

We Design For STEAM

9 Κάρτες πλαισίου

22 Κάρτες ιδεών

9 Κάρτες Αειφορίας

ΚΑΡΤΕΣ



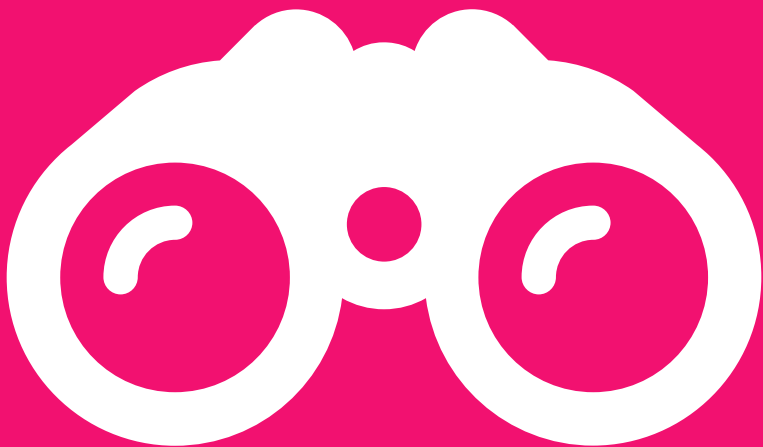
ΠΛΑΙΣΙΟΥ

ΧΡΟΝΟΣ

Η ώρα είναι 09:00 το πρωί. Που μπορεί να βρίσκεται ο χαρακτήρας σου και τι κάνει;



Πως σχετίζεται η δραστηριότητά του με το αντικείμενο σχεδίασης;

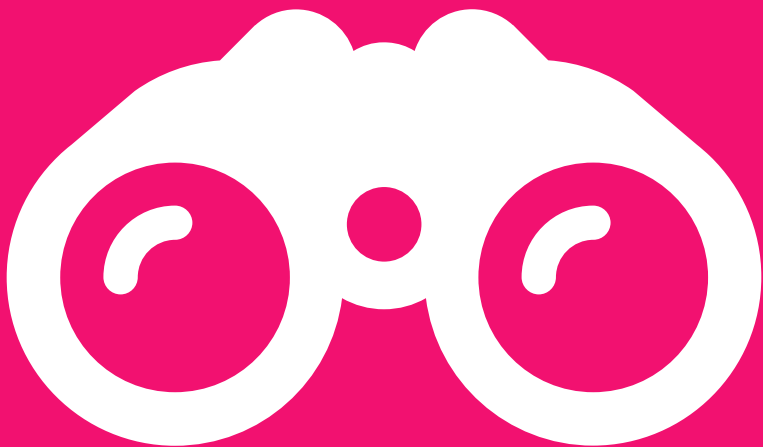


ΧΡΟΝΟΣ

Είναι μεσάνυχτα. Που μπορεί να
βρίσκεται ο χαρακτήρας σου και τι
κάνει;



Πως σχετίζεται η δραστηριότητά του
με το αντικείμενο σχεδίασης;

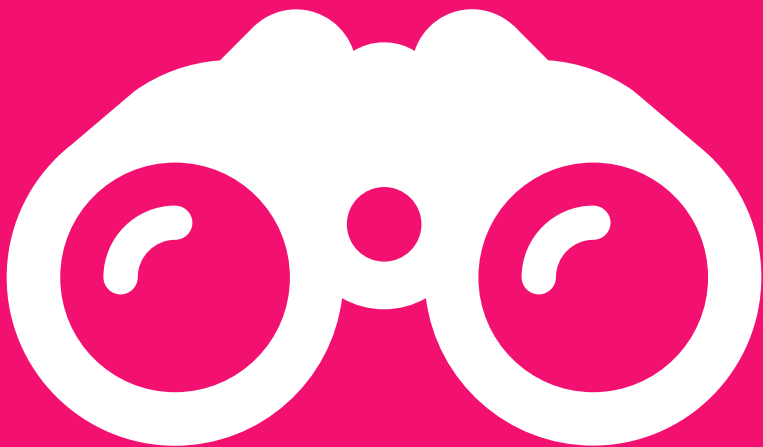


ΧΡΟΝΟΣ

Είναι μεσημέρι. Που μπορεί να
βρίσκεται ο χαρακτήρας σου και
τι κάνει;



Πως σχετίζεται η δραστηριότητά του
με το αντικείμενο σχεδίασης;



ΧΟΡΟΣ

Κοίταξε προσεκτικά τις εικόνες που βρίσκονται στο τραπέζι. Τι βλέπεις; Τι θα ήθελε ο χαρακτήρας σου σε αυτά τα μέρη;



Τι ανάγκες, προβλήματα ή ευκαιρίες φαντάζεσαι; Τι θα άλλαζες σε αυτές τις εικόνες;

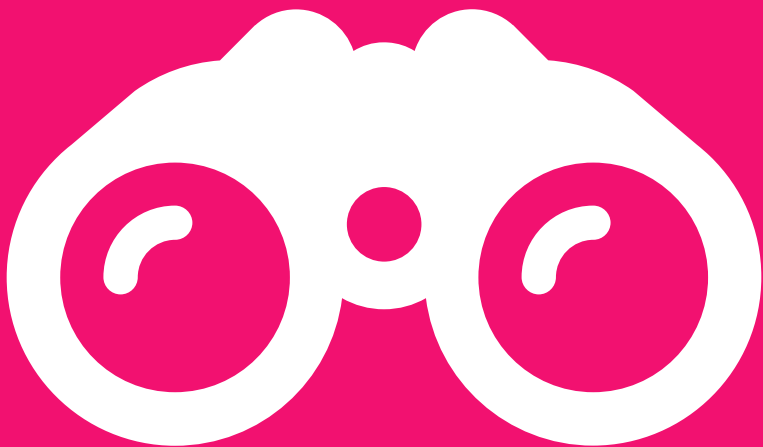


ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Δημιούργησε 10 ουσιαστικά (αντικείμενα) που αφορούν το θέμα με το οποίο ασχολούμαστε.



Χρησιμοποίησε τις παραπάνω λέξεις και προσπάθησε να φανταστείς ανάγκες του χαρακτήρα σου.



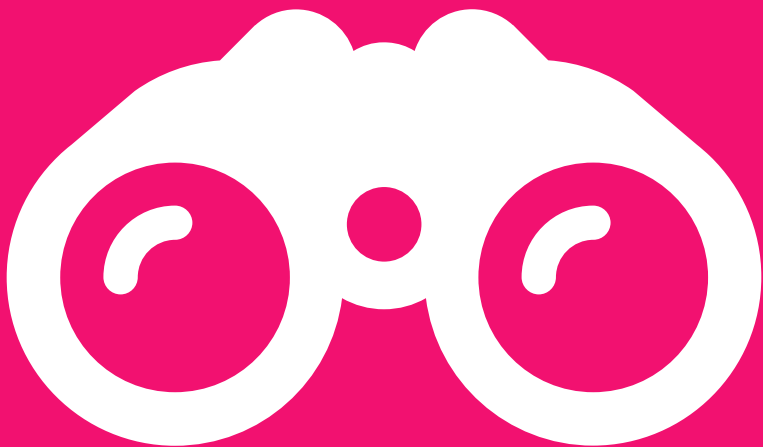
ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

Δημιούργησε 10 ρήματα
(ενέργειες) που αφορούν το θέμα
με το οποίο ασχολούμαστε.



Χρησιμοποίησε τα ρήματα σε
προτάσεις και προσπάθησε να
περιγράψεις σχετικές ανάγκες,
προβλήματα και ευκαιρίες του
χαρακτήρα σου.

ΠΛΑΙΣΙΟ-06



ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ

Χαίρομαι - Απολαμβάνω

Νοιάζομαι - Εκπλήσσομαι

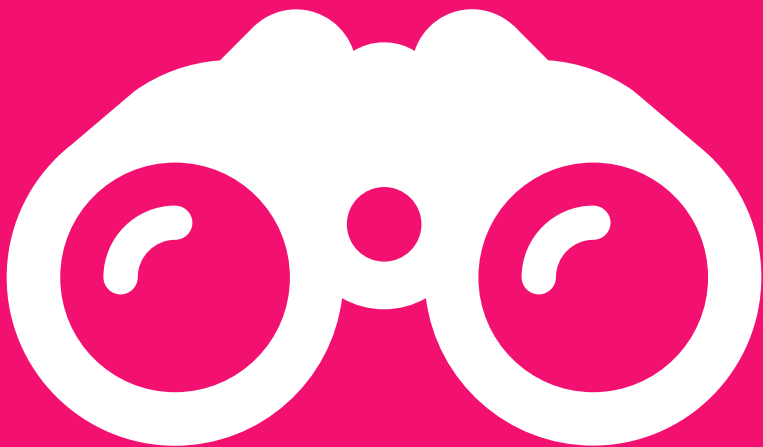
Φοβάμαι - Νευριάζω

Συγκινούμαι - Νιώθω ασφάλεια



Πως νιώθει ο χαρακτήρας σου;
Γιατί νιώθει έτσι; Χρησιμοποίησε
όλα τα ρήματα για να περιγράψεις
σχετικά προβλήματα, ευκαιρίες και
ανάγκες.

ΠΛΑΙΣΙΟ-07



ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ

Χαίρομαι - Απογοητεύομαι

Σοκάρομαι - Εκπλήσσομαι

Φοβάμαι - Πελαγώνω

Αμφιβάλλω - Διστάζω



Πως νιώθει ο χαρακτήρας σου;
Χρησιμοποίησε τα ρήματα για να
κατασκευάσεις σχετικές ανάγκες,
προβλήματα και ευκαιρίες.



ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ

Χαίρομαι - Απογοητεύομαι

Σοκάρομαι - Ξενερώνω

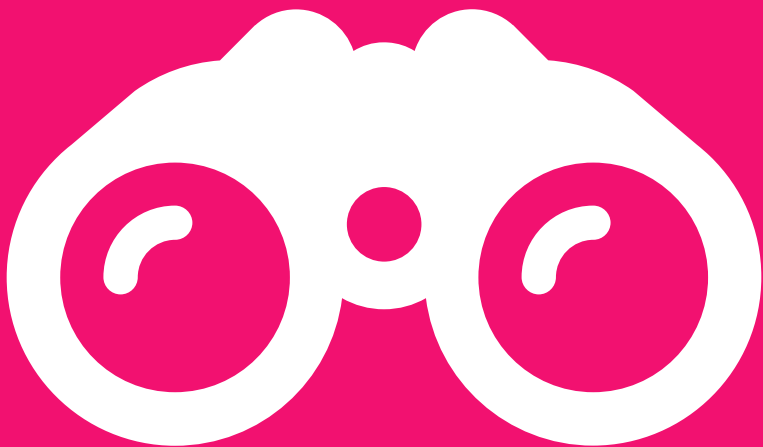
Φοβάμαι - Πελαγώνω

Αμφιβάλλω - Χαλαρώνω

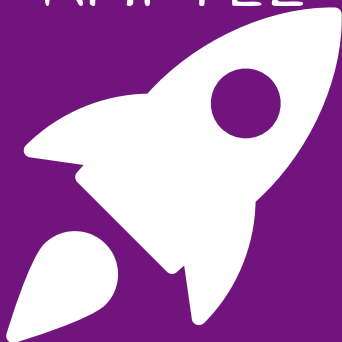


Πως νιώθει ο χαρακτήρας σου;
Γιατί νιώθει έτσι; Χρησιμοποίησε
όλα τα ρήματα για να περιγράψεις
σχετικά προβλήματα, ευκαιρίες και
ανάγκες.

ΠΛΑΙΣΙΟ-09



ΚΑΡΤΕΣ



ΠΡΟΤΑΣΕΩΝ

ΜΕΤΑΦΟΡΑ

Διάλεξε ένα αντικείμενο που βλέπεις στο δωμάτιο και προσπάθησε να σκεφτείς μια λύση στα προβλήματα και τις ανάγκες του χαρακτήρα σου.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Η τηλεόραση μου έδωσε την ιδέα για ένα τραπέζι το οποίο μπορεί να μας δείχνει πληροφορίες την ώρα που συζητάμε.

ΙΔΕΕΣ-01



ΧΩΡΙΣ ΟΡΙΑ

Έχεις διαθέσιμους όλους τους πόρους και τα χρήματα που μπορείς να φανταστείς! Προσπάθησε να σκεφτείς λύσεις για τα προβλήματα, τις αναγκες και τις ευκαιρίες του χαρακτήρα σου.





ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΑ ΠΡΟΤΟΣΕΛΙΔΑ

50 χρόνια μετά.

Τι γράφουν οι εφημερίδες για την
εφεύρεση σας;



ΙΔΕΕΣ-03



ΥΠΕΡΗΡΩΑΣ

Τι Θα έκανε ο υπερήρωάς σας για να αντιμετωπίσει τα προβλήματά του χαρακτήρα σας και να πετύχει τους στόχους του; Ποιες υπερδυνάμεις Θα χρησιμοποιούσε;



Κάντε μια μεταφορά της λύσης στην πραγματικότητα.



ΧΡΗΣΙΜΑ ΕΜΠΟΔΙΑ

Σκεφτείτε μια εφεύρεση που επίτηδες μας εμποδίζει να κάνουμε κάτι, για να αλλάξουμε μια κακή συνήθεια ή για να μας κάνει να προσπαθήσουμε παραπάνω.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Κάδοι απορριμμάτων που αδειάζουν τα σκουπίδια στο πάτωμα αν δεν τοποθετούμε σωστά τα ανακυκλώσιμα υλικά.

ΙΔΕΕΣ-05



ΕΚΤΗ ΑΙΣΘΗΣΗ

Σκεφτείτε κάτι που μπορεί να μας δώσει κάποιο είδος υπερδυναμης, όπως μια καινούρια αίσθηση, την ικανότητα να αντιλαμβανόμαστε καινούρια πράγματα.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα ρολόι το οποίο δονείται και αλλάζει χρώμα όταν κάποιος μας κοιτάει.



ΞΕΡΩ ΤΙ ΕΚΑΝΕΣ

Σκέψου κάτι το οποίο μπορεί να συλλέγει πληροφορίες από τις καθημερινές μας δραστηριότητες, έτσι ώστε να μας βοηθάει να παίρνουμε καλύτερες αποφάσεις.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Μια Βιβλιοθήκη η οποία καταγράφει τα Βιβλία που διαβάζουμε και μας προτείνει να δούμε ταινίες που μπορεί να μας αρέσουν.

ΙΔΕΕΣ-07



ΕΙΜΑΙ ΠΑΝΤΟΥ

Σκέψου κάτι το οποίο μπορεί να
μας κάνει να αισθανθούμε ότι
βρισκόμαστε σε ένα άλλο μέρος.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένας τοίχος που μας δείχνει εικόνες
και παίζει μουσικές από τα μέρη του
κόσμου που αναζητούμε στην
Βικιπαίδεια.





ΣΥΝΑΛΛΑΓΕΣ

Σκεφτείτε ένα σύστημα το οποίο μας βοηθάει να καταγράψουμε συναλλαγές χρημάτων, πόντων, like στο internet κλπ.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Μια μπάλα η οποία μπορεί και κρατάει αυτόματα το σκορ ενός αγώνα μπάσκετ κάθε φορά που μπαίνει νέο καλάθι.





ΚΕΡΔΙΖΟΥΜΕ ΧΡΟΝΟ

Σκεφτείτε κάτι που κάνει πιο εύκολη ή και κάνει τελείως μόνο του μια δουλειά που χρειάζεται και που συνήθως μας τρώει χρόνο.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα συρτάρι το οποίο διπλώνει και ταξινομεί τις κάλτσες μας αυτόματα.





ΕΚΦΡΑΖΟΜΑΙ

Σκεφτείτε κάτι το οποίο μπορεί να μας βοηθήσει να βρούμε νέους τρόπους να εκφραστούμε συναισθηματικά ή και καλλιτεχνικά.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα γάντι το οποίο παίζει μουσικές νότες καθώς κουνάμε το χέρι και τα δαχτυλα μας.



ΔΟΥΡΕΙΟΣ ΙΠΠΟΣ

Σκεφτείτε κάτι που έχει μια σχετική χρήση με το πρόβλημα, αλλά εμείς θέλουμε να έχει και μια άλλη, καλύτερη χρησιμότητα.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα πόμολο πόρτας το οποίο όταν το ακουμπάμε μας υπενθυμίζει τι δουλειές έχουμε να κάνουμε στο δωμάτιο που πάμε να μπούμε.

ΙΔΕΕΣ-12



ΤΗΛΕΠΑΘΕΙΑ

Πράγματα που μας βοηθάνε να
επικοινωνήσουμε χωρίς να μιλάμε.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα ρολόι που αλλάζει χρώμα
όταν η μαμά θέλει να γυρίσουμε
σπίτι.





ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΕΠΑΦΕΣ

Σκεφτείτε κάτι που διευκολύνει τους ανθρώπους να έχουν περισσότερες κοινωνικές επαφές μεταξύ τους.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Θέσεις λεωφορείου που μας γαργαλάν και λένε ανέκδοτα.





ΠΑΜΕ ΓΙΑ ΨΟΝΙΑ

Σκέψου κάτι το οποίο μπορεί να βοηθήσει μια επιχείρηση να αυξήσει τις πωλήσεις της.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Αναψυκτικά που όταν τα πίνουμε τα κουτιά τους μας ενημερώνουν με φωνή για τα κοντινά μαγαζιά με σουβλάκια.



ΕΙΣΑΙ ΚΑΛΑ;

Σκέψου ένα αντικείμενο το οποίο μπορεί να μας βοηθήσει να δείξουμε στους γύρω μας πως αισθανόμαστε.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα μπλουζάκι το οποίο αλλάζει χρώμα ανάλογα με τη διάθεση μας.





ΚΟΔΙΚΟΠΟΙΗΜΕΝΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ

Σκεφτείτε κάτι που δείχνει ένα μήνυμα, το οποίο μπορεί να καταλάβει τι σημαίνει μόνο ο ιδιοκτήτης και κανείς άλλος.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα μολύβι το οποίο γίνεται κόκκινο όταν ο δάσκαλος έχει διορθώσει το γραπτό μας και το αποτέλεσμα δεν είναι τόσο καλό.

ΙΔΕΕΣ-17



ΕΥΧΑΡΙΣΤΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Σκεφτείτε αντικείμενα τα οποία πέρα από την Βασική τους χρήση θα είναι και πολύ ευχάριστα να τα χρησιμοποιούμε.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα ξεσκονόπανο το οποίο τραγουδάει με αστεία φωνή κάθε φορά που το κουνάμε.





ΠΑΝΤΟΓΝΩΣΤΗΣ

Σκέψου κάτι το οποίο μπορεί να μας δώσει νέες πληροφορίες και γνώσεις με έναν απροσδόκητο τρόπο.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα τραπέζι το οποίο καταλαβαίνει το φαγητό που είναι στα πιάτα και μας διαβάζει σχετικές συνταγές.





ΑΠΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Σκεφτείτε αντικείμενα που θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε αντί για οθόνες, τάμπλετ, ποντίκια, πληκτρολόγια, gamepads κλπ.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα σύστημα το οποίο συνδέει φρούτα με μια κονσόλα παιχνιδιών και μας επιτρέπει να ελέγξουμε τους χαρακτήρες ζουλώντας τα.





ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Αντικείμενα που φροντίζουν για να είμαστε ασφαλείς.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα ρολόι το οποίο καταλαβαίνει την πίεση και το οξυγόνο στο αίμα μας και καλεί αυτόματα τον γιατρό αν δεν είμαστε καλά.





ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ

Σκεφτείτε κάτι το οποίο είναι
χρήσιμο για να μας θυμούνται.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Ένα ποδήλατο το οποίο καταγράφει
τις διαδρομές μας και μας βγάζει
φωτογραφίες, δημοσιεύοντας τα
στοιχεία αυτά αυτόματα στο
instagram.

ΙΔΕΕΣ-22



ΚΑΡΤΕΣ



ΑΕΙΦΟΡΙΑΣ

ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ



Διαχρονική μορφή, όμορφο,
σεβασμός αισθητικής του
περιβάλλοντος.

ΑΕΙΦΟΡΙΑ-01



ΥΛΙΚΑ

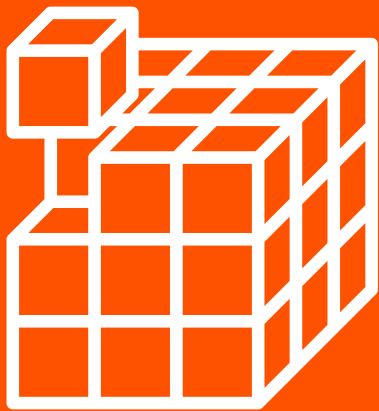


Χρήση υλικών που είναι φιλικά
προς το περιβάλλον. Από τι θα
φτιάξετε το δικό σας;

ΑΕΙΦΟΡΙΑ-02



ΑΠΟΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ



Δημιουργία προϊόντων που αποτελούνται από ξεχωριστά μέρη που μπορούν να διορθωθούν ή να επαναχρησιμοποιηθούν.

ΑΕΙΦΟΡΙΑ-03



ΔΙΑΜΟΙΡΑΣΜΟΣ



Δημιουργία συστημάτων που επιτρέπουν το διαμοιρασμό της δυναμικής τους, για παράδειγμα της περίσσειας ενέργειας.

ΑΕΙΦΟΡΙΑ-04



ΟΡΑΤΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ



Παρουσιάστε όλες τις πληροφορίες του συστήματος με τρόπο κατανοητό και ελκυστικό στους ενδιαφερόμενους. Δείξτε την κατάσταση του.

ΑΕΙΦΟΡΙΑ-05



ΤΟΠΙΚΗ ΠΑΡΑΓΟΓΗ



Το προϊόν πρέπει να κατασκευάζεται και να αξιοποιεί πόρους από τον τόπο στον οποίο χρησιμοποιείται.

ΑΕΙΦΟΡΙΑ-06



ΧΑΜΗΛΗ ΚΑΤΑΝΑΛΩΣΗ



Προϊόν χαμηλής κατανάλωσης που προωθεί παράλληλα την οικονομική του χρήση από τους ενδιαφερόμενους.

ΑΕΙΦΟΡΙΑ-07



ΠΟΛΥΧΡΗΣΤΙΚΟΤΗΤΑ

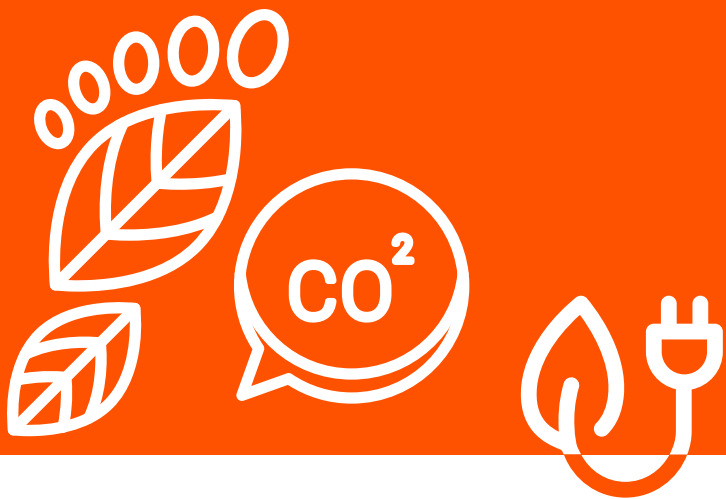


Δημιουργείστε προϊόντα που έχουν
πολλαπλές λειτουργίες,
εξυπηρετούν πολλαπλούς χρήστες
και διαφορετικές χρήσεις.

ΑΕΙΦΟΡΙΑ-08



ΟΙΚΟΛΟΓΙΚΟ ΑΠΟΤΥΠΩΜΑ



Να έχει μικρές επιδράσεις πάνω στη γη (κατανάλωση πόρων, καταστροφή φυσικού περιβάλλοντος κτλ.).

ΑΕΙΦΟΡΙΑ-09

