



OBSAH

1. ANALYTICKÁ ČÁST

ÚVOD

REŠERŠE STÁVAJÍCÍCH PRODUKTŮ

KONCEPT

2. KSEBENÉ SKICI

3. KARTONOVÉ MODEL Y

4. 3D MODEL Y

5. FINÁLNÍ NÁVRH

TECHNICKÝ VÝKRES

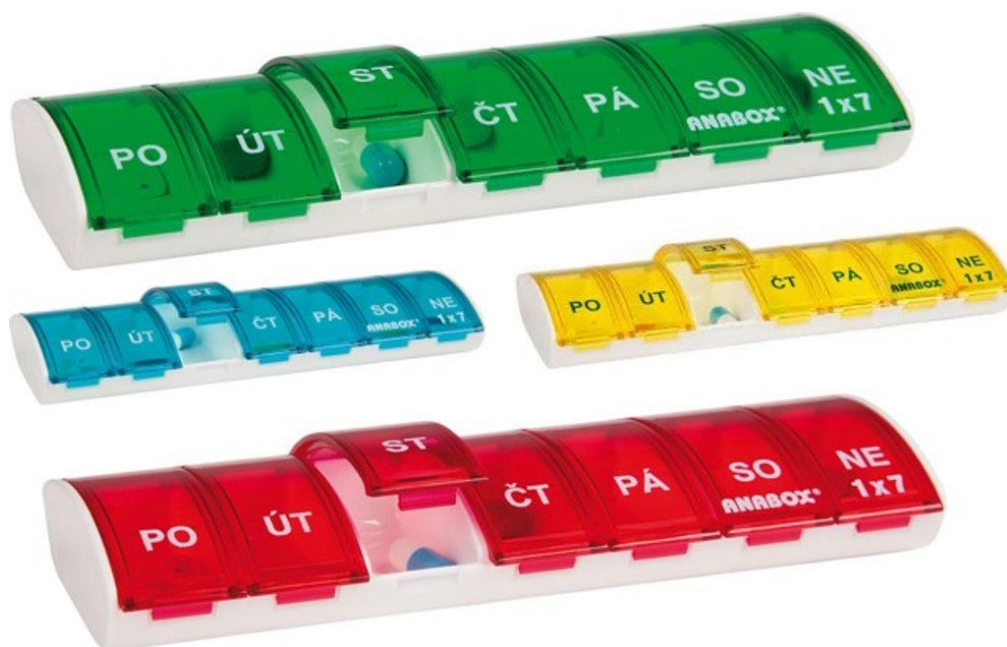
ANALYTICKÁ ČÁST

ÚVOD

V dnešní době se hojně používají krabičky na léky nejen v nemocnicích, ale i v domácnosti, kde k nim mají přístup lidé, kteří nejsou do medicíny zasvěceni, a tak se jednoduše může stát chyba s promícháním jednotlivých léků, anebo zapomenutím na to, že by si člověk měl v danou dobu něco vzít. Takováto chyba může bohužel vést k fatálním následkům.

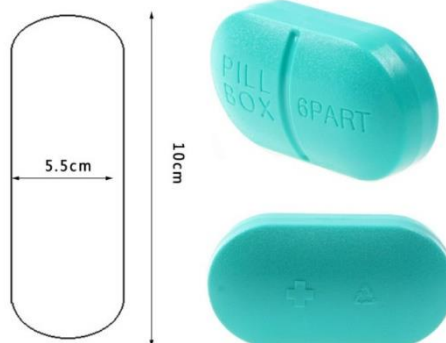
Nejčastěji podobné krabičky jsou používány lidmi v důchodovém věku, na co se podle mého názoru nebere v dnešním designu podobných krabiček moc ohled. Otvory jsou malé s malým písmem kolem nebo uvnitř. Ruce důchodců se často třesou, což může lehce způsobovat vypadnutí léků z jednotlivých schránek.

REŠERŠE STÁVAJÍCÍCH PRODUKTŮ





Country
Style



U valné většiny krabiček již představených na trhu jsem zpozorovala jednu velkou chybu, a to že absolutně nejsou uzpůsobeny k použití člověkem staršího věku, kterému se často klepou ruce a zrak už neslouží tak dobře.

Jelikož bych se ve svojí práci chtěla orientovat na cílovou skupinu složenou právě z těchto lidí, tak by tento problém měl být vyřešen jako nejhlavnější.

KONCEPT

Jednalo by se o krabičku na léky, která by měla v sobě zakomponovaný budík pro upozornění, kdy si člověk má vzít léky. Dal by se tam dle jednotlivých dní nastavit čas, kdy má začít vydávat zvuk, a potřebný chlívek s léky se rozsvítí.

Tvar krabičky

Samotná krabička by měla komfortně zapadat do ruky, byla by praktická a zároveň působila elegantně jako součást „moderního trendu“.



Budík a tlačítka

Ovladač by měl čtyři tlačítka, kterými by se pohybovalo v menu. Tři by byly po stranách jako „nastavovací“, a jedno velké uprostřed jako potvrzovací

Tlačítka:

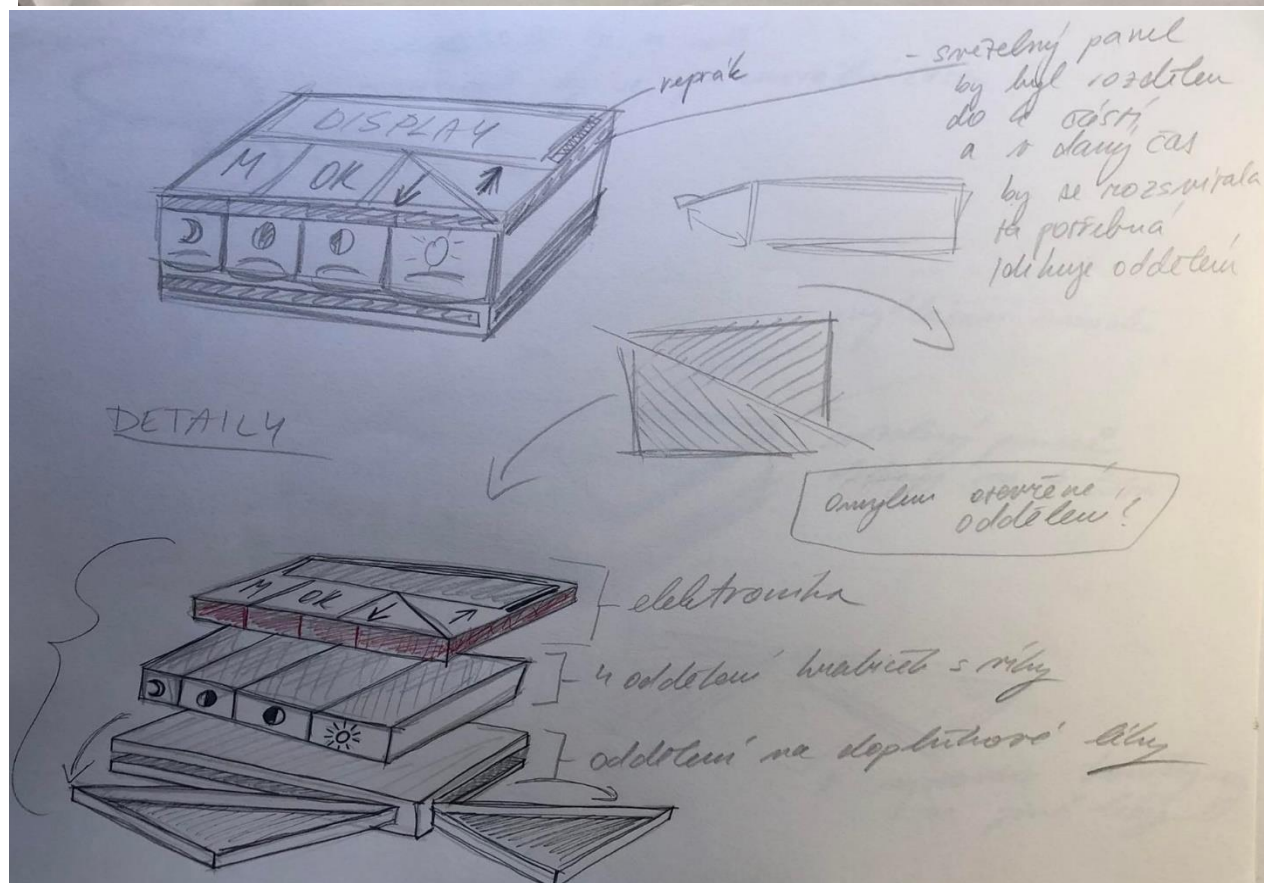
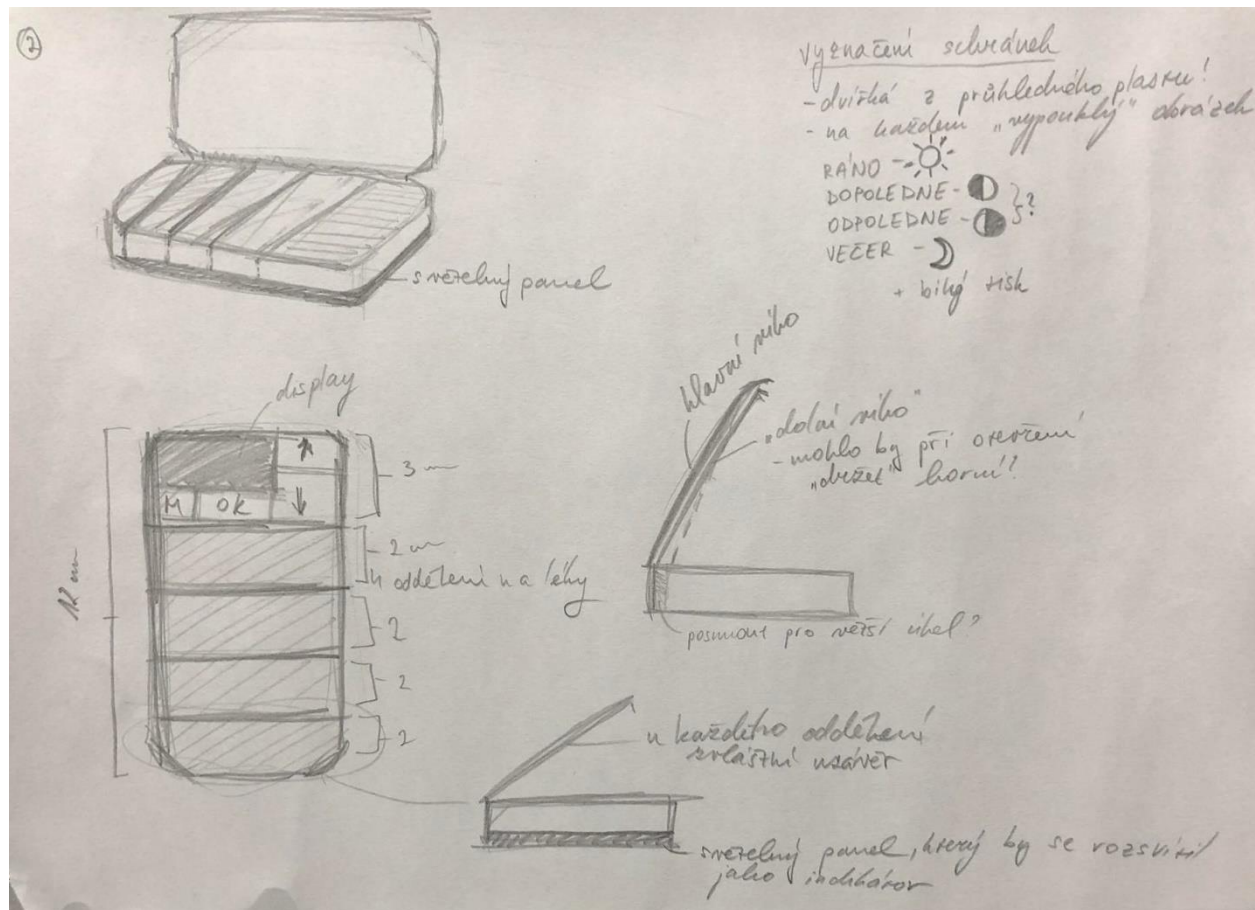
- šipka nahoru (ze strany)
- šipka dolů (ze strany)
- „MENU“, pomocí kterého by se nastavoval budík (ze strany)
- velké tlačítko „OK“, kterým by se potvrzovalo nejen nastavení, ale i vypínalo „upomínkové světlo“



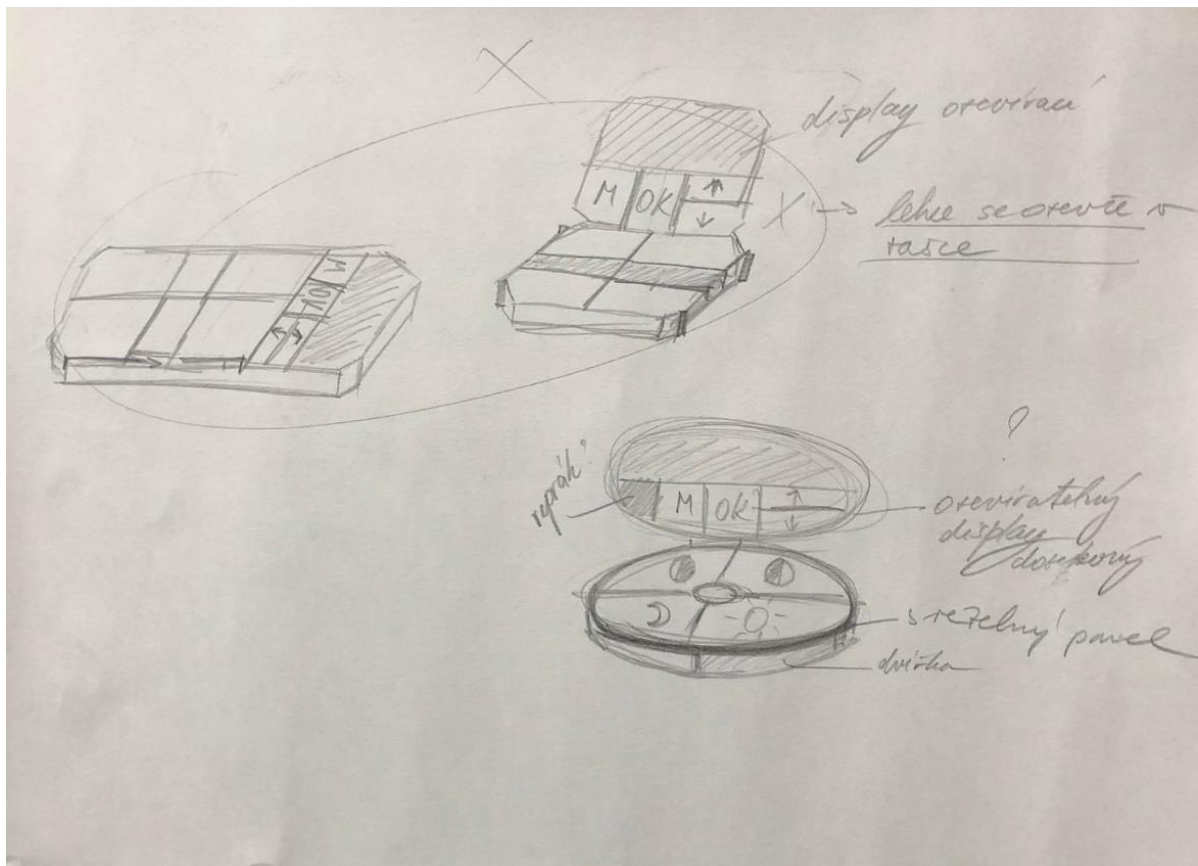
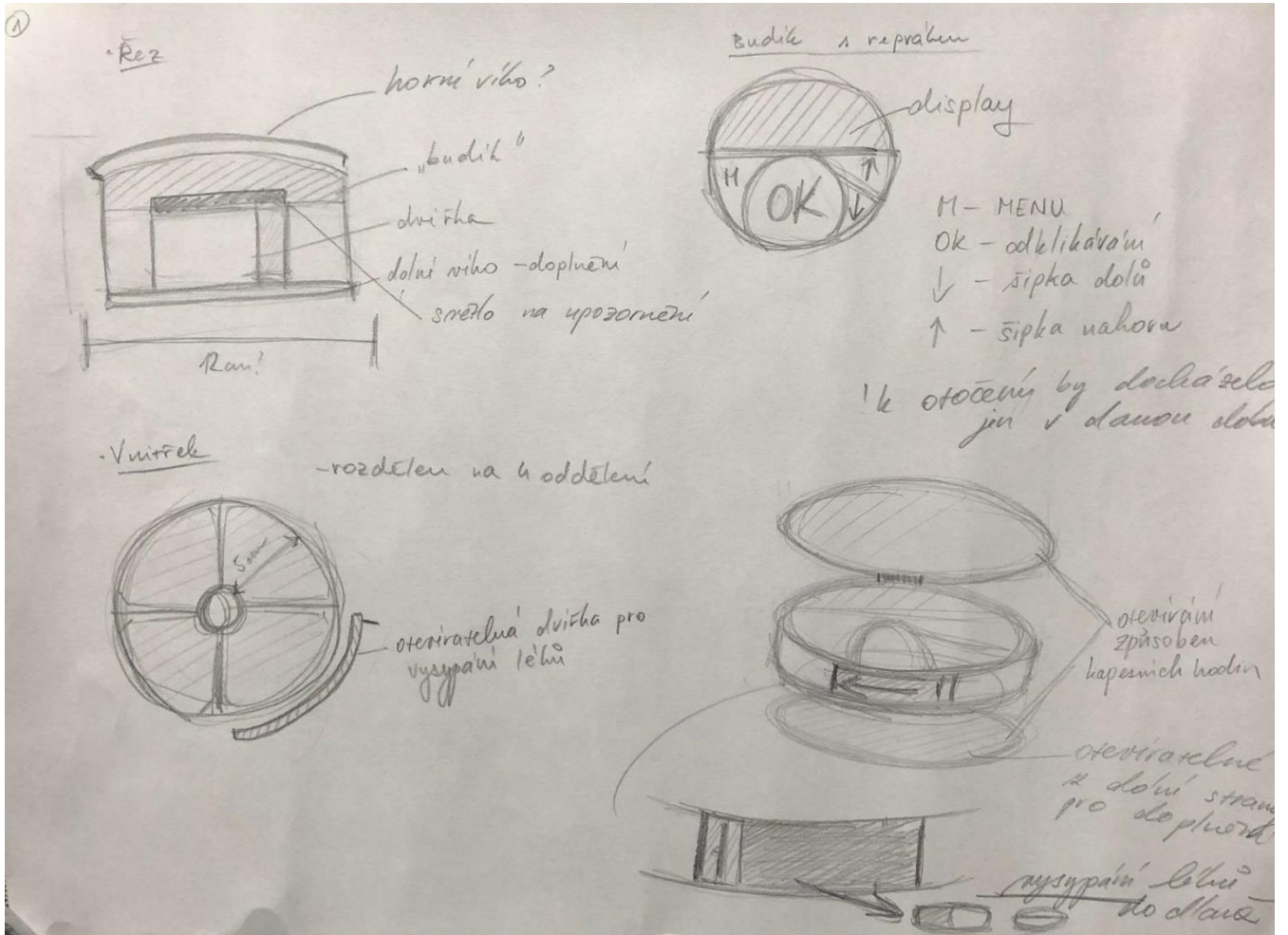
KRESEBNÉ SKICI

1. VERZE

Krabička obdélníkového tvaru zavřená na svrchní víko nebo rozdělena do čtyř oddělení.



2. VERZE



Kartonové modely a mechanismy

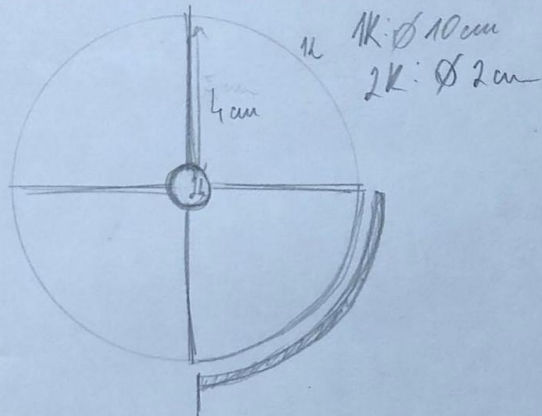
Vytvořila jsem si hrubý model, abych lépe porozuměla konceptu, který budu následně vylepšovat. Můj model má záměrně větší parametry kvůli zřetelnosti.

Začala jsem přemýšlet nad tím, zdali bych měla ubírat na rozměru ze stran, a nebo ze shora a zdola.

Během práce nad modelem jsme zjistila, že i přes to, že bych tvar potřebovala modifikovat do minimálních rozměrů, tak bych nejdříve měla vymyslet plně funkční mechanismus, abych věděla, kde bych případně mohla ubrat a kde přidat.

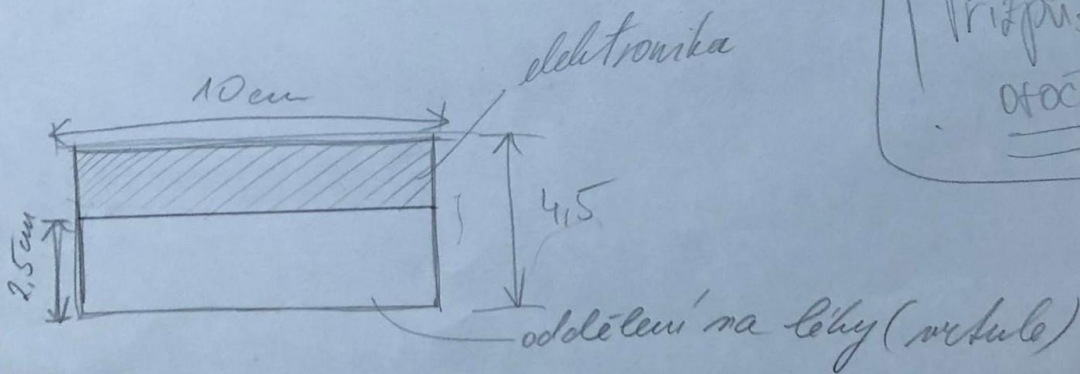


VELIKOSTI PROTOTYPU



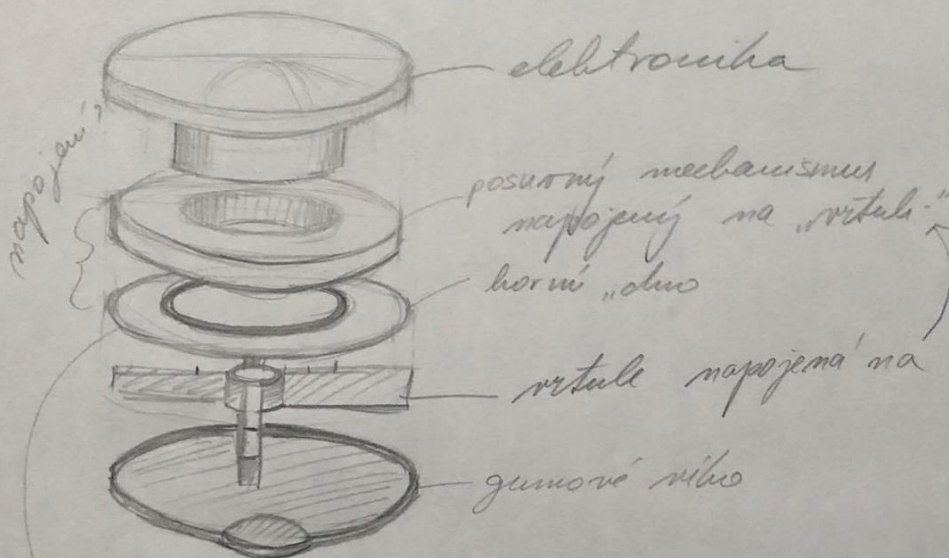
SOUČÁSTI

- vrstve (4 oddělení na lehy)
- dolní víko
- elektronika (monitor, tlačítka)
- horní víko
- posuvná drážka

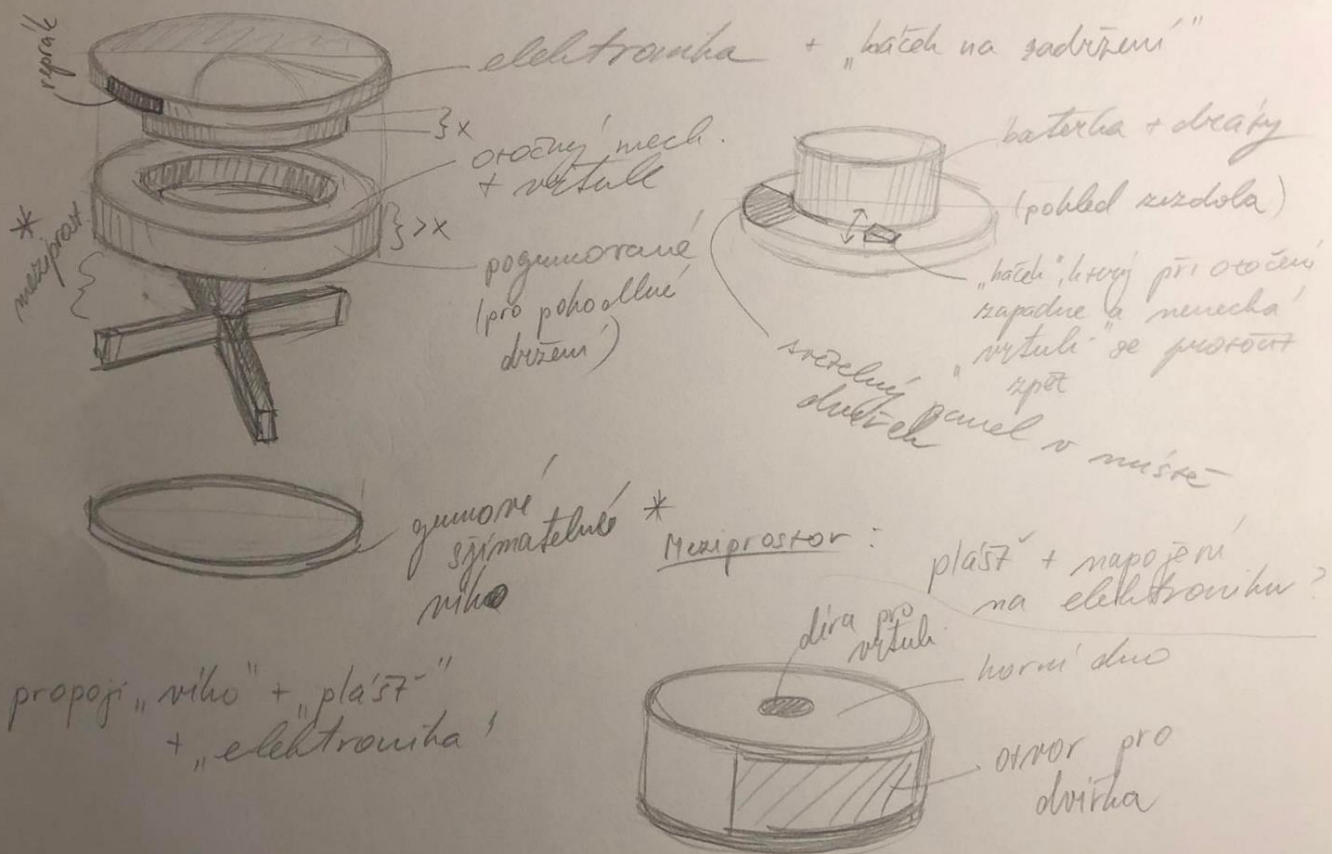


Prizpůsobit
otočný mechanismus

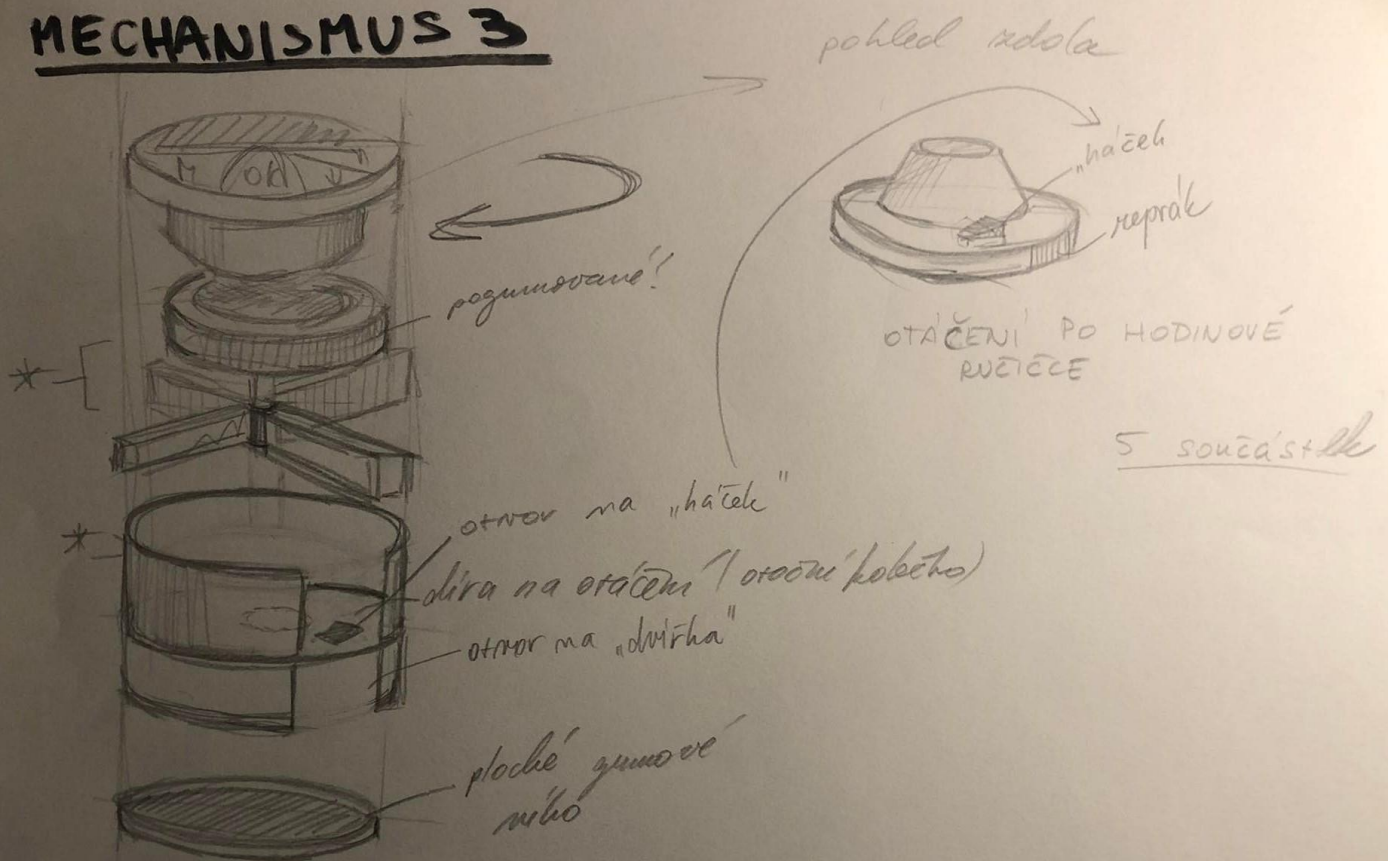
MECHANISMUS 1.

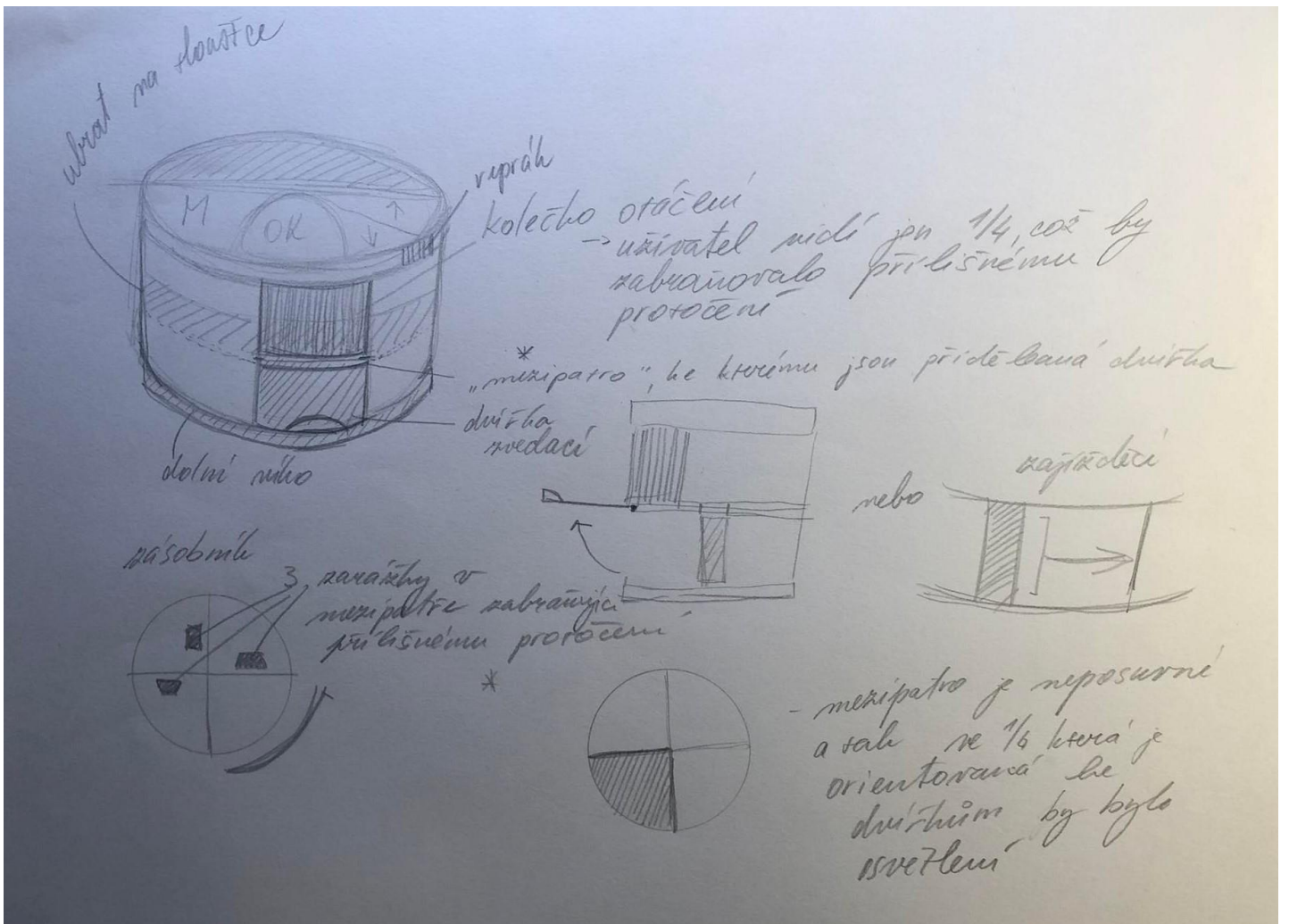


MECHANISMUS 2

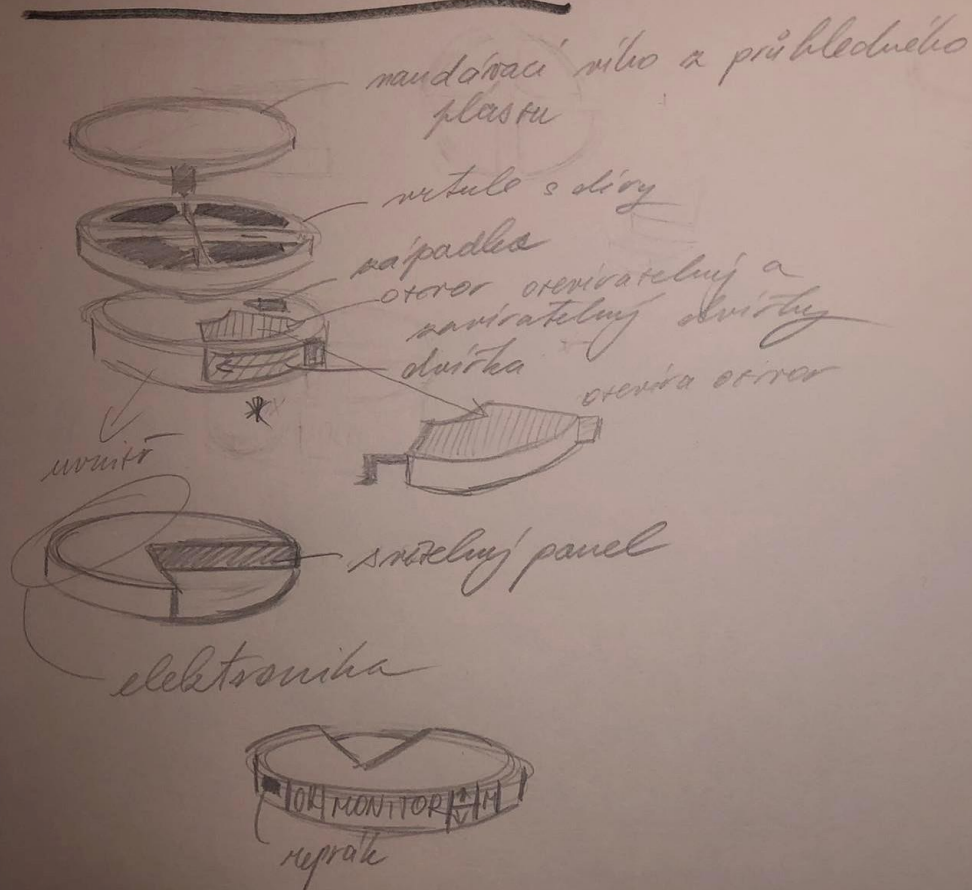


MECHANISMUS 3





MECHANISMUS 4



možnost přidání dalšího křídla



nitulka pro rozdělení, ale už by byla oddělení měla samostatná dvířka



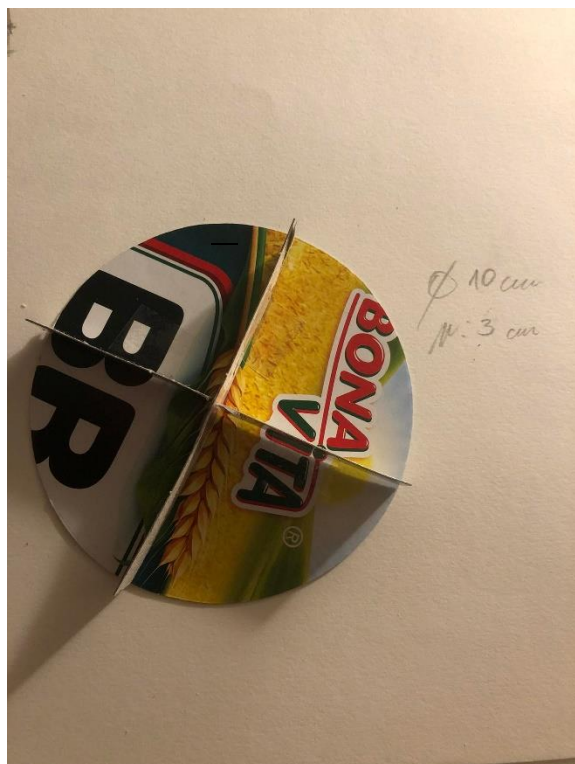
- **Velikost:**



průměr: 8cm
výška: 4,5cm (1,5 + 3)

-Má v sobě noho přebytečného místa

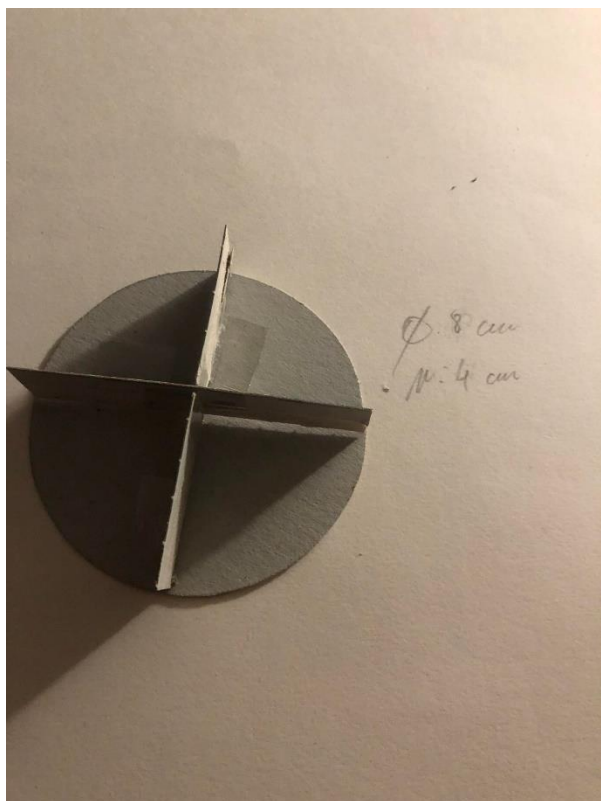
1. **varianta**



průměr: 10 cm
výška: 3 cm (1,5 + 1,5)

-úzký...nepohodlný k otáčení zboku a příliš široký na otáčení z vršku

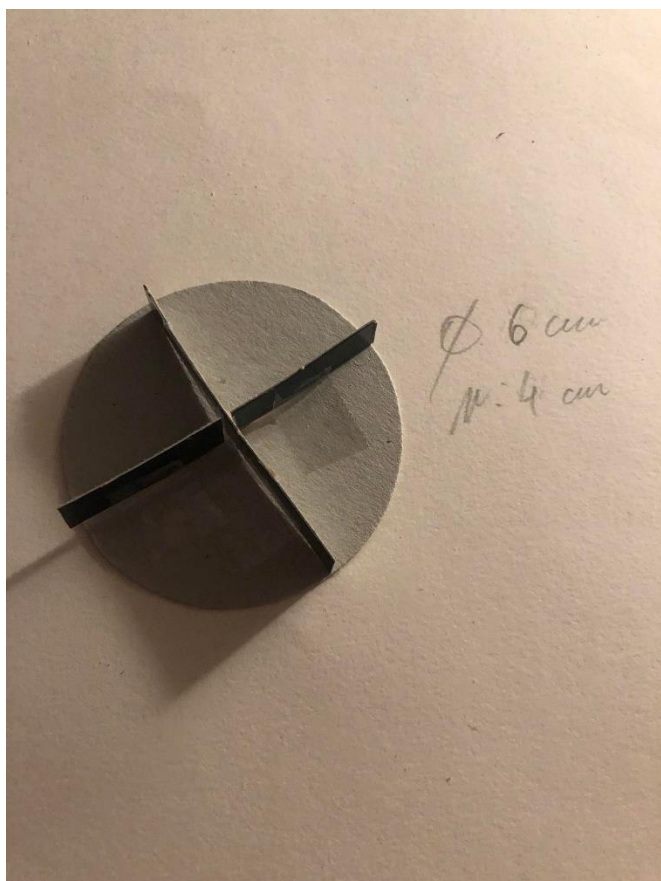
2.varianta



průměr: 8cm
výška: 4 cm (2+2)

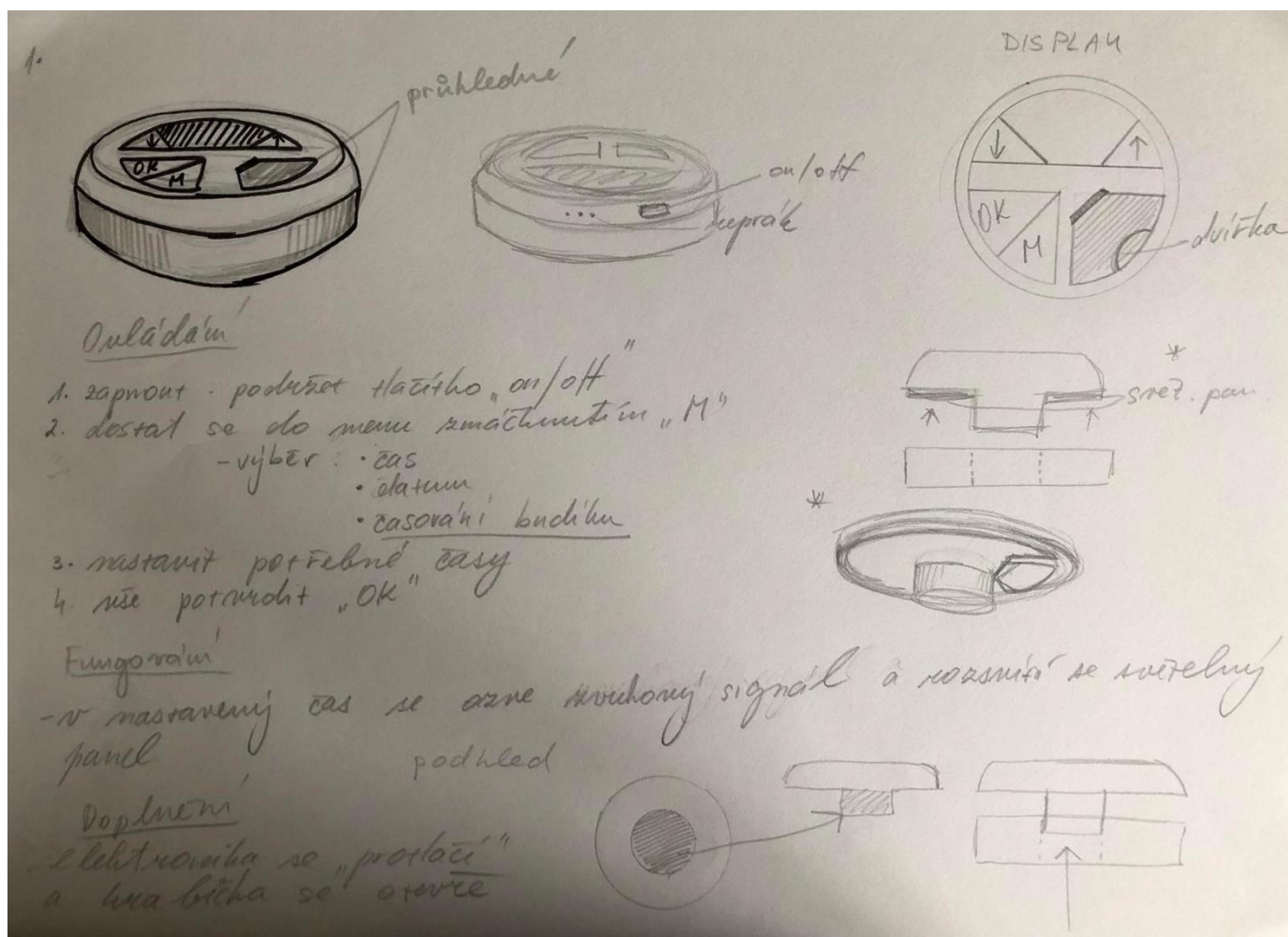
-lze zmenšit průměr

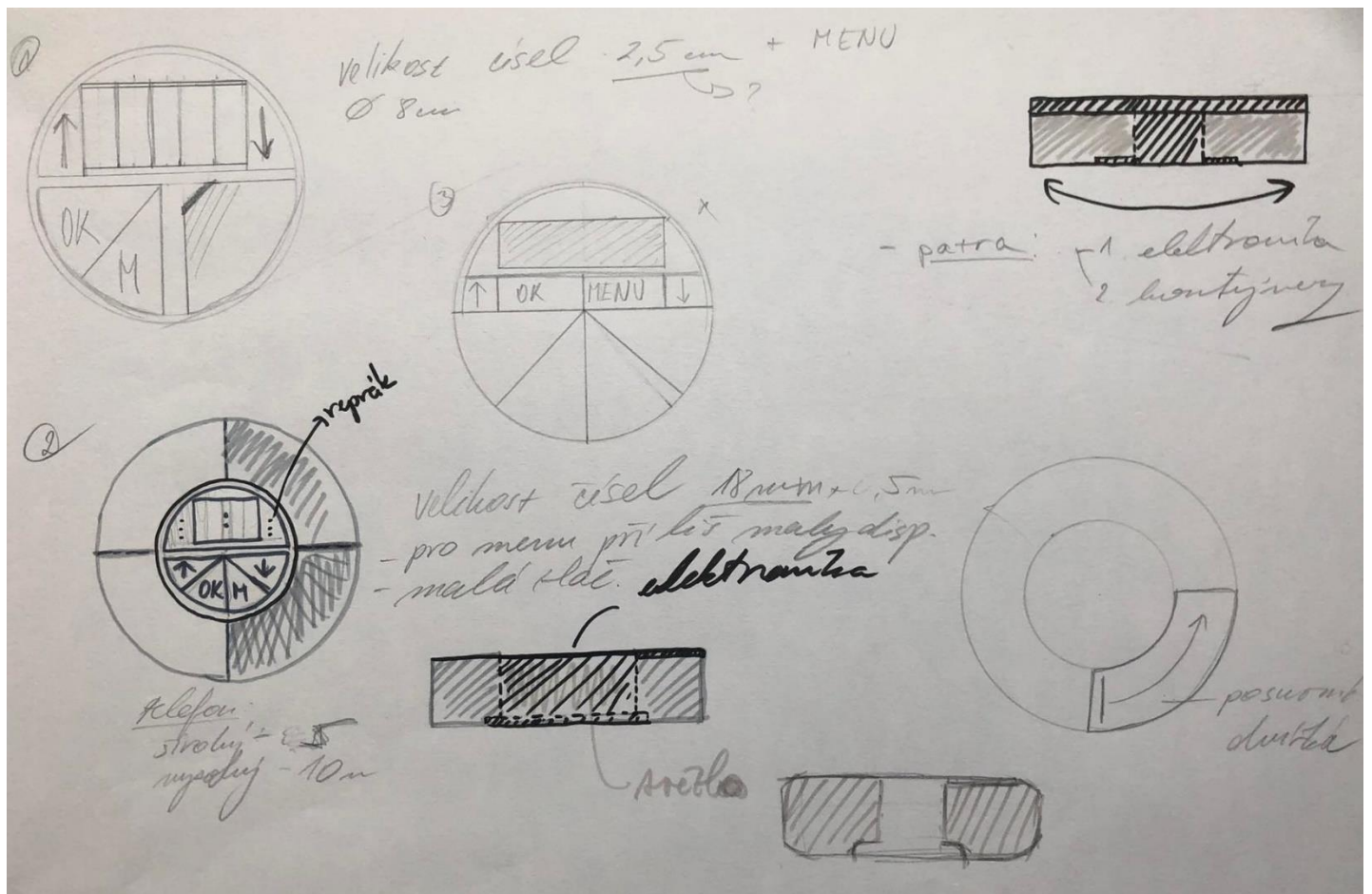
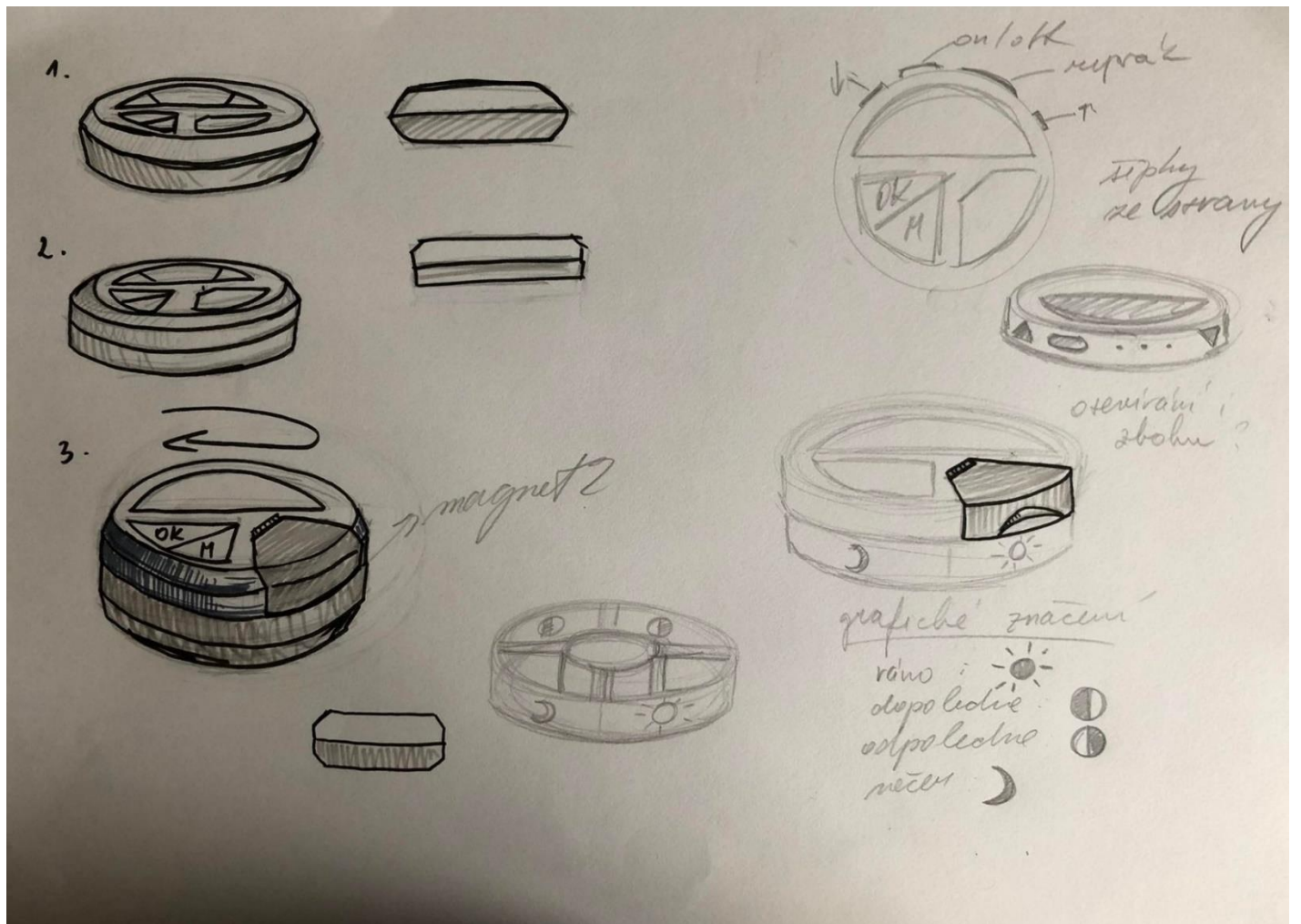
3.varianta

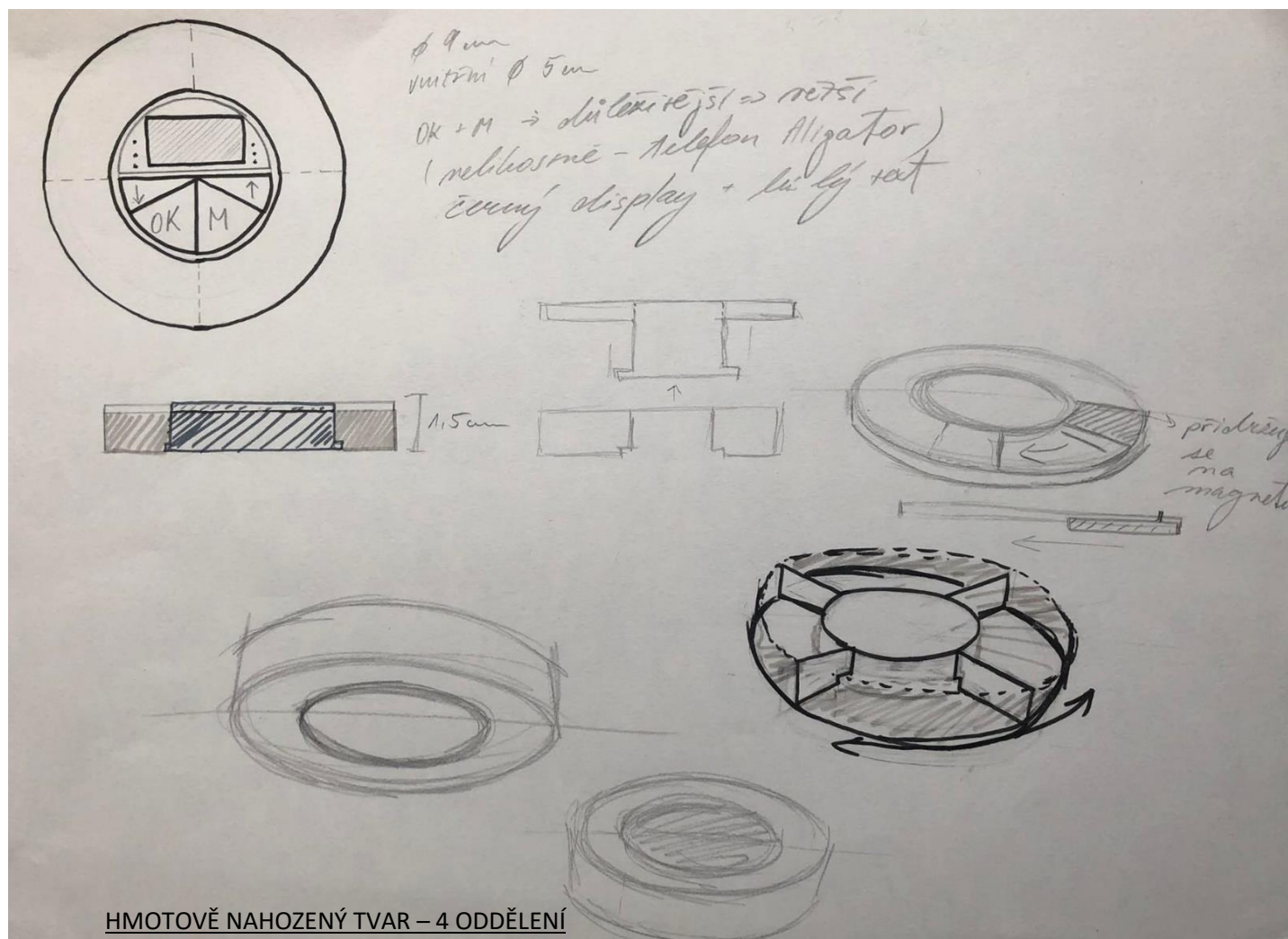


průměr: 6cm
výška: 4cm $(2 + 2)/(1+3)$
-2+2 verze má pro důchodce příliš malý monitor

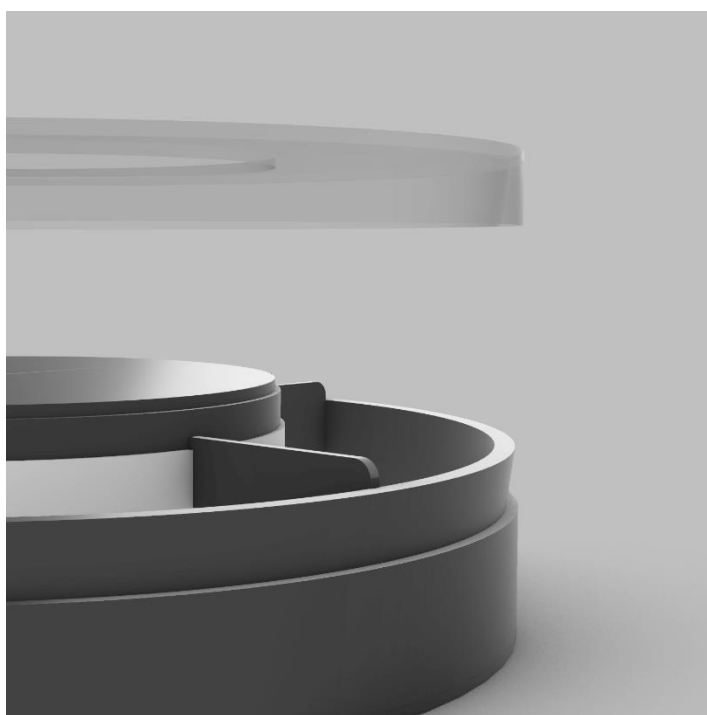
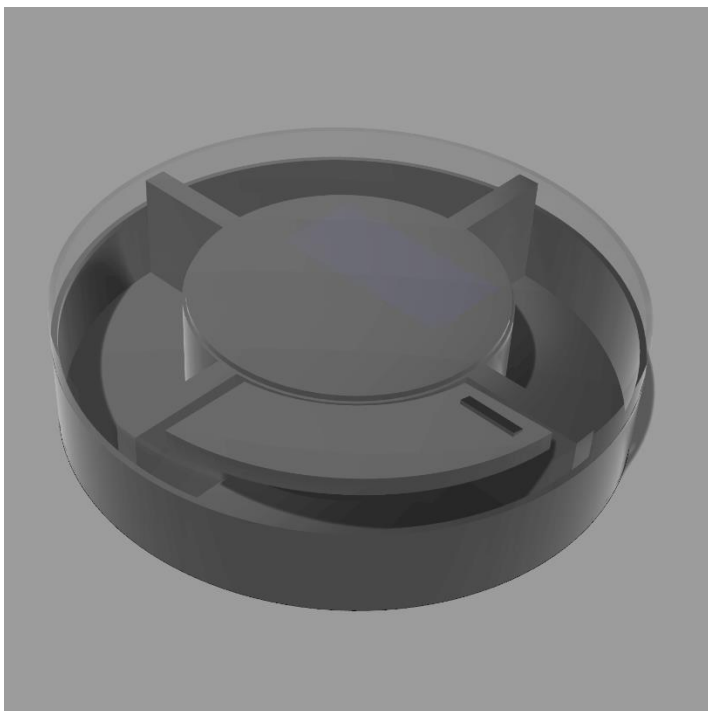
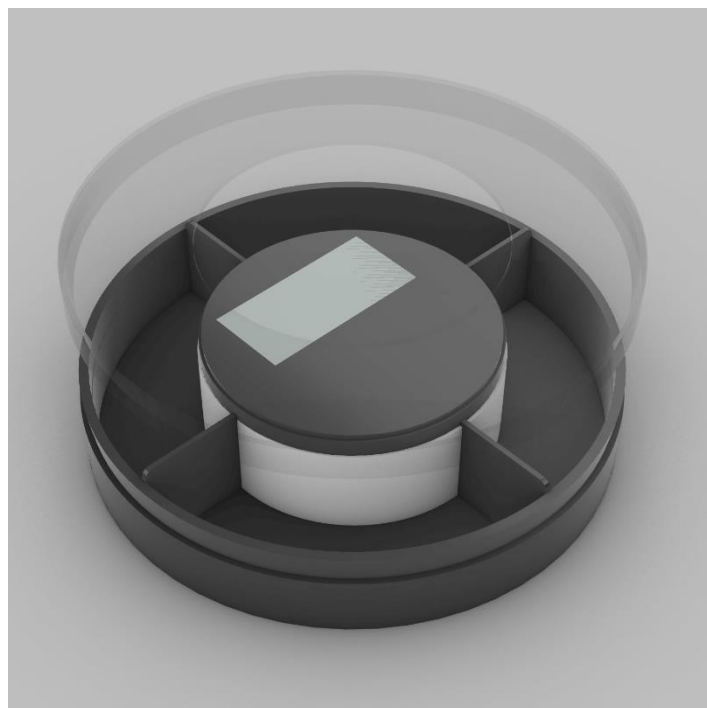
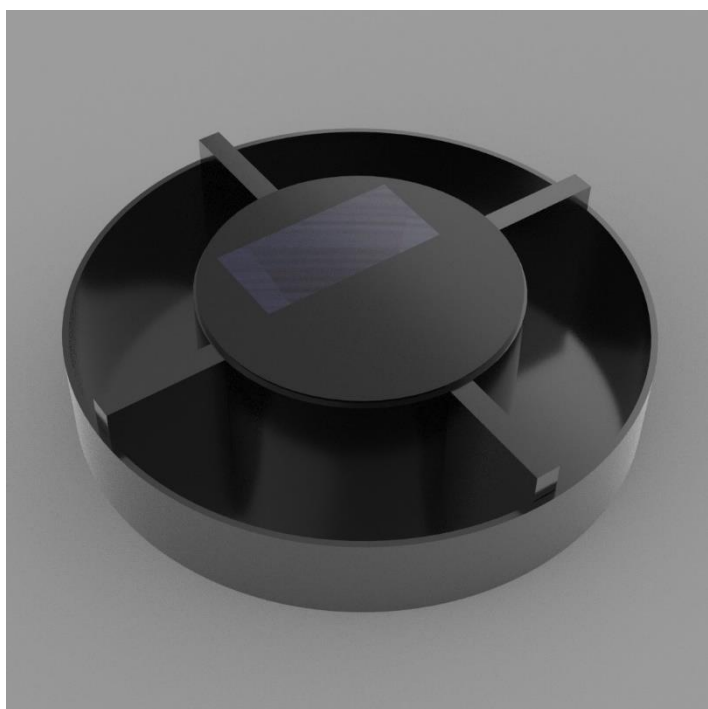




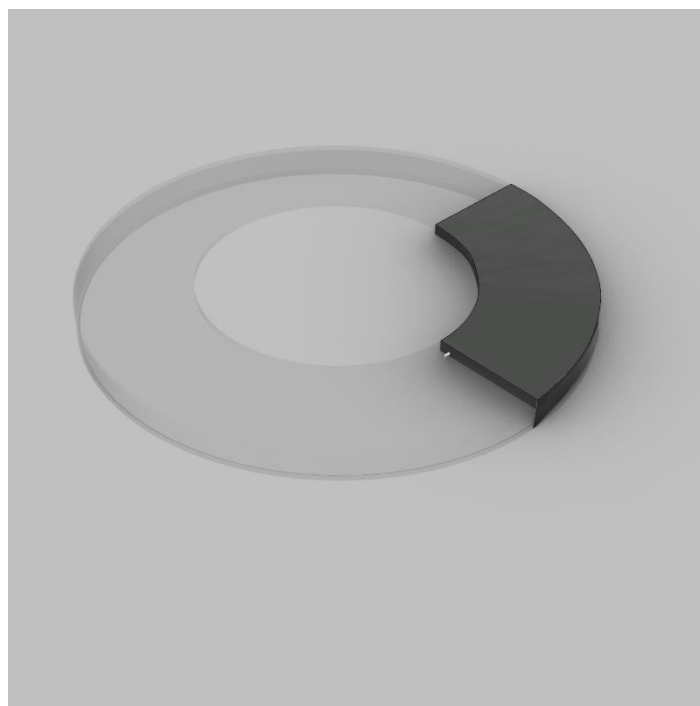
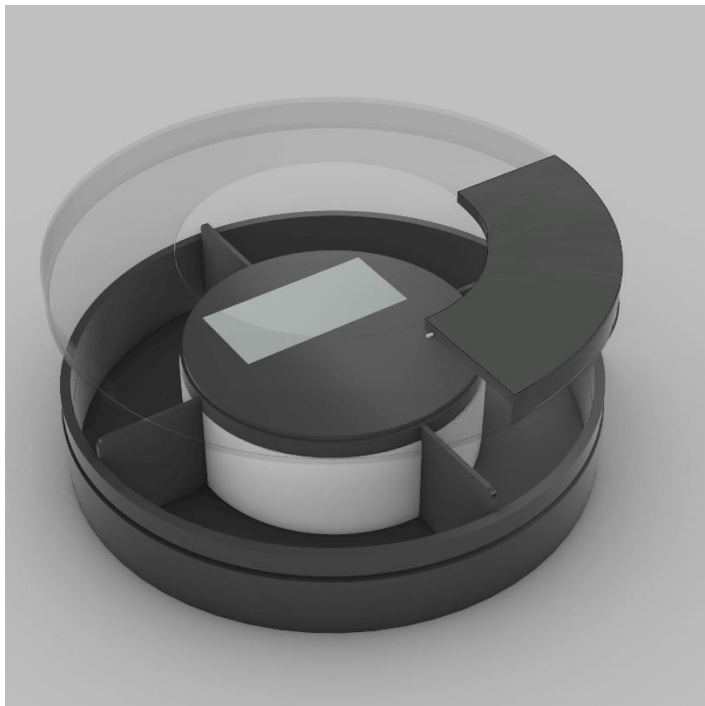




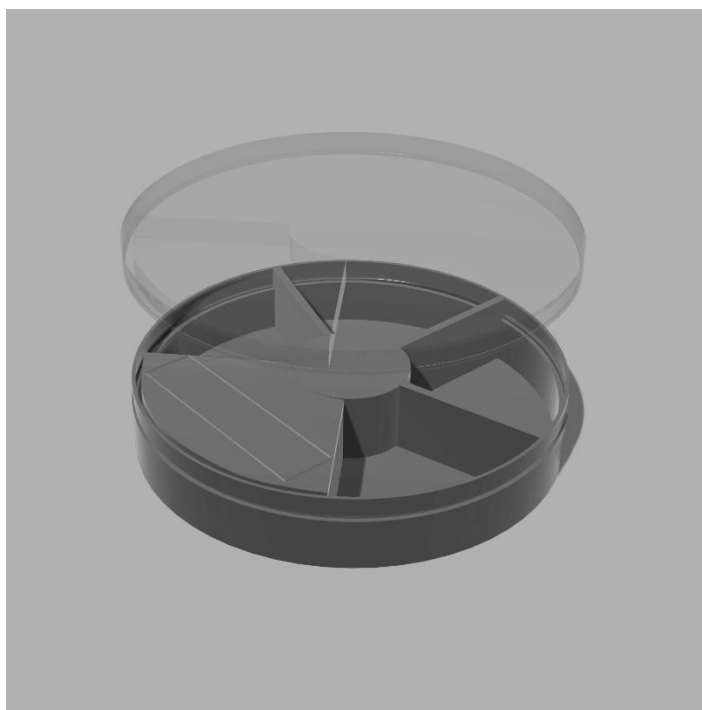
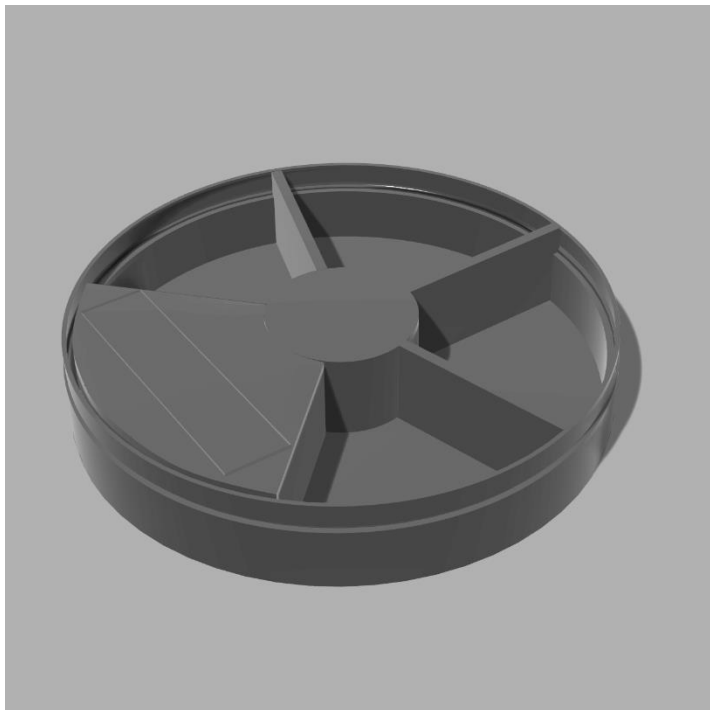
Krabička se skládá ze čtyř oddělení na léky, kde display a ovládání jsou umístěny uprostřed.



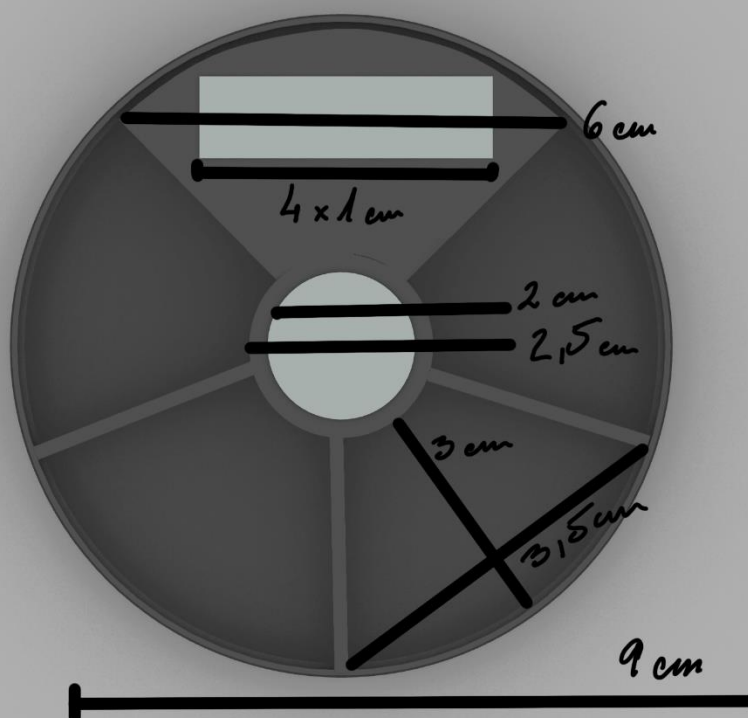
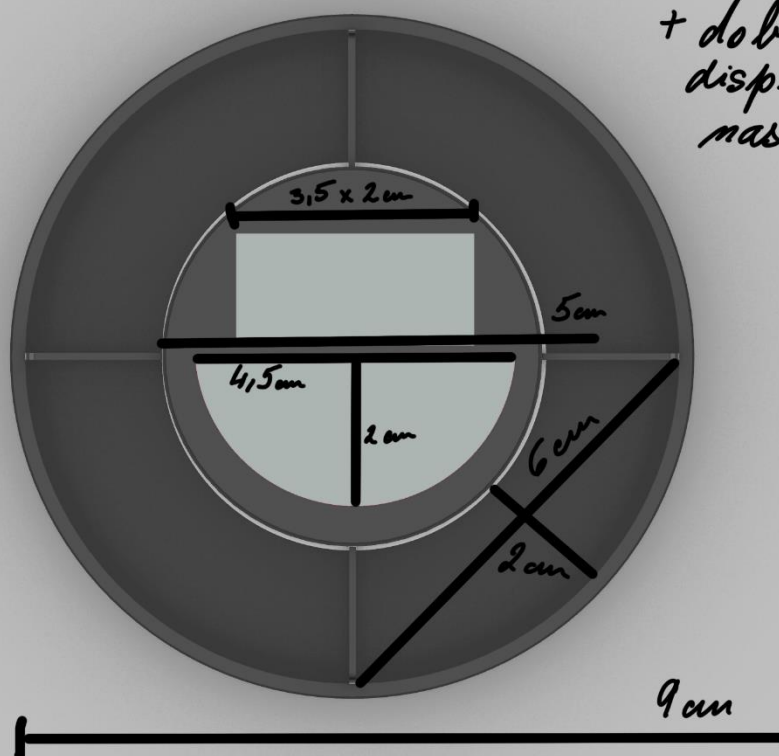
Otevírání probíhá pomocí pojízdného nebo gumového uzávěru ve víku.

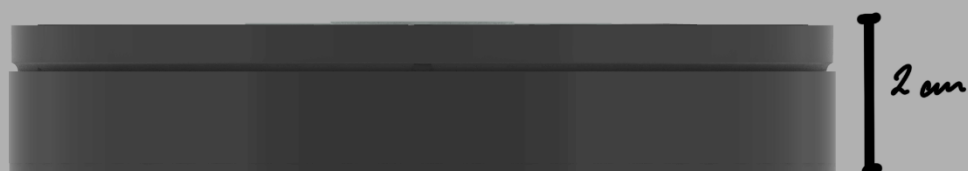
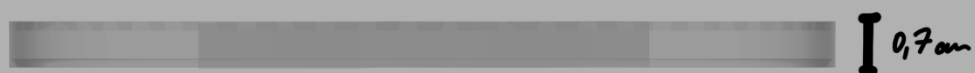
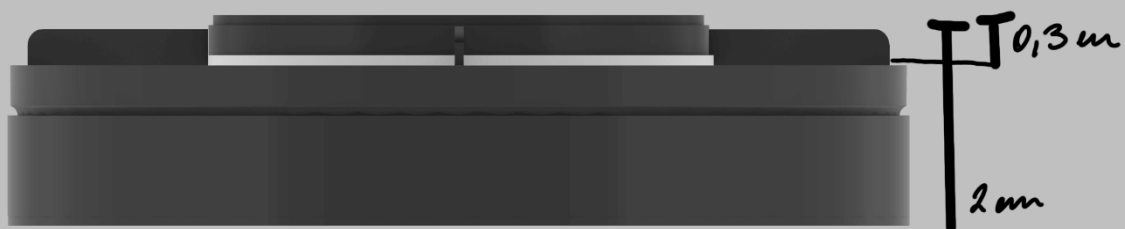
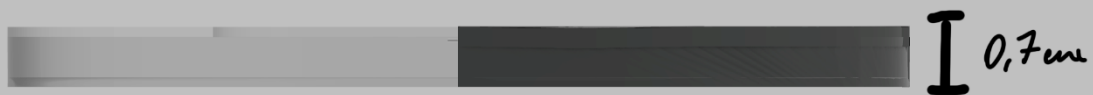


HMOTOVĚ NAHOZENÝ TVAR – 5 ODDĚLENÍ



POROVNÁNÍ ROZMĚRŮ

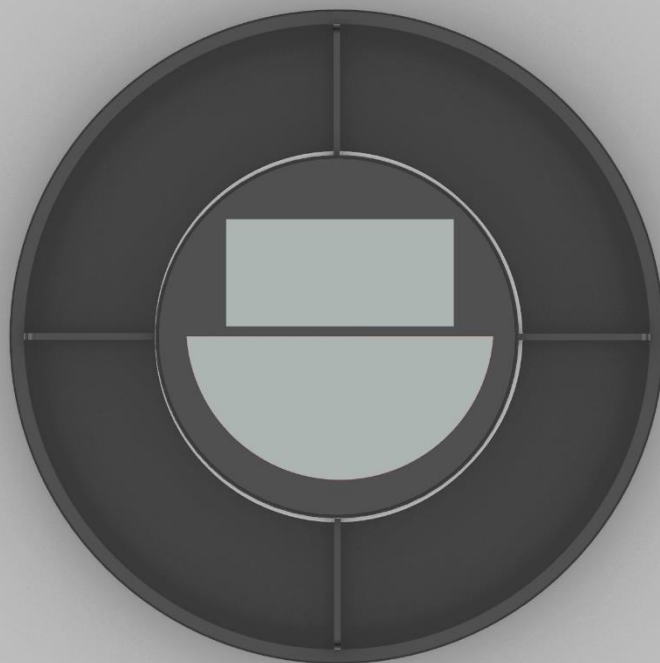




POROVNÁNÍ Kladů A Záporů

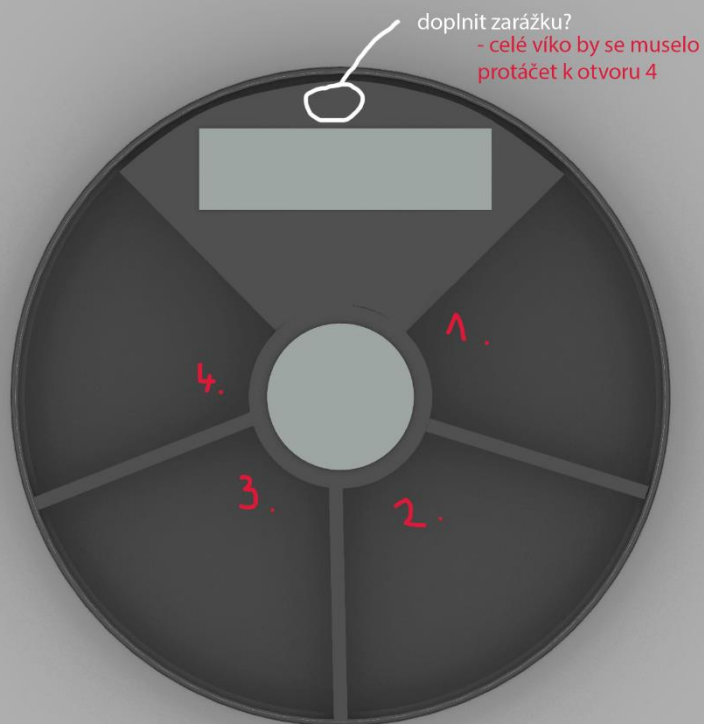
- + trochu větší přihrádky
- + výška monitoru
- + není potřeba řešit malé zarážky

- dvířka...lehce se poškodí
- při otevírání z kratší strany...horší používání
- zasouvací?...volná součástka
- neoddělené „hlavní tlačítko“



- + nejsou dvířka (o součástku menší)
- + pohodlný rozměr monitoru
- + výrazné místo pro „hlavní“ tlačítko
- + velké přihrádky pro léky

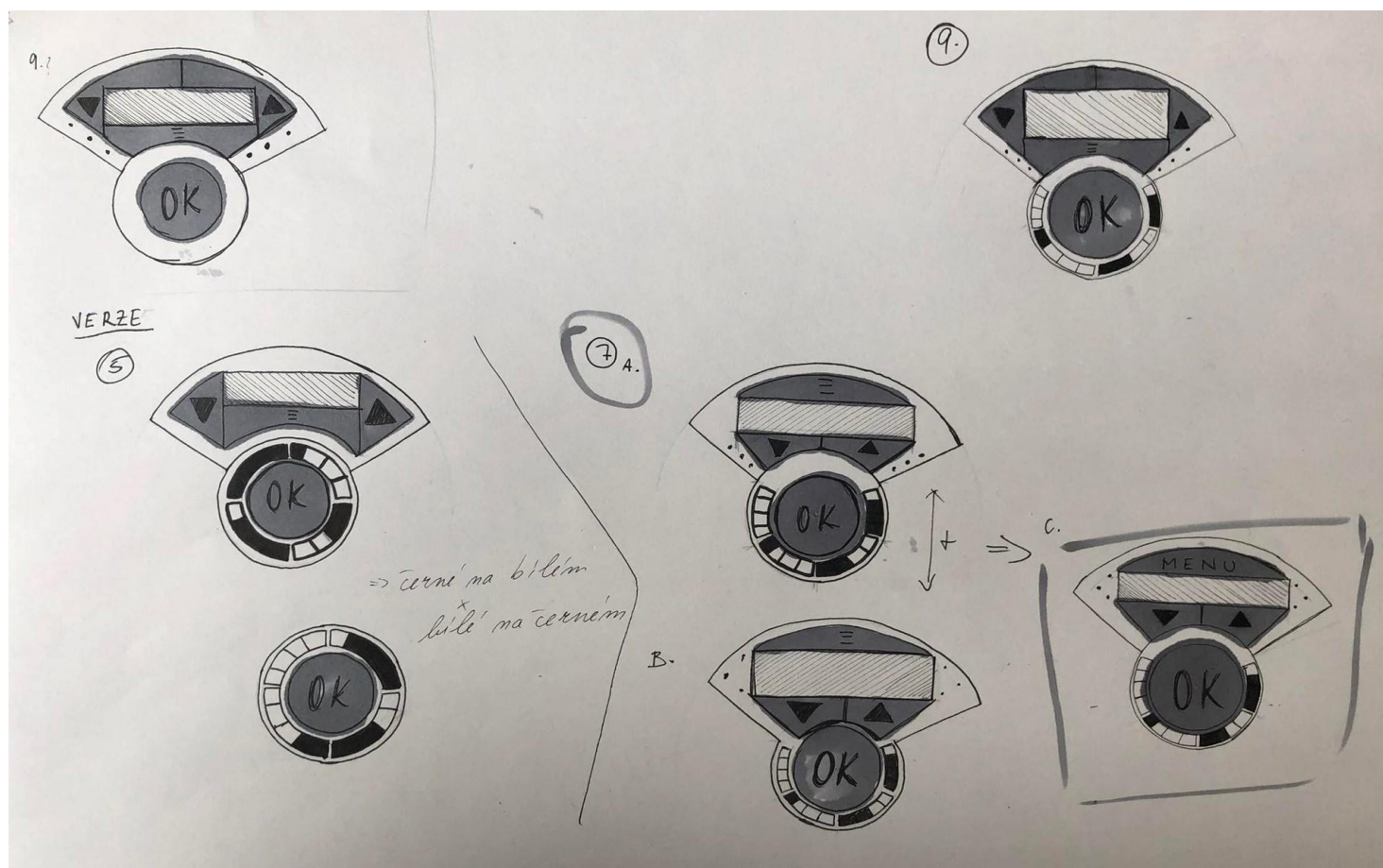
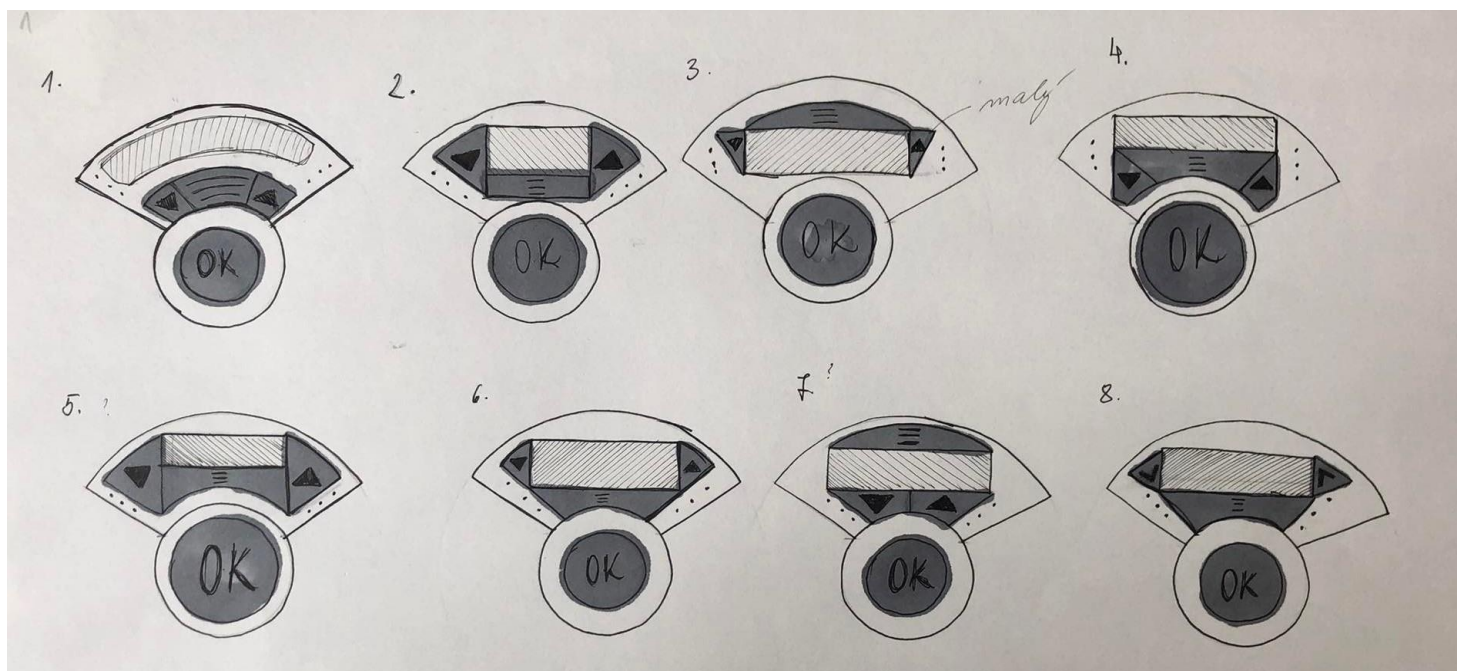
- riziko nechtěného protočení víka
- v případě doplnění vroubků/zámečků na víko...bude to překážet u monitoru?



Pop orovnání těchto dvou variant jsem přišla k závěru, že verze se čtyřmi volnými a jedním zaplněným oddělením by byla pohodlnější v použití.

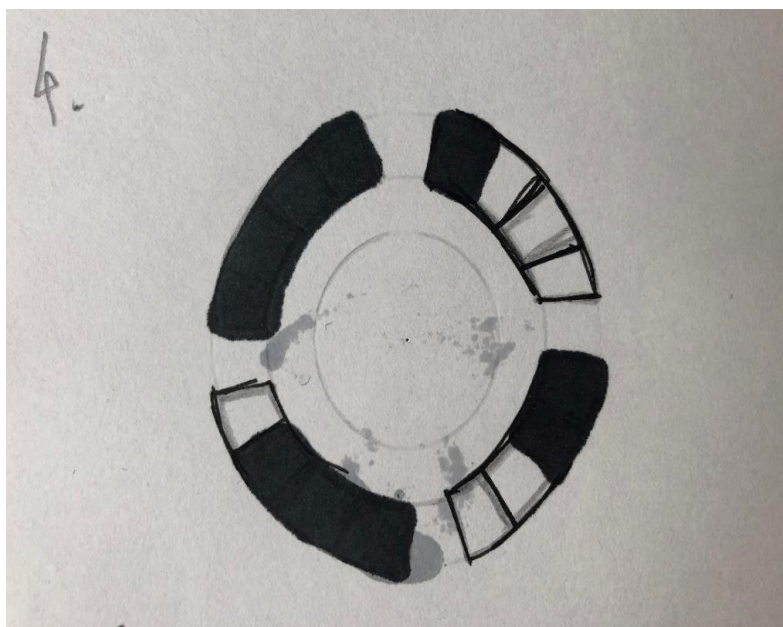
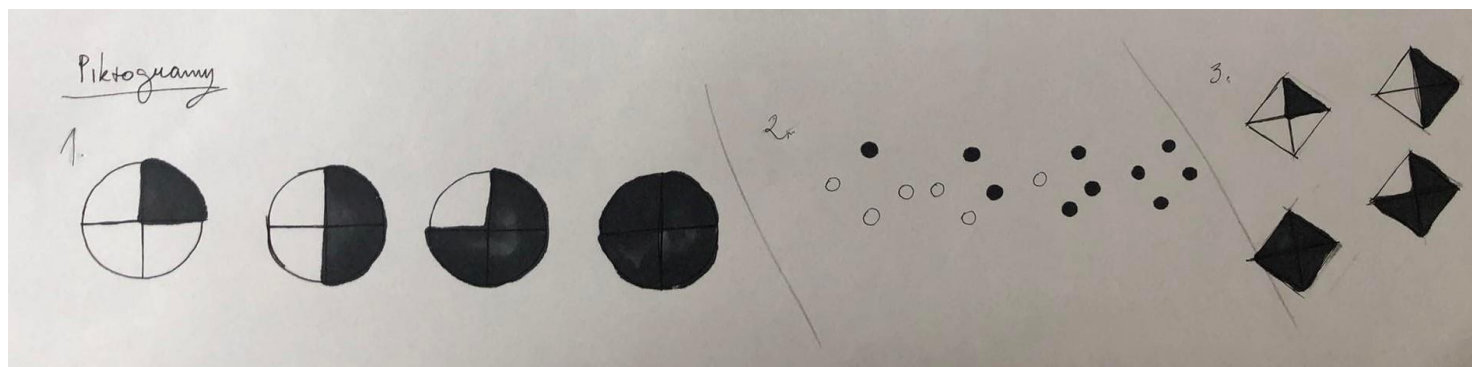
OVLÁDÁNÍ

Nakreslila jsem si několik návrhů rozložení tlačítek a displeje s tím, že jsem hlavní tlačítko „OK“ nechala uprostřed mechanismu.



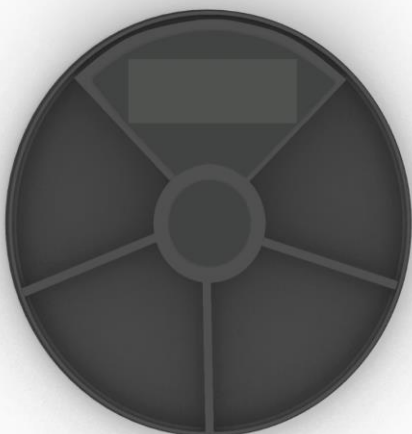
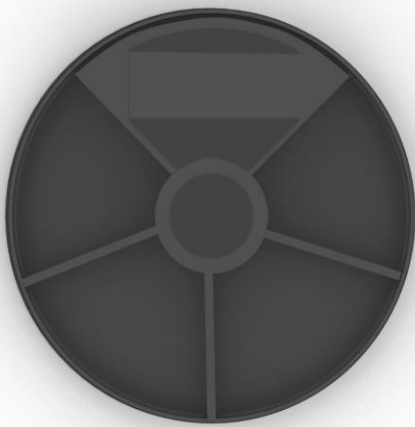
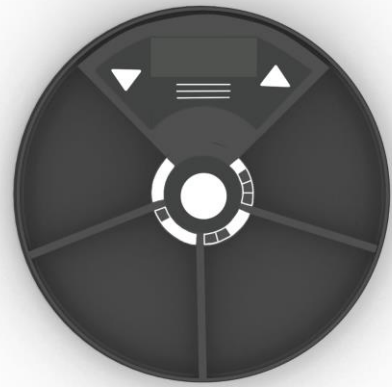
Z variací, které jsem dostala, se mi nejvíce zamlouvaly tři, a to 5., 7., a 9.

Průběžně jsem si kreslila možnosti piktogramů, kterými bych vizuálně rozdělila schránky na „ranní“, „dopolední“, „odpolední“ a „večerní“. Po jistém uvážení se mým cílem stalo přijít na tvar, který by kopíroval kružnici kolem tlačítka „OK“ a zároveň by indikoval pořadí jednotlivých schránek.



Čtvrtou variantu jsem si posléze vyzkoušela v kontextu rozložení tlačítek a displeje na variantách 5., 7. a 9. (viz výše)

Dále jsem uvažovala nad tím, zda-li piktogram má ustupovat do prázdných políček a nebo zabarvených.

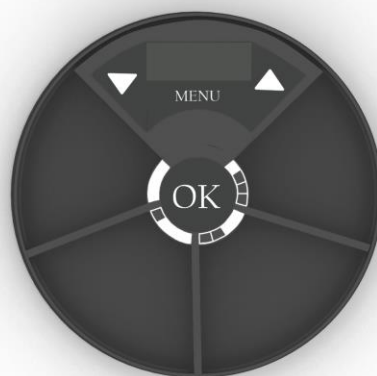


Výběr fontu

Palatino Linotype –



Californian FB –



Calibri -



Bahnschrift -



Ze všech výše uvedených fontů se mi nejvíce zamlouval „Bahnschrift“.

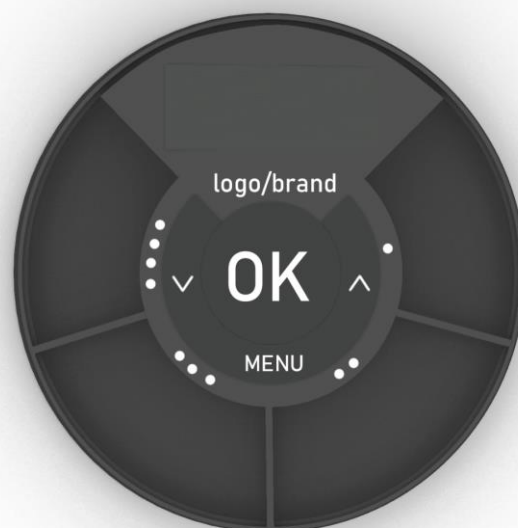
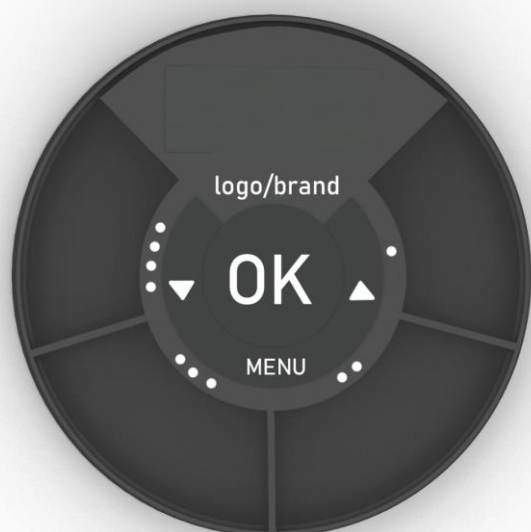
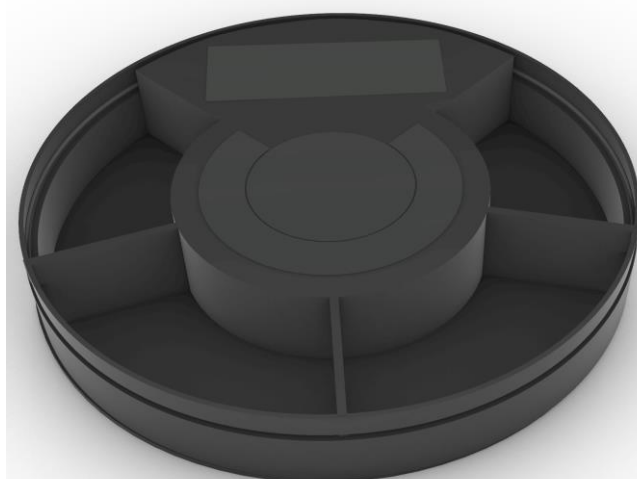
Označení jednotlivých přihrádek



Tato verze označení mi přišla nejlepší.



Po jistém rozvážení jsem si uvědomila, že nejsem spokojená s rozložením tlačítek a displeje, tak jsem zkoušela dál.





Z výše uvedených variant jsem si vybrala verzi s „otvorem“ pro logo rozmístěným nad tlačítkem „OK“.

Pokusy harmonicky zakomponovat všechny elementy ovládání a logo



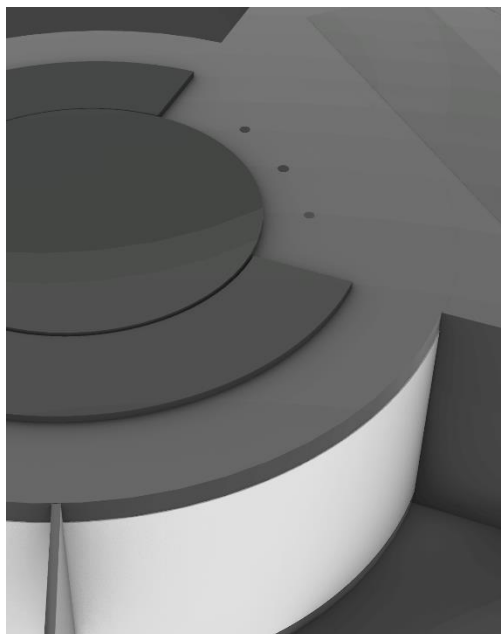


Porovnání





FINÁLNÍ MODEL



TECHNICKÝ VÝKRES

