiť v tejto časti parku udržateľný zdroj vody, ktorý zníži jej plytvanie. Požiadavky pre túto časť sú:

- Obsahuje trávnik lemovaný aspoň piatimi druhmi rastlín.
- Mala by byť schopná absorbovať, uschovať a distribuovať vodu efektívnym a udržateľným spôsobom.
- Minimálna rozloha oblasti je 30 m².
- Hodí sa k atmosfére a vzhľadu celého parku.
- Poskytne chodníčky pre verejný prístup.



ČASŤ 3

Tretia časť sú stanoviská pitnej vody. Mestská rada by rada videla niekoľko stanovísk s pitnou vodou, kde môžu mať návštevníci voľný prístup k pitnej vode. Obec má veľa dažďovej vody, jazero a spodnú vodu, a chce ju využiť pre tieto stanoviská. Aby to bolo možné dosiahnuť, zozbieraná voda sa musí vyčistiť, aby bola vhodná na pitie. Požiadavky pre návrh tejto časti sú:

- Obsahuje jazierko, jednotku na úpravu vody a stanoviská s pitnou vodou.
- Mala by byť schopná meniť odpadovú vodu na pitnú.

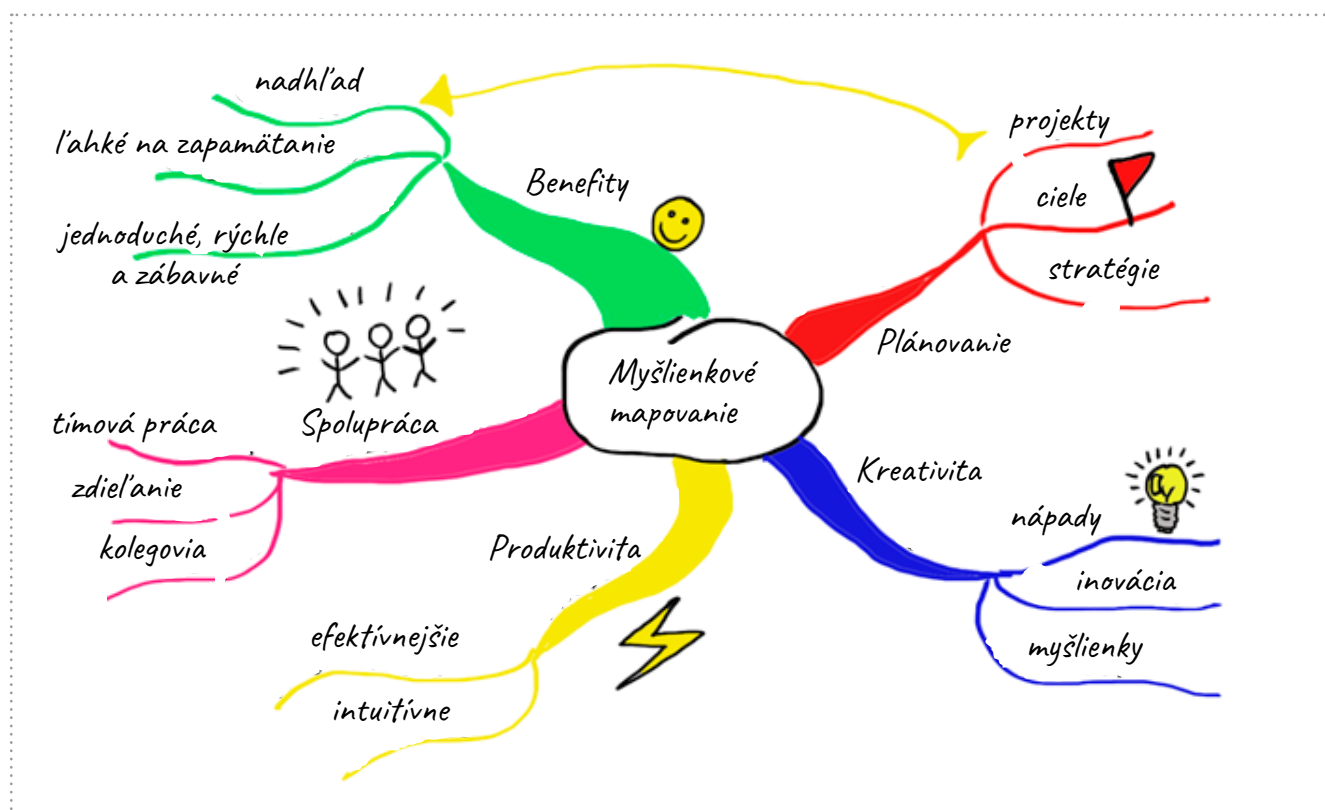


W2.2 ZMAPOVANIE VAŠEJ VÝZVY

Ako vytvoriť myšlienkovú mapu:

1. Do stredu napíšte zvolenú dizajnovú výzvu (centrálne idea alebo téma).
2. Spíšte kľúčové témy súvisiace s vašou dizajnovou výzvou a pridajte ich do hlavných vetiev; nezabudnite každú vetvu označiť.
3. Ku každej vetve pridajte detail vo forme kľúčových slov alebo otázok.
4. Pridajte ďalšie vetvy a detaily podľa potreby.

Príklad myšlienkovkej mapy:



Hlavné vetvy vašej myšlienkovkej mapy sa stanú kľúčovými oblasťami vašej dizajnovej výzvy, takže čím viac detailov pridáte, tým lepšie.

W4.1– PRÍRODNÉ VZORY

Skupinové hodnotiace koliesko Biomimikry a otázky

NÁZOV PROJEKTU ALEBO NÁVRHU:

POŽADOVANÁ FUNKCIA / KONCEPT:

O1: Podľa deviatich princípov biomimikry je tento produkt / projekt blízko tomu, ako by ho navrhla príroda.

ÚPLNE SÚHLASÍM	SÚHLASÍM	ANI SÚHLAS ANI NESÚHLAS	NESÚHLASÍM	ÚPLNE NESÚHLASÍM
----------------	----------	-------------------------	------------	------------------

O2: Keď sa pozriete na váš návrh a porovnáte ho s deviatimi princípmi biomimikry, v ktorých oblastiach je najsilnejší? **Prečo je to tak?**

.....

O3: Ktoré oblasti sú najslabšie? **Prečo je to tak?**

.....

O4: Popremýšľajte nad jedným praktickým spôsobom, ako by ste mohli vylepšiť váš návrh.

.....



Vylepšenie vášho dizajnu

Zvážte, ako by ste na vylepšenie vášho nápadu mohli použiť deväť princípov biomimikry. Ako by v prípade vášho návrhu alebo funkcie, ktorý chcete vyrobiť, postupovala príroda?

ÚLOHA: Pomocou nasledujúcej schémy načrtnite, ako váš produkt dosahuje jednotlivé parametre dizajnu každého z deviatich princípov biomimikry. Zvážte tak silné a slabé stránky vášho návrhu.

