

OBSAH

1. ÚVODEM /13

1.1 AKTUÁLNÍ MYŠLENKY K INSPIRACI

2. ROZHOVORY S PEDAGOGY /23

3. INTELIGENTNÍ DESIGN /53

3.1 POTŘEBA KOMPLEXNÍHO PŘÍSTUPU

3.2 JEDNOTLIVÉ KVALITY

3.2.1 VÝBĚR TYPŮ KVALIT

3.2.2 ESTETIKA

3.2.3 PRAKTICKÁ FUNKČNOST

3.2.4 ERGONOMIE

3.2.5 EKOLOGIE

3.2.6 EKONOMIKA

3.2.7 ŽIVOTNOST: EKONOMIE A EKOLOGIE

3.3 ETIKA

3.3.1 AUTORSKÝ TÝM, JEHO ZODPOVĚDNOST A PREZENTACE

3.3.2 INTELIGENTNÍ DESIGN A SVOBODA

3.3.3 ETICKÉ KODEXY

3.3.4 NEJAKTUÁLNĚJŠÍ OBLASTI DESIGNU SOUČASNOSTI

3.4 INTELIGENTNÍ PRODUKT

3.4.1 INTELIGENCE, PROFESNÍ PŘEDPOKADY A TESTOVÁNÍ

3.4.2 NEJEN INTELIGENCE

3.4.3 TEORIE INTELIGENTNÍHO DESIGNU

3.4.4 POČÍTAČ TO SÁM NEVYŘEŠÍ

3.4.5 DESIGN S PŘESAHEM

3.5 INTELIGENTNÍ GRAFICKÝ DESIGN

3.5.1 KOMUNIKAČNÍ ANALÝZA

3.5.2 KOMUNIKAČNÍ PODPORA VE STÁLE KOMPLIKOVANĚJŠÍ REALITĚ

3.6 KVALITY A VÝVOJ

3.6.1 ORIGINÁL A KOPIE V DESIGNU

3.7 A INTELIGENTNÍ UŽIVATEL?

3.7.1 JAK NEVYSTAVOVAT DESIGN A ARCHITEKTURU

3.8 INTELIGENTNÍ DESIGN V PRAXI

3.8.1 APLIKACE TEORIE

3.9 INTELIGENTNÍ VÝUKA

3.9.1 JAKÝ JE STUDENT

3.9.2 OBSAH A METODA VÝUKY

3.10 VÝUKOVÁ LABORATOŘ

3.10.1 POZNAT SEBE, TĚLO A PROCES, KTERÉMU SLOUŽÍ PRODUKT

3.10.2 O BENEŠOVSKÉ VÝUKOVÉ LABORATOŘI

3.10.3 SOFTWARE E-FACTORY VNÁŠÍ DO PROJEKTOVÁNÍ ERGONOMICKÉ PARAMETRY

3.10.4 VÝSLEDKY INTELIGENTNÍ VÝUKY

4. KOMPLEXNÍ PŘÍKLADY Z PRAXE /187

4.1 KOMFORT DOPRAVNÍHO TERMINÁLU

4.2 KOMFORT VOZU HROMADNÉ DOPRAVY

5. PŘÍPADOVÉ STUDIE /233

5.1 PĚŠÍ KOMUNIKACE VE MĚSTĚ

5.2 PŮSOBNÍ DOPRAVNÍCH PROSTŘEDKŮ NA CHODCE

5.3 SPOTŘEBITELSKÝ OBAL POTRAVINY

5.4 DEŠTNÍK

5.5 BAREVNOST UČEBNÍCH POMŮCEK

6. ZÁVĚREM /265

6.1 OSOBNOSTI, KTERÉ PŘISPĚLY K AKCEPTOVÁNÍ HUMAN FACTORS V DESIGNU

6.2 MALÝ SLOVNÍČEK POJMŮ A LITERATURA PODPORUJÍCÍ INTELIGENTNÍ POJETÍ