



Past - Present - Future



KREATIVITA SE DOSTÁVÁ DO PRŮMYSLU- WORKSHOP DESIGNÉRŮ

CREATIVITY GOES TO THE INDUSTRY - WORKSHOP OF DESIGNERS

**Implementační dokument/Documentation
of Implementations**

Září/September/2018



Výstup č./Deliverable nr.: T4.3.2



Období realizace/Reporting Period [nr.]: 5



Účastníci/Participants: průmyslové firmy, rozvojové organizace, designeři/Industrial companies, organization for regional development, designers



Organizující instituce/PP nr, Organizing institution: Krajské sdružení MAS Karlovarského kraje, z.s. (PP5)



Zpracovatel/Supplier: ABRI, s.r.o.

OBSAH/TABLE OF CONTENTS

1. Abstract	3
2. Kontext projektu.....	3
3. Úvod	4
4. Cíl implementace.....	4
5. Aplikovaný přístup.....	4
6. Výsledky.....	7
6.1 Spolupráce ept connector, s.r.o. a Media a.s.....	7
6.2 Spolupráce Thun 1794 a.s. a MgA. Boris Klimek a MgA. Lenka Damová	9
6.3 Spolupráce Lias Vintířov, lehký stavební materiál k.s. a PROTEBE live z.s.	11
6.4 Spolupráce mezi městem Chodov a Petrem Štechem	13
6.5 Spolupráce mezi KSMAS KK a PROTEBE live z.s.....	15
6.6 Spolupráce Mikroregionu Sokolov – východ a Jakuba Potěšila	17
6.7 Závěrečné setkání, dne 16. 6. 2018 v Královském Poříčí	19
7. Naplnění cílů a přeshraniční efekt.....	24
8. Výhled a udržitelnost.....	24
9. Seznam obrázků	25
10. Summary	27
10.1 Project context	27
10.2 Introduction.....	27
10.3 Objective	27
10.4 Applied approach	28
10.5 Results	28
10.6 Goal Achievement, Transnational added value	30
10.7 Outlook and sustainability.....	30

1. Abstract

This report gives details about realization of activity called „Creativity gets into enterprises - designers workshop“. It is the outcome of the contract signed within the Inducult2.0 project between County association of LAG of Karlovy Vary region (hereinafter KSMASKK) and ABRI, Ltd. The above mentioned activity „Creativity gets into enterprises“ was divided into two parts, the first aimed at the preparation of the realization through a study, which took place in 2017. The contract signed on 27th February 2018 deals with the second part, where the concept of the created study was being verified in reality at the designers' workshop. The realization of the second part is the topic of this report.

The text contains the description of InduCult2.0 project, the goals of the pilot verification, used methods, results, as well as its sustainability and international added value. The most important chapter will be that of the results, which brings about 6 particular examples of good practise in cooperation between designers and industrial enterprises, city or town or other organization linked to industry. Thanks to interdisciplinary cooperation, the concept of inner orientation system was created in the company ept connector, a new visitors centre was created in Klášterec nad Ohří. Among other creations let's mention a unified suggestion of travelling exhibition, the concept of promotion of the product Playstone, new emblem of the town Chodov and the draft of a brochure of traditional products of Sokolov region.

2. Kontext projektu

InduCult2.0 je mezinárodní projekt vytvořený v rámci programu Interreg Central Europe a je financovaný z Evropského fondu pro regionální rozvoj (ERDF). InduCult2.0 spojuje regiony s různou průmyslovou minulostí, přítomností a budoucností, které se nachází mimo hlavní aglomerace ve střední Evropě. Před nedávnem všechny tyto oblasti prošly hlubokou transformací, která nastala v důsledku automatizace, globalizace a otevření trhu. V České republice navíc došlo k drastickým společenským změnám v důsledku změny režimu z komunistického na kapitalistický systém. S nástupem kapitalismu bylo spojené zavedení tržní ekonomiky, kde jsou ceny určovány pomocí nabídky a poptávky. Dlouhodobá ekonomická převaha průmyslové produkce sebou přinesla určité kulturní rysy (vzorce), čitelné právě v oblastech, kde se nachází partneři zapojení v tomto projektu. Jsou to například určité dovednosti, postoje, tradice, ale také hmotné kulturní památky a artefakty. Bohužel jsou zapojené regiony považovány za méně atraktivní z pohledu kultury a doposud nevyužívají ke svému rozvoji plně potenciál průmyslové kultury.

Díky InduCultu2.0 může dojít k oživení kulturního ducha dlouhodobě využívaných průmyslových oblastí ve střední Evropě. Společně s místními subjekty budeme znovu objevovat a rozvíjet pozitivní prvky průmyslových komunit u projektových partnerů. Díky mezinárodnímu partnerství může být ve střední Evropě stanovena a podporována společná myšlenka nového pojetí průmyslové kultury. Tento nový koncept bude podporovat posilování odlišných kultur průmyslových regionů a využívat jejich kulturní dědictví jako rozvojový faktor.

3. Úvod

V předchozích fázích realizace projektu InduCult2.0 proběhlo setkání aktérů spojených s průmyslem (tzv. focus group). Jedním z výstupů z tohoto setkání bylo, že je zapotřebí najít a prezentovat příklady kreativity, které by se mohly stát inspirací pro další rozvoj v této oblasti. Jako případ kreativity byla v diskuzi uvedena malá firma na Kraslicku vyrábějící simulátory Formule 1. Firmu vytvořili mladí kreativní a technicky zaměřeni lidé, kteří díky své zálibě v počítačové hře, dostali nápad vytvořit simulátor Formule 1. Simulátor dokonale napodobuje jízdu ve Formuli 1 a to až do takové míry, že jej začali využívat při tréninku skuteční jezdci Formule 1. Firma díky kreativnímu nápadu začala prosperovat. Obyvatelé regionu by měli slyšet i pozitivní příběhy spojené s průmyslem, protože u značné části populace má průmysl negativní image. Následně se to promítá i do negativní image regionu a má to vliv i na atraktivnost regionu pro návštěvníky, ale i pro příchod nových obyvatel, kteří by našli pracovní uplatnění v místních průmyslových podnicích.

Využívání moderních kreativních metod není dostatečně prezentováno, tudíž je o využití těchto metod malé povědomí. Důvodem může být i to, že v západních Čechách chybí výzkumné kapacity, ze kterých by tyto podniky mohly čerpat. Proto se zadavateli práce jevílo jako prospěšné zjistit skutečný stav využívání kreativních postupů a rozličných moderních metod v průmyslu v západní části naší republiky a zároveň popularizovat využití těchto metod propojením potřeb výrobců s impulzy od kreativců, konkrétně od designérů.

Příklady dobré praxe čerpá Krajské sdružení MAS Karlovarského kraje hlavně od ostatních projektových partnerů, a to zejména **od vedoucího partnera ze Saska**, který je jeho nejbližším sousedem. Na území působnosti německého partnera je například každoročně v dubnu organizován **festival s názvem Maker Faire, který se zaměřuje na inspiraci, kreativitu a inovaci**. Na festivalu mají tvůrci možnost představit své projekty široké veřejnosti. V rámci festivalu **jsou kombinována tradiční řemesla s využíváním moderních technologií**.

4. Cíl implementace

Obecný cíl projektu InduCult2.0 je podpora kreativity a inovace v prostředí průmyslu a jeho pozůstatků. Konkrétním cílem aktivity, jejíž součástí je takto studie, je organizace workshopu spojující kreativy s průmyslovými podniky pro vytváření obchodních vztahů v oblasti designu. Tento konkrétní cíl bude naplněn pomocí přípravné studie a pilotního ověření. Obecné cíle naplňují partneři společně pomocí více aktivit.

Závazným obsahem aktivity bylo uspořádání šestidenního workshopu. Obsahem workshopu bylo ověření smysluplnosti spolupráce kreativních odvětví s konkrétním průmyslovým podnikem (či jiným zadavatelem tématu vztahujícím se k průmyslu) dle konkrétních podmínek zadání. Cílem je propagovat spolupráci designérů a průmyslových odvětví za účelem zvyšování konkurenceschopnosti evropského průmyslu.

5. Aplikovaný přístup

Cílem není provádět hloubkový výzkum nebo vyvíjet nové produkty. Z toho také vycházejí použité metody.

Nejprve byly osloveny subjekty uvedené ve studii a smlouvě jako zadavatelé tématu pro jednotlivé designéry. Pět z šesti zadavatelů témat potvrdilo zájem o spolupráci formou workshopu designérů a také téma uvedené ve smlouvě a studii zůstalo většinou stejné, jen bylo v případě některých zadavatelů podrobněji specifikováno.

V případě společnosti AMATI - Denak s.r.o. došlo v době mezi zpracováním studie a realizací této druhé části aktivity k zásadním změnám v prioritách a fungování podniku, takže tato společnost odstoupila od zapojení do workshopu designérů. Organizátor workshopu ABRI, s.r.o. o této skutečnosti ihned informoval KS MAS KK. Organizátor workshopu jednal se zástupci dalších průmyslových podniků či jiných vhodných zadavatelů tématu. Jako nový zadavatel tématu pro práci

designéra byl na základě těchto jednání a komunikace mezi ABRI, s.r.o. a KS MAS KK zapojen "Mikroregion Sokolov - východ" (dále jen MSV). Nejedná se sice o průmyslový podnik, nicméně záměr MSV dobře koresponduje s celkovým cílem workshopu designérů. Tématem pro práci designéra dle zadání MSV je prezentace tradičních produktů Sokolovska. Přímá vazba k tématu projektu InduCult2.0 je v tom, že průmysl vychází z tradičních rukodělných výrob. Na Sokolovsku byla řemesla a rukodělné výroby v minulosti nutným zdrojem obživy, protože přírodní podmínky regionu neumožňovaly rozvoj zemědělství za účelem prodeje přebytků. Řemesla tak představují historický základ pro následný rozvoj průmyslu. V současné době, kdy podstatná část místních zaměstnavatelů jsou průmyslové podniky, je propagace řemesel a jejich tradice vhodným nástrojem jednak pro přilákání dětí a žáků k zájmu o technické obory, ale také prostředkem k rozvoji průmyslové kultury v souvislosti s uvědoměním si historických souvislostí.

Dle metodiky postupu workshopu byly vytvořeny dvojice zadavatelů tématu a designérů. Kritériem výběru byla spokojenost zadavatele tématu s ukázkami relevantní tvorby designéra (dalším kritériem byla cena vyplacená designérovi, což bylo v kompetenci organizátora workshopu ABRI, s.r.o.).

Tab. č. 1 - Finální zadavatelé tématu, designéři a téma práce

zadavatel tématu	designér	téma
ept connector s.r.o.	Media a.s.	koncept vnitřního orientačního systému pro zaměstnance - hala, chodby a přilehlé prostory
Thun 1794 a.s.	MgA. Boris Klimek, MgA. Lenka Damová	koncept návštěvnického centra v Klášterci nad Ohří (návrh interiéru připravovaného návštěvnického centra, forma návrhu: vizualizace, dispoziční řešení)
Lias Vintířov, lehký stavební materiál k.s.	PROTEBE live z.s.	grafický koncept, autorské návrhy a řešení propagace výrobku Playstone a okrasných stěn
město Chodov	Petr Štech	keramický model reprezentující průmysl ve městě Chodov
Krajské sdružené MAS Karlovarského kraje, z.s.	PROTEBE live z.s.	vytvoření designu výrobků, surovin a technologií ve vitrínách putovní výstavy „Průmysl se představuje veřejnosti“
Mikroregion Sokolov - východ	Jakub Potěšil	design prezentace tradičních produktů Sokolovska - design brožury, design dlouhodobé expozice

Probíhala individuální jednání mezi jednotlivými zadavateli tématu a designéry. První jednání bylo facilitováno ze strany organizátora workshopu ABRI, s.r.o. Důvodem bylo přesné specifikování zadání a podmínek (časových, finančních, věcných) v souladu s projektem InduCult2.0. Následně probíhaly

další kroky dle metodiky, tedy tvorba návrhu díla samostatně ze strany designéra, navazující upřesňující jednání mezi designérem a zadavatelem tématu.

Dne 16. 6. 2018 proběhlo závěrečné setkání. Na setkání byla prezentována všechna díla vytvářená během workshopu. V případě některých dvojic designérů a zadavatelů tématu nebyla prezentována ještě finální podoba výstupu, ale výstup byl již v rozpracovaném stavu, kdy bylo možno prezentovat tvorbu a jeho ideu. Jednalo se např. o téma dle zadání MSV a města Chodov. Termín setkání v polovině června byl zvolen s ohledem na dovolené v letních měsících. Závěrečné setkání proběhlo na Statku Bernard v Královském Poříčí. Zároveň zde také probíhal každoroční Festival řemesel, takže účastníci workshopu projektu InduCult2.0 mohli využít také nabídky této kulturní akce. Přínosem závěrečného setkání byla vzájemná inspirace mezi designéry. Setkání bylo inspirativní také pro zúčastněné zadavatele tématu a pro další zástupce různých organizací a přítomnou veřejnost. Setkání ukázalo různorodé možnosti spolupráce mezi průmyslem a designéry či kreativci. Na konkrétních prezentovaných příkladech byl v praxi ověřen naplánovaný koncept. Prezentace během závěrečného setkání napomohly šíření myšlenky této spolupráce a propagace průmyslové kultury. V příloze uvádíme pozvánku a prezenční listinu ze závěrečného setkání. Moderování bylo zajištěno organizátorem workshopu ABRI, s.r.o., program závěrečného setkání je součástí přílohy.

6. Výsledky

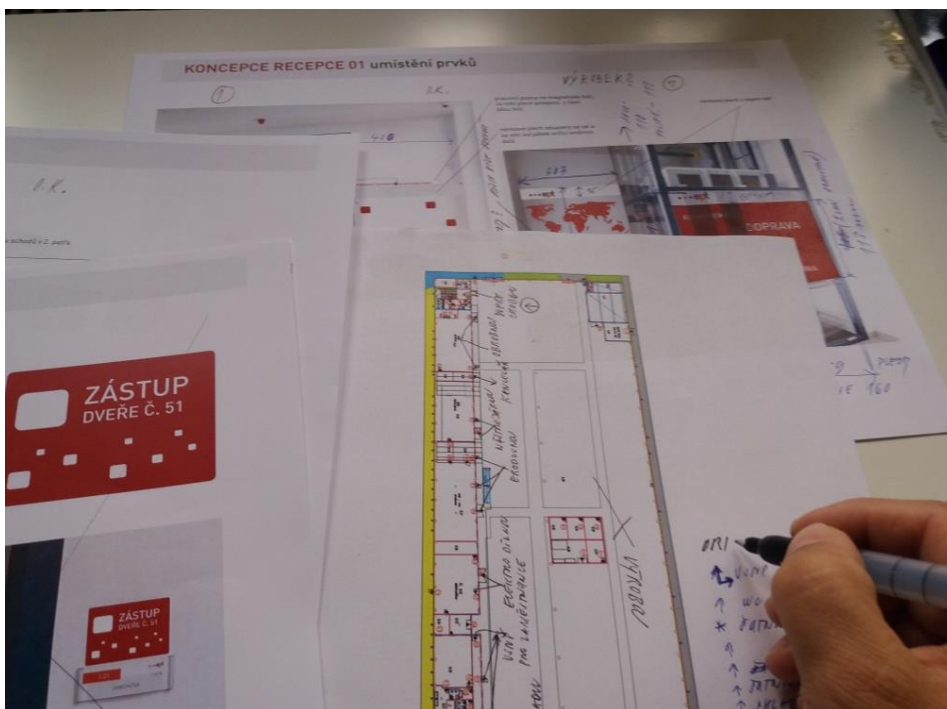
6.1 Spolupráce ept connector, s.r.o. a Media a.s.

V rámci spolupráce ept connector, s.r.o. a designerů z Media a.s. byl vytvořen koncept navigačního systému ve společnosti viz Obr. 2 a 3. Návrh respektuje barvu a grafiku loga společnosti ept connector. Koncept je obecný, před provedením konkrétního zaměření pro podmínky závodu v Habartově, je využitelný také v rámci dalších závodů ept connector. Návrh je inspirativní i pro jiné průmyslové podniky, kdy je možno využít grafický styl dle loga konkrétního podniku.

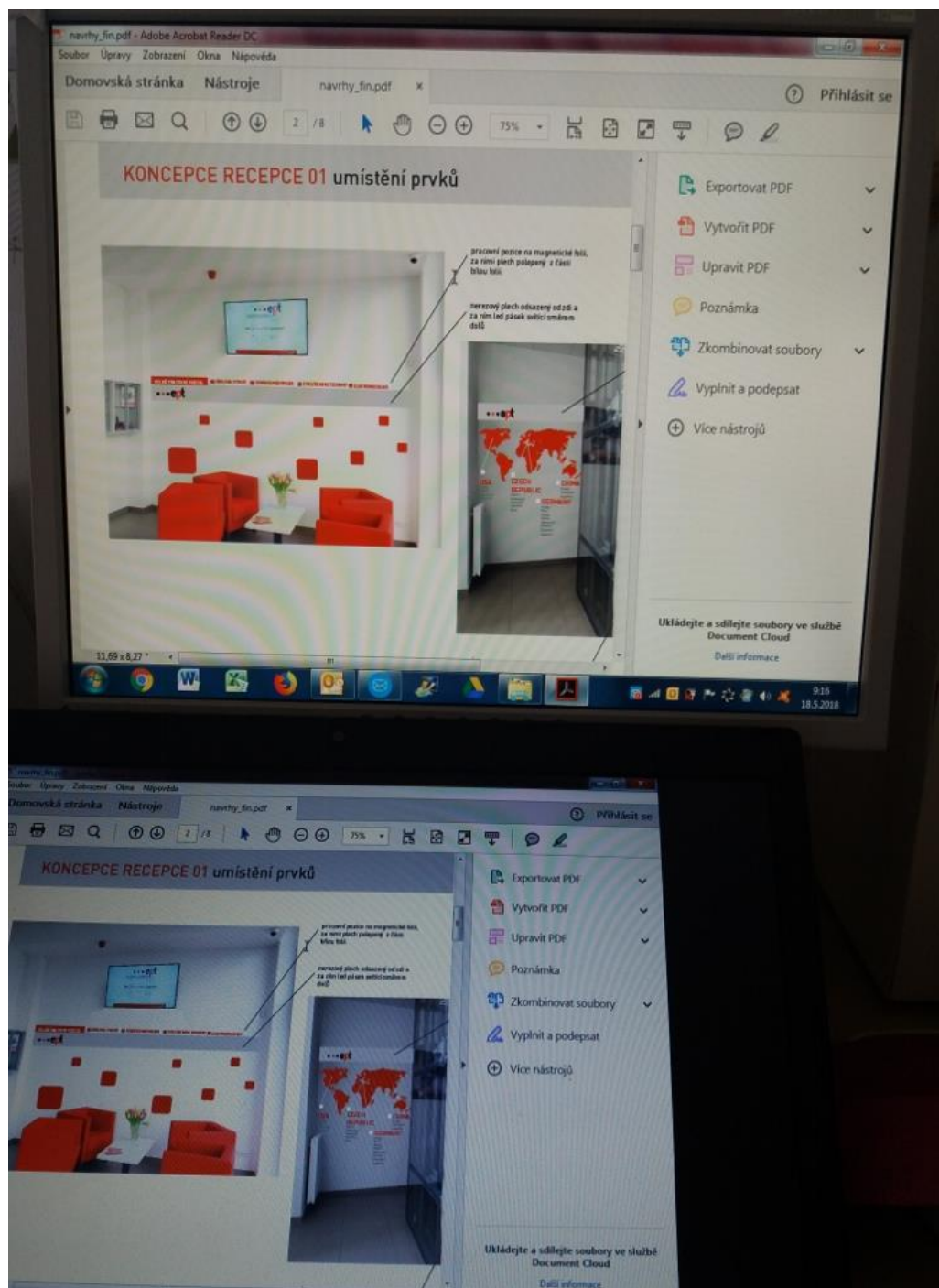
Obr. 1 - Jednání zástupců ept connector, s.r.o. a Media a.s. dne 10. 4. 2018 v Habartově /meeting of representatives the company ept and designers



Obr. 2 - Tvorba konceptu navigačního systému dle zadání společnosti ept connector /Creating of concept for navigation system



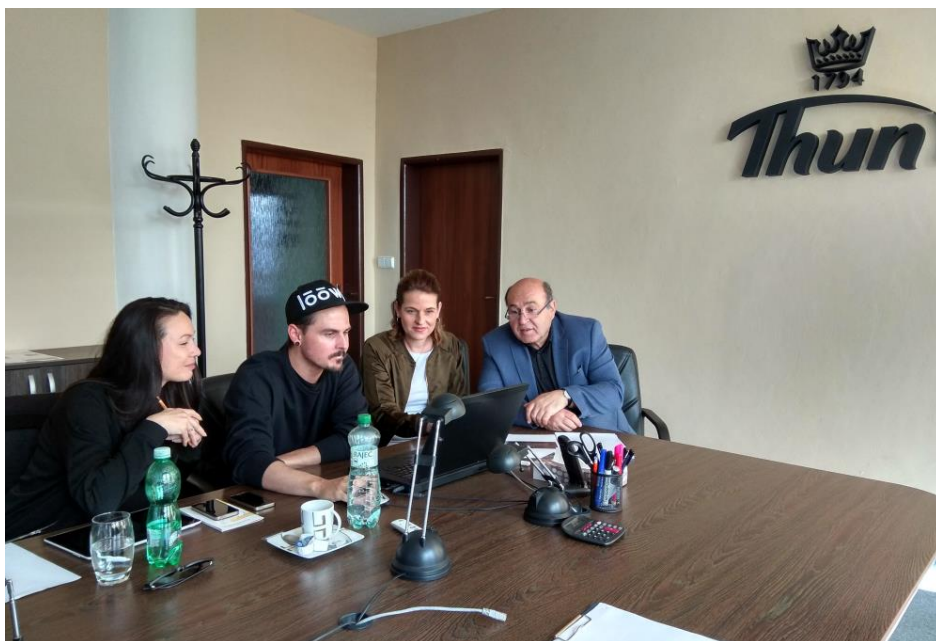
Obr. 3 - Tvorba koncepce vzhledu recepce a umístění navigačních prvků ve vstupní hale ept connector/Creating of the concept for reception and navigation elements



6.2 Spolupráce Thun 1794 a.s. a MgA. Boris Klimek a MgA. Lenka Damová

Společnost Thun 1794 pracovala společně s designery na vytvoření návrhu nového návštěvnického centra v Klášterci nad Ohří (Obr. 7). Koncepce návštěvnického centra Thun 1794 v Klášterci nad Ohří je inspirována filmem “Holky z porcelánu”, který se natáčel v této porcelánce. Koncepce návštěvnického centra je konkretizována pro potřeby této porcelánky, nicméně nápadem udělat zajímavou výzdobu návštěvnického centra průmyslového podniku se mohou inspirovat i jiné firmy. Zadavatel tématu společnost Thun 1794 plánuje brzkou realizaci tohoto návrhu vzhledu návštěvnického centra. Na následujících fotografiích lze vidět práci designerů, ale i návrh návštěvnického centra.

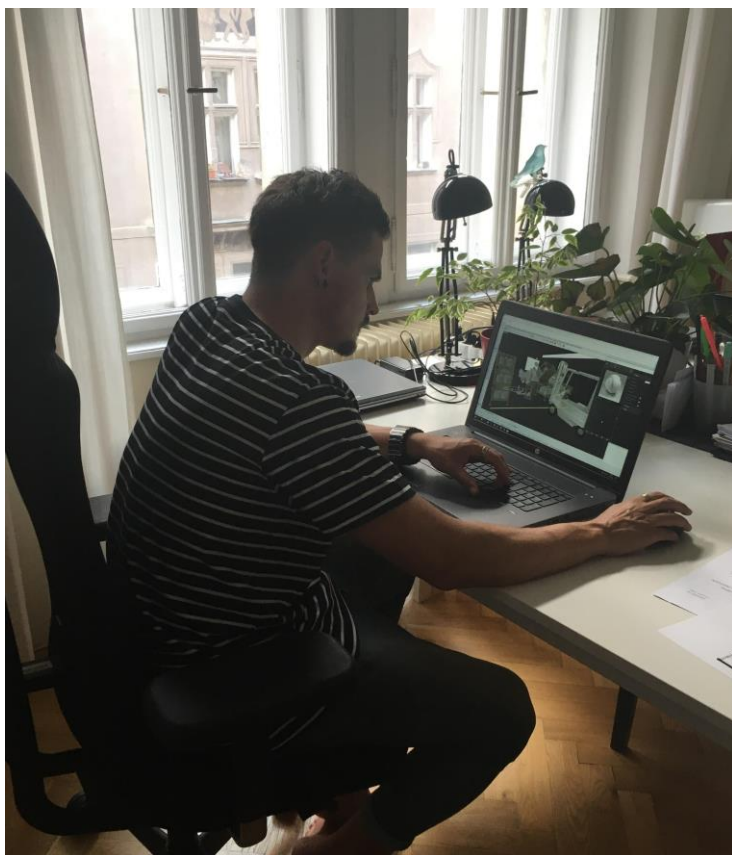
Obr. 4 - Jednání zástupců Thun 1794 a designérů dne 18. 4. 2018 v Nové Roli / Meeting of representatives



Obr. 5 - Samostatná tvorba MgA. Lenky Damové v ateliéru v Praze / Creating in studio



Obr. 6 - Samostatná tvorba MgA. Borise Klimka v ateliéru v Praze/Creating in studio



Obr. 7 - Část výstupu návrhu koncepce návštěvníckého centra Thun 1794 v Klášterci nad Ohří /
Conception of visitors centre in Klášterec nad Ohří



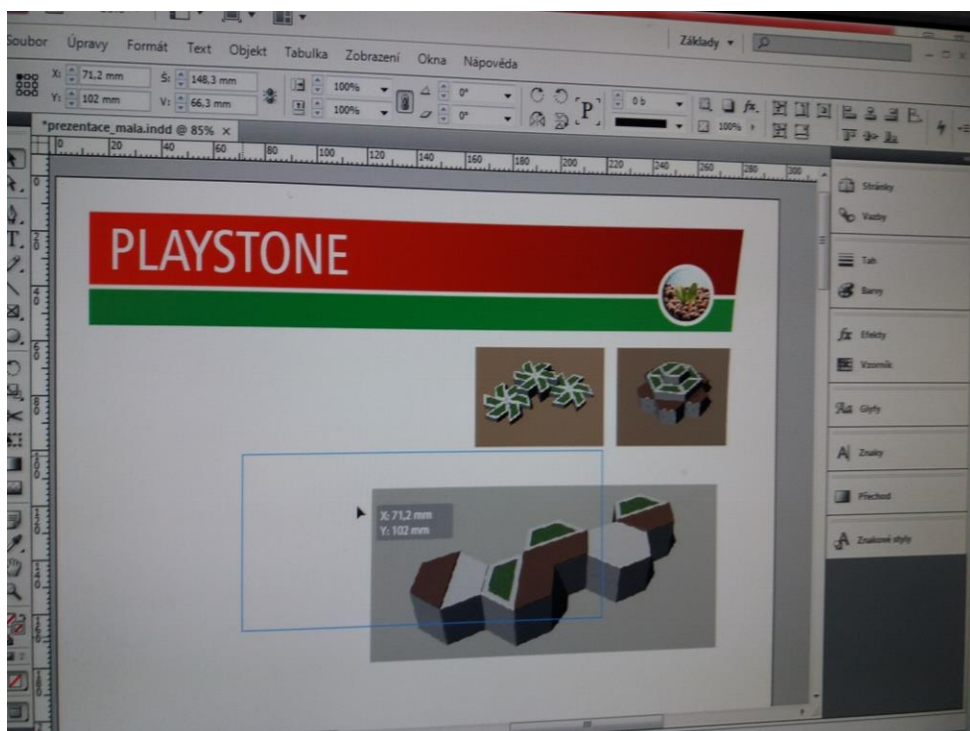
6.3 Spolupráce Lias Vintířov, lehký stavební materiál k.s. a PROTEBE live z.s.

Výstupem spolupráce jsou návrhy grafického konceptu, autorské návrhy a řešení propagace výrobku Playstone a okrasných stěn. Jedná se o výrobek společnosti Lias Vintířov, lehký stavební materiál, k.s., který může být zajímavým způsobem propagován. K propagaci je možno je využít návrhů designéra. Inspirací pro další průmyslové podniky může být právě tato spolupráce mezi designérem a průmyslovým podnikem, kdy designér dokáže vymyslet inovativní způsoby propagace výrobku a ukázat pomocí grafiky různé způsoby využití produktu tak, aby toto využití bylo názorné a zákazníkovi byly ukázány různé možnosti využití produktu. Výstupy se nachází v Obr. 9 a 10.

Obr. 8 - Jednání mezi MgA. Vlašimskou (PROTEBE live z.s.) a Ing. Krösslem (Lias Vintířov) dne 3. 4. 2018 ve Vintířově/ meeting of stakeholders



Obr. 9 - Tvorba grafických návrhů propagace výrobku Playstone/ Graphic proposal for promotion of the product “Playstone”



Obr. 10 - Grafické návrhy propagace výrobků Playstone - podklad pro zadavatele tématu/ Graphic proposal for promotion of the product called "Playstone"



6.4 Spolupráce mezi městem Chodov a Petrem Štechem

Ve městě Chodov působí několik průmyslových podniků. Město Chodov je historicky spojeno s průmyslem, v minulosti se jednalo zejména o keramický průmysl (tradiční výroba růžového porcelánu v chodovské porcelánce), těžbu a zpracování hnědého uhlí v blízkosti města a také strojírenský průmysl (např. Chodos Chodov). Nyní ve městě působí další průmyslové podniky zabývající se zejména strojní výrobou (např. SKF, KH Czechia, Cetto Bohemia, Kovoobrábění Svoboda) a nadále funguje Chodos Chodov. Právě maskot firmy Chodos Chodov tzv. Chodosák (plastová postavička složená z výrobků vyráběných na strojích produkovaných Chodosem) poskytla prvotní inspiraci pro tvorbu návrhu sochy či skulptury reprezentující celkově průmysl v Chodově. Na počátku workshopu designérů bylo nutné, aby zástupci města Chodov jakožto zadavatele tématu si sami ujasnili své představy a očekávání od návrhu, ve městě Chodov vznikla pracovní skupina zabývající se tímto tématem. Dle slov starosty města nelze použít Chodosáka k propagaci města a průmyslu ve městě jako celku, protože tato postavička je spojena jen s jedním chodovským podnikem. Od prvotního námětu sochy/skulptury jakožto postavy bylo upuštěno. Designér Petr Štech vyšel při své tvorbě ze znaku města Chodov (Obr. 12 a 13). Nahradil dvě ze čtyř polí znaku, která již dnes nejsou aktuální, symboly charakteristickými pro moderní strojírenský průmysl. Neaktuální pole se týkají zemědělství a keramiky (porcelánka v Chodově ukončila činnost). Návrh je vypracován jako keramický. Město Chodov plánuje další využití vzniklého návrhu pro propagaci města a průmyslu ve městě. K tomuto dalšímu využití byly také poskytnuty konzultace ze strany pana Petra Štecha zástupcům města Chodov. Jedná se o inovativní přístup k propagaci města Chodov jakožto průmyslového města a posilování sounáležitosti obyvatel s městem a průmyslem v něm. Pokračování využití vzniklého návrhu může být např. pro pamětní plakety či medaile. Využití je možné také k motivaci žáků ke studiu technických oborů a budoucímu pracovnímu uplatnění v podnicích působících ve městě Chodov.

Obr. 11 - Jednání mezi starostou města Chodov p. Pizingerem a designérem Petrem Štechem v Chodově dne 11. 6. 2018./ Meeting of stakeholders



Obr. 12 - Tvorba keramického návrhu prezentující průmysl ve městě Chodov Petrem Štechem v jeho keramické dílně/ Creation of ceramic proposal which present the industry in Chodov



Obr. 13 - Hrubý návrh keramického modelu / Rough draft of ceramics model



6.5 Spolupráce mezi KSMAS KK a PROTEBE live z.s.

KSMAS KK v rámci projektu InduCult2.0 se také zabývalo otázkou jednotného designu putovní výstavy prezentující průmysl v Karlovarském a částečně Ústeckém kraji (Obr. 15 a 16). Pro atraktivnost výstavy bylo žádoucí, aby vitríny s exponáty měly jednotný vizuální styl a prezentace průmyslu pomocí vitrín byla pro návštěvníky výstavy atraktivní. V tomto případě se jedná o kreativní využití spolupráce průmyslu a designérů, ačkoliv zadavatelem tématu není průmyslový podnik, ale jiná organizace působící v regionu. Pro ostatní průmyslové podniky či jiné subjekty může být inspirativní, že lze poutavou formou představit veřejnosti, co a jak podniky vyrábějí. K této prezentaci lze využít spolupráci s designéry/kreativci, kteří mohou vymyslet zajímavá a netradiční řešení a popularizovat tak průmysl v očích veřejnosti.

Obr. 14 - Jednání mezi KS MAS KK a MgA. Vlašimskou z PROTEBE live z.s. k designu putovní výstavy v Sokolově dne 7. 3. 2018/ meeting of stakeholders



Obr. 15 - Tvorba návrhu designu putovní výstavy/ Draft version of design for Mobile exhibition



Obr. 16 - Tvorba návrhu designu putovní výstavy / Design of Mobile exhibition



Obr. 17 - Instalace výstavy / Installation of exhibition



6.6 Spolupráce Mikroregionu Sokolov - východ a Jakuba Potěšila

Mikroregion Sokolov - východ jako zadavatel tématu byl do spolupráce formou workshopu designérů zařazen jako náhradník za společnost AMATI - Denak, která odstoupila od zapojení do projektu InduCult2.0. Mikroregion Sokolov - východ není průmyslovým podnikem, ale působí v regionu s bohatou průmyslovou historií i současností. Tématem spolupráce v rámci projektu InduCult2.0 byla prezentace tradičních výrobků Sokolovska pomocí brožury a stálé expozice (Obr. 19 a 21). Tradiční řemesla jsou historickým základem pro rozvoj průmyslu. Jedná se zde o spojení mezi historií regionu a současností, kdy spojovacím prvkem jsou souvislosti mezi řemesly jakožto základem pro rozvoj průmyslu a současností, kdy průmyslové podniky zaměstnávají velkou část obyvatel regionu.

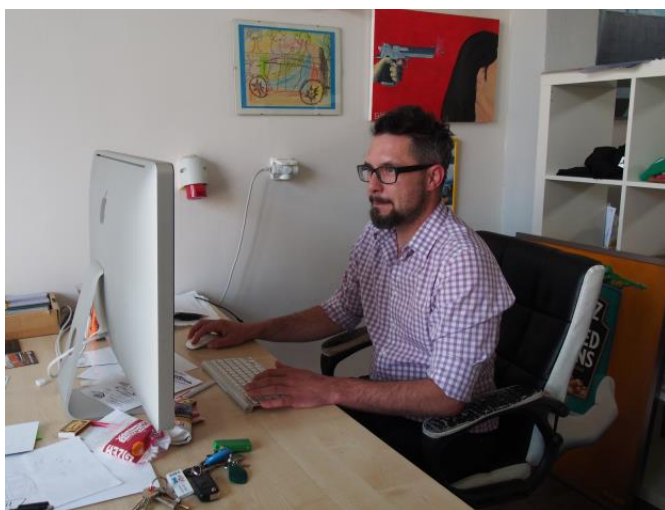
Obr. 18 - Jednání mezi zástupci MSV a Jakubem Potěšilem dne 28. 5. 2018 v Královském Poříčí / meeting of stakeholders



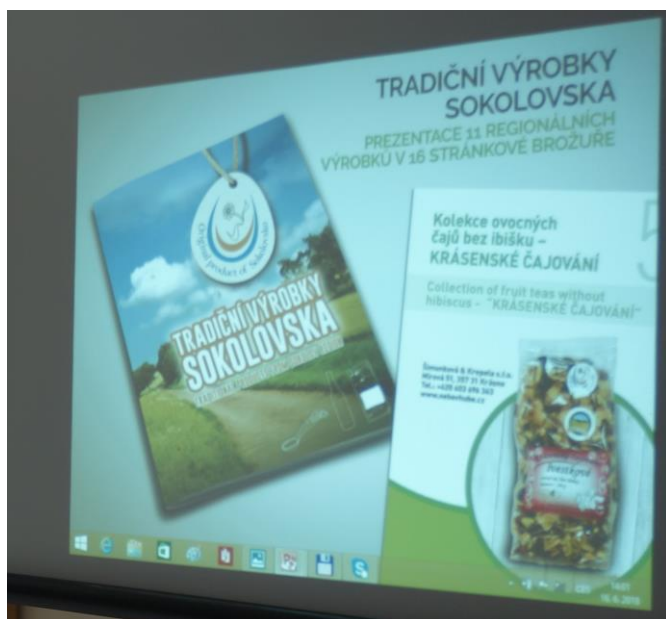
Obr. 19 - Průběžná práce na instalaci stálé expozice tradičních výrobků / Exposition of traditional products



Obr. 20 - Samostatná tvorba Jakuba Potěšila v dílně v Královském Poříčí/ Independent creation of brochure

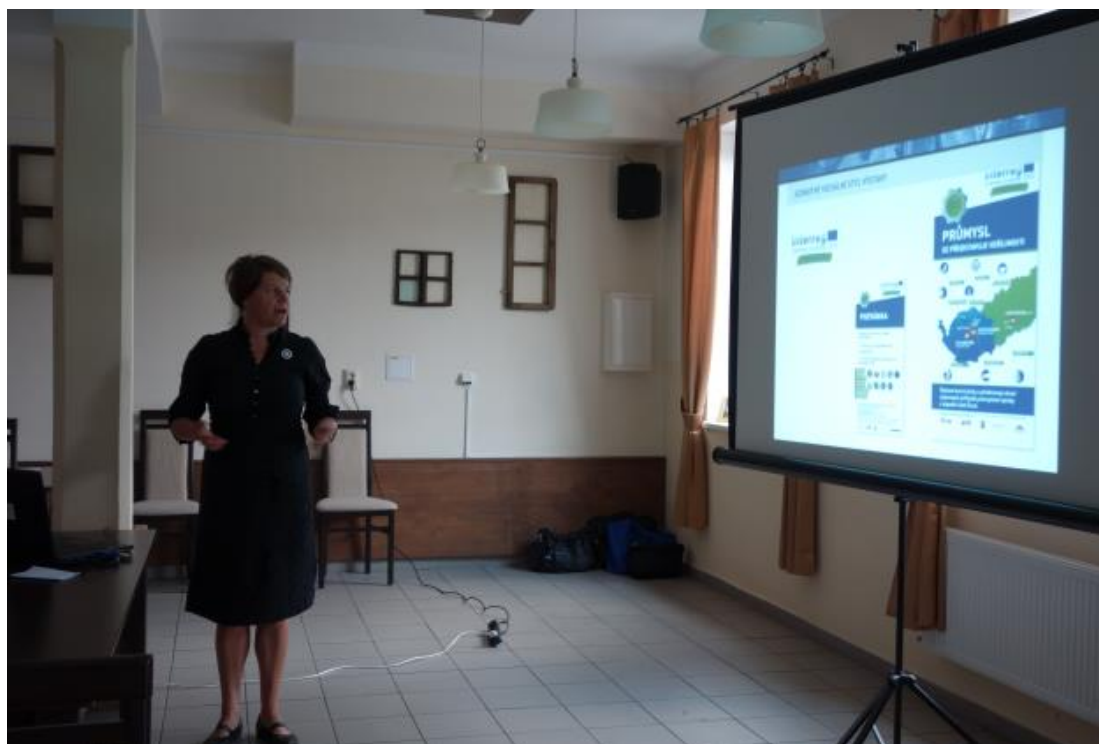


Obr. 21 - Ukázka návrhu vzhledu brožury - podklad pro zadavatele tématu /Proposal for the brochure



6.7 Závěrečné setkání, dne 16. 6. 2018 v Královském Poříčí

Obr. 22 - MgA. Vlašímská (PROTEBE live z.s.) prezentuje tvorbu návrhů pro putovní výstavu v rámci projektu "InduCult2.0" dle zadání KSMAS KK/ Presentation about design of Mobile exhibition in final meeting



Obr. 23 - MgA. Klimek a MgA. Damová prezentují návrhy návštěvnického centra v porcelánci Thun 1794 v Klášterci nad Ohří/ Presentation of proposal for visitors center in Klatovec nad Ohří



Obr. 24- Prezentace konceptu vnitřního navigačního systému vytvořeného společností Media a.s. dle zadání ept connector v Habartově / Presentation of navigation system in ept connector



Obr. 25 - Mgr. Romana Vlková (grafické studio Bukaj Jakuba Potěšila) prezentuje postup tvorby brožury tradičních výrobků Sokolovska/ Presentation about new brochure for tradition products of Sokolovsko



Obr. 26 - MgA. Vlašímská (PROTEBE live z.s.) prezentuje návrhy propagace výrobku Playstone společnosti Lias Vintířov, lehký stavební materiál/ Presentation about product Playstone



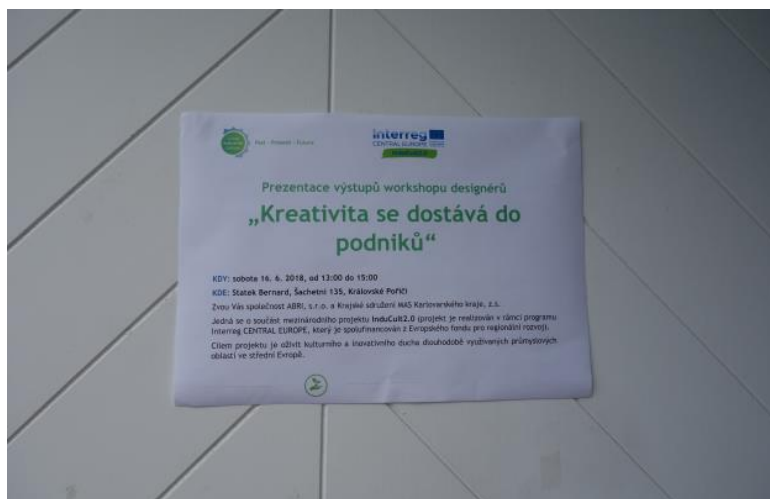
Obr. 27 - Diskuze účastníků k tématu prezentace průmyslu ve městě Chodov, p. Štech ukazuje znak města Chodov, tedy východiska pro tvorbu svého návrhu/ Discussion about new proposal of sculpture for town Chodov



Obr. 28 - Petr Štech vysvětluje postup své tvorby a ukazuje rozpracovaný návrh prezentace průmyslu ve městě Chodov / Presentation about procedure of the production



Obr. 29 - Pozvánka na závěrečné setkání umístěná na vstupních dveřích/ Invitation for final meeting



Obr. 30- Příprava prezentací /Preparation of presentations



Obr. 31- Úvodní slovo a moderování setkání zajištěno zástupcem společnosti ABRI, s.r.o./ Introduction of the supplier ABRI s.r.o.



7. Naplnění cílů a přeshraniční efekt

Byl ověřen v předchozí studii naplánovaný koncept spolupráce mezi průmyslem a designéry či kreativci. Bylo tak provedeno pomocí konkrétních příkladů. Ukazuje se, že téma průmyslu je na řešeném území zajímavé nejen pro průmyslové podniky, ale i pro další organizace (dalšími zadavateli tématu bylo také průmyslové město a regionální rozvojové organizace). Prezentování výstupů během závěrečného setkání napomohlo šíření myšlenky spolupráce průmyslu a designérů či kreativců a propagaci průmyslové kultury. Přínosné je, že v některých případech dochází k další návazné spolupráci mezi podnikem a designérem a vytvořené návrhy budou skutečně realizovány. Také samotný fakt pokračující spolupráce mimo rámec projektu InduCult2.0 dokladuje potřebnost, smysluplnost a realizovatelnost konceptu, který byl ověřován pomocí workshopu designérů.

Existují možnosti k vylepšení aktivity s názvem workshopu designérů. Koncept spolupráce mezi designéry a podniky by se dal rozšířit i k ostatním subjektům spojených s průmyslem. Do spolupráce by mohly také být zapojeny další umělecky a kreativně smýšlející osoby - například umělci, herci, malíři atd. Na základě diskuze na závěrečné prezentaci workshopu vznikl nápad na propagaci firmy pomocí krátké divadelní scénky. Největší příležitostí je tedy podpora multidisciplinární spolupráce.

Výstupy jsou velice zajímavé i pro partnery projektu, protože bylo ověřeno, že spolupráce kreativců a subjektů spojených s průmyslem vede k rozšíření průmyslové kultury a k inovacím v oblasti průmyslu. Workshop designerů je příkladem dobré praxe i pro subjekty mimo partnerství v rámci projektu. Každý se může inspirovat příklady dobré praxe a upravit zvolenou metodu podmínkám ve svém regionu. Výstupy mohou být inspirativní hlavně pro průmyslové oblasti, které doposud nevyužívají plně průmyslu k zvýšení návštěvnosti a zlepšení image oblasti.

8. Výhled a udržitelnost

Navázaná partnerství v projektu jsou udržitelná. V některých případech dojde dle účastníků k udržení dlouhodobé spolupráce mezi designerem a průmyslovým podnikem (nebo organizací a městem). KSMAS KK bude usilovat o navázání nových partnerství mezi podniky, městy a kreativci. Z krátkodobého hlediska je vliv projektu velký, protože se stává příkladem dobré praxe pro navázání mezioborové spolupráce. Pro zviditelnění výsledků workshopu designerů (aktivita projektu InduCult2.0) byla uspořádána prezentace výstupů, které se účastnili zástupci firem i veřejnosti. Po vzoru dobrého příkladu tedy mohou vznikat nová partnerství důležitá pro další vývoj a inovace v průmyslovém odvětví. Projekt bude mít ale i dlouhodobý vliv, protože bude určen koordinátor průmyslové kultury, který bude nadále šířit výstupy projektu a usilovat o rozvoj kreativity.

9. Seznam obrázků

Obr. 1 - Jednání zástupců ept connector, s.r.o. a Media a.s. dne 10. 4. 2018 v Habartově /meeting of representatives the company ept and designers	7
Obr. 2 - Tvorba konceptu navigačního systému dle zadání společnosti ept connector/Creating of concept for navigation system	7
Obr. 3 - Tvorba koncepce vzhledu recepce a umístění navigačních prvků ve vstupní hale ept connector/Creating of the concept for reception and navigation elements.....	8
Obr. 4 - Jednání zástupců Thun 1794 a designérů dne 18. 4. 2018 v Nové Roli/ Meeting of representatives	9
Obr. 5 - Samostatná tvorba MgA. Lenky Damové v ateliéru v Praze/Creating in studio	9
Obr. 6 - Samostatná tvorba MgA. Borise Klimka v ateliéru v Praze/Creating in studio.....	10
Obr. 7 - Část výstupu návrhu koncepce návštěvnického centra Thun 1794 v Klášterci nad Ohří/ Conception of visitors centre in Klášterec nad Ohří.....	10
Obr. 8 - Jednání mezi MgA. Vlašimskou (PROTEBE live z.s.) a Ing. Krösslem (Lias Vintřív) dne 3. 4. 2018 ve Vintřívě/ meeting of stakeholders	11
Obr. 9 - Tvorba grafických návrhů propagace výrobku Playstone/ Graphic proposal for promotion of the product “Playstone”	11
Obr. 10 - Grafické návrhy propagace výrobků Playstone - podklad pro zadavatele tématu/ Graphic proposal for promotion of the product called “Playstone”	12
Obr. 11 - Jednání mezi starostou města Chodov p. Pizingerem a designérem Petrem Štechem v Chodově dne 11. 6. 2018./ Meeting of stakeholders.....	13
Obr. 12 - Tvorba keramického návrhu prezentující průmysl ve městě Chodov Petrem Štechem v jeho keramické dílně/ Creation of ceramic proposal which present the industry in Chodov	14
Obr. 13 - Hrubý návrh keramického modelu / Rough draft of ceramics model	14
Obr. 14 - Jednání mezi KS MAS KK a MgA. Vlašimskou z PROTEBE live z.s. k designu putovní výstavy v Sokolově dne 7. 3. 2018/ meeting of stakeholders	15
Obr. 15 - Tvorba návrhu designu putovní výstavy/ Draft version of design for Mobile exhibition	15
Obr. 16 - Tvorba návrhu designu putovní výstavy / Design of Mobile exhibition	16
Obr. 17 - Instalace výstavy / Installation of exhibition	16
Obr. 18 - Jednání mezi zástupci MSV a Jakubem Potěšilem dne 28. 5. 2018 v Královském Poříčí/ meeting of stakeholders	17
Obr. 19 - Průběžná práce na instalaci stálé expozice tradičních výrobků / Exposition of traditional products	17
Obr. 20 - Samostatná tvorba Jakuba Potěšila v dílně v Královském Poříčí/ Independent creation of brochure	18
Obr. 21 - Ukázka návrhu vzhledu brožury - podklad pro zadavatele tématu /Proposal for the brochure.....	18
Obr. 22 - MgA. Vlašimská (PROTEBE live z.s.) prezentuje tvorbu návrhů pro putovní výstavu v rámci projektu “InduCult2.0” dle zadání KSMAS KK/ Presentation about design of Mobile exhibition in final meeting	19
Obr. 23 - MgA. Klimek a MgA. Damová prezentují návrhy návštěvnického centra v porcelánce Thun 1794 v Klášterci nad Ohří/ Presentation of proposal for visitors center in Klášterec nad Ohří.....	19
Obr. 24- Prezentace koncepce vnitřního navigačního systému vytvořeného společností Media a.s. dle zadání ept connector v Habartově / Presentation of navigation system in ept connector	20

Obr. 25 - Mgr. Romana Vlková (grafické studio Bukaj Jakuba Potěšila) prezentuje postup tvorby brožury tradičních výrobků Sokolovska/ Presentation about new brochure for tradition products of Sokolovsko	20
Obr. 26 - MgA. Vlašimská (PROTEBE live z.s.) prezentuje návrhy propagace výrobku Playstone společnosti Lias Vintířov, lehký stavební materiál/ Presentation about product Playstone.....	21
Obr. 27 - Diskuze účastníků k tématu prezentace průmyslu ve městě Chodov, p. Štech ukazuje znak města Chodov, tedy východiska pro tvorbu svého návrhu/ Discussion about new proposal of sculpture for town Chodov	21
Obr. 28 - Petr Štech vysvětluje postup své tvorby a ukazuje rozpracovaný návrh prezentace průmyslu ve městě Chodov / Presentation about procedure of the production.....	22
Obr. 29 - Pozvánka na závěrečné setkání umístěná na vstupních dveřích/ Invitation for final meeting	22
Obr. 30- Příprava prezentací /Preparation of presentations	23
Obr. 31- Úvodní slovo a moderování setkání zajištěno zástupcem společnosti ABRI, s.r.o./ Introduction of the supplier ABRI s.r.o.	23

10. Summary

10.1 Project context

InduCult2.0 is a Central European cooperative project, funded by the ERDF. The project brings together regions situated outside major agglomeration areas in Central Europe with a distinct industrial past, present and future. In recent years, all of the partner regions have undergone deep transformation processes due to automation, adaptation to globalized production patterns and the opening of markets in the former state-led economies. Long economic predominance of industrial production created a particular cultural setting: certain skills, attitudes, traditions as well as tangible monuments and artefacts. However, these regions are usually considered culturally less attractive and they are not utilizing their distinct Industrial Culture to its full potential (www.inducult.eu).

Together with local stakeholders, project partners can rediscover and develop the positive elements of their industrial communities. Partners can set out together to: (1) promote and establish the idea of a new understanding of Industrial Culture in Central Europe, (2) to strengthen the distinct culture of industrial regions, and utilize it as a location factor and (3) empower industrial regions. Each InduCult2.0 region sets up together with its stakeholders individual argumentation outlining common understanding and ambition of the region on the subject of Industrial Culture.

10.2 Introduction

According to the discussion in the regional project Focus Group, we have to find creative examples of industry and present these examples to the public. Participants tagged the example of the factory near Kraslice which is focused on creating simulators for F1 cars. The factory was founded by young and creative people who liked playing video games. The simulators of F1 are used by real drivers of F1 at this time, because simulators are very realistic and well made. We have to present positive examples and stories connected with industry because a lot of people have negative views on regional industry.

The use of modern creative methods hasn't been presented enough so far, therefore people know little about it. One of the reasons might be the fact that western Bohemia lacks research capacities from which enterprises could draw inspiration. This is why the ordering parties were willing to find out the real state of how creative and modern methods are being used in the western part of our country in various industrial companies. Another goal was to popularize the use of these methods by linking the needs of producers with the ideas of creativities, specifically the designers.

Examples of good practice are most often acquired from project and international partners, mainly from the leading project partner in Saxony, the nearest neighbor of KSMASKK. In the region of Saxony, we can see as a good example the annual event held each April under the name of Marker Faire, a festival that concentrates on inspiration, creativity and innovation. Creative people and organizations have a chance to present their new projects to the public. The festival combines traditional crafts with modern technologies.

10.3 Objective

The general goal of InduCult2.0 project is the support of creativity and innovation in the industrial sphere and its heritage. A particular goal of the activity, a part of which is also this study, is to arrange a workshop that would bring together creativities and industrial enterprises, to build market relationships in the field of design. This specific goal will be brought to life by the preparation study and pilot verification. General goals are fulfilled together with other partners through several activities.

The binding contents of the activity was to arrange a six-days long workshop. The workshop was supposed to verify reasonability of creative sphere with industry - either a factory or any other organization or body linked to industry, according to specific conditions of the assignment. The goal

is to promote cooperation of designers and industrial enterprises and therefore to raise their competitiveness within European industry.

10.4 Applied approach

First, we got in touch with the subjects named in the study T4.3.1 and contract. 5 out of 6 clients confirmed their interest in cooperation via the workshop of designers. The topic stated in the study and contract remained unchanged in most cases, it was only slightly specified with some of the clients.

In case of the company AMATI - Denak, ltd., the company went through major changes of priorities in the time between the study and the realization phase of this activity. The company decided to withdraw from their involvement in the designer's workshop. As a new client instead of AMATI, „Microregion Sokolov - east“(hereinafter MSV) was newly involved. MSV is not an industrial enterprise, however their business plan corresponds well with the final outcome of the designer's workshop. The topic for the designer in this case was to create a good way of presentation of regional products. The direct link to InduCult2.0 project lies in the fact that industry is based on traditional handicraft productions. The region of Sokolov lived on handicrafts and traditional crafts in the past, as the natural conditions of life did not enable the people to live on agriculture. Crafts therefore represent the basis of industrial development.

According to the methodology of the workshop proceedings we created pairs of ordering parties (enterprises) and designers. The criteria for their choice were how satisfied the ordering party was together with examples of topical work of particular designers.

There were individual negotiations between the enterprises and designers. The following step was the work of the designers, their creation of suggestions and drafts, later followed by more negotiations about details between the two involved parties.

The final meeting was held on the 16th of June 2018. All the products and pieces created during the workshop were presented here. The meeting was held at Statek Bernard (Grange Bernard) in Královské Poříčí. The designers were mutually inspired by each other's work. Also, the representatives of the ordering parties could take inspiration from what they saw, as well as the public present at the meeting. The final meeting was a part of cultural event called “Craft festival“. The supplier invited on the final meeting: representatives of designers, mayors of towns, representatives of non-governmental non-profit organizations, representatives of entrepreneurs and active residents via email. Invitation was shared in social network. 26 persons participated on the meeting. The meeting brought various options and ways of cooperation between industrial companies and designers or creativities. We verified the planned concepts on particular examples presented here. The presentations at this final meeting helped spread the idea of this type of cooperation and promotion of industrial culture.

10.5 Results

The cooperation of ept connector, ltd. And Media plc.

Within this cooperation, the designers created a navigation system in the company grounds (see attached pictures 2 and 3). The draft respects the colours of the company logo. The concept is general, before further specific focus for the use in the company in Habartov. It is also usable in other ept connector's departments. The draft is inspiring for other companies, where the graphics may draw inspiration from their logos.

The cooperation of Thun 1794 plc. And MgA. Boris Klimek and MgA. Lenka Damová

Thun 1794 cooperated with the above-mentioned designers on the creation of a new visitors' center in Klášterec nad Ohří (see picture 7). The concept of this visitors' center is based on the movie „Girls made of Porcelain“, which was shot in the premises of this enterprise. The concept is specified according to the needs of this porcelain enterprise, however, the idea of interesting decoration of visitors' centers of industrial companies may be inspiring and motivating also for

other companies. The ordering party - Thun 1794 - is planning to bring the draft to life soon, according to the plans of the designers.

The cooperation of Lias Vintířov, light construction material and PROTEBE live, z.s.

The outcome of this cooperation is a graphical concept, authorial drafts and solutions of promotion of the product „Playstone“ and decorative walls. These are products of Lias Vintířov, which holds the potential of interesting promotion. The ideas of the designer may help promote this product. Other companies may take inspiration from this cooperation, in which the designer shows various innovative ways of presentation of an industrial product, through graphic designers the designer shows the use of the product in an understandable and illustrative way. See the outcomes in pictures 9 and 10.

The cooperation of Chodov municipality and Petr Štech

There are several industrial enterprises located in the town of Chodov. The town is historically linked to industry, in the past it was linked to porcelain production (traditional pink porcelain), mining and processing of brown coal in the vicinity of the town and machinery industry (Chodos Chodov). Nowadays there are other industrial enterprises operating in the area, concentrated mostly on machinery production (e.g. SKF, KH Czechia, Cetto Bohemia, Kovoobrábění Svoboda) and Chodos Chodov is still in operation. It was the mascot of the latter mentioned company, so called Chodosák (a plastic man constructed out of machinery products made by the factory) that gave the principal impulse and inspiration for the creation of a sculpture representing the general notion of industry in Chodov. As the mayor stated, the figure of Chodosák itself would not be appropriate to represent the whole area of the town and its vicinity, as it is only connected to one of the many enterprises. For that reason, the original idea of a sculpture in the shape of this figure was dismissed. Designer Petr Štech used the emblem of the town as an inspiration, replacing two of the four fields that are not up-to-date anymore. He decided to use symbols that stand for modern technologies used in industrial productions (see picture 12 and 13). The fields that have been replaced represented porcelain production, no longer operating here, and agriculture. The town of Chodov is planning to further use the emblem to promote industry of the town, for example in the production of memorial tablets or medals.

The cooperation of KSMAS KK and PROTEBE live z.s.

KSMAS KK wanted to create unified design of their travelling exhibition within InduCut2.0 project. The exhibition was presenting industry in the regions of Karlovy Vary and partially the region of Ústí nad Labem (see pictures 15 and 16). It was desirable to create unified showcases of the same visual style to make the exhibition attractive to the public. Although the ordering party here was not specifically an industrial enterprise, the cooperation brought together designers and industry in the region. Other companies and subjects may take inspiration from the fact that it is possible to present industry and production in a catching and interesting way. Designers help create innovative solutions for new ways of presentations that would attract the eyes of the public. The content and organization of Mobile Exhibition is the part of T2.3.5. The design of the exhibition was solved only in T4.3.2.

The cooperation of Microregion Sokolov - east and Jakub Potěšil

Microregion Sokolov - east was included in the workshop as a substitute for the company AMATI - Denak, who withdrew from the cooperation with InduCut2.0 project. Therefore, the new ordering party - Microregion Sokolov - east, is one that cannot be counted among industrial enterprises of production. However, the organization operates in a territory, that is closely intertwined with industry, nowadays as well as historically. The topic of this cooperation within InduCut2.0 project was the presentation of traditional regional products via a booklet and permanent exhibition (pictures 19 and 21). Traditional crafts laid the basis for industrial development of the region, so what we deal with here is the link between history and present times, where there are strong ties between original crafts as the basis and modern time enterprises that employ a large number of local inhabitants.

10.6 Goal Achievement, Transnational added value

We verified the preceding concept planned in our study, that dealt with the cooperation of industrial enterprises and designers or creativities. The verification was carried out through set of specific examples. We could see the interest in industry not only from the sides of enterprises, but also from other organizations (among ordering parties were a municipality and regional development organizations). The presentation of outcomes at the final meeting helped spread the idea of designers' and enterprises' cooperation and the promotion of industrial culture. Among many other assets, we mention further cooperation that was begun here, as well as the fact that some of the drafts and prospects will truly be brought to life. The fact that some of the designers will keep cooperating with the enterprises proves the need, reasonability and meaningfulness of the concept that was being verified via the workshop of designers.

The activity of designers' workshop might further be improved in the future. The concept of this cooperation could be enlarged among other subjects and bodies connected with industry. Other persons or firms dealing with design and art could be involved as well - such as painters, artists, actors, etc. The final meeting also brought the idea of company presentation through a short theatre sketch. The biggest opportunity therefore lies in the support of multidisciplinary cooperation.

The outcomes are also interesting for the partners of the project, as it was proved and verified, that the cooperation of creativities and industrial subjects leads to the spread of industrial culture and to innovations in industry. The workshop of designers is an example of good practice for other subjects, outside the partnership of the project. All interested bodies may take inspiration, especially those who fight with the presentation of their region and who do not fully use industry as an attractive thing that could improve their image.

10.7 Outlook and sustainability

Partnerships made within the project are sustainable. As some of the involved parties claimed, the participants intend to keep a long-term cooperation of the designer / enterprise (organization, municipality). KSMASKK will seek further new partnerships between enterprises, creativities and towns and their municipalities. From the short-term point of view, the impact of the project is immense, as it gives a good example of interdisciplinary cooperation. To make the results and outcomes of the workshop more visible, we arranged the presentation of outcomes, that was attended by the representatives of companies and the public. Following the good example, new partnerships may be born, important for the following development and innovations in the branch of industry. There is also a long-term impact of the project. A coordinator of industrial culture will be appointed to keep promoting and spreading the outcomes of the project and to aim at further development of creativity.

There are more institutes in the region of Karlovy Vary that deal with industry and that cooperate on the creation of conditions influencing the work of industrial enterprises, e.g. Industrial Chamber of Karlovy Vary region, Industrial Development Agency of Karlovy Vary, Regional office of Karlovy Vary. The sustainability of this project is also seen in the transfer of the acquired knowledge to these institutions and in further cooperation of the bearer of the project and subsidiary partners with these institutions. Here is possibility to modify the concept according to the experience with organization of this pilot activity and repeat workshop of designers in future (possible organizers are referred in this paragraph).