

Висновки

Проведений аналіз сучасних світових тенденцій в розробках одягу для інвалідів, який у міжнародній практиці має назву “адаптаційний одяг”, а також врахування даних опитування серед вітчизняних споживачів дозволили чітко сформулювати основні вимоги до конструкції та матеріалів і виготовити експериментальний зразок спортивного костюму для інвалідів, які пересуваються за допомогою інвалідного візка.

ЛІТЕРАТУРА

1. Н. Meinander, M. Varheenmaa. Clothing and textiles for disabled and elderly people. Espoo. – 2002. VTT Tiedotteita – Reserch Notes 2143. 53 p.+appl. 4p.
2. G. Neuez. Range camera imaging with application to human body measurements. Thesis for the degree of licentiate of engineering. Göteborg: Chalmers University of Technology, School of Electrical and Computer Engineering, Department of Signals and Systems, Image Analyses Group, 2000. - 121 p.
3. Супрун Н.П., Хатибова Н.Р., Волинець Т.О. Спортивний одяг для інвалідів з порушенням функцій спинного мозку. /Вісник Київського національного університету технологій та дизайну. - 2007. -№1. С.74-78.
4. Супрун Н.П., Хатибова Н.Р. Оцінка впливу фізичних вправ на вибір матеріалів для спортивного одягу інвалідам //Вісник Східноукраїнського національного університету ім. Даля. –2007. -№3. – с. 477-480.
5. Супрун Н.П. Загальні засади розробки одягу для людей з обмеженими фізичними можливостями. /Вісник Східноукраїнського національного університету ім. Даля. –2007. -№3. – с. 435-440.
6. Супрун Н.П., Мархай М.А. Проблемні питання створення одягу для інвалідів з порушенням опорно - рухової сфери. //Вісник КНУТД

Надійшла 13.07.2010

УДК 688.72(477)(043.2)

ОБГРУНТУВАННЯ РОЗМІРНОГО АСОРТИМЕНТУ ПРОМИСЛОВОЇ М'ЯКОЇ ІГРАШКИ З УРАХУВАННЯМ ЇЇ ЕРГОНОМІЧНОСТІ

М.В. СИЧОВА

Київський національний університет технологій та дизайну

В статті проведені дослідження впливу функціональних вимог на формування розмірно – параметричної структури та асортименту дитячої іграшки. Проаналізовано основні функції та характеристики, що відзначають ці іграшки, а також проведено соматографічний аналіз для формування розвитку ергономічності іграшки

Іграшки для дитини – це важливий інструмент для забезпечення розвитку сенсорно – моторного рівню. Від самого народження дитина повинна розвивати можливість чути та відчувати [2,3]. Вже з народження дитина може бачити об'єкти в тривимірному зображенні, може розрізняти візуальні відчуття, а також має відчуття глибини. Дослідження в напрямі підвищення якості дитячої іграшки виробників спрямовані в основному на поліпшення її зовнішнього вигляду та технології

виготовлення, але ергономічність дитячої іграшки є однією з найбільш актуальних проблем сьогодення. Для отримання знання технології виготовлення промислової іграшки потрібні конкретні діапазони параметрів [1,4]. Дитяча іграшка охоплює психологічну, дизайнерську діяльність та характеризується по віковому розвитку дитини. Для проектування асортименту іграшки важливо знання функціонального рівня кожного віку дитини. Особлива увага приділяється сенсомоторному рівню, який відповідає за розвиток тактильних відчуттів та моторних центрів мови [7,8].

Об'єкти та методи дослідження

Дитяча іграшка завжди цікавила психологів, дизайнерів та фахівців в інших галузях. Але кожний фахівець бачить іграшку з позиції своєї спеціальності. Сьогодні ж питання дитячої іграшки розкривається в основному з точки зору зовнішньої краси, кольору та матеріалів. Вирішуючи питання ергономічності іграшки в цілому та окремих її частин, дизайнер повинен прямувати до того, щоб цей предмет в максимальній можливості відповідав функціональному призначенню предмета. Питанням ергономіки дитячого осередку, в частковості грального осередку, присвячено мало досліджень. В основному дитяча антропометрія розглядає питання проектування окремих зон в дитячій кімнаті, одязі, взутті [5,4].

Аналізуючи цю інформацію, можна охарактеризувати дитячі іграшки по функціональному рівню, під впливом низки факторів. Вивчення цих факторів та їх врахування при проектуванні її розмірного асортименту є найбільш важливою умовою споживчої виробничої цінності іграшок для дітей. В цьому полягає необхідність дослідження цього питання.

Постановка завдання

Об'єктом дослідження є виявлення характерних метричних та ергономічних особливостей іграшки, що впливають на сенсорно – моторний розвиток дитини, розгляд різних вікових груп дітей і урахування цього показника при проектуванні розмірного асортименту дитячої іграшки, аналіз факторів, що впливають на проектування та функціональність промислової іграшки – цьому присвячена ця стаття [2,3].

Для проектування іграшки важливо знання функціонального рівня кожного віку дитини. Розподіл на рівні допомагає скласти загальне уявлення про прогрес в іграх, що важливо для оцінювання того, чи підходить іграшка дитині певного віку. Розподіл іграшки за функціональністю допомагає отримати інформацію про види ігор, у яких діти використовуватимуть іграшку, та ті види пізнання, що буде стимулювати іграшка, що потрібно для розширення її асортименту. Функціональні рівні іграшки класифіковано у чотири функціональні групи:

Сенсорні та рухові можливості

Іграшки, що належать до цієї групи, розвивають зір, слух, чуття (тактильне сприйняття), смак та запах, хороші та широкі рухові можливості чи координацію зорових вражень з рухами рук.

Мова та поняття

Майже всі навчальні іграшки повинні стимулювати розвиток мови та понять, якщо використовувати ті можливості, що вони надають. Предмети, що в певному сенсі є «спеціальними засобами для освіти» чи засобами, що покращують мову, належать до цієї функціональної групи. Прикладами можуть слугувати ігри та інші засоби, що підкреслюють взаємодію та спілкування між учасниками та зосереджуються на набутті знань про повсякденне життя, спілкування, природу та інше.

Соціальна взаємодія

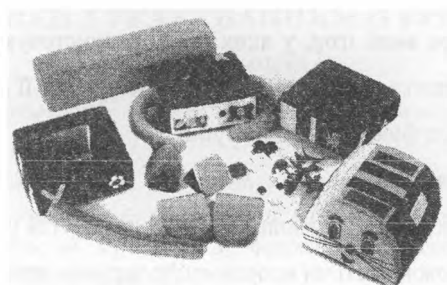
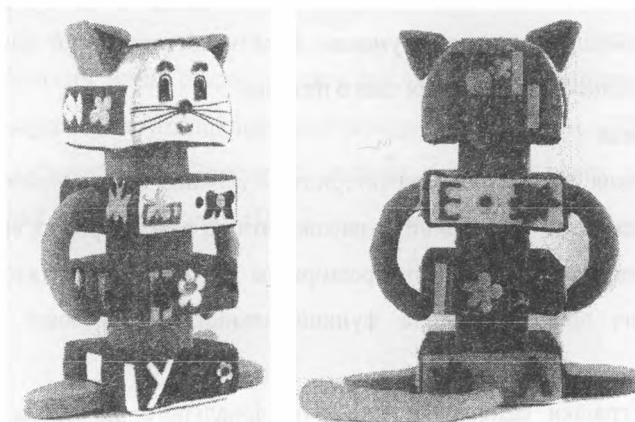
До цієї категорії належить рольові ігри чи засоби та предмети, що стимулюють контакт між людьми

Здатність до конструювання та творчості

Ця функція поєднує можливість відчувати та рухатись, мову та поняття. Іграшки, що належать до цієї категорії, повинні стимулювати у дітей здатність поєднувати, планувати, обчислювати, оцінювати та вирішувати проблеми, а також їхні творчі можливості та здатність до фантазування. До неї належать, наприклад, будівельні матеріали, конструктори та інше.

Результати та їх обговорення

Результатом вивчення функціональних факторів, які впливають на проектування стало створення ергономічної іграшки – конструктора, яка має свою систему розмірів та пропорцій [9,10]. Для знайдення розмірів цієї іграшки було проведене дослідження, в процесі якого були використані розмірні ознаки рук дитини, на основі яких була побудована іграшка, яка імітує об'єкти живої природи. В даному випадку це кіт або кішка. Іграшка виготовлена з поролону, обтягнута трикотажем та має розбірну конструкцію, за рахунок чого змінюється її асортимент, тобто це може бути люба інша тварина, в якій можуть змінюватись голова, хвіст, лапи та вуха.



Був проведений аналіз ігрової діяльності дітей, який дозволив встановити елементи дрібної моторики, яку потрібно враховувати при ергономічному проектуванні промислової іграшки.

Елементи дрібної моторики включають в себе:

1. Долонний захват, який формується у дітей від 1 до 2-3 років. Мається на увазі навик хапання елемента. Це хапання вузьких та довгих частин іграшки - хвостів, лап, рук, вух, ніг та інших

деталей. Для проектування розмірів цих деталей потрібно враховувати діаметр кісті руки дитини для розрахунку мінімальної довжини елемента, а також ширину або діаметр елемента.



2. Захват щепіть, який формується у дітей від 2 до 8 років. Це здатність брати та утримувати предмет великим, середнім та вказівним пальцями. В ігровій діяльності це заплетення волосся, зав'язування бантів, застібання гудзиків. Для проектування розмірів цих деталей потрібно враховувати довжину кісті руки дитини.



3. Пінцетний захват 3 – 8 років. Це здатність брати та утримувати предмет подушечками великого та вказівного пальців. В ігровій діяльності це – з'єднання та роз'єднання елементів за допомогою кнопок, шнурівок, липучок. Для проектування розмірів цих деталей потрібно враховувати довжину великого та вказівного пальців.



Висновки

1. Застосування іграшки – конструктора зумовило розширення її функціональних можливостей та розмірного асортименту.

2. Застосування ергономічних показників є важливим фактором в проектуванні промислової іграшки та має вплив на розвиток моторних та сенсорних відчуттів дитини.

3. Створення іграшки – конструктора на основі застосування параметричних та ергономічних показників зумовило створення іграшки – конструктора, в якій зміною форми виконання елементів та їх зв'язків забезпечує спрощення її конструкції. Це надає можливості розвивати у дітей моторику рук, що на пряму зв'язана зі станом речі та мислення дитини, а також впливає на поліпшення випуску продукції, що на пряму зв'язано з її асортиментом.

4. Для дизайнера важливо знати параметричний діапазон виготовлення продукції. На основі цього було проведено дослідження топографічних та розмірних ознак кісті рук дітей, як основного

інструмента у ігровій діяльності, з метою визначення базової основи для формування асортименту розмірно – параметричної структури об'ємно – просторових композицій промислових м'яких іграшок.

ЛІТЕРАТУРА

1. Шевелев И.Ш. Принцип пропорции. – М.: Стройиздат, 1986. – с.99 – 109.
2. Національний стандарт України. Класифікування іграшок. Настанови. – К.: Держспоживстандарт України, 2008. - с.15 – 17.
3. Быков З.Н., Крюков Г.В., Минервин Г.Б. Художественное конструирование. Проектирование и моделирование промышленных изделий. – М.: Высшая школа, 1986.- с. 22- 45.
4. Рунге В.Ф., Манусевич Ю.П. Эргономика в дизайне среды. – М.: Архитектура – С, 2005. – с. 56 – 77.
5. Волкотруб И.Т. Основы художественного конструирования.- К.: Выща школа, 1988. – с. 66 – 89.
6. Сомов Ю.С. Художественное конструирование промышленных изделий. – М.: Машиностроение, 1967. – с.23 – 44.
7. Миклашевская Н.Н. Рост и развитие ребенка. – М.: МГУ, 1973. – с. 68 – 104.
8. Сперанский В.С. Основы анатомии детского возраста. – Саратовский медицинский институт, 1979. – с. 129 – 130.
9. Патент на корисну модель № 48818. Іграшка – конструктор. Зареєстровано в Державному реєстрі патентів на корисні моделі 12.04.2010.
10. Патент на промисловий зразок № 19530. Іграшка – конструктор. Зареєстровано в Державному реєстрі патентів на промислові зразки 25 вересня 2009 року.

Надійшла 29.06.2010

УДК 685.34(088.72)

ІНФОРМАЦІЙНІ ТОВАРНІ ЗНАКИ ЯК ЕЛЕМЕНТ ІНФОРМАЦІЙНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЕКСПЛУАТАЦІЇ ВЗУТТЯ

О.В. ШУМСЬКИЙ, М.С. БЕДНАРЧУК

Львівська комерційна академія

Показана роль інформаційних товарних знаків у підвищенні ефективності інформаційного забезпечення взуттєвих товарів

В межах розширення та оновлення об'єкту сучасних теоретичних досліджень товарів легкої промисловості (зокрема, взуття) ми проводили тривалі дослідження в галузі інформаційного забезпечення. Як складова частина діяльності на ринку товарів і послуг, інформаційне забезпечення взуття можна розглядати як подання відомостей про нього усім суб'єктам ринку: виробникам, продавцям і споживачам. Такі відомості у сучасній літературі називають товарною інформацією, яку ми трактуємо як структуровану інформацію – сукупність, і водночас різновид двох її видів: довідково-енциклопедичної (науково-технічної) і комерційної інформації. Вона подається всім суб'єктам ринку у всіх можливих формах, всіма можливими засобами, на всіх можливих носіях.