

predstavitvena mapa

pri predmetu

teorija in praksa v dizajnu

LAURA DRAŠČEK

1. LETNIK IOI MAG, FS UM

FEBRUAR 2026

o avtorici

Laura Drašček

izobrazba

Fakulteta za strojništvo (FS), Univerza v Mariboru
Magistrski študijski program
Inženirsko oblikovanje izdelkov
2025–v teku, vzporedni študij

Fakulteta za elektrotehniko, računalništvo in
informatiko (FERI), Univerza v Mariboru
Magistrski študijski program
Medijske komunikacije
2024–v teku

Fakulteta za elektrotehniko, računalništvo in
informatiko (FERI) Univerza v Mariboru
Diplomirana inženirka medijskih komunikacij,
smer vizualna komunikacija
2021–2024

Državni izobraževalni zavod s slovenskim učnim
jezikom Cankar-Vega-Zios Gorica (IT)
Smer turizem
Zaključenih 5 let šolanja z odliko in pohvalo
2016–2021

Istituto scolastico superiore Claudia de' Medici
Bolzano (IT)
Indirizzo turistico (smer turizem)
Zaključeno prvo polletje 4. letnika, izmenjava
2019–2020

izkušnje

Urejanje spletne strani Študentskega sveta UM
administracija spletne strani, v teku

Grafično oblikovanje za podjetje Dolina Soče d.o.o
oblikovanje tiskovin, v teku

Umetniški natečaj za oblikovanje razglednice ŠS UM
ob 20. obletnici krvodajalstva – 3. mesto, 2025

Sistematična analiza decentraliziranih družbenih medijev
članek o Odysee v strokovni monografiji, 2024

Članica akademskega zbora in študentskega sveta FERI
2023–v teku

Namestnica člana študentskega sveta UM
junij 2023–julij 2024

Analitični pogled na najvidnejše družbene medije
članek o Instagramu v strokovni monografiji, 2023

Pisanje člankov za portal Deloglasnik
na temo zaposlovanja, 2022–2025



kazalo

OBLIKOVANJE KOZARCA.....	1
OBLIKOVANJE TORBE.....	15
OBLIKOVANJE STOLA IN SEMINARSKA NALOGA.....	26

oblikovanje kozarca

**craft pivo kozarci &
kozarci za sladoled**

predstavitev oblikovalskih izhodišč

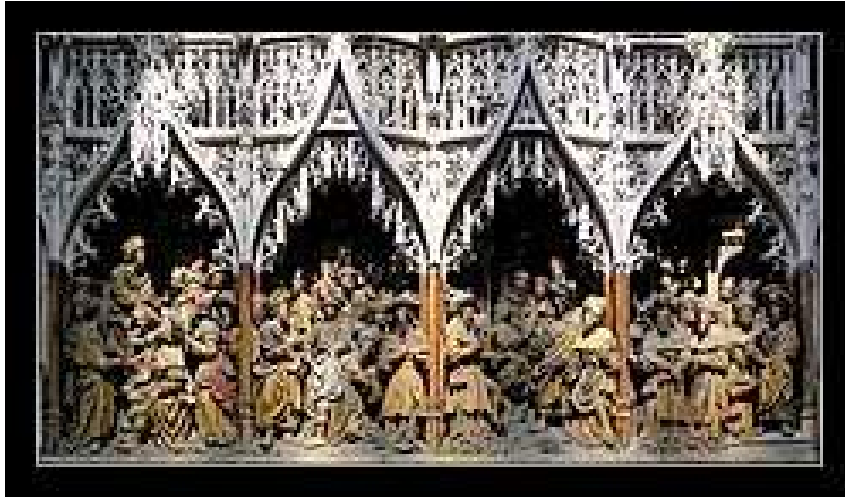
1

Pri predmoetu smo za domačo nalogo izbrali 3 kozarce in jih predstavili v 3 različnih umetnostnih obdobjih. Za tip kozarca mug – klasični kriglej – je značilno, da je masiven, težek in ima ročaj. Tulip spominja na cvet tulipana, je eleganten in ima pecelj. Dimbled mug je krigelj z vboklinami. Je zelo tradicionalen in podoben klasičnemu vrču.



predstavitev oblikovalskih izhodišč

1



gotika

Značilnost obdobja jso detalji, pojavila se je v srednjem veku in popolnoma spremenila pogled na arhitekturo. V prostore prinaša svetlobo in višino, kar poveča občutek spiritualnosti. Vse teži k nebu.



arts&crafts

Obdobje se je pojavilo kot upor industrijske revolucije v 19. stoletju. Poudarja vrednost človeškega dela in naravnih materialov, tako da predmet ni samo uporaben, ampak tudi netančno izdelan – pripoveduje zgodbo avtorja.



modernizem

Značilnost obdobja je, da oblika sledi funkciji in pa manj je več. Oblikovalci se osredotočajo na čiste linije, geometrijo in odprte prostore. Vse je videti minimalistično, urejeno in pripravljeno na prihodnost.

definicija oblikovalskega problema

1

Oblikovanje kozarcev za lokal, v katerem strežejo craft pivo in domači sladoled. Kozarci so tako večnamenski – (1) za tiste, ki se ne morejo odločiti, katero pivo bi poskusili, in tako lahko poskusijo 5 različnih naenkrat v skupni količini 0,5 litra, (2) za tiste, ki si želijo postreženo kepico sladoleda v lončku (kozarcu) ali pa bi želeli (3) kombinacijo.

Trenutne rešitve ne ponujajo poenotnih kozrcev, ki se lahko uporabljajo tako za pivo kot tudi za sladoled, ko želijo eksperimentirati s craft pivu. Zaradi odštekanosti, ponavljanja istih kozarcev in barvitosti sovпада s pop artom.



predstavitev obstoječih rešitev

1

Kozarci za pokušanje več piv na podstavku al držalu že obstajajo, prav tako tudi kozarci v obliki korneta za sladoled. Nisem pa uspela najti kombinacije obojega.



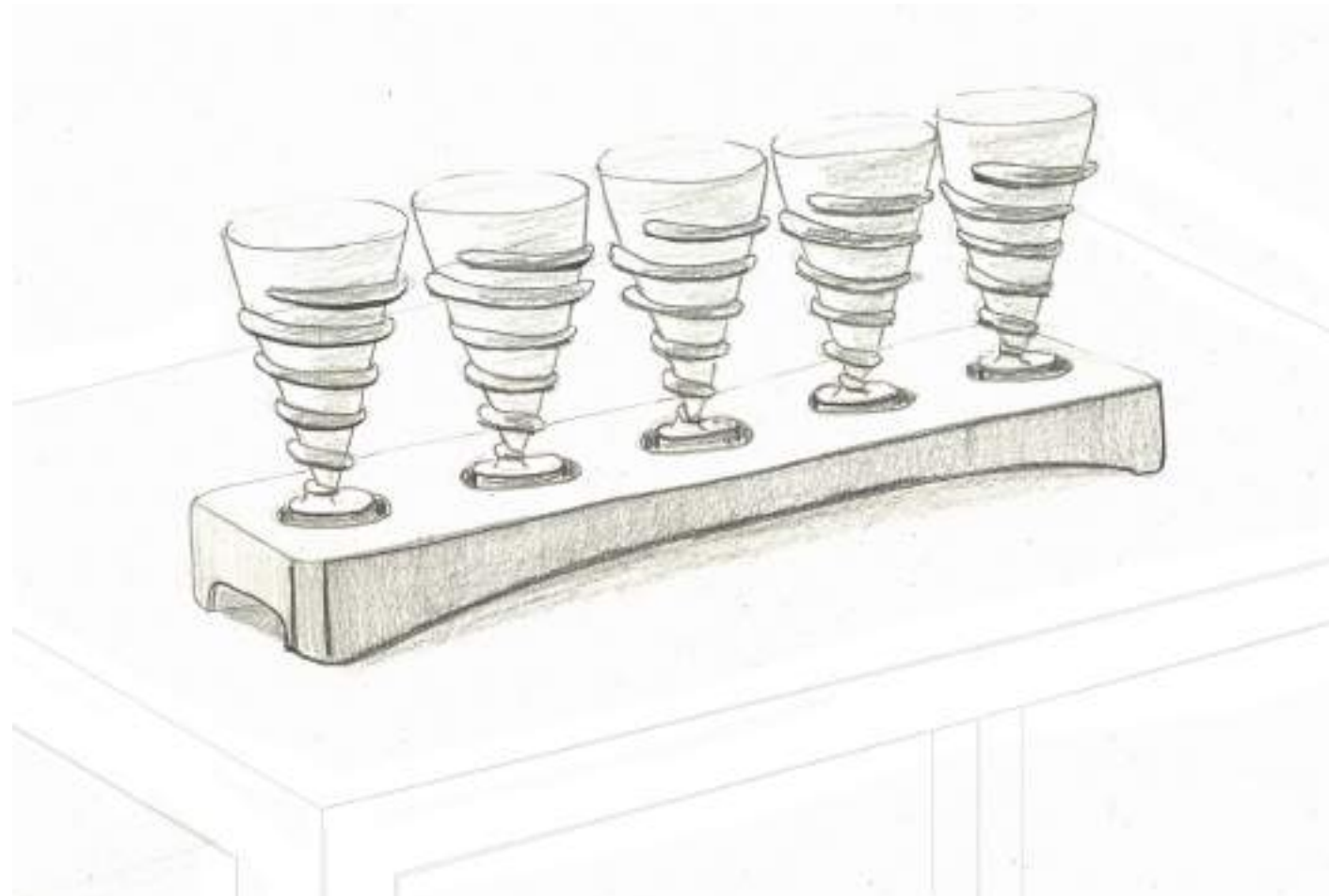
ideacijski proces

1





Kozarec primeren za pivo, kot recimo "tulip" stil kozarca, ampak preveč podoben tistim, ki že obstajajo za sladoled.



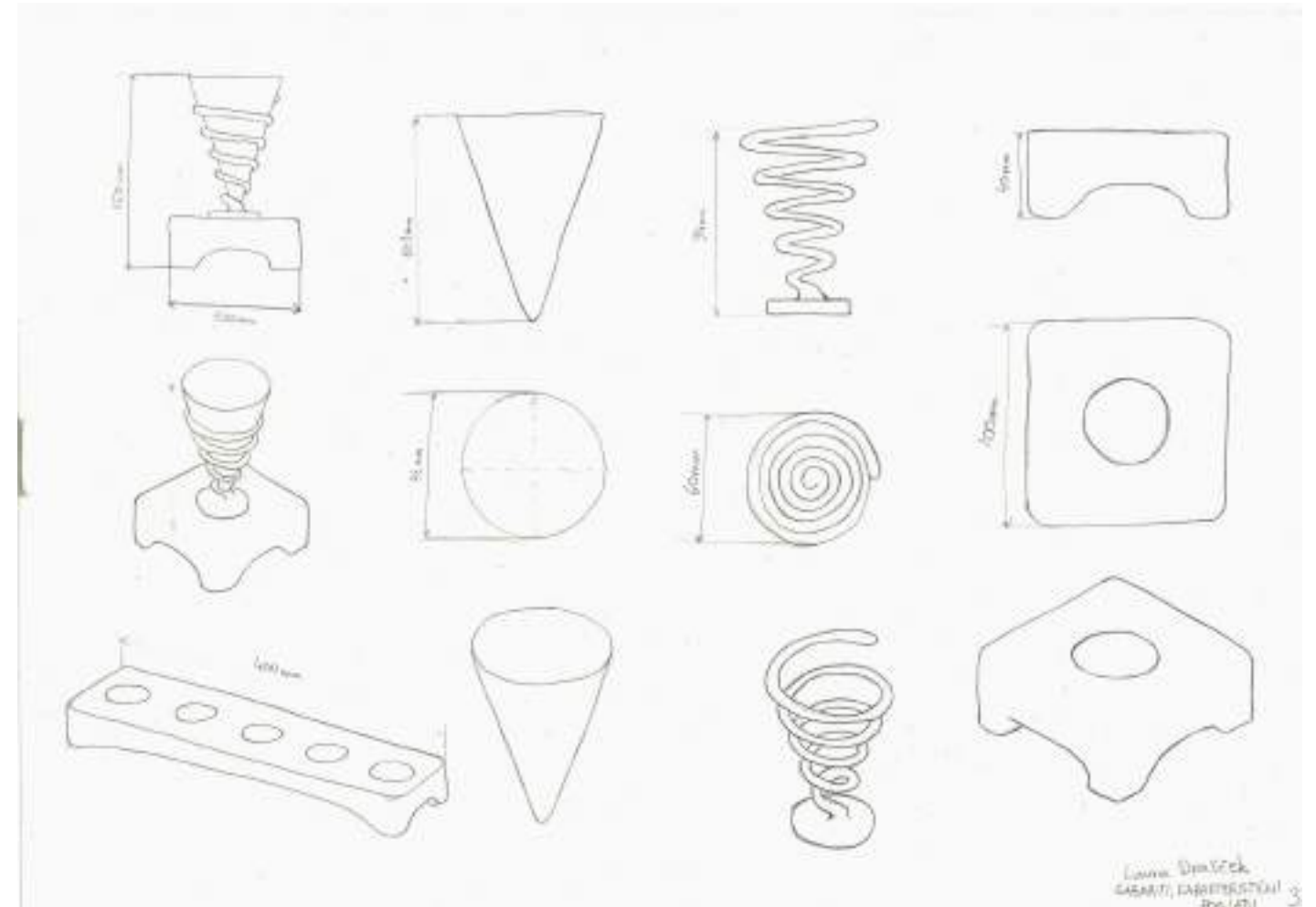
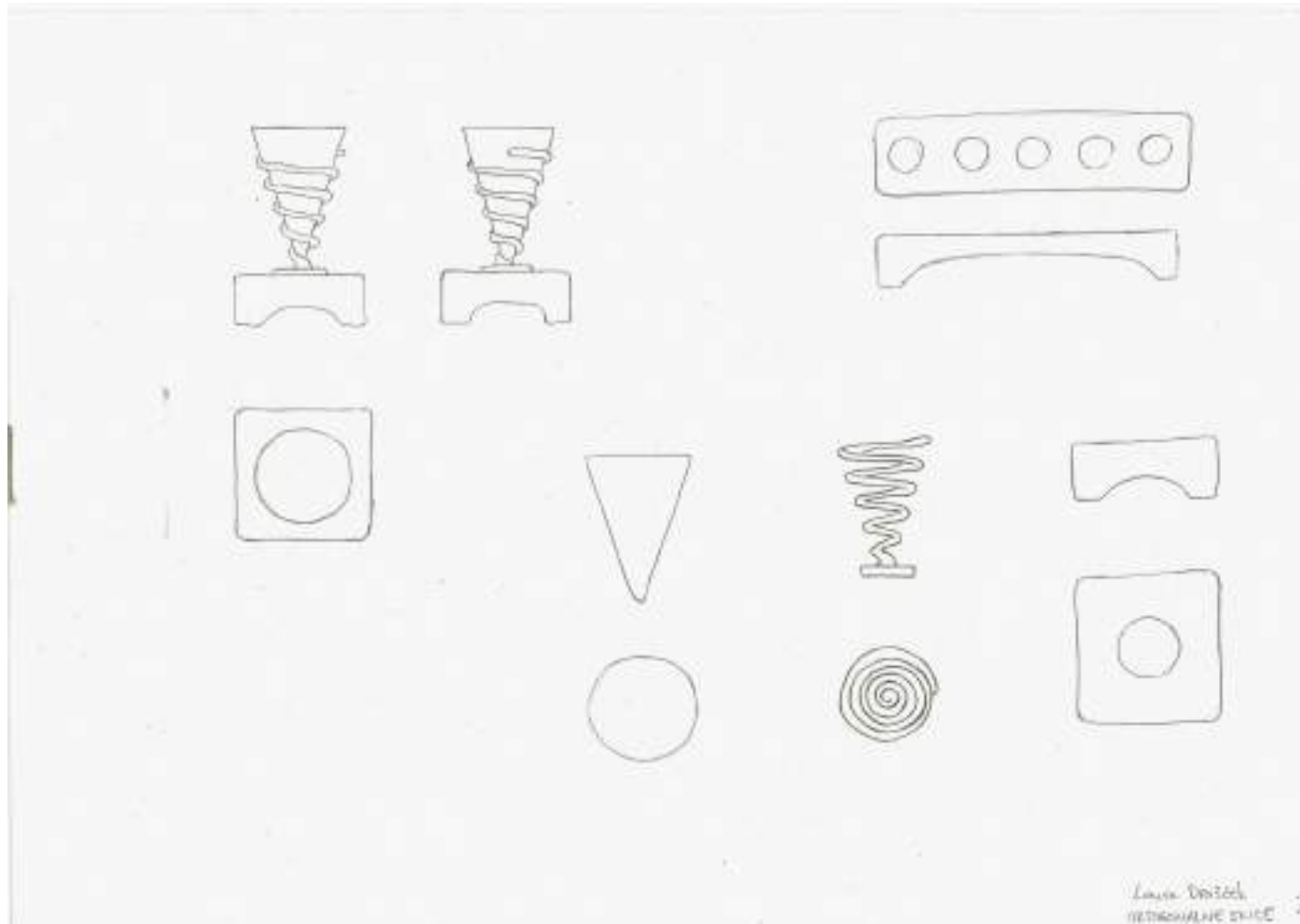
Izbrana rešitev za nadaljnji razvoj.



Kozarec sovпада s slogom Keitha Haringa, nogice na dnu zgledajo nestabilno, ob uporabi več kozarcev enega ob drugem roke postanejo moteče, prav tako je spirala previsoka in oteži prijemanje kozarca.

razvoj izbranega koncepta

1



Velikost kozarca

izračun prostornine stožca

$$V = 1,2 \text{ dl (malo več kot 1 dl)}$$

$$= 120\,000 \text{ mm}^3$$

$$h = 100 \text{ mm}$$

$$V = \frac{1}{3} r^2 \pi h \quad r = \sqrt{\frac{3V}{\pi \cdot h}} = 33,85 \text{ mm}$$

↓
da 68 mm



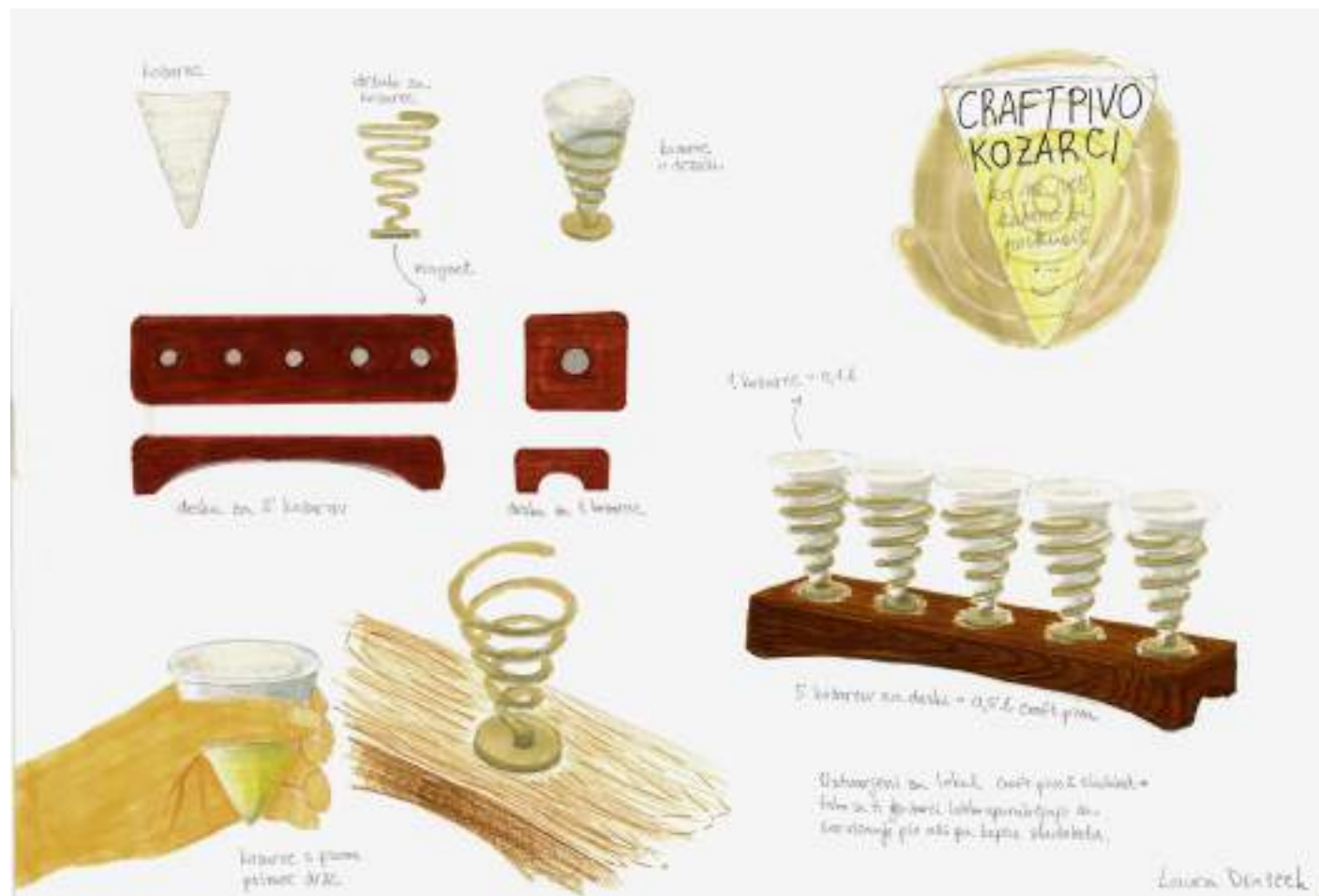
Kozarci s podstavkom in stojalom izhajajo iz izračuna prostornine stožca na podlagi želene prostornine in višine. Tako sem potem dobila tudi velikost premera in določila debelino. Zamislila sem si 5 kozarcev, v katerih je skupaj 0,5 litra piva, torej kot bi naročil en velik krigelj. Kozarci pa se zaradi svoje oblike lahko uporabljajo tudi za druge namene.

definiranje ključnih elementov

1

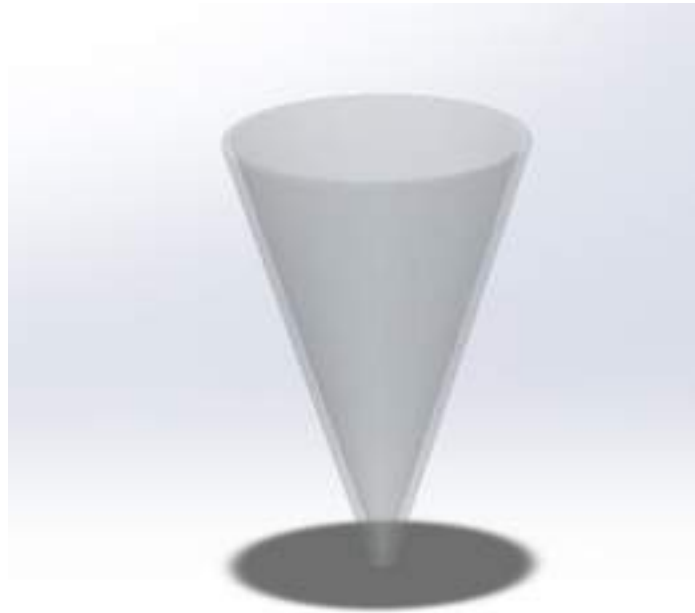
Komplet je sestavljen iz 3 ključnih elementov – steklenega kozarca, kovinskega držala za kozarec in lesenega podstavka. Podstavek je za začetek pripravljen za 5 kozarcev, ki skupaj nosijo pol litra piva in za en kozarec, v katerega se lahko da na primer pivo, sladoled, granito in je velik 0,1 litra.

Med tem ko je kozarec steklen in prozoren, so barve držal in podstavkov lahko različne.



definiranje ključnih elementov

1



kozarec



držalo

podstavek za 1

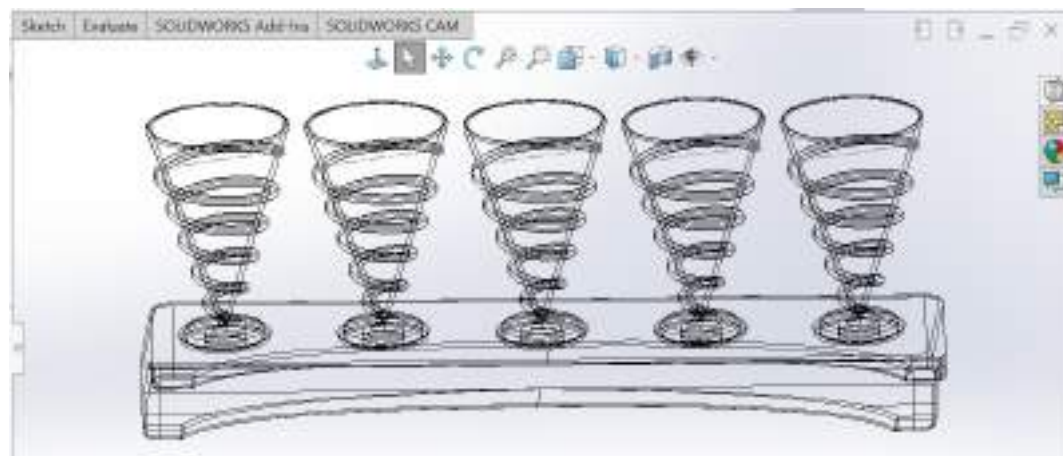
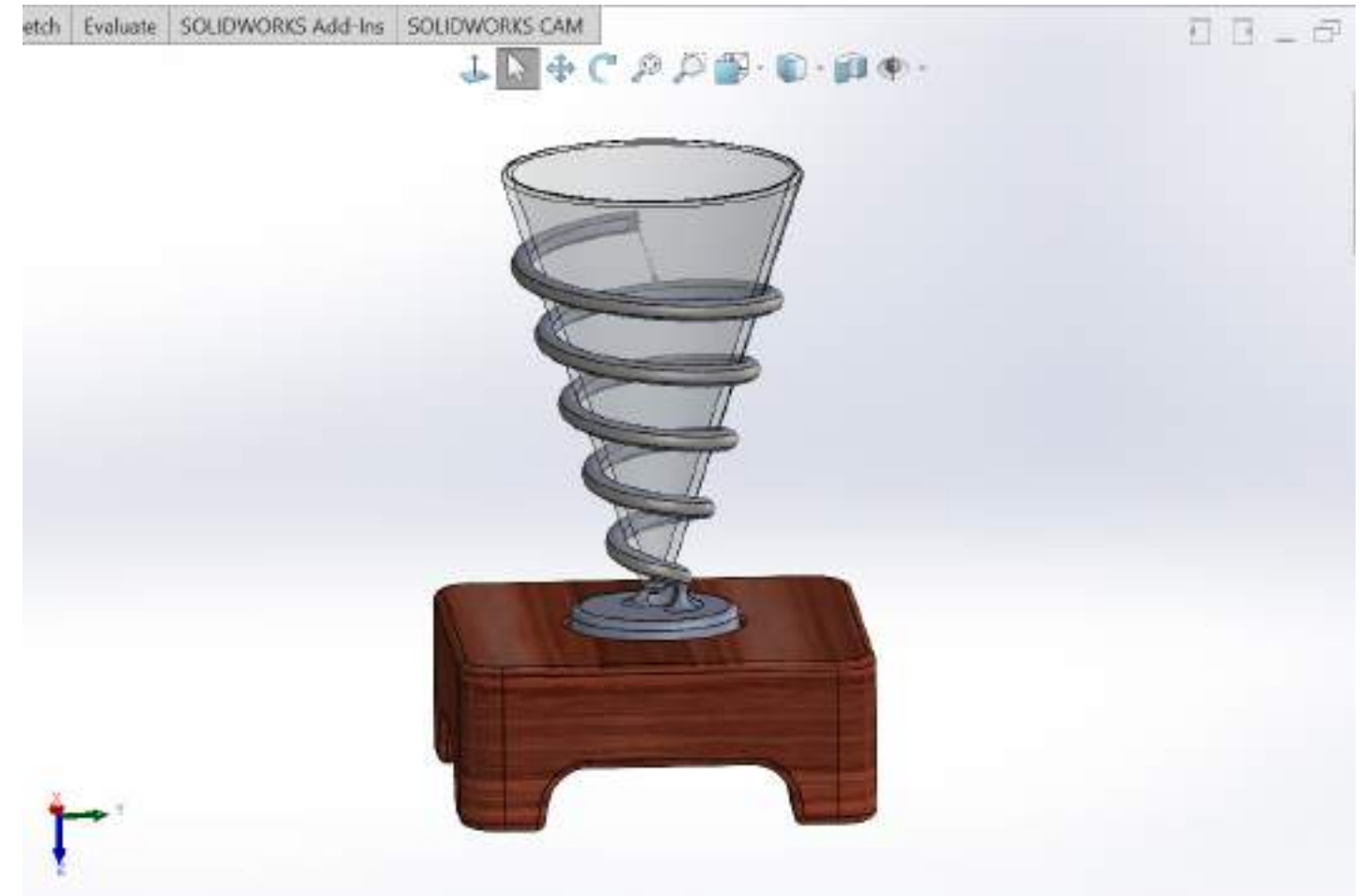
podstavek za 5



3d modeliranje

v programu SolidWorks

1



3d modeliranje

1

SolidWorks render



vizualizacija

S pomočjo orodja Vizcom



Vstavljjen model 1



1Prompt: Fill the glasses in the picture with 5 different craft beers – differences in color



1Prompt: Fill the glasses in the picture with 5 different ice cream flavours



1Prompt: Fill the glasses in the picture with beer float ice cream flavours



1Prompt: Fill the first, third and fifth glass with different craft beers, second glass with vanilla softice and fourth with chocolate softice



1Prompt: Fill the first and third glass with different craft beers, second glass with vanilla softice and fourth with chocolate softice and fifth glass with two spoons for softice



Vstavljjen model 2



3Prompt: add a punk rock waiter in craft beer bar that carries it to the table with clients. one glass is 0.1liter size



2Prompt: make it right

Vstavljjen model 3

vizualizacija

1

S pomočjo orodja Vizcom



Izdelani kozarci so prikazani napolnjeni s sladoledom in pivom ali pa različnimi craft pivi – primerni za lokal, ki prodaja pivo in sladoled. Primerni so lahko tudi za granito z okusom piva ali beer float.

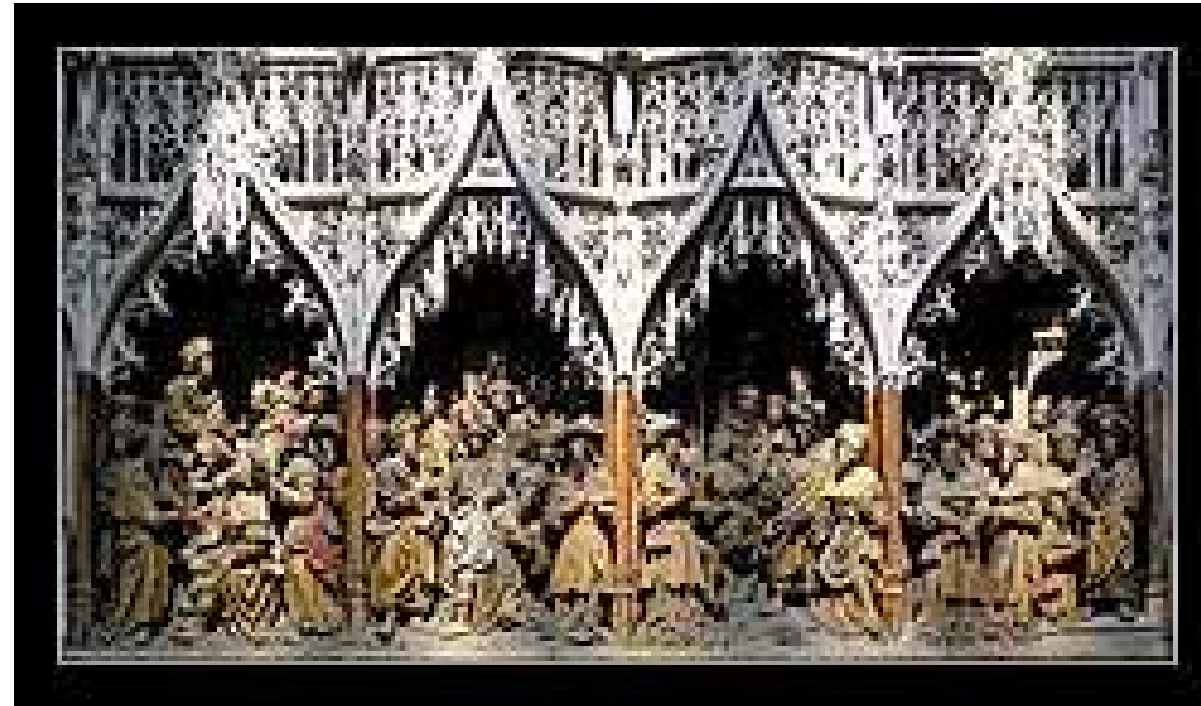
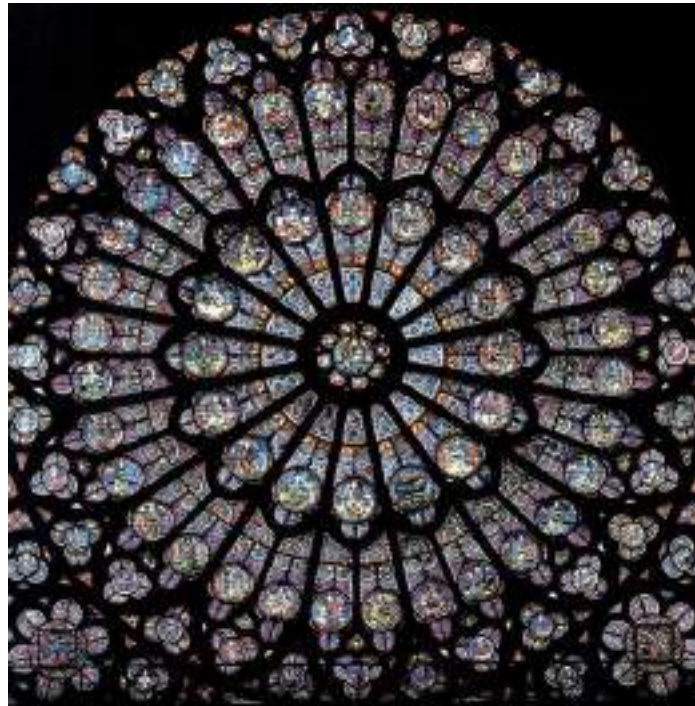


oblikovanje torbe

torba za koncerte

predstavitev oblikovalskih izhodišč

2



Gotska umetnost ali gotski slog je evropski umetnostni slog srednjeveške umetnosti, ki se je v severni Franciji razvil iz romanske umetnosti v 12. stoletju, vodil pa jo je sočasni razvoj gotske arhitekture. Razširil se je po celotni zahodni Evropi in velikem delu južne in srednje Evrope.

Značilnost obdobja jso detajli, pojavila se je v srednjem veku in popolnoma spremenila pogled na arhitekturo. V prostore prinaša svetlobo in višino, kar poveča občutek spiritualnosti. Vse teži k nebu.

Izbira sloga temelji na podlagi domače naloge, ko smo narisali torbo v izbranem zgodovinskem slogu.



definicija oblikovalskega problema

2

Oblikovanje torbe za na koncerte poleti, ki ni prevelika in ovirajoča, ampak se vanjo lahko pospravi ravno vse potrebno: tanjša majica/srajica, denarnica, kjuči, telefon, čepki, karta, pisalo, zamaška, robčki in voda. Ker je to težko prinesiti na prizorišče, je pa zelo pomembna, če se ne želimo premakniti iz prvih vrst, je to potrebno v torbo ustrezno skriti. Opcija je tudi uporaba neklasične plastenke.



predstavitev obstoječih rešitev

2

Nekatere torbe so praktične in ne ovirajoče, a so premajhne ali prevelike, prav tako nimajo ločenih prostorov za točno določene nujne stvari ali pa niso namenjene obiskovanju koncertov.



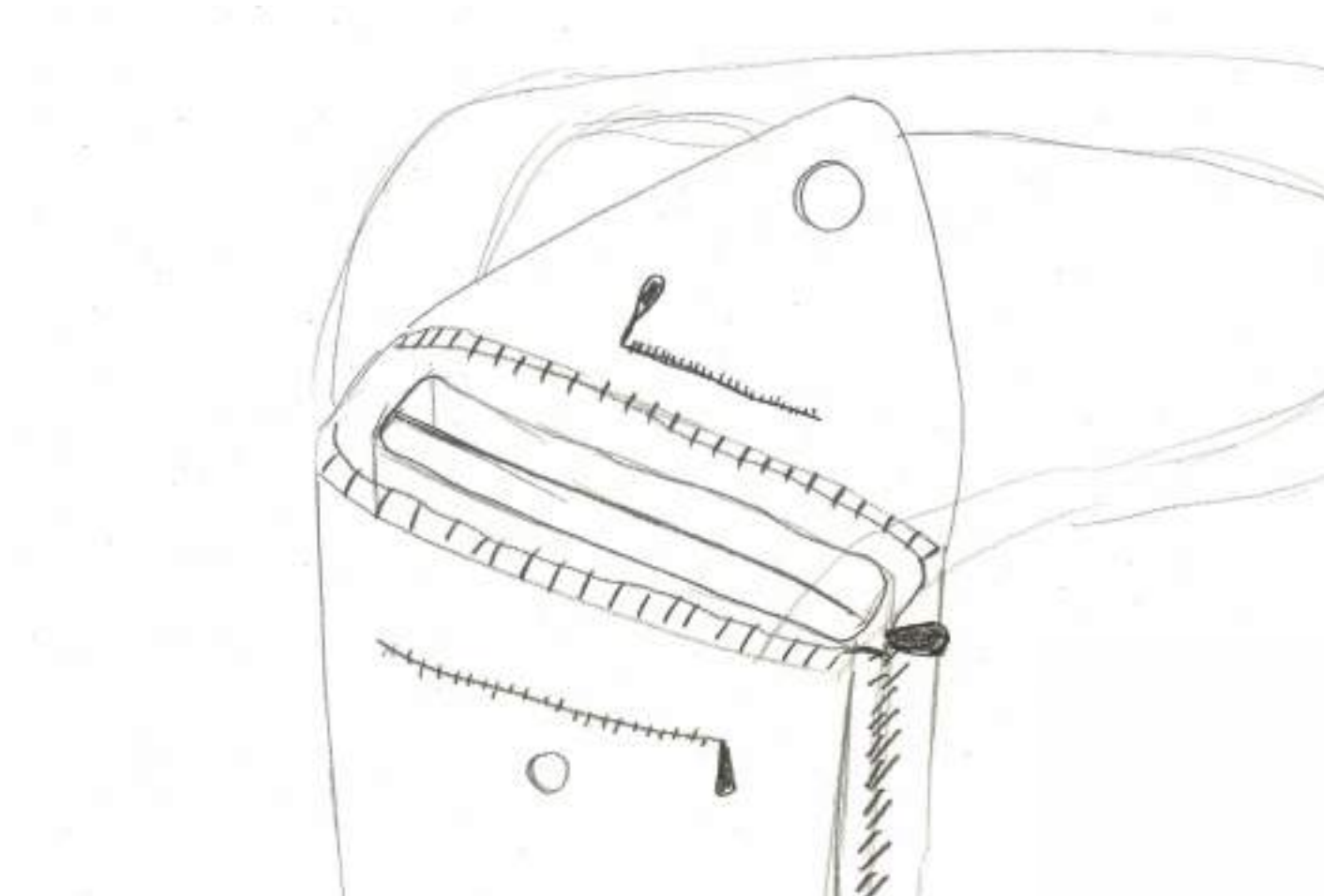
ideacijski proces

2

Iskanje rešitev z mislijo na to, da mora biti torba praktična in čim manj ovirajoča, a hkrati, da se lahko sistematično vanjo pospravi vse, kar se na koncertu potrebuje. Ločeni predalčki za določene stvari, da se točno ve, kje so pospravljene.



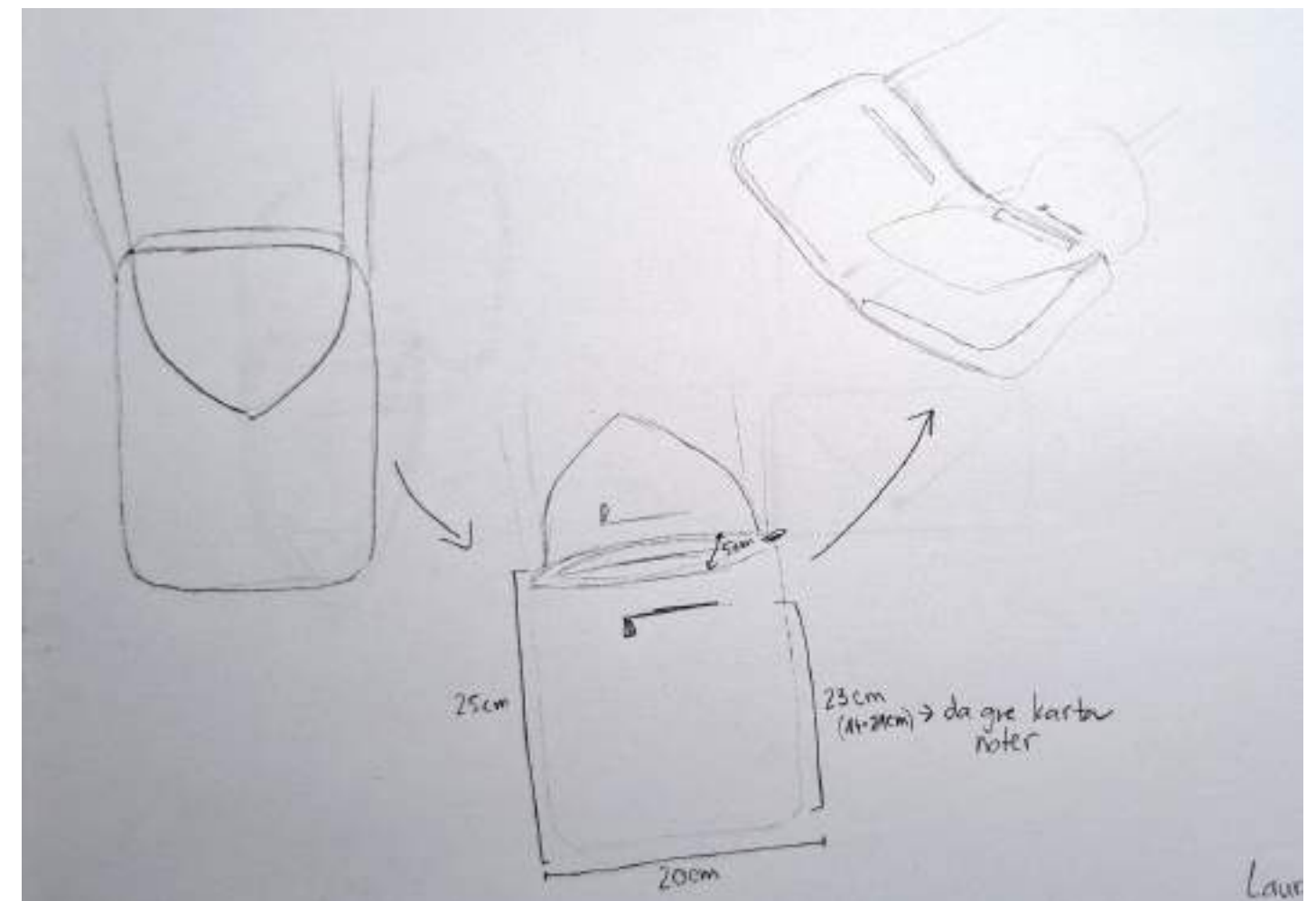
V slogu gotske arhitekture, več predali in verigo. Zaradi šilastega loka se igubi prostor za stvari, verga je lahko neprijetna za daljše nošenje.



Izbrana rešitev za nadaljnji razvoj.



Horizontalna oblika je bolj nepraktična in se v množici ljudi prej zvije ali poškoduje.



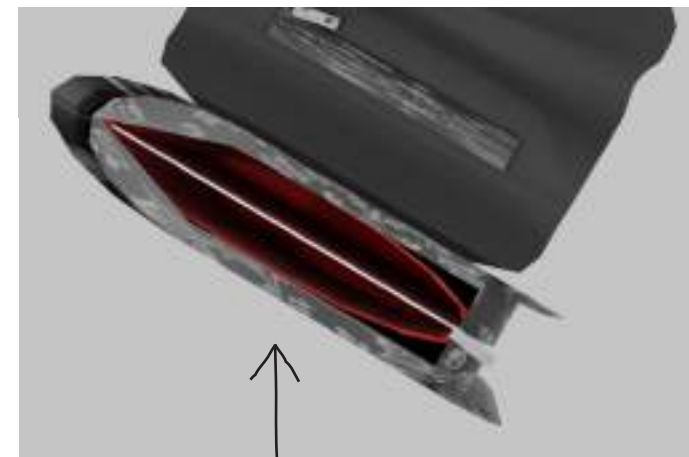
definiranje ključnih elementov

2

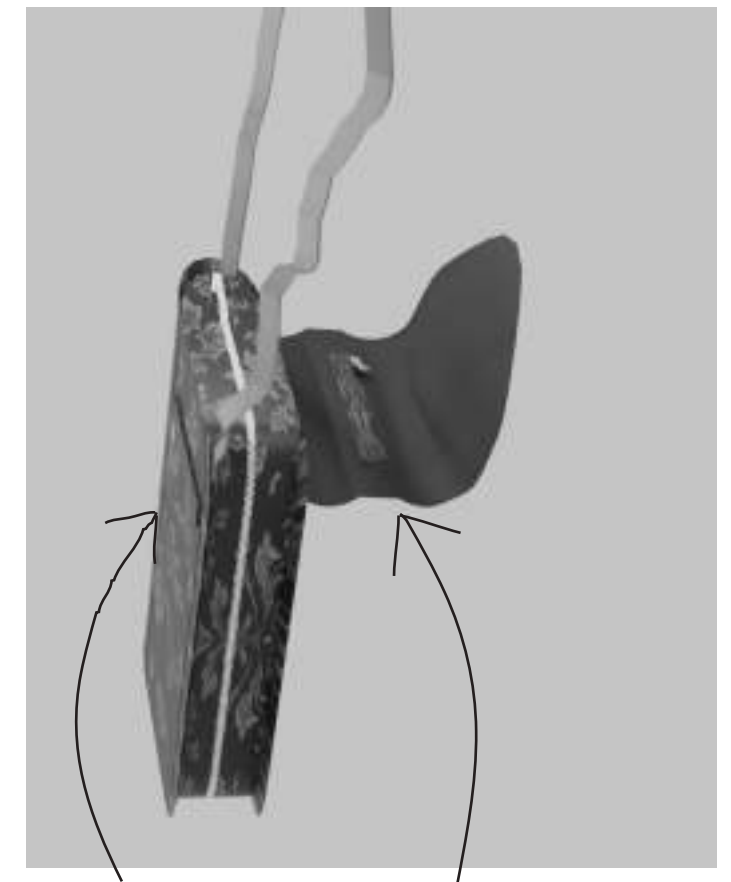
Torba se razpre na polovico, da se okoli notranjega žepa lahko ovije tanjšo majico/srajico. S tem se dodatno ovije tudi voda v torbi, tako da ni opazna.



Notranji žep je na spodnji strani zašit, zgoraj pa pritrjen z ježkom, da se lahko razpre.



Notranji rdeč žep torbe je razdeljen na dva dela - v zadnjega se lahko pospravi tisto, kar se ne pogosto jemlje iz torbe - ključi, denarnica in robčki, v sprednjega pa telefon in vodo.

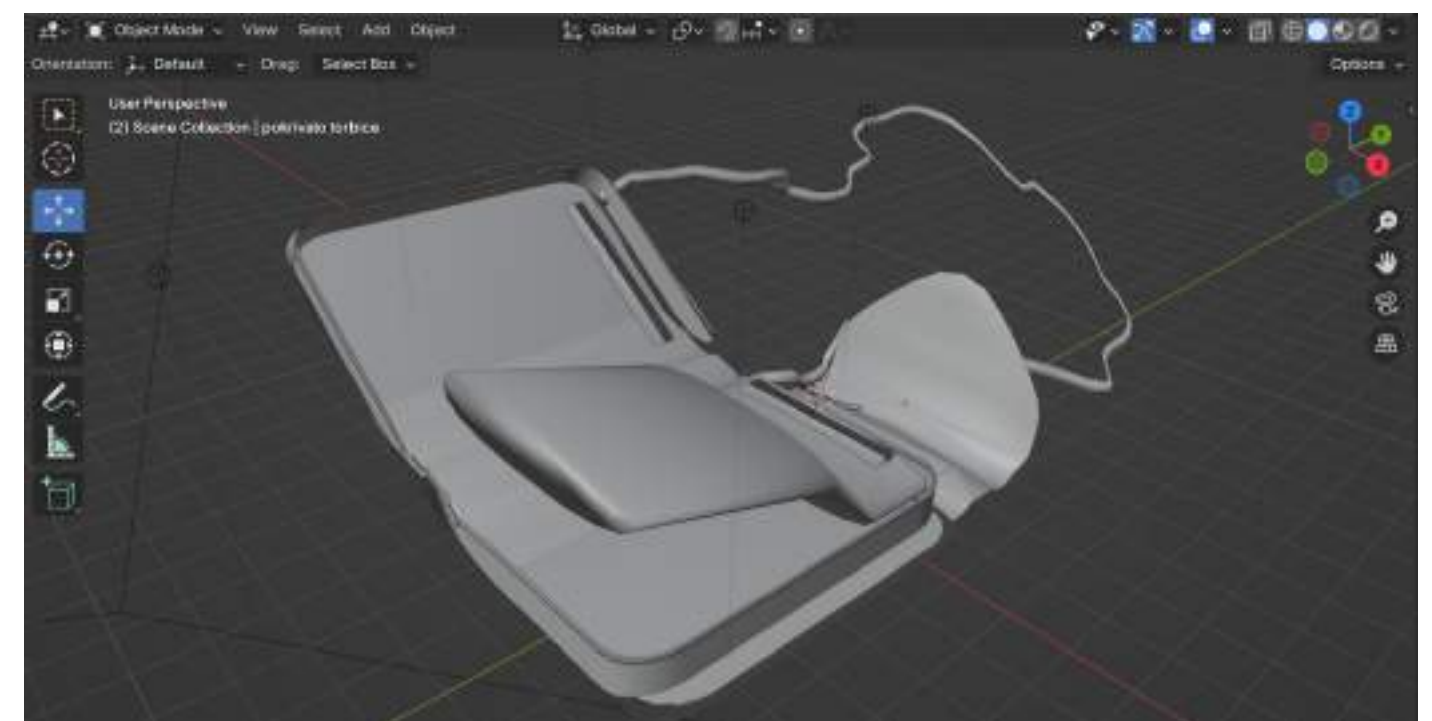
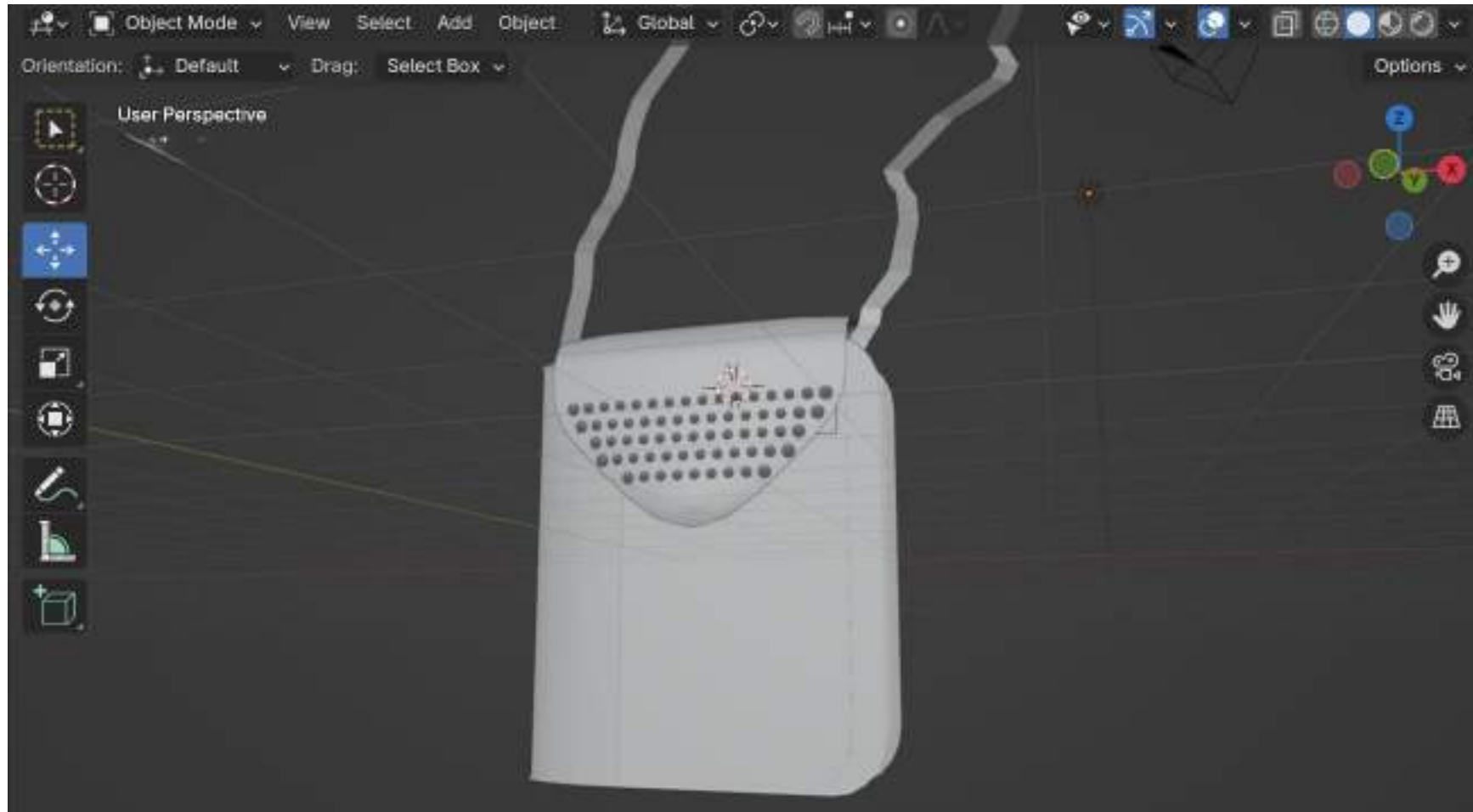


Torba ima dva manjša žepka - enega za koncertno karto in pisalo, drugega pa za čepke in zamaška.

3d modeliranje

2

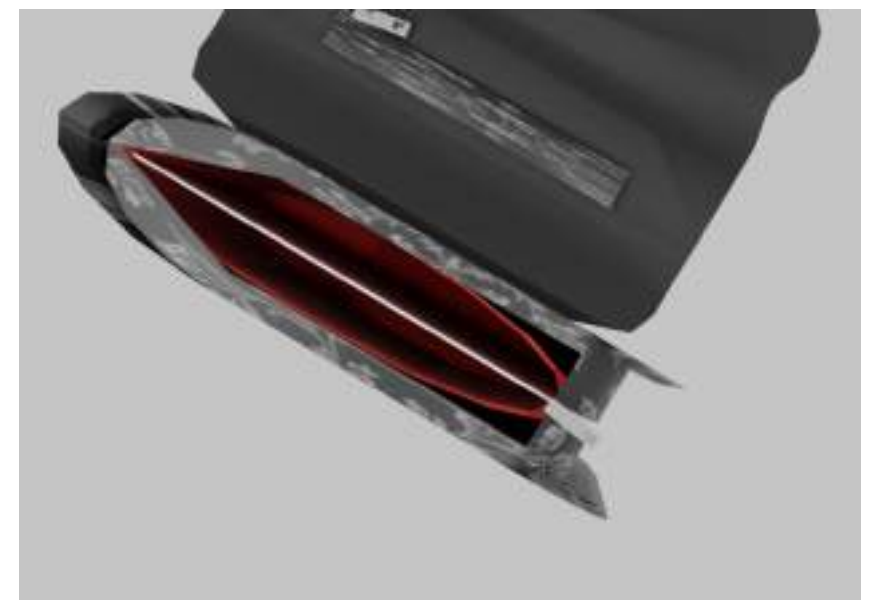
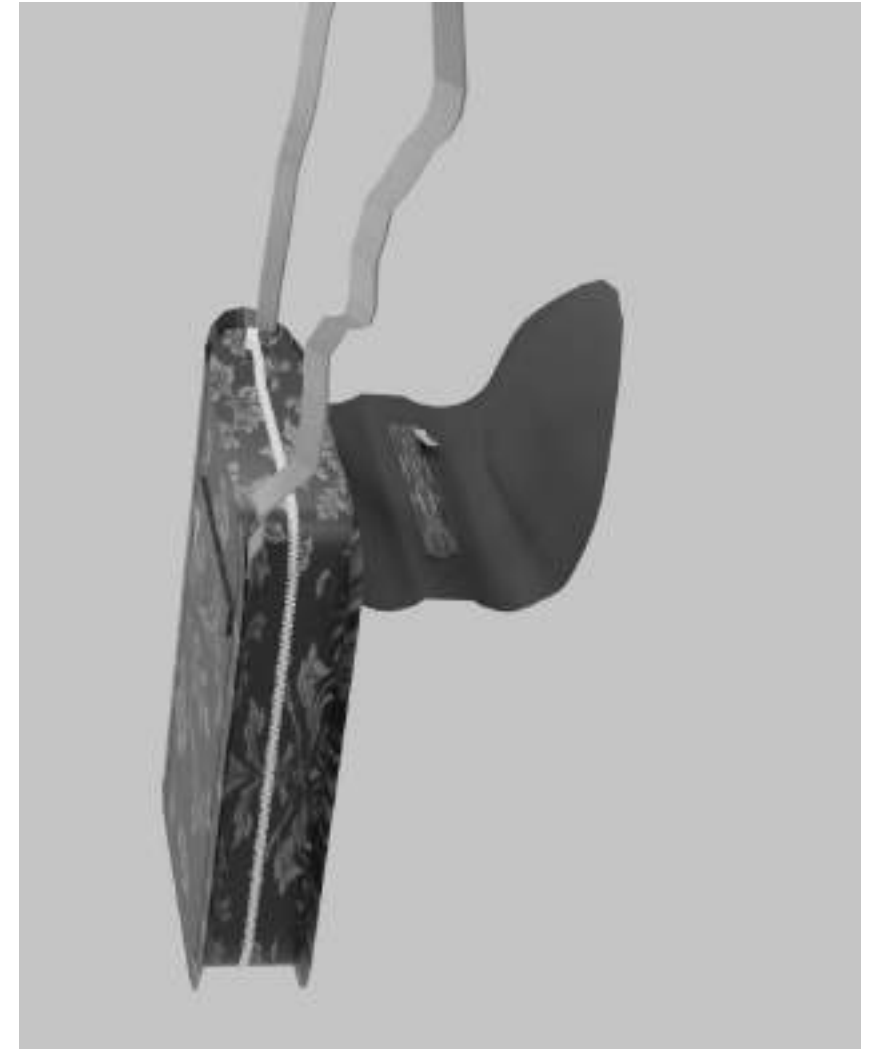
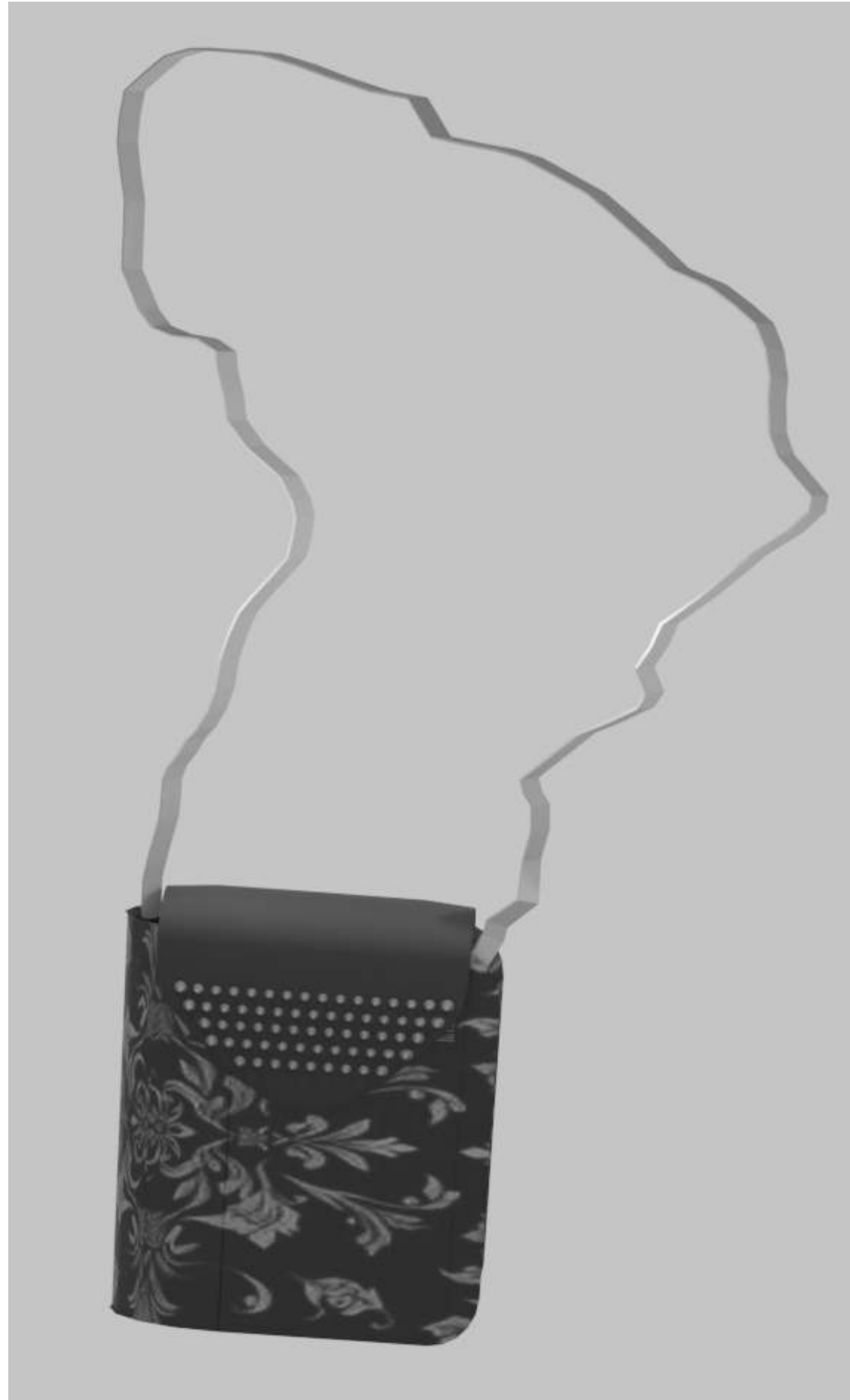
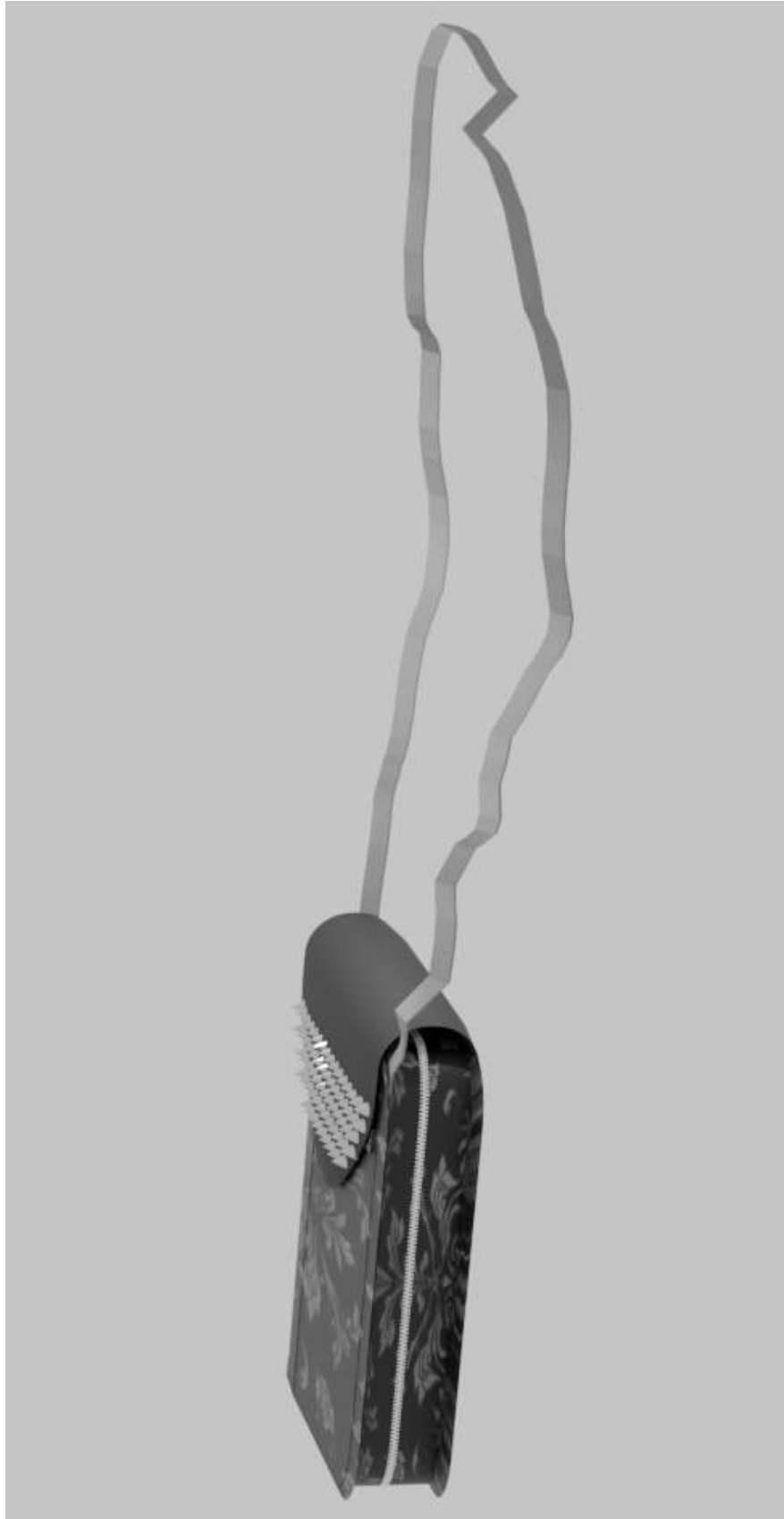
v programu Blender



vizualizacija

2

Blender render



vizualizacija



oblikovanje stola + seminarška naloga

**varna enoseda klop v slogu
ameriških dinerjev 1950-ih let**

Predstavitev izbranega stola iz zadnjih 100 let

diner booth - 1950s diner klop

Slog in estetika obdobja

vplivi na nastanek oblike in tehnologije klopi

3

Klasična klop iz ameriškega dinerja 1950-ih let predstavlja ikonično estetiko, ki jo opredeljujejo žive barve, kromirane površine in inovativni materiali. Tipična klop je opremljena z vinilnimi sedeži v živahnih barvah, kot sta rdeča ali turkizna, z belim osrednjim naborom, kromiranimi robovi in bazami. Ta estetika odseva duh poveljnega optimizma in tehnološkega napredka, ko so se v oblikovanju vključili novi materiali, kot so vinil, krom in aluminij. Oblikovanje dinerjev iz 1950-ih je bilo osvobodeno od pravila "forma sledi funkciji" zahvaljujoč razvoju mehanskih sistemov, kot so klimatizacija in osvetlitev. Prostor je postal prijeten in privlačen, z živimi barvami, zrcalnimi stenami in neonskimi napisi.



Nastanek oblike klopi iz ameriškega dinerja 1950-ih let je bil neposredno povezan z ekonomskimi in tehnološkimi spremembami v obdobju po veliki gospodarski krizi, ki je zmanjšala povpraševanje potrošnikov, kar je proizvajalce prisililo k iskanju novih načinov za spodbujanje nakupov. Inovativni proizvodni procesi, kot sta štancanje in uporaba kalupov, so omogočili uporabo novih materialov pri oblikovanju, vključno z vinilom, kromom, aluminijem in hrastovo vezano ploščo. Ameriški industrijski oblikovalci, kot je bil Norman Bel Geddes, so začeli uvajati aerodinamične in učinkovite oblike, ki so prikazovale napredek in futurizem. Po drugi svetovni vojni je povpraševanje po dinerjih močno naraslo, saj so se vojaki vračali domov in je gospodarstvo prešlo na civilno proizvodnjo. Tehnološke inovacije, razvite med vojno, so bile prilagojene za komercialno proizvodnjo novih materialov. Oblikovalci so spoznali, da so si ljudje predmete bolj želeli, če so bili vizualno privlačni, kar je vodilo do množične potrošnje in oblikovanja osebnega okusa. Dinerji so postali družbeni prostori, kjer so se ljudje iz vseh družbenih slojev srečevali ob domači hrani v toplem vzdušju.

Tehnično tehnološki opis klopi

Funkcija, materiali, tehnologija izdelave

3

Klasična klop iz ameriškega dinerja 1950-ih let je zasnovana za optimalno udobje, zasebnost in prostorsko učinkovitost v komercialnih prostorih. Osnovna funkcija klopi je zagotavljanje udobnega sedenja za dve do štiri osebe. Tipična enojna klop (single booth) z 36" ali 42" visoko naslonsko površino udobno sprejme dve osebi, medtem ko dvojna klop (double booth) sprejme štiri osebe v konfiguraciji hrbtom ob hrbet. Klopi omogočajo zasebnost gostov in so prostorsko učinkovitejše od tradicionalnih miz s stoli.



Tehnologija izdelave v 1950-ih je vključevala inovativne proizvodne procese, kot sta štancanje in uporaba kalupov, ki so omogočili uporabo novih materialov – vinila, kroma in aluminija. Izdelava vključuje dekorativne elemente, kot je welt cord (okrasna obroba), ki krepí šive in dodaja prefinjen videz oblazinjenju. Te tehnološke inovacije, razvite pred in med drugo svetovno vojno, so bile prilagojene za komercialno proizvodnjo, kar je omogočilo množično proizvodnjo in standardizacijo dinerskih klopi po vsej Ameriki.

Konstrukcija klopi temelji na trdnem lesenem okvirju iz masivnega lesa, ki zagotavlja dolgotrajnost. Hrbtna plošča je izdelana iz vezane plošče, sedežna površina pa vključuje visokogostotno poliuretansko peno in kovinske vzmeti za udobje. Zunanja plast je oblazinjena s komercialno kakovostnim vinilom, odpornim proti madežem in obrabi.



**stol iz zadnjih 5 let, ki je prejel
nagrado na področju oblikovanja**

STAGGER DINING BOOTH (2020)

Oblikovalci: Yueh-Han Lin, Bing-Hsun Wu, Yu-Hsing Wu

Leto: 2020

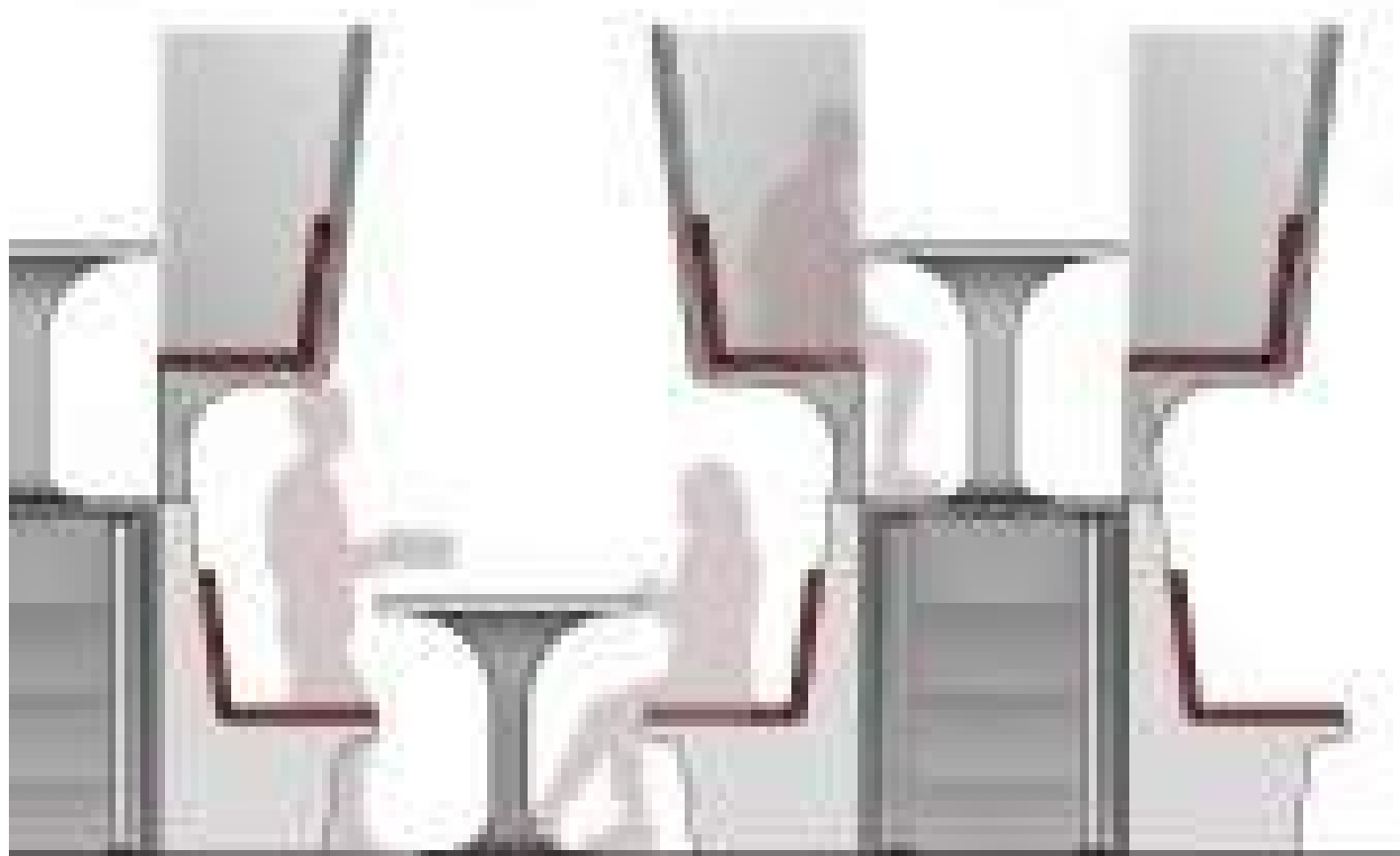
Nagrada: A' Design Award v kategoriji "War on Virus" (Furniture Design)

Lokacija: New York City, ZDA

slog in estetika obdobja, vplivi na nastanek oblike in tehnologije XXX

3

Stagger Dining Booth predstavlja estetiko krize in prilagodljivosti, ki je zaznamovala obdobje 2020–2025. Oblikovanje združuje mid-century modern slog, priljubljen v obdobjih negotovosti po prvi svetovni vojni, z živimi barvami, čistimi linijami in nežnimi organskimi krivuljami. Ta estetski izbor simbolizira upanje in vero v prihodnost kljub negotovim razmeram. Projekt je nastal marca 2020 v New Yorku, ko je COVID-19 povzročil “zaustavitev” mesta. Oblikovalci so opazovali težavo, analizirali trende in zbirali podatke o vplivu pandemije na gostinstvo. Ključni vplivi vključujejo potrebo po fizičnih pregradah za omejitev širjenja virusa, ohranjanje varnostne razdalje med gosti ter psihološko potrebo po občutku varnosti in normalnosti. Oblikovanje odraža tudi širše družbene trende: digitalizacijo, fleksibilnost, modularnost in poudarek na javnem zdravju kot ključnem dejavniku prostorskega oblikovanja.



Tehnično tehnološki opis XXX

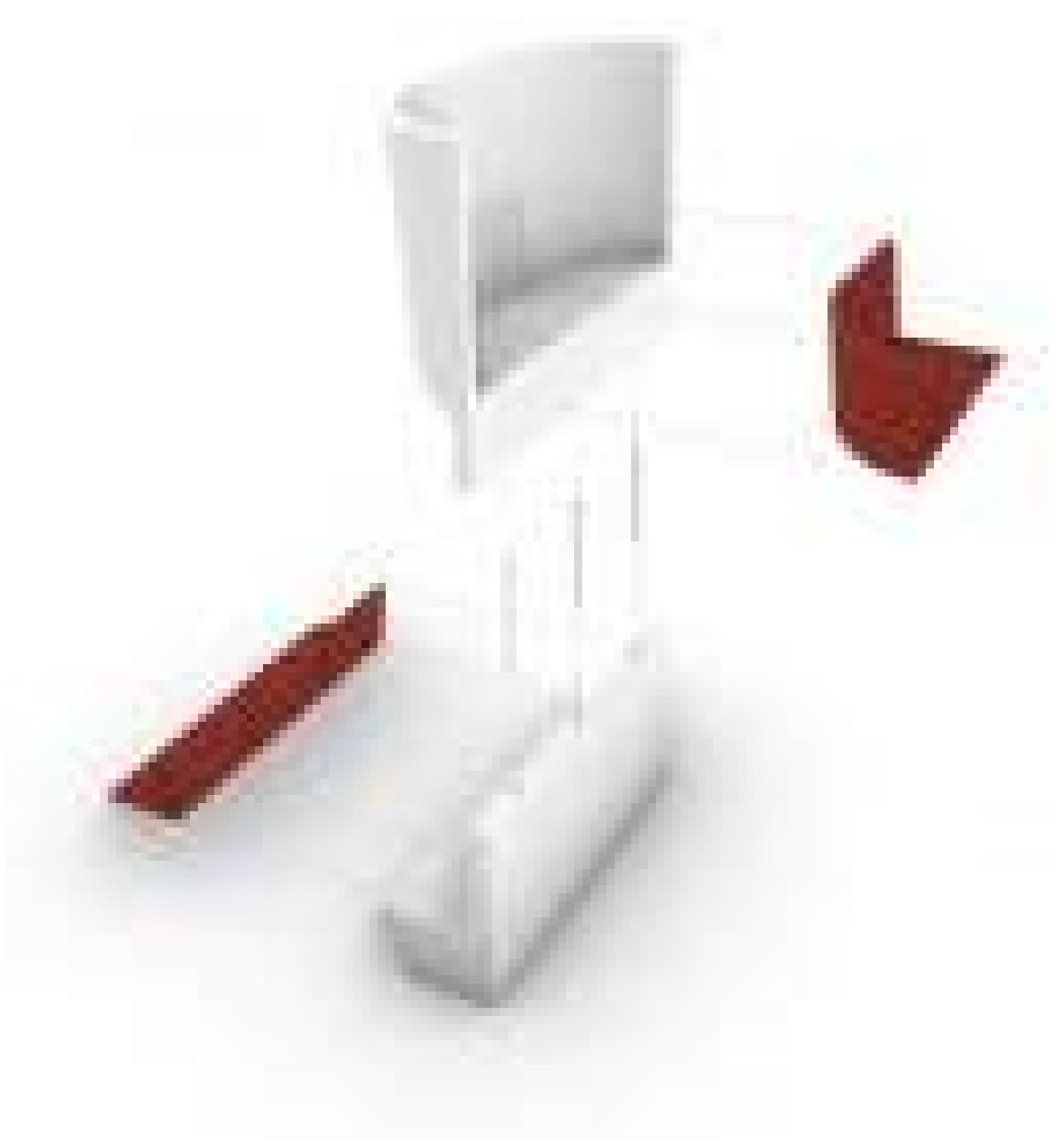
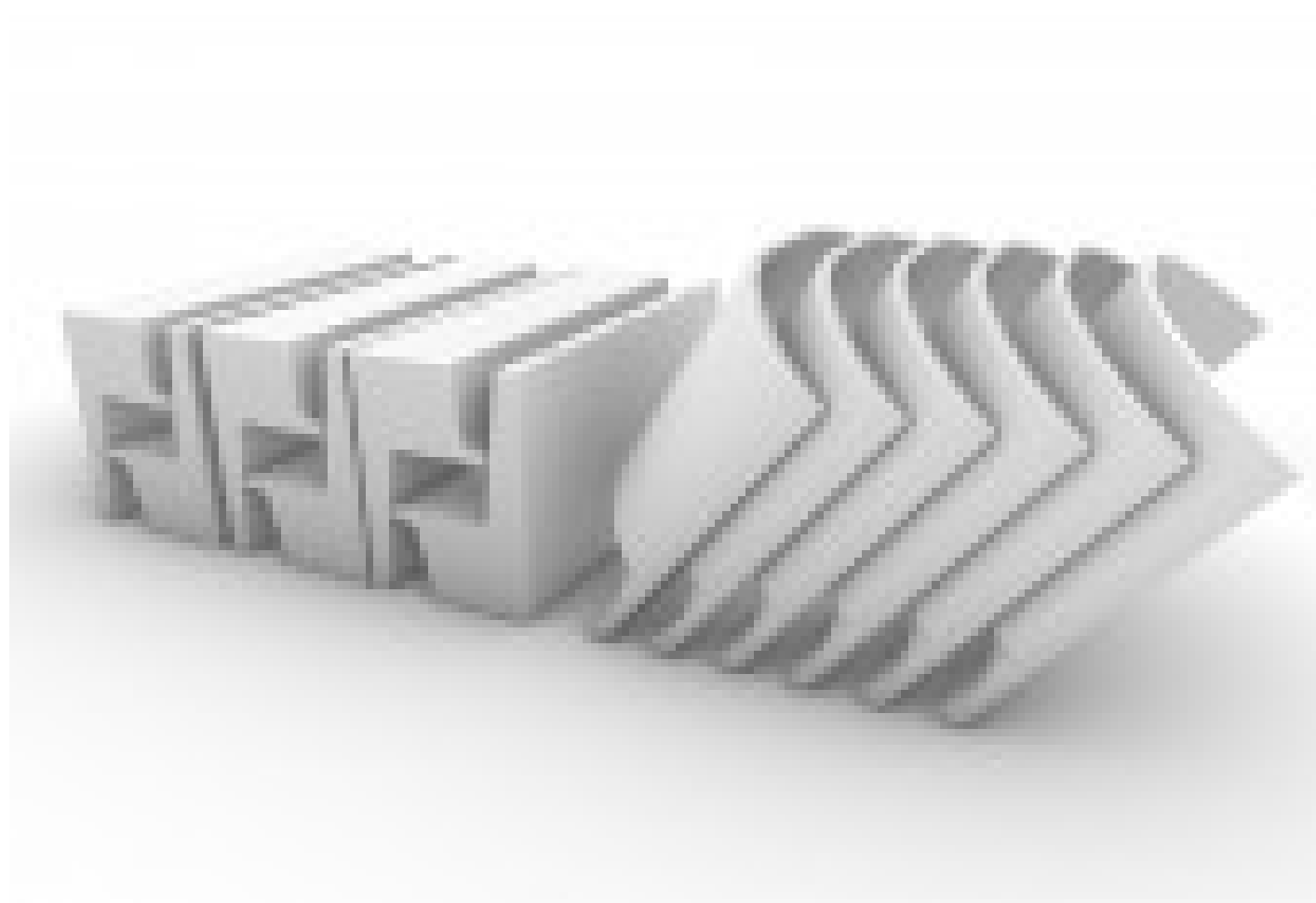
Funkcija, materiali, tehnologija izdelave

3

Stagger Dining Booth je zasnovan za javne restavracije z zagotavljanjem varnostne razdalje in zmanjševanjem možnosti prenosa virusa po zraku. Stopničasta zasnova optimizira uporabo vertikalnega prostora in zagotavlja zadostno razdaljo med klopmi. Prostorne klopi za 4-6 oseb vključujejo predelne stene, ki omejujejo kroženje virusa med posameznimi skupinami gostov. Modularna zasnova omogoča enostavno prilagajanje različnim tlorisnim načrtom in velikostim skupin.

Klop je izdelana iz polipropilena, lahke in trajne plastike, ki je odporna na kemikalije in enostavna za čiščenje. Material omogoča učinkovito razkuževanje, kar je ključno v pandemičnih razmerah.

Dvodelna konstrukcija je enostavna za sestavljanje brez potrebe po najemu izvajalcev. Modularni pristop zagotavlja racionalno strukturo, zanesljivo delovanje in koherentne dimenzije, kar zmanjšuje stroške kalupov in proizvodnje. Aerodinamična oblika olajša čiščenje in vzdrževanje.



Trendi na področju oblikovanja stolov na podlagi pragajenega

3

Retro estetika dinerjev še danes navdihuje restavracije po vsem svetu, saj predstavlja simbol ameriške kulture in družabnega življenja. Stagger Dining Booth odraža več ključnih trendov v sodobnem oblikovanju sedežnega pohištva. Modularnost in fleksibilnost sta postala prioriteta – pohištvo mora omogočati hitro prilagajanje spreminjajočim se potrebam prostora. Zdravje in higiena sta osrednja oblikovalska kriterija, kar vključuje uporabo materialov, ki so enostavni za čiščenje in razkuževanje. Vertikalna optimizacija prostora postaja vse pomembnejša v urbanih okoljih z visokimi stropi in manjšo površino. Trajnostnost se kaže v uporabi recikliranih materialov in načrtovanju za dolgo življenjsko dobo. Občutek varnosti je nov pomemben vidik – oblikovanje mora uporabnikom zagotavljati občutek zaščite, varnosti in ugodja. Enostavna montaža omogoča hitro implementacijo brez specializiranih veščin. Prilagodljivost za različne scenarije – od normalnih razmer do kriznih situacij – postaja ključna lastnost komercialne opreme. Ti trendi kažejo na premik od zgolj estetskih k funkcionalnim in družbeno odgovornim rešitvam, varnosti.



Osebna refleksija

Primerjava dinerskih klopi 1950-ih let in Stagger Dining Booth iz 2020 razkriva fascinantno kontinuiteto in transformacijo oblikovalskih prioritet. Obe rešitvi sta nastali kot odziv na globalne krize – povojno obdobje in pandemijo. Medtem ko so klopi iz 1950-ih slavile optimizem z živimi barvami in dekorativnimi elementi, Stagger Dining Booth poudarja funkcionalnost, higieno in občutek varnosti. COVID-19 je v kratkem času hitro spremenil način oblikovanja. Stagger Dining Booth dokazuje, da lahko oblikovanje v kriznih časih združi estetiko, funkcionalnost in družbeno odgovornost. Kljub tehnološkemu napredku ostaja osnovna funkcija klopi nespremenjena: zagotavljanje prostora za medosebno povezovanje, kar je bilo v času pandemije onemogočeno.



predstavitev oblikovalskih izhodišč

3



Ameriški dizajn (1950-1970) se je razvil v obdobju velike gospodarske krize v ameriki. Proizvajalci so z uporabo novih materialov in inovativnih postopkov začeli spodbujati zamrlo potrošnjo. Privlačen videz izdelkov je spodbudil množično potrošnjo, saj so kupci prek predmetov začeli izražati svoj osebni slog in ambicije. Ameriško industrijsko oblikovanje je tako korenito preoblikovalo domačo družbo in kulturo ter svoj vpliv uspešno razširilo po celem svetu. Slog je bil izbran v okviru domače naloge, pri kateri smo narisali stol v izbranem stilu.



definicija oblikovalskega problema

3

Oblikovanje stola, ki bo v lokalih preprečil krajo torb in odlaganje le-teh na tla. Predvsem pozimi, s snegom zunaj, so tla v lokalih mokra in umazana, kamor ne bi radi odložili torbe. Poleg tega pogosto ni prostega stola, kamor bi jo lahko dali, tako da jo običajno odložimo na tla in damo nogo skozi naramnico. Stol, ki bi imel prostor za torbo, in to na varnem mestu, stranke v lokalih potrebujejo. Potreba po varnosti se kaže tudi v seminarski nalogi.



predstavitev obstoječih rešitev

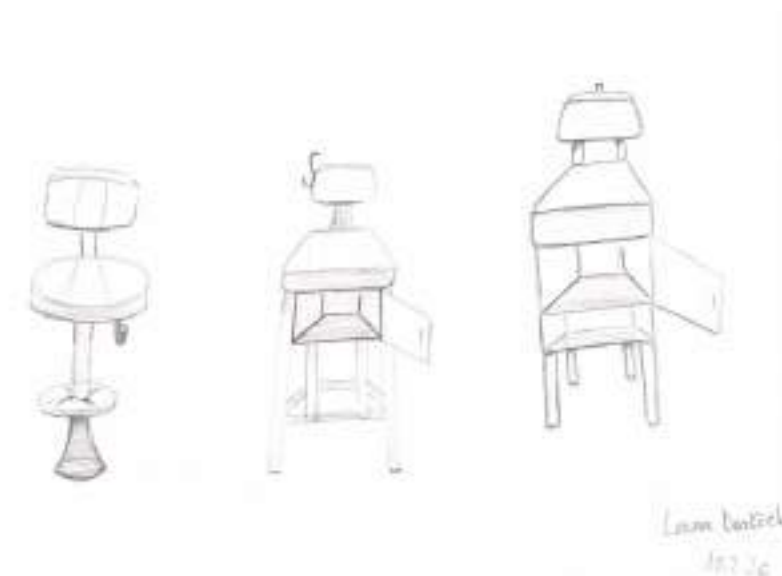
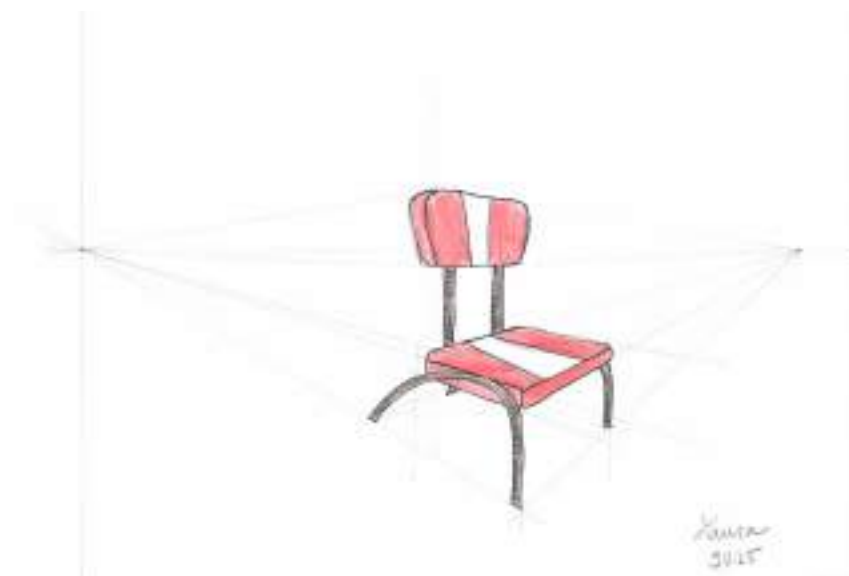
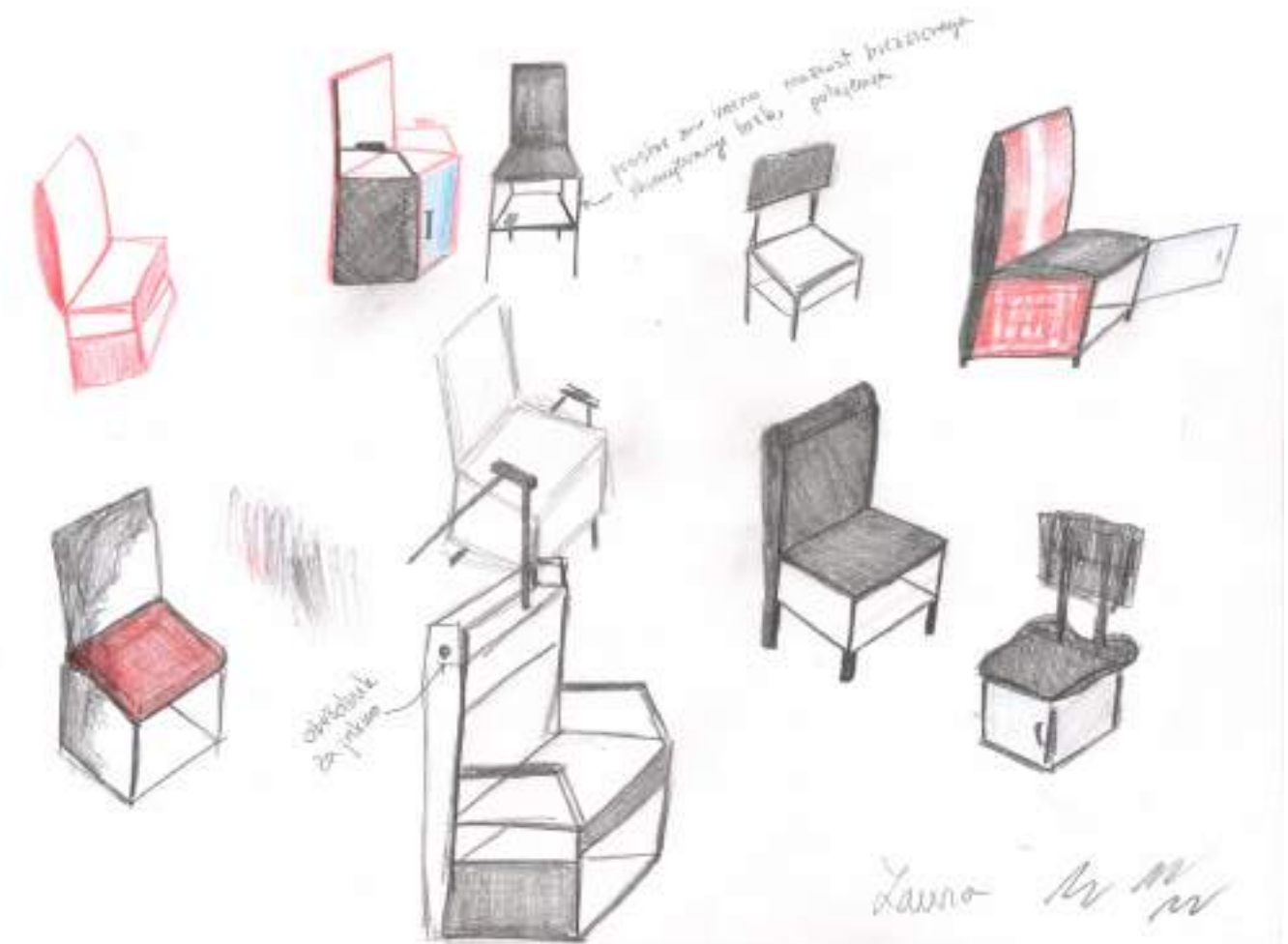
3

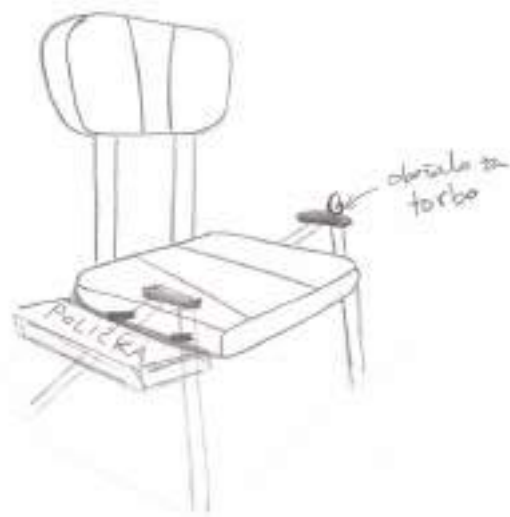
Nekaj stolov že ima posebne predale, a ti večinoma niso v lokalih. Tam se za torbe uporabljajo obešalniki ali pa žička, ki torbo pripne na stol.



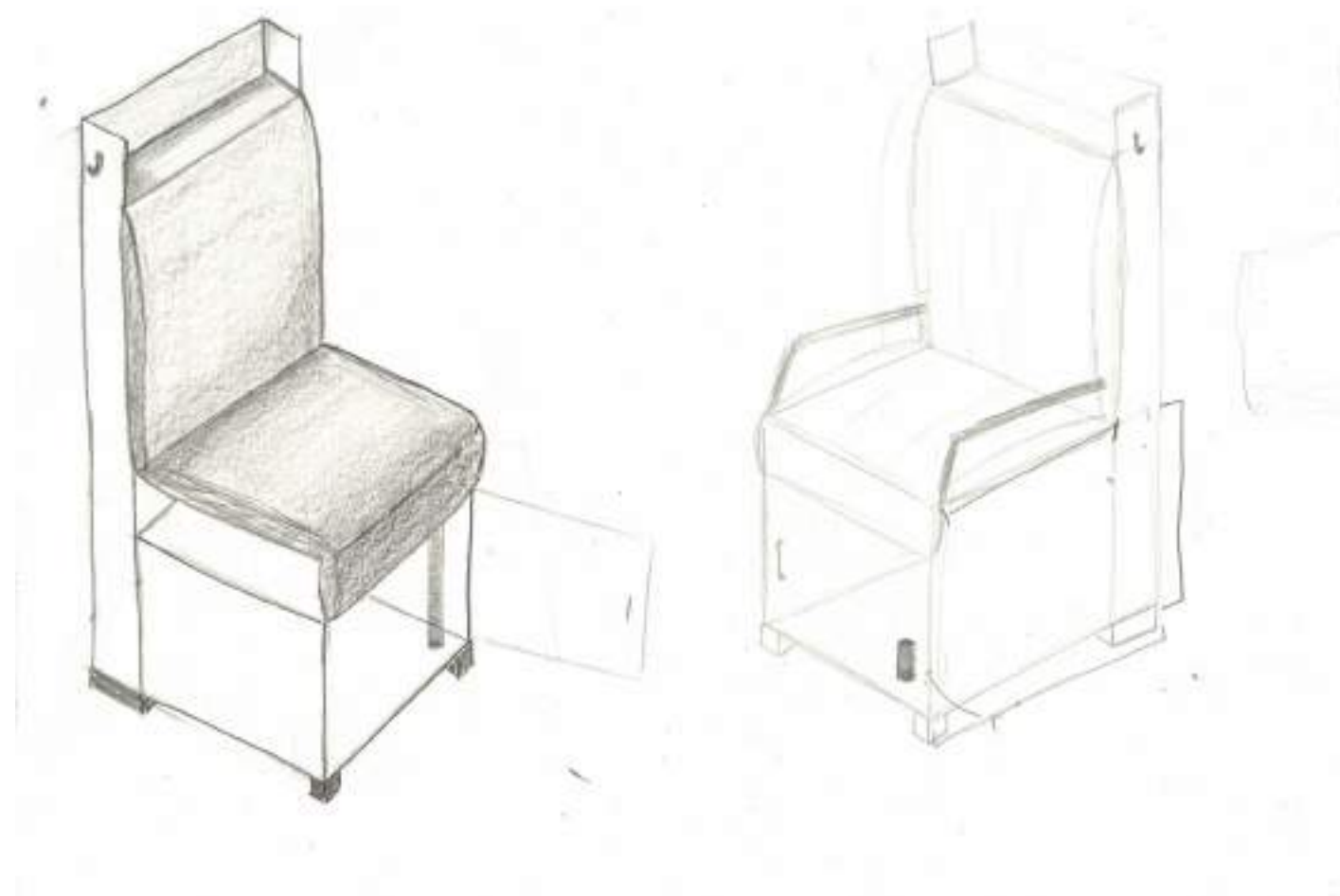
ideacijski proces

3





Navaden stol, ki pa nima veliko prostora za dodajanje omarice, dodajanje poličke in obešalnika ga naredi nestabilnega.



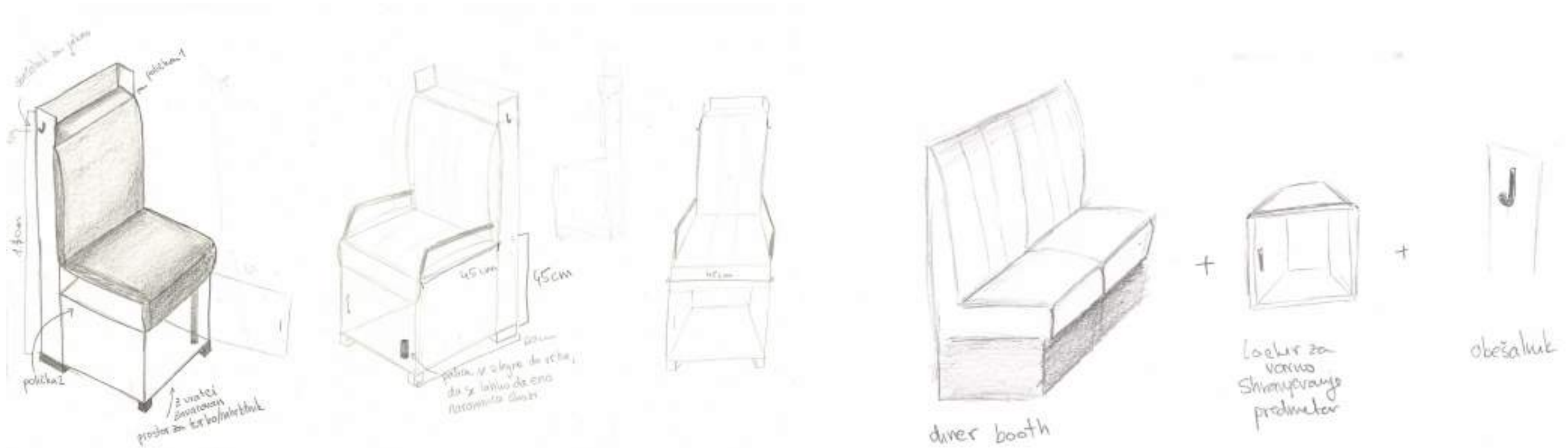
Izbrana rešitev – enojna klop za nadaljnji razvoj.



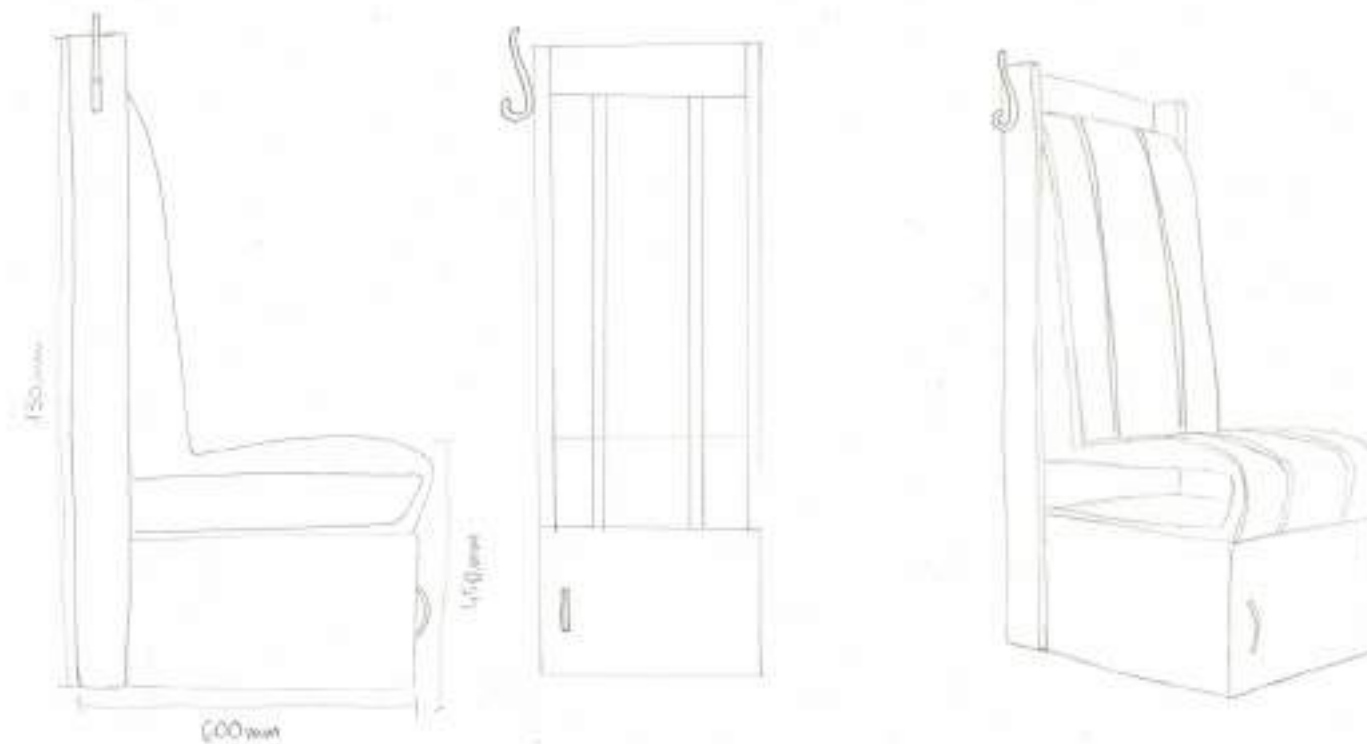
Visok barski stol, ki ima zadaj obešalnik, spredaj pa poličko in omario za torbo, a je zaradi višine nekaterim neudoben za sedenje.

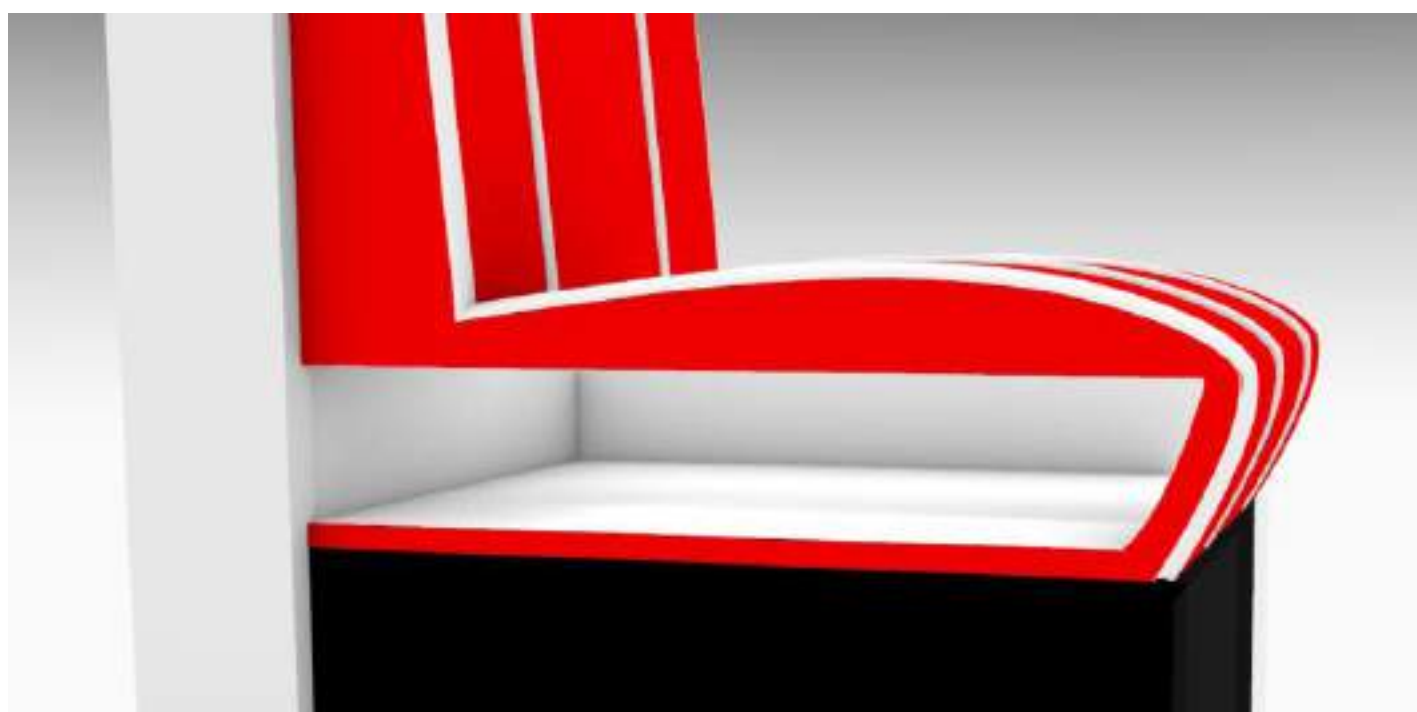
razvoj izbranega koncepta

3



Enojno klop za sedenje sem ohranila v 1950s ameriškem diner stilu, ji dodala omarico, poličko in obešalnik za olaganje stvari, predvsem pozimi. Omarica spredaj je morda težje dostopna, a zato toliko bolj zavaruje torbo, ki je v njej.





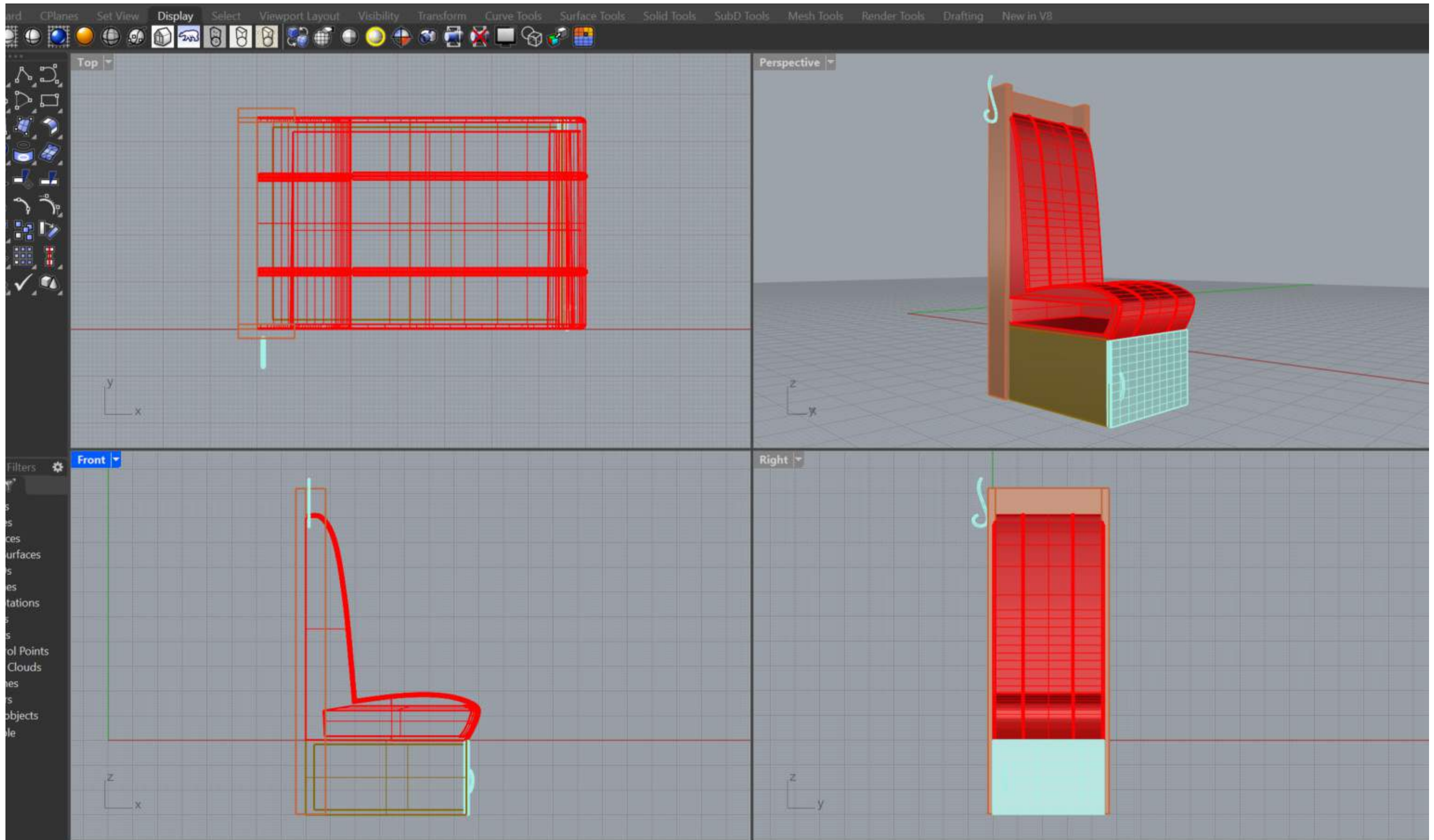
- obešalnik
- omarica
- polička
- sedalna površina



3d modeliranje

3

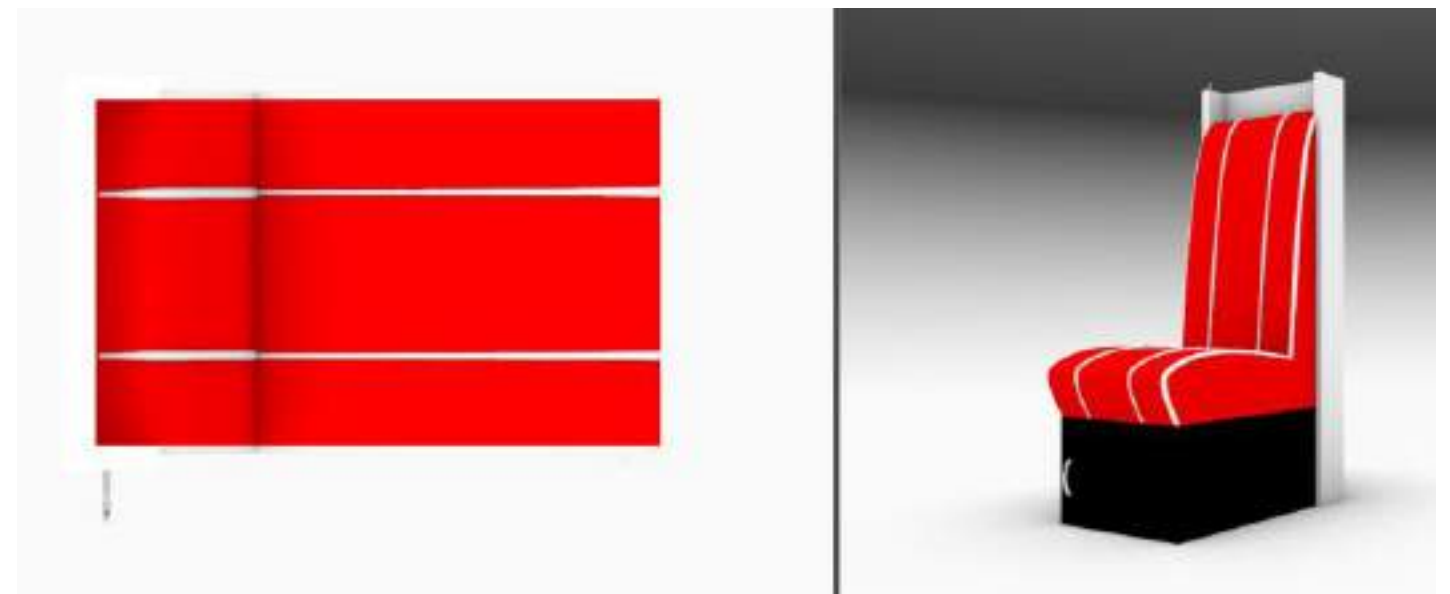
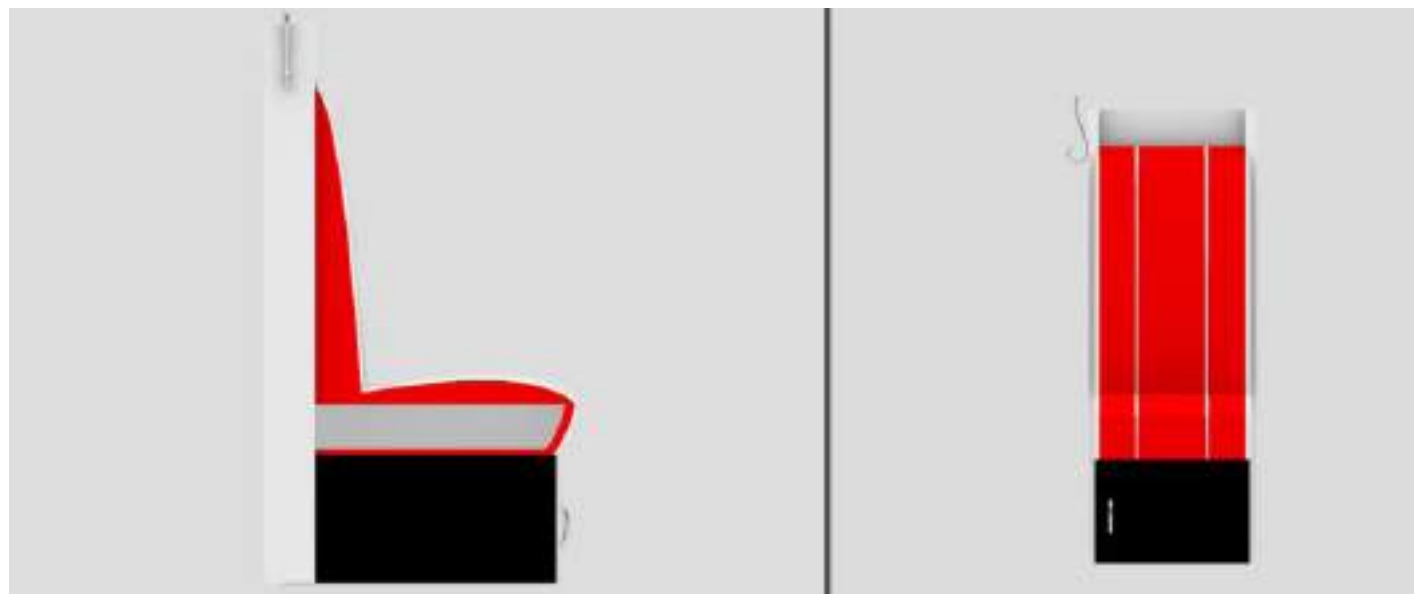
v programu Rhinoceros

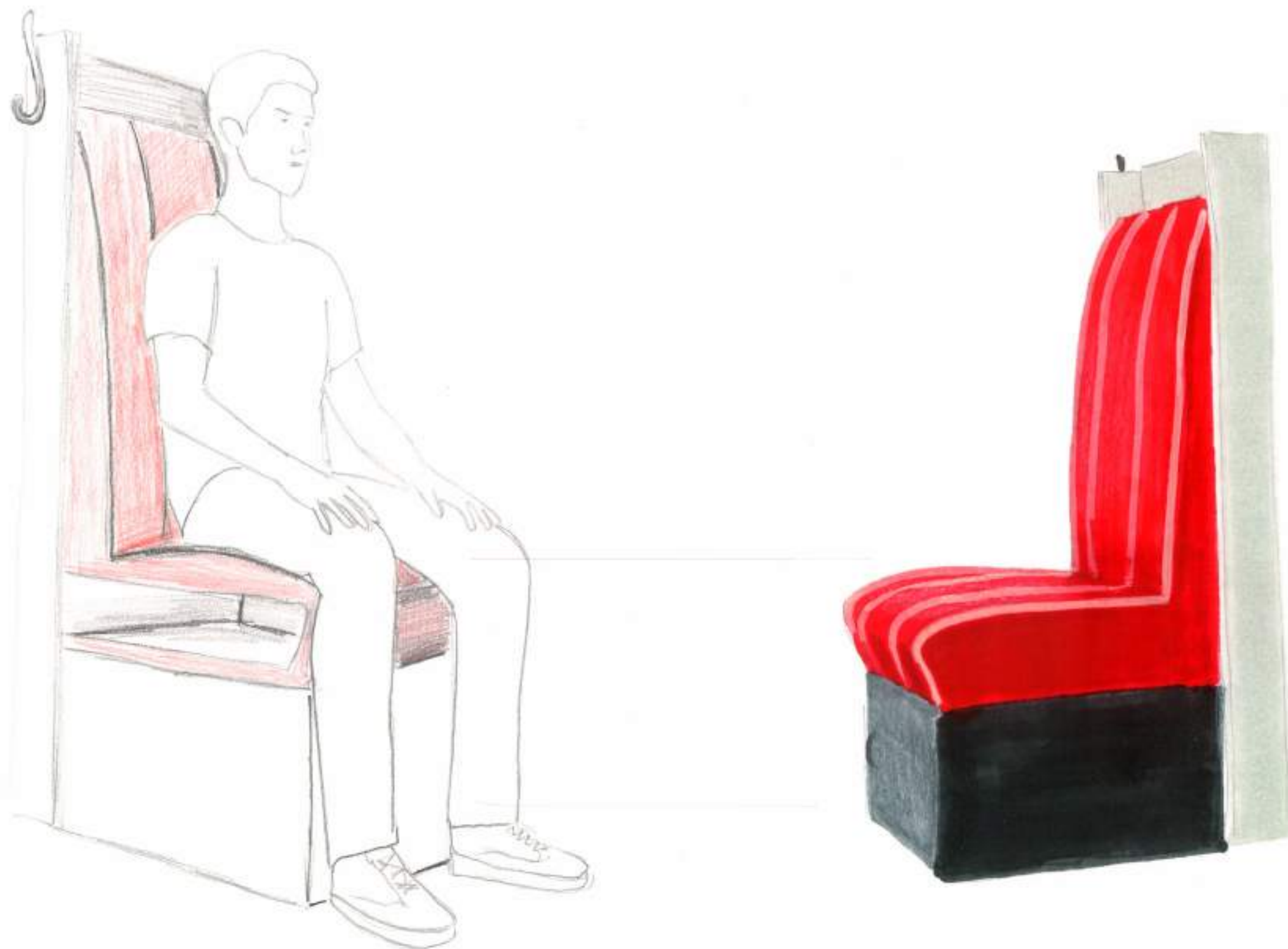


3d modeliranje

3

Rhinoceros render





vizualizacija

3

S pomočjo orodja Vizcom



Vstavljen model 1



1Prompt: let a person sit on the chair, put a jacket on a hanger, gloves and hat onto the shelf and a purse inside the bottom closet
Vstavljen model 2



2Prompt: remove the hat and the hanger
Vstavljen model 3



3Prompt: make the gray opener ptansparent and leave the same size ang location

vizualizacija

3

S pomočjo orodja Vizcom & ročno



Vstavljen model 1

Vstavljen model 4



1Prompt: put this chairs as the main chair of the restaurant, no other types of chairs

4Prompt: make it 1950s american diner style and remove the glasses



Podatki o predmetu

Pri predmetu Torija in praksa v dizajnu smo obravnavali pojem oblikovanje – kaj to je, kakšne so razlike med različnimi definicijami in kako sami to razumamo. Potem smo pregledali več pomembnih zgodovinskih obdobj, ki so imela vpliv na oblikovanje izdelkov. Na podlagi teh smo tudi zasnovali predstavljene predmete. Nato smo pregledali ključne dejavnike inženirskega oblikovanja, ki so bili razdeljeni v tri sklope, in sicer (1) funkcija, ergonomija, estetika (2) motivacija, ekonomika, prezentacija in (3) struktura, mehanizem, proizvodnja. Učili smo se tudi o metodologiji oblikovalskega procesa in pregledali različne pristope, ki se uporabljajo skozi različne tehnike v inženirskem oblikovanju – od skic, ricb, renderingov, 3D modelov, mockupov in ostalih načinov vizualizacije, ki jih ponujajo tudi orodja za umetno inteligenco. Končna tematika je zajemala izdelavo predstavljene mape za izpit.