

Tytuł projektu

Przedstawiona powyżej struktura prezentacji **ma charakter przykładowy** i stanowi jedynie propozycję uporządkowania materiału konkursowego. Nie wszystkie elementy muszą znaleźć się w prezentacji - każdy uczestnik ma pełne prawo zaprezentować swój projekt w sposób, który najlepiej oddaje jego charakter, ideę i unikalne rozwiązania.

Celem tego schematu jest ułatwienie przygotowania pracy i wskazanie najczęściej stosowanych sekcji, które pomagają w czytelnym i profesjonalnym przedstawieniu koncepcji. Forma prezentacji, liczba slajdów czy zakres szczegółowości pozostają w gestii autora projektu.



Imię i nazwisko / zespół projektowy.

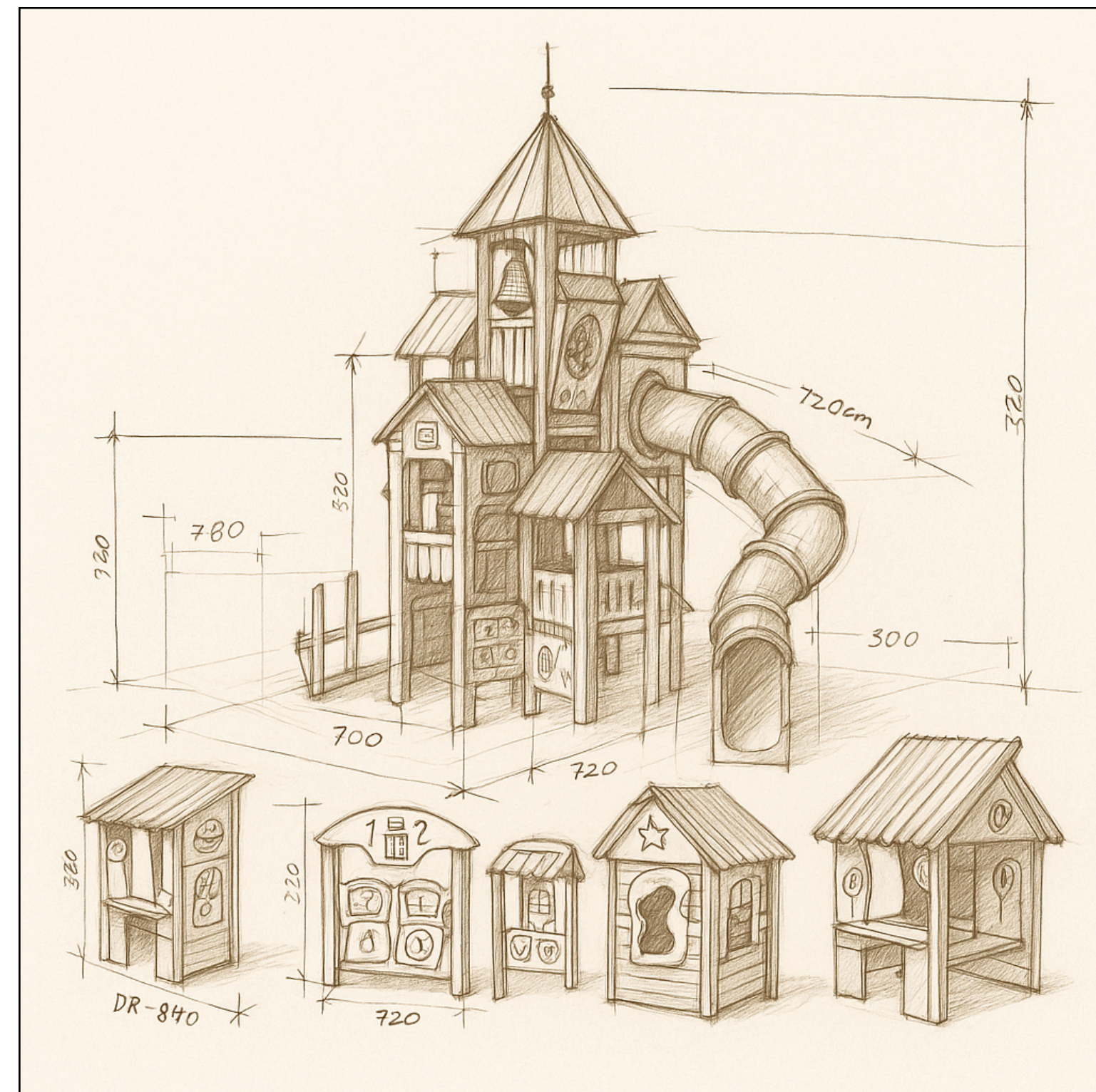


Cel projektu

Krótkie wprowadzenie: jaka
idea przyświeca projektowi.

Moodboard / zdjęcia inspiracyjne.
Uzasadnienie wyboru formy i materiałów.

Inspiracje i koncepcja



Opis kolekcji



min. 2 zestawy zabawowe,
min. 3 urządzenia
uzupełniające (huśtawka,
piaskownica, karuzela, itp.).



Lista urządzeń z krótkim opisem ich
funkcji i dla kogo są przeznaczone
(wiek dzieci).

Wizualizacje w otoczeniu



Wizualizacje pojedyncze elementów/zestawów



Stylistyka i forma

- Charakterystyczny motyw przewodni (np. Mazury: fale, żagle, ryby, żurawie, lasy).
- Kształty urządzeń (obte, geometryczne, inspirowane naturą).
- Spójność wizualna całej kolekcji.

1

2

Detale i dekoracje



- Grawerunki, nadruki, wycięcia tematyczne (np. liście, fale, ptaki).
- Elementy ozdobne, które mają też funkcję edukacyjną lub sensoryczną (np. tablice manipulacyjne, kształty do rozpoznawania).

1

2

Unikalność i innowacja

- Rozwiązania, które wyróżniają projekt na tle konkurencji.
- Nowe podejście do zabawy (np. modułowość, interaktywność, elementy muzyczne).
- Połączenie tradycyjnych form z nowoczesnym designem.

Podsumowanie

- Najważniejsze atuty kolekcji.
- Wartość dodana projektu (np. edukacyjna, kulturowa, ekologiczna).

