

## بررسی موضوعی رویکردهای طراحی محصول در پایان‌نامه‌های تحصیلات تکمیلی طراحی صنعتی کشور ایران از منظر آموزش مهندسی

حسن صادقی نایینی<sup>۱</sup>، الناز رحیمیان<sup>۲</sup> و سارامستوفی<sup>۳</sup>

<sup>۱</sup>استادیار گروه طراحی صنعتی، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه علم و صنعت، تهران، ایران

<sup>۲</sup>دانشجوی کارشناسی ارشد طراحی صنعتی، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه علم و صنعت، تهران، ایران

<sup>۳</sup>دانشجوی کارشناسی ارشد طراحی صنعتی، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه علم و صنعت، تهران، ایران

چکیده - طراحی صنعتی از جمله رشته‌های چندگانه است که موضوعاتی چون هنرهای تجسمی، ارگونومی، اقتصاد، بازاریابی، آشنایی با مواد و روش‌های ساخت و آشنایی با فرآیند تولید از دروس این رشته می‌باشد. تعریف متد، متدولوژی و رویکردها در طراحی صنعتی امروز ایران به منظور انجام پروژه‌های دانشگاهی و کاری امری مهم تلقی می‌شود زیرا می‌تواند رهنمود دانشجویان، اساتید و کارفرمایان به منظور تعیین راه‌حل و روند علمی و آکادمیک در این رشته باشد. در طراحی صنعتی قدیم تمرکز بر طراحی محصول بوده است اما در سال‌های اخیر اهمیت تعریف رویکردها و روند طراحی محصول اگر مهم‌تر از محصول نهایی نباشد با آن ارزش برابری خواهد داشت و این رویکرد طراحی است که می‌تواند معیار قضاوت اساتید، دانشجویان و کارفرمایان باشد و موجب اطمینان تولیدکنندگان برای رسیدن به نتیجه مطلوب در تولید محصول و موفقیت در بازار طراحی شود. علاوه بر این هر رویکرد مبانی و نتایجی را بیان می‌کند که از نظر علمی و دانشگاهی قابل بحث و نتیجه‌گیری است و موجب ارتقا این رشته می‌شود. هدف از این مطالعه، تعیین رویکردهای طراحی محصول در پایان‌نامه‌های تحصیلات تکمیلی ایران و بررسی روند صعودی و نزولی استفاده از رویکردهای طراحی صنعتی می‌باشد. بدین منظور عناوین پایان‌نامه‌های تحصیلات تکمیلی طراحی صنعتی انجام شده از سال ۸۵ تا ۹۲ پنج دانشگاه علم و صنعت، تهران، امیرکبیر، هنر و الزهرا جمع‌آوری شد و رویکردهای آن‌ها بررسی گردید. در پی این نتایج رویکردهایی که بیشتر مورد توجه قرار گرفتند، مشخص شد و برای ادامه‌ی راه طراحی صنعتی در ایران و لزوم استفاده از آن‌ها در صنعت امروز ایران رویکردهای دیگری معرفی گردید. سه اولویت اول میان رویکردها، رویکرد فرهنگی، رویکرد طراحی پایداری و رویکرد طراحی محیط-زیست معرفی شد که بیشترین فراوانی را در سال‌های ۸۸ و ۸۹ برای رویکرد فرهنگی، سال ۸۷ برای رویکرد طراحی محیط‌زیست و در سال ۹۱ برای رویکرد طراحی پایداری دارند. تعیین رویکردها به گسترش و نشر روش‌ها و فرآیندهای طراحی و انجام آزمایش و خطا در روند این قبیل پروژه‌ها کمک می‌کند و موجب هر چه علمی‌تر شدن این رشته و حدس موفقیت و عدم موفقیت یک روند طراحی در پروسه‌های مهندسی می‌شود. همچنین این مقاله می‌تواند معیاری برای مقایسه با حرکت طراحی صنعتی در سایر کشورها و مراکز آموزشی باشد. بررسی توسعه‌ی این رویکردها و استفاده از آن‌ها و ارتباط آن‌ها با میزان توسعه‌ی برنامه‌های کشور قابل تامل است. به نظر می‌رسد که هرچه روند پروژه گویاتر و علمی‌تر باشد رسیدن به هدف نهایی و محصول مطلوب و مناسب با پروسه‌های مهندسی و تولیدی کشور آسانتر صورت می‌گیرد.

کلیدواژه‌ها: طراحی صنعتی، رویکرد، آموزش، تحصیلات تکمیلی، توسعه‌ی پروسه‌های مهندسی کشور

### طراحی صنعتی چیست؟

طراحی صنعتی حرفه‌ای است که با خلق مفاهیم جدید در حوزه‌های مختلف زندگی انسان سروکار دارد و یکی از زیرشاخه‌های طراحی محسوب می‌شود. همانطور که از نام این رشته پیداست طراحی صنعتی ترکیبی از هنر و صنعت است. امروزه به دلیل بروز نیازهای جدید و همچنین نیاز

<sup>۱</sup>Industrial design

انسان به تنوع، نوآوری در صنعت عاملی مورد توجه و دارای ارزش است. در این میان لازم است افرادی با تسلط به دانش طراحی صنعتی آموزش ببینند تا با توجه به داشتن اطلاعات هنری و آگاهی کافی نسبت به سایر علوم مورد نیاز بتوانند طرح‌ها و ایده‌های جدیدی را ارائه دهند و جوابگوی نیازهای انسان باشند و در واقع بتوانند تصور یا آرزوی آن‌ها را به واقعیت تبدیل کنند. در هر پروژه حاصل از آن است که به جز مباحث پایه هنری و زیبایی‌شناسی، علوم مرتبط با پروژه فراگرفته شود به همین دلیل رشته طراحی صنعتی در نگاه اول یک رشته بسیار گسترده به نظر می‌رسد که هر کدام از فارغ‌التحصیلان آن در زمینه‌های خاص توانایی دارند که ممکن است سایر هم‌کلاسی‌ها و هم‌رشته‌ای‌های آنان این توانایی‌ها را نداشته باشند. یک طراح صنعتی ممکن است علاوه بر دانش هنری طراحی، با توجه به زمینه تخصصی مورد علاقه خود، اطلاعات جامعی در زمینه مواد، مکانیک، برق، کامپیوتر، پزشکی و دانش‌های علوم انسانی مانند روانشناسی، جامعه‌شناسی و اقتصاد داشته باشد. زمینه‌های طراحی محصول، طراحی دکوراسیون، طراحی محیطی، طراحی خودرو، طراحی بسته‌بندی، طراحی اصلاحی و طراحی هویت (برند) زمینه‌هایی هستند که یک طراح صنعت در جامعه امروز ایران می‌تواند فعال باشد.

طراحی محصول: شامل طراحی لوازم خانگی، مبلمان اداری و خانگی، وسایل صوتی و تصویری، موبایل، ماشین‌های اداری، نوشت افزار، اسباب بازی و پوشاک می‌شود. طراحی دکوراسیون: طراحی دکوراسیون خانگی، اداری، فروشگاه‌ها و مراکز تجاری را شامل می‌شود. طراحی محیطی: محیط در برگیرنده فضا، مبلمان و چیدمان شهری است. فضاهای زیر مجموعه آن پارک‌ها، نمایشگاه‌ها، مراکز خرید، ایستگاه‌های اتوبوس و تاکسی، محیط‌های عمومی، تأسیسات ترافیکی، تبلیغات شهری و فضاهای سبز هستند. طراحی خودرو: این زیرمجموعه شامل طراحی بدنه و نمای داخلی خودرو و سایر وسایل نقلیه می‌شود. طراحی بسته‌بندی: بسته‌بندی کالاهای مصرفی و محصولات مختلف را گویند. طراحی اصلاحی: اصلاح خصوصیات عملکردی یا فرمی محصول به منظور بهبود کارایی آن را گویند. طراحی هویت: برخی از فارغ‌التحصیلان این رشته به عنوان مشاور در شرکت‌های بزرگ و کوچک ظاهر می‌شوند و به طراحی هویت سازمانی (برند) می‌پردازند.

این مطالعه مروری بر پایان‌نامه‌های طراحی صنعتی دانشگاه‌های سطح شهر تهران یعنی دانشگاه تهران، علم و صنعت، الزهراء، امیرکبیر و هنر است. بنابراین در این بخش مختصری از روند آموزش این رشته در مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد شرح داده می‌شود. در سال ۱۳۷۴ وزارت فرهنگ و آموزش عالی یک چارچوب کلی برای دروس کارشناسی طراحی صنعتی در قالب ۱۳۵ واحد درسی ارائه داده است که به غیر از دروس عمومی به شرح زیر می‌باشد و بصورت دسته‌های دروس پایه، تخصصی و دروس اصلی تقسیم‌بندی می‌شود. دروس پایه: مبانی هنرهای تجسمی، کارگاه طراحی پایه، کارگاه عکاسی، هندسه، حجم‌سازی، مهندسی عوامل انسانی (ارگونومی)، هنر و تمدن اسلامی و آشنایی با هنر در تاریخ، مدل‌سازی، ریاضی، فیزیک و فرم و فضا است. دروس اصلی: استاتیک، فیزیک نور و الکتروسیسته، نقشه‌کشی صنعتی، تاریخ طراحی صنعتی، ارگونومی، ارزیابی تولیدات صنعتی، طرح اشیاء در تمدن اسلامی، اقتصاد و مدیریت تولیدات

صنعتی، مواد و روش ساخت، جامعه‌شناسی صنعتی، طراحی با کامپیوتر و طراحی فنی است. دروس تخصصی: طراحی صنعتی، فرم و فضا، مدل‌سازی، کارگاه طراحی، ۹ عدد پروژه طراحی صنعتی که برخی از آن‌ها شامل روند پروژه‌های طراحی صنعتی، طراحی بسته‌بندی، طراحی ارگونومیک، طراحی مبلمان، پروژه‌های حال و آینده، جامعه‌شناسی صنعتی، طراحی بیونیک، کار با کارخانه و در نهایت پروژه‌های نهایی می‌باشد. تعداد زیادی از دروس از جمله فرم و فضا، حجم‌سازی و کارگاه‌های طراحی مانند کارگاه‌های پلاستیک، چوب، فلز و شیشه از دروسی هستند که نیاز به فضای کارگاهی و کار عملی دارند که هر دانشگاه با توجه به فضای امکانات خود آن‌ها را ارائه می‌دهد. دوره‌ی کارشناسی ارشد شامل ۳۲ واحد است که نسبت به دوره کارشناسی بیشتر به جنبه‌های نظری رشته می‌پردازد و نیازی به کارگاه‌های آموزشی ندارد. در این دوره دروس تخصصی شامل زبان تخصصی، آشنایی با علوم و فنون جدید، روش‌های نوین تولید، آشنایی با طراحی صنعتی در دنیای امروز، طرح سنتی اشیاء، طراحی با کامپیوتر، طراحی صنعتی و انسان، هندسه تحلیلی، روش تحقیق، پروژه‌های تخصصی و در نهایت پروژه نهایی به عنوان پایان‌نامه می‌شود. معمولاً پروژه‌ها به گونه‌ای انتخاب می‌شود که مقدمات انجام پروژه نهایی را فراهم می‌کند.

## بهره‌وری آموزشی در طراحی صنعتی

بهره‌وری در آموزش و پرورش باید با تمرکز بر یادگیرنده و بهبود یادگیری او انجام شود. فرآیند آن عبارت است از چگونگی ارتباط سازمان آموزشی با منابعی که در اختیار دارد یعنی هر قدر سیستم آموزشی از این منابع بهتر و کارآمدتر استفاده کند، بهره‌وری بالاتر است. البته در این میان کیفیت زندگی کاری کارکنان نیز در نظر گرفته می‌شود. نتیجه این فرآیند منجر به تعیین میزان بهره‌وری و اثربخشی سیستم آموزشی می‌شود. واضح است که یکی از اهداف هر دانشگاه تولیدات آموزشی و بهره‌وری یادگیری است. بر این اساس برخی از دروس و واحدها و دوره‌ها در طراحی صنعتی باید بسته به هدف موضوع و بسترشان تعریف شوند. دانشجویان طراحی صنعتی باید برخی از دوره‌های تئوری و عملی را مدیریت کنند. بنابراین بیشتر واحدهای تئوری با موضوعات عملی همراه می‌شوند. این نشان می‌دهد که ورودی‌های پروسه‌ی عملکردی یادگیری در شاخه‌های اشاره شده شامل دوره‌های عملی و تئوری می‌شود و خروجی آن طراحان صنعت و متخصصین هستند. به منظور تعیین شاخه‌های تخصصی طراحی صنعتی و مشخص کردن چگونگی میزان تمرکز و فعالیت دانشجویان بر حیطه‌های طراحی صنعتی رویکردهای طراحی صنعتی شناسایی شده و تعریف شدند که در بخش بعد به مختصری از این تعاریف پرداخته می‌شود. رویکردهای در نظر گرفته شده در این مطالعه، رویکردهای طراحی صنعتی<sup>۳</sup>، طراحی احساسگرا<sup>۴</sup>، طراحی جهانی<sup>۵</sup>، طراحی کاربرمحور<sup>۶</sup>، طراحی پایدار<sup>۷</sup>، طراحی ارگونومیک<sup>۸</sup>، طراحی تعاملی<sup>۹</sup>، طراحی براساس تجربه کاربر<sup>۱۱</sup>، طراحی بهداشت و سلامت<sup>۱۲</sup>، طراحی تاریخی<sup>۱۳</sup>، طراحی خدمات<sup>۱۴</sup>، طراحی اجتماعی<sup>۱۵</sup>، طراحی محیطی<sup>۱۶</sup> و طراحی مشارکتی<sup>۱۷</sup> هستند.

## طراحی فرهنگی

طراحی فرهنگی طراحی تکنولوژی برای فرهنگ‌ها و زبان‌های مختلف است که بر اقتصاد این جوامع تاثیرگذار است. طراحی و فرهنگ به شدت با یکدیگر در ارتباطند و در بسیاری موارد طراحی وسیله‌ی سنجش فرهنگ است تا اینکه قسمتی از فرهنگ محسوب شود. " فرهنگ طراحی شده<sup>۱۸</sup> " نشان‌دهنده‌ی موفقیت فرهنگی است و برای معنا بخشیدن به نواحی و نقاط مختلف در نظر گرفته می‌شود.

## طراحی احساسگرا

به طور کلی احساسات، فردی و شخصی هستند و افراد مختلف احساسات متفاوتی را نسبت به یک محصول مشابه تجربه می‌کنند. طراحی احساسگرا، طراحی با تمایل احساسی با تاکید بر ارزش‌ها و معناهای شخصی و فردی است. بنابراین طراحان باید احساسات هدفدار را با تصمیم‌گیری مستقیم در رابطه با طراحی بیدار کنند. طراحی ماهیت احساس ممکن نیست اما آنچه رایج است، صحبت درباره‌ی " طراحی برای احساس "

<sup>3</sup>Cultural design  
<sup>4</sup>Emotional design  
<sup>5</sup>Universal design  
<sup>6</sup>User centered design  
<sup>7</sup>Sustainable design  
<sup>8</sup>Ergonomic design  
<sup>9</sup>Behavioral design  
<sup>10</sup>Interaction design  
<sup>11</sup>User experienced design  
<sup>12</sup>Health design  
<sup>13</sup>Historical design  
<sup>14</sup>Service design  
<sup>15</sup>Social design  
<sup>16</sup>Environmental design  
<sup>17</sup>Collaborative design  
<sup>18</sup>Designed culture

است. این موضوع زمینه را مشخص می کند و احساساتی را که استخراج می شوند، آشکار می سازد. دسمت و هکرت (۲۰۰۰)<sup>۱۹</sup> مدلی را توسعه داده- اند که قوانین اصلی را که احساسات در محصولات بیدار می کنند، توضیح می دهد.

## طراحی جهانی

طراحی محیط و محصولات شامل فاکتورهای بسیاری می شود. این فاکتورها شامل فاکتورهای زیبایی، مهندسی، محیطی، امنیتی و استانداردها می شوند. طراحی جهانی طراحی محصول و محیطهایی است که برای همه ی مردم قابل استفاده باشد و گسترش آن تا حد ممکن بدون نیاز به تطابق و سفارشی کردن ممکن باشد.

## طراحی کاربرمحور

تعاریف طراحی کاربرمحور با تاکید بر کاربر و شرکت دادن دیدگاههای او در پروسه های طراحی، مشخص می شوند. داندل نورمن طراحی کاربرمحور را به صورت " فلسفه ای براساس نیازها و علایق کاربر با تاکید بر ساخت محصولات قابل استفاده و قابل درک " بیان می کند.<sup>۲۰</sup> اگرچه شرکت دادن کاربر در پروسه ی طراحی کاربرمحور یک راه معمول برای اطمینان آن است که نیازها و علایق کاربر پاسخ داده می شود اما ضروری نیست که کاربر حقیقی در پروسه ی طراحی کاربرمحور دخالت داده شود.

## طراحی پایدار

طراحی پایدار زمانی مطرح می شود که پایداری محصول از تولید محصولات متفاوت بیشتر باشد. پایداری محصول در رابطه با راههای فکر کردن راجع به محصول و تولید و ساخت آن است. یک ترکیب قدرتمند برای تفکر طراحی پایدار رویکرد فاکتورهای انسانی است که تفکر طراحی پایدار سنتی را گسترش می دهد مانند آنالیزهای طول عمر محصول و ارزیابی منابع. کمیته ی جهانی محیط و توسعه، " پایداری " را بصورت آشنایی با نیازهای امروزی بدون مقایسه ی توانایی نسل های آینده برای پاسخگویی به این نیازها، شرح می دهد. طراحی پایدار طراحی همگرایی است که کیفیت زندگی را بهبود می بخشد، از منابع طبیعی حفاظت و نگهداری می کند و محیطها، ارتباطات و ساختمانهایی را خلق می کند که قابل زندگی، راحت، تولیدکننده، متفاوت، امن و زیبا به منظور پویایی و تحرک بخشیدن به تصور ما هستند. پایداری یک تعهد جهانی است بنابراین طراحی صنعتی باید با این رویکرد موثر روبرو شود.

## طراحی ارگونومیک

<sup>19</sup>Desmet and Hekkert (2000)

<sup>20</sup>Kh. Rekha Devi, A.M Sen, K. Hemachandran., (2012), "A working Framework for the User-Centered Design Approach and a Survey of the available Methods", International Journal of Scientific and Research Publications, Volume 2, Issue 4, ISSN 2250-3153.

طراحی ارگونومیک رویکردی جامع و انسان‌محور است که برای سیستم‌های بزرگ و کوچک ارگونومیکی مانند ارگونومی شناختی، (Ian Noy, (2004) Karwowski, Waldemar محیطی و اجتماعی کاربرد دارد. فاکتورهای انسانی بر چگونگی کاربرد توانایی‌ها، شخصیت‌ها و محدودیت‌های انسانی تأکید می‌کند. این عوامل انسانی به منظور طراحی تجهیزاتی که انسان‌ها استفاده می‌کنند و مشاغلی که انجام می‌دهند، استفاده می‌شوند. براساس تعریفی که جامعه‌ی ارگونومی و فاکتورهای انسانی ارائه می‌دهد، بهبود شرایط بشر از طریق کاربرد اصولی صورت می‌گیرد که پایه‌ی آن‌ها رابطه‌ی انسان با محیط طبیعی، تفریحی، حرفه‌ای خود و روش‌ها و ملاحظات است که باعث افزایش عملکرد انسان و ایمنی می‌شود. طراحی محصول، محیط و خدمات در رابطه با انسان انجام می‌شود بنابراین طراحی ارگونومیک نقش قابل توجهی در پروسه‌های طراحی دارد.

### طراحی رفتارگرا

رفتار انسان‌ها به میزان قابل توجهی تحت تأثیر زمینه‌هایی است که در آنها ایفای نقش می‌کنند. تغییر زمینه به تغییر رفتار کمک می‌کند و سریعترین راه برای تغییر زمینه، تغییر آن بصورت فیزیکی است. بنابراین ساخت پروتوتایپ، انسان را به تغییر رفتار تشویق می‌کند و رفتار افراد را با توجه به مسئولیتی که دارند به صورت آگاهانه، تغییر می‌دهد. یک الگوی رفتاری بیان می‌کند که اشیا چگونه ارتباط برقرار می‌کنند و چگونه پیام ارسال می‌کنند. درواقع الگوهای رفتاری یک پروسه یا جریان را توصیف می‌کنند و بر تغییر وظایف تأکید می‌کنند و چگونگی تعامل وظایف مختلف را توصیف می‌کنند و درنهایت جریان کلی را ساده‌تر و قابل درک‌تر می‌کنند.

### طراحی تعاملی

به طور کلی طراحان تعاملی برای خلق محصولات و خدمات قابل استفاده و مفید تلاش می‌کنند. یکی از تعاریف طراحی تعاملی، شکل‌دهی اشیا دیجیتال برای استفاده‌ی مردم است بنابراین طراحان تعاملی عمدتاً با متریال دیجیتال، نرم‌افزار، وسایل الکترونیک، شبکه‌های ارتباطی و مانند آن کار می‌کنند. این رویکرد روشی است که بر جنبه‌های فکری رشته تأکید می‌کند و در مورد نقش زبان، موضوعات و تئوری طراحی محصولات، خدمات و سیستم‌ها بحث می‌کند. ایده‌ی طراحی تعاملی به آفریدن زمینه‌ای کلی برای گسترش پروسه‌های تجاری کمک می‌کند.

### طراحی براساس تجربه‌ی کاربر

از نظر روانشناختی، یک تجربه از گردآوری دیدگاه، عمل، محرک و شناخت بصورت معنی‌دار استخراج می‌شود بنابراین تجربه‌ی کاربر شهودی است و به صورت مرحله‌ای تغییر می‌کند. طراحی تجربی کاربر رشته‌ای است که بر عناصری که (اینترفیس) را تشکیل می‌دهند تأکید می‌کند و شامل چارچوب کلی، طراحی بصری، متن، برند، صدا و در کل تعامل کاربر با محصول، خدمات و شرکتی است که دیدگاه کاربر را می‌سازد. تجربه‌ی کاربر این عناصر را جمع‌آوری و جهت‌دهی می‌کند تا موجب بهترین تعامل با کاربر شود. به طور کلی تجربه‌ی کاربر بر جنبه‌های تجربی، تأثیرگذار، با معنی و بارزش در ارتباط با تعامل انسان با کامپیوتر و محصول تأکید می‌کند و دیدگاه‌های شخص را در رابطه با جنبه‌های عملکردی مانند سودمندی، استفاده‌ی آسان و کارایی سیستم، پوشش می‌دهد.

### طراحی سلامتی

طراحی تجهیزات سلامتی از نظر احساسی یک اقدام اساسی برای درمان بیماری محسوب می‌شود. طراحی عاطفی و احساسی تجهیزات سلامتی، کارایی را تحت تأثیر قرار می‌دهد و بر باورها، انتظارات و دیدگاه‌های بیمار در رابطه با خود و کارکنانی که از آن‌ها مراقبت می‌کنند، تأثیر می‌گذارد.

### طراحی تاریخی

طراحی تاریخی مطالعه‌ی اشیا از نظر تاریخی و استایل است. زمینه‌های طراحی تاریخی شامل جنبه‌های اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی، سیاسی، تکنیکی و زیبایی می‌شود. تاریخ طراحی کلیه‌ی اشیا طراحی را مطالعه می‌کند که شامل معماری، طراحی لباس، صنایع دستی، طراحی داخلی، طراحی پارچه، طراحی گرافیک، طراحی صنعتی و طراحی محصول می‌شود.

### طراحی خدمات

طراحی خدمات، فعالیت برنامه‌ریزی و سازماندهی مردم، فراساختارها و ارتباطات است که کیفیت و تعامل را میان مهیاکنندگان خدمت و مشتریان به وجود می‌آورد. هدف متدولوژی‌های طراحی خدمات، طراحی براساس نیازهای مشتری و شرکت‌کنندگان است به طوری که مفید، قابل استفاده، خوشایند، کافی و تاثیرگذار باشد. بنابراین رویکرد طراحی خدمات، رویکردی استراتژیک است.

### طراحی اجتماعی

طراحی اجتماعی، طراحی است که در آن نقش طراح و مسئولیت او در اجتماع پررنگ است و استفاده از این پروسه‌ی طراحی تغییرات اجتماعی را فراهم می‌آورد. طراحی اجتماعی یک روش برای تفکر راجع به این است که یک محصول یا پروسه‌ی طراحی نیازهای در حال تغییر یک اجتماع را چرا و چگونه را دنبال می‌کند.

### طراحی محیطی

زمینه‌های گسترده طراحی محیطی شامل معماری، مهندسی، معماری منظر، برنامه‌ریزی شهری، برنامه‌ریزی منطقه‌ای و غیره می‌شود. هدف طراحی محیطی، کاربرد هنر و دانش در رابطه با آفرینش محیطی انسانی است. این رویکرد همچنین نواحی بین رشته‌ای مانند شرایط تاریخی و طراحی نورپردازی را شامل می‌شود. طراحی محیطی کاربردهایی را در طراحی صنعتی محصولات نیز دارد. اتومبیل‌های نوآور و تجهیزات نمونه‌هایی از این مورد هستند. امروزه، این موضوع در زمینه‌های طراحی محیطی و طراحی پایداری گسترش یافته است.

### طراحی مشارکتی

مشارکت به معنی یادگیری چگونگی حل مسائل به صورت خلاقانه است که در فعالیت‌های پروژه و مدیریت سازمان‌های عمومی و خصوصی کاربرد دارد. در این رویکرد فرد به صورت مستقل یا به عنوان عضوی از یک تیم به گسترش تکنیک‌ها به منظور تولید و ارتباط ایده‌های مناسب کمک می‌کند.

در بخش قبل به تعاریف رویکردهای مورد مطالعه اشاره شد. در این قسمت به چگونگی استفاده از این رویکردها و طبقه‌بندی آن‌ها میان دانشگاه‌های سطح شهر تهران پرداخته می‌شود.

۸۹	علم و صنعت	طراحی فرهنگی	مطالعه سبک زندگی ایرانیان به منظور طراحی چادر مسافرتی
۸۹	علم و صنعت	طراحی فراگیر	طراحی وسیله‌ی حمل و نقل درونشهری همگانی با دیدگاه کاربر محور
۸۹	علم و صنعت	طراحی کاربرمحور	طراحی کوله‌پشتی ارگونومیک مدرسه برای دانش آموزان ۷ تا ۹ ساله با رویکرد طراحی کاربر محور
۸۹	علم و صنعت	طراحی کاربرمحور	بهینه‌سازی دستگاه یابنده گاز مونواکسیدکربن بر اساس رفتار کاربر

۸۹	علم و صنعت	طراحی احساسگرا	کاربرد مهندسی کانسی در طراحی قیچی خانگی
۹۰	علم و صنعت	طراحی کاربرمحور	طراحی ساعت رومیزی با رویکرد کاربرمحور
۹۰	علم و صنعت	طراحی احساسگرا	طراحی ظروف غذاخوری با رویکرد طراحی احساس گرا متأثر از فرهنگ ایرانی
۹۰	علم و صنعت	طراحی احساسگرا	طراحی برای تقویت مهارت حرکتی کودکان دارای نقص بینایی با تاکید بر رویکرد احساسگرا ( گروه هدف کودکان ۲ تا ۶ ساله دارای نقص بینایی )
۹۰	علم و صنعت	طراحی احساسگرا	طراحی مجموعه مبلمان چندمنظوره برای جوانان ایرانی ساکن مسکن‌های با متراژ پایین با رویکرد طراحی احساسی و روانی
۹۰	علم و صنعت	طراحی فراگیر	طراحی سرویس بهداشتی متناسب با فرهنگ ایرانی با رویکرد طراحی فراگیر
۹۱	علم و صنعت	طراحی رفتارگرا	طراحی رفتارگرا: طراحی مبلمان زمین بازی کودک در پارک بر پایه ی رفتارنگاری کاربر
۹۱	علم و صنعت	طراحی پایدار	طراحی وسیله‌ی شستشوی ظروف برای خانواده‌های کم جمعیت با رویکرد طراحی پایدار
۹۱	علم و صنعت	طراحی فرهنگی	طراحی وسیله‌ای برای آموزش نماز به کودکان ( ۴ تا ۷ سال ) با رویکرد فرهنگی مذهبی
۹۱	علم و صنعت	طراحی ارگونومیک	طراحی فرغون ارگونومیک با رویکرد بهبود کیفیت زندگی کارگران ساختمانی در شهر تهران
۹۱	علم و صنعت	طراحی کاربرمحور	طراحی نردبان برای مصارف عمومی با رویکرد طراحی کاربرمحور
۹۱	علم و صنعت	طراحی جهانی	طراحی چرخ‌دستی خانگی برای بزرگسالان مبتلا به ناتوانی حسی- حرکتی در اندام تحتانی با رویکرد احساس گرا
۹۲	علم و صنعت	طراحی پایدار	دستگاه قابل حمل تصفیه آب آشامیدنی با تاکید بر استفاده از انرژی خورشیدی
۹۲	علم و صنعت	طراحی ارگونومیک	طراحی پست کار متصدی تحویل مدارک پستی با هدف کاهش آسیب اسکلتی - عضلانی

۹۰	امیرکبیر	طراحی جهانی	طراحی وسیله‌ی بدنسازی فراگیر در پارک‌های شهر تهران جهت استفاده همسان معلولین جسمی ویلچرسوار و افراد سالم
۹۰	امیرکبیر	طراحی پایدار	طراحی وسیله نقلیه تک نفره درون شهری با عامل محرک دوگانه نیروی ماهیچه‌ای انسان و موتورالکتریکی برای ایران
۹۰	امیرکبیر	طراحی احساسگرا	طراحی مبلمان فضای مسکونی برای زوج‌های جوان با بکارگیری روش‌شناسی مهندسی کانسی
۹۰	امیرکبیر	طراحی تعاملی	طراحی تلفن همراه و واسط کاربری برای سالمندان کم‌سواد و بی‌سواد با رویکرد طراحی تعاملی
۹۱	امیرکبیر	طراحی تعاملی	طراحی وسیله‌ای برای بهبود ارتباط اجتماعی برای سنین ۱۲ تا ۱۵ سال با گونه-شناسی موبایل
۹۱	امیرکبیر	طراحی براساس تجربه کاربر	طراحی خدمات آموزشی برای گسترش دانش واژگان کودکان کار و خیابان ۷ تا ۱۳ سال با رویکرد طراحی تجربه‌ها
۹۱	امیرکبیر	طراحی پایدار	تعیین و طراحی الگویی برای بسته‌بندی عرقیات سنتی با رویکرد طراحی پایدار و با توجه به بسته‌بندی‌های برتر دنیا
۹۱	امیرکبیر	طراحی براساس تجربه کاربر	طراحی وسیله بازی کودکان ( ۷ تا ۱۲ ساله ) با هدف بهبود روابط انسانی

۹۱	امیرکبیر	طراحی فرهنگی	اسطوره در طراحی احساسگرا ( طراحی محصولات سرامیکی قابل استفاده برای خانواده‌های ایرانی بر اساس اسطوره‌های ایرانی)
۹۱	امیرکبیر	طراحی پایدار	طراحی وسیله‌ای جهت فرآورده‌های لبنی (دوغ، کره، ماست، پنیر) جهت مصارف خانگی

۸۵	هنر	طراحی فرهنگی	طراحی و ساخت سنتی اشیاء (تحقیق کلاسیک و جمع‌بندی دانشجویان)
۸۵	هنر	طراحی پایدار	بررسی و تدوین دستورالعمل استاندارد بسته بندی پسماندهای خطرناک طراحی پالت جهت حمل و نگهداری بسته بندهای پسماندهای صنعتی خطرناک
۸۵	هنر	طراحی سلامتی	بررسی عوامل حاکم بر طراحی ایستگاه متناسب سازی اندام (فیتنس) خانگی طراحی ایستگاه متناسب سازی اندام (فیتنس) خانگی
۸۵	هنر	طراحی پایدار	نیازسنجی آبگرمکن گازسوز دیواری با تاکید بر جنبه های رقابتی بازار و منطبق بر استراتژی تولید در ایران طراحی آبگرمکن گازسوز دیواری
۸۵	هنر	طراحی ارگونومیک	بررسی عوامل حاکم بر طراحی تخت خواب جهت استفاده در بیمارستانهای تهران طراحی تخت خواب بیمارستان برای موارد عمومی (چندمنظوره)
۸۵	هنر	طراحی جهانی	بررسی نیازها و عوامل حاکم در طراحی محصولی کمک حرکتی برای کودکان فلج مغزی طراحی محصولی کمک حرکتی برای کودکان فلج مغزی
۸۵	هنر	طراحی فرهنگی طراحی پایدار	بررسی نیازها و عوامل حاکم در طراحی بسته بندی میوه های باغی ایران برای صادرات طراحی بسته بندی برای میوه جات باغی ایرانی برای صادرات
۸۵	هنر	طراحی فرهنگی طراحی پایدار	بررسی نیازها و عوامل حاکم در بسته بندی محصولات گرانولی (جامد) پژوهش در طرحهای بسته بندی محصولات گرانولی به منظور بهینه سازی بسته بندی موجود
۸۵	هنر	طراحی تاریخی	بررسی پست مدرنیسم در طراحی صنعتی
۸۵	هنر	طراحی ارگونومیک	بررسی نیازها و عوامل موثر در طراحی اسباب بازی طراحی خانه عروسک برای کودکان
۸۵	هنر	طراحی پایدار	طراحی وسیله ای جهت انتقال مستقیم نور خورشید به فضاهای داخلی
۸۵	هنر	طراحی فراگیر و طراحی پایدار	بررسی عوامل و نیازهای حاکم بر طراحی لباسی مجهز به بسته بندی ایمنی جهت تامین پوشش و تجهیزات ضروری زلزله زدگان با قابلیت تبدیل به فضایی جهت اسکان موقت



۸۵	هنر	طراحی کاربرمحور و طراحی ارگونومیک	بررسی نیازها و عوامل حاکم بر طراحی کلاه ایمنی موتور سیکلت متناسب با نیازهای موتورسواران ایرانی طراحی کلاه ایمنی موتور سیکلت متناسب با نیازهای موتور سواران ایرانی
۸۵	هنر	طراحی خدمات	شناخت فرایند اطلاع رسانی شهری طراحی ایستگاه اطلاع رسانی شهری در شهرهای بزرگ ایران
۸۵	هنر	طراحی ارگونومیک	بررسی نیازها و عوامل حاکم بر طراحی چرخ حمل بار مسافر در فرودگاه طراحی چرخ حمل بار مسافر در فرودگاه
۸۵	هنر	طراحی کاربرمحور	طراحی وسایل چند منظوره برای زمین بازی کودکان ۵ تا ۱۲ ساله (باهدفا آموزش سوسرگرمی)
۸۵	هنر	طراحی خدمات	بررسی عوامل و نیازهای حاکم بر طراحی تجهیزات ارائه اطلاعات و خدمات رسانی شهری شهر تهران طراحی باجه ارائه اطلاعات و خدمات رسانی شهری برای اماکن عمومی سرپوشیده شهر تهران
۸۵	هنر	طراحی فرهنگی	هویت در طراحی لوازم شخصی طراحی هویت در لوازم شخصی مردانه و زنانه (شامل مجموعه عطر، آفدرشیو، واکسمو)
۸۵	هنر	طراحی ارگونومیک	بررسی نیازها و عوامل حاکم در طراحی کفش مناسب جهت بازی دختران دبستانی با تاکید بر ارگونومی و فرم طراحی کفش مناسب جهت بازی دختران دبستانی با تاکید بر ارگونومی و فرم
۸۶	هنر	طراحی فرهنگی	بررسی نیازها در طراحی بسته بندی خرما و محصولات وابسته به آن با رویکرد برند ملی طراحی بسته بندی صادراتی خرما و محصولات وابسته به آن با رویکرد برند ملی
۸۶	هنر	طراحی کاربرمحور	بررسی نیازها و عوامل موثر در طراحی بسته لوازم ایمنی و کمک مسافرتی در خودرو طراحی بسته لوازم ایمنی و کمک مسافرتی در خودرو
۸۶	هنر	طراحی فراگیر	بررسی روانشناسی محیط زیست با رویکرد ارتباطات انسانی در محیط شهری طراحی سیستم یکپارچه مبلمان شهری (شامل ایستگاه اتوبوس و ایستگاه اطلاعات شهری با کاربرد یکجانبی)
۸۶	هنر	طراحی فراگیر	دستیابی به طراحی فضاهای استحمام در منازل مسکونی با عنوان حمام امن، با تکیه بر اصول طراحی فراگیر، قابل استفاده برای سالمندان و افراد کم توان جسمی
۸۶	هنر	طراحی پایدار	بررسی و شناخت محصولات با چرخه استفاده انتخابی، ویژگی ها، فرصت ها، تهدیدات "محصولات دلخواه" طراحی فضای اسکان نیروهای فنی و مهندسی در کنار پایگاه های صنعتی با

			کاربردی انتخابی بین ۱ تا ۳ سال
۸۶	هنر	طراح فرهنگی	بررسی و استخراج شاخصهای فرهنگی و سنتی خانواده های تهران قدیم و استفاده از آنها در طراحی مبلمان خانگی کنونی طراحی و ساخت مبل نشیمن اتاق پذیرایی با استفاده از شاخصهای فرهنگی و سنتی تهران قدیم
۸۶	هنر	طراحی فراگیر	بررسی و مطالعه عوامل موثر در طراحی سکونت گاه موقت بعداز سانحه طراحی سکونت گاه موقت پس از زلزله، مختص مناطق کویری
۸۶	هنر	طراحی خدمات	طراحی سامانه اطلاع رسانی در هنگام رخ دادن زلزله در منطق شهری
۸۶	هنر	طراحی کاربرمحور	طراحی پوششی برای سرنشین موتورسیکلت در برابر شرایط اقلیمی و برای موتورسیکلت CG125
۸۶	هنر	طراحی خدمات	طراحی ایستگاه اطلاع رسانی تخت جمشید
۸۶	هنر	طراحی محیطی	طراحی آشپزخانه کوچک سیار برای استفاده در اماکن تجاری - تفریحی
۸۷	هنر	طراحی محیطی	طراحی مبلمان راحتی برای منازل مسکونی
۸۷	هنر	طراحی محیطی	طراحی تابلوهای تبلیغاتی شهر تهران (طرحویژه) در محدوده چهارراه ولیعصر تا میدان ولیعصر
۸۷	هنر	طراحی محیطی	طراحی باغچه (فضایسبزآپارتمانی) برایفضایداخلیآپارتمانهایمسکونی
۸۷	هنر	طراحی کاربرمحور	طراحی وسیله سراسربازی روی برف برای کودکان ۶ تا ۱۲ ساله دختر و پسر
۸۷	هنر	طراحی تعاملی	طراحی کنترل کننده نشانگر در سیستمهای رایانه ای
۸۷	هنر		طراحی سازه های نگهدارنده سیستم های صوتی و تصویری
۸۷	هنر	طراحی کاربرمحور	طراحی اسباب بازی چندمنظوره برای کودکان ۲ تا ۶ سال
۸۷	هنر	طراحی کاربرمحور	طراحی وسیله بازی گروهی برای کودکان ۴ تا ۱۲ سال
۸۷	هنر	طراحی فرهنگی	طراحی بسته بندی صادراتی زعفران ایران
۸۷	هنر	طراحی سلامتی	طراحی کوله پشتی امداد و نجات خانواده در هنگام زلزله
۸۷	هنر	طراحی سلامتی	طراحی وسیله ای جهت پالایش هوای منزل با تاکید بر طراحی سیستماتیک ساختار محصول
۸۷	هنر	طراحی فرهنگی	طراحی مبلمان خانگی براساس عناصر زیبایی شناسی خط نستعلیق
۸۷	هنر	طراحی محیطی	طراحی فضای چند منظوره استراحت و مطالعه برای جوانان در واحدهای مسکونی
۸۷	هنر	طراحی کاربرمحور	طراحی ابزار آموزشی برای آموزش مفاهیم پایه معماری به کودکان هفت تا نه سال
۸۷	هنر	طراحی خدمات	طراحی پانلهای اطلاع رسانی فضای فرودگاههای بین المللی ایران
۸۷	هنر	طراحی تعاملی	طراحی تلفن همراه براساس عوامل زیبایی شناسی فرمی
۸۸	هنر	طراحی سلامتی	طراحی سیستمی برای شستشوی بیماران بستری در بخش ICU
۸۸	هنر	طراحی پایدار	طراحی بسته بندی گل های تزئینی
۸۸	هنر	طراحی فرهنگی	طراحی بسته بندی گیاهان دارویی
۸۸	هنر	طراحی محیطی	طراحی روشنایی با فیبرهای نوری
۸۸	هنر	طراحی محیطی	طراحی مبلمان اتاق کودکان بیش فعال (۵ تا ۱۲ ساله)
۸۸	هنر	طراحی محیطی	طراحی میز چندمنظوره با استفاده از مفهوم فولدینگ

۸۸	هنر	طراحی محیطی	طراحی مبلمان کلاس در دانشگاه ها
۸۸	هنر	طراحی فرهنگی	طراحی دستگاه واحد سنجش وزن و ریتم موسیقایی در قالب زیورآلات براساس عناصر موسیقی ایرانی
۸۸	هنر	طراحی فرهنگی	طراحی تفکیک کننده فضایی با الهام از معماری ایرانی - اسلامی
۸۸	هنر	طراحی جهانی	بررسی عوامل موثر بر طراحی اتاقک موقت ساخته براساس سیستم مدولار برای زلزله زدگان در زمان اسکان موقت
۸۸	هنر	طراحی خدمات	شناسایی و مدیریت تنش ها و ویژگیهای شغلی آتش نشانان کشور با هدف طراحی محصول حفاظتی
۸۸	هنر	طراحی فرهنگی	طراحی و ساخت سنتی اشیاء (تحقیق کلاسی جمعی ازدانشجویان)
۸۹	هنر	طراحی فرهنگی	طراحی مجموعه زیورآلات با الهام از خطوط و نقوش ایرانی
۸۹	هنر	طراحی احساسگرا	طراحی تلفن همراه برای سالمندان با رویکرد احساس گرا
۸۹	هنر	طراحی محیطی	طراحی میز و صندلی کلاسی برای دانش آموزان دبستان
۸۹	هنر	طراحی فرهنگی	مطالعه و طراحی ایستگاه شست و شو در آشپزخانه به منظور فرهنگی با سیستم آشپزخانه باز
۸۹	هنر	طراحی فرهنگی	طراحی مبل مبتنی بر مفاهیم هنر ایران باستان
۸۹	هنر	طراحی فرهنگی	طراحی سماور بر مبنای سبک زندگی ایرانی
۹۰	هنر	طراحی محیطی	شناخت فضاهای پردیس باغ ملی برای طراحی مبلمان محیطی
۹۰	هنر	طراحی محیطی	طراحی نیمکت پارک براساس تفکر پیروی فرم از محتوی
۹۰	هنر	طراحی فرهنگی	طراحی مجموعه همراه کودک مبتنی بر شیء باوری در فرهنگ
۹۰	هنر	طراحی فرهنگی	" طراحی ست رومیزی با انتزاع از اجرای نمایش "
۹۰	هنر	طراحی ارگونومیک	طراحی کفش برای سالمندان به منظور افزایش تعادل پوسچرال
۹۰	هنر	طراحی تعاملی	طراحی محصول تعاملی برای کاهش ناهنجاری های رفتاری شرکت کنندگان جشن چهارشنبه سوری
۹۰	هنر	طراحی فراگیر	طراحی اسباب بازی مشترک برای کودکان بینا و نابینا با رویکرد طراحی فراگیر
۹۰	هنر	طراحی پایدار	طراحی ابزاری جهت ترویج عادت های صبحانه
۹۱	هنر	طراحی سلامتی	طراحی ظرف سرو غذای رژیمی برای کاهش وزن
۹۱	هنر	طراحی پایدار	طراحی واسط قابل حمل برای جابجایی اطلاعات فلش کارت ها
۹۱	هنر	طراحی فرهنگی	طراحی محصولی برای نورپردازی بعد چهارم با استفاده از مفاهیم هنر معاصر
۹۱	هنر	طراحی پایدار	طراحی کیف زنانه به منظور کاهش جرم کیف زنی در وسایل نقلیه عمومی تهران
۹۱	هنر	طراحی تعاملی	طراحی اینتراکشن و استند اطلاع رسانی گروه طراحی صنعتی
۹۱	هنر	طراحی محیطی	ارائه طرح جایگزین فضای داخلی واگن های متروی شهر تهران برای پاسخگویی به نیازهای نشستن و اتکاء

۸۵	تهران	طراحی ارگونومیک	بررسی تاثیرات صدا در محصولات خانگی برقی ( مطالعه موردی جاروبرقی خانگی برای گروه معین استفاده کننده )
۸۵	تهران	طراحی سلامتی	تختخواب محافظ انسان به لحاظ عملکردی و استتیک در برابر ریزش آوار زلزله
۸۵	تهران	طراحی فرهنگی	بررسی فرهنگ و عناصر نشستن جهت طراحی مبلمان دریایی
۸۵	تهران		شی گرایی در طرح آب گرمکن و سردکن برای خودروهای سواری

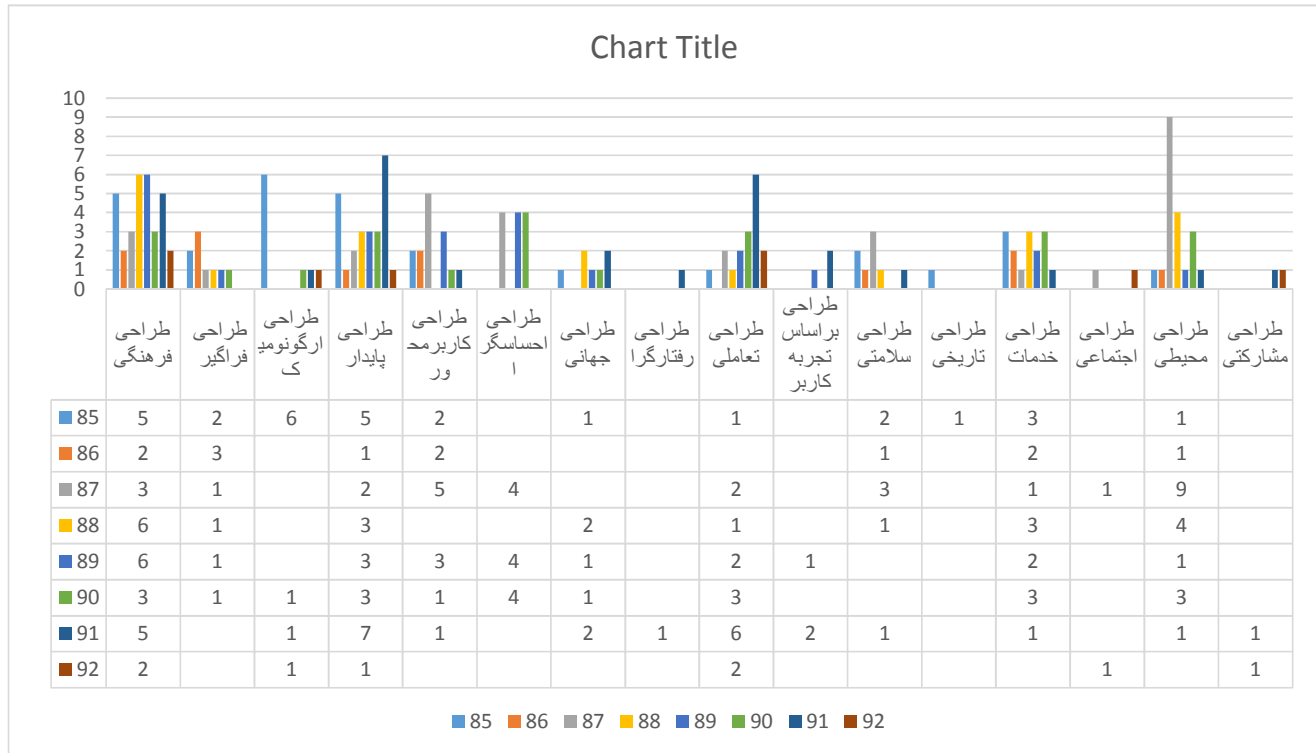
۸۵	تهران	طراحی فراگیر	طراحی رایانه قابل حمل مخصوص نابینایان با استفاده از علم نشانه‌شناسی
۸۵	تهران	طراحی تعاملی	شناسایی و بررسی رهیافتهای نوین در عرصه فناوری اطلاعات
۸۵	تهران	طراحی فرهنگی	طراحی کوپه درجه یک چهار تخته قطار متناسب با شرایط فرهنگی و ... ایران
۸۵	تهران	طراحی محیطی	طراحی فضای داخلی کافی‌شاپ دانشجویی ( دانشکده هنرهای زیبا )
۸۵	تهران	طراحی خدمات	بررسی نیازها و عوامل حاکم در طراحی و تجهیز سیستم امداد رسانی اورژانس پس از وقوع زلزله در شهر تهران
۸۵	تهران	طراحی ارگونومیک	طراحی وسیله‌ای جهت سوار و پیاده شدن
۸۶	تهران	طراحی سلامتی	طراحی سیستم خشک‌کن و ضد عفونی‌کننده دست در سرویس‌های بهداشتی عمومی
۸۷	تهران	طراحی اجتماعی	طراحی با رویکرد ایجاد هیجان در مسابقات تلویزیونی ورزش گونه برای جوانان
۸۷	تهران	طراحی محیطی	طراحی مبلمان پویا منطبق بر نیاز عملکردی و استاتیکی دانشجویان هنر
۸۷	تهران	طراحی فراگیر	طراحی وسیله‌ای قابل حمل برای کمک به سالمندان جهت بالا رفتن از پله
۸۷	تهران	طراحی محیطی	طراحی مبلمان مدولار خانگی با شرکت ایتال فرم
۸۷	تهران	طراحی احساسگرا	طراحی وسیله کمکی جهت راه رفتن و تغییر وضعیت در افراد سالمند با رویکرد طراحی احساس گرا
۸۷	تهران	طراحی محیطی	طراحی مجموعه امکانات مخصوص وضو گرفتن در مکان های عمومی با رویکرد یادآوری ... مطالعه موردی وضوخانه مسجد دانشگاه تهران
۸۷	تهران	طراحی احساسگرا	پارامترهای اعتمادپذیری محصول و کاربرد آن در طراحی گازسنج پرتابل
۸۷	تهران	طراحی محیطی	طراحی زمین بازی با استفاده از زبان الگو به عنوان چهار چوب طراحی
۸۷	تهران	طراحی احساسگرا	طراحی وسیله‌ای جهت صرف غذای گرم خارج از منزل با توجه به رویکرد طراحی احساسگرا و اهمیت رنگ در طراحی محصول
۸۷	تهران	طراحی محیطی	طراحی مدلی نوین برای باتری خودرو مبتنی بر شاخصه‌های زیبایی شناسی محصولات صنعتی، پژوهش کاربردی طراحی باتری خودروی پژو ۲۰۶ براساس شیوهی طراحی شی گرا و روش TR12
۸۷	تهران	طراحی احساسگرا	تاثیر مواد بر طراحی زیورآلات از دیدگاه احساسی
۸۷	تهران	طراحی سلامتی	طراحی محصولی جهت مراقبت سلامتی و کنترل نوزاد در زمان مشغولیت مادر
۸۷	تهران	طراحی کاربرمحور	طراحی محصولی جهت حمل و جابجایی تجهیزات ورزش اسکی منطبق بر خواسته کاربر ایرانی
۸۷	تهران	طراحی فرهنگی	طراحی گوشی موبایل با سبک رترو
۸۷	تهران	طراحی پایدار	طراحی سیستم مدولار برای ساخت ابنیه پیش ساخته با رویکرد طراحی الگو
۸۷	تهران	طراحی پایدار	طراحی و بسته بندی میوه و تحقیقات میدانی و بسته بندی ایران و ژاپن
۸۸	تهران	طراحی پایدار	طراحی یک خودرو شخصی برای ایران با رویکرد آینده گرا
۸۸	تهران	طراحی خدمات	طراحی مدل مفهومی خدمات آموزشی پروژه های تخصصی طراحی صنعتی با مطالعه موردی درس پروژه طراحی صنعتی (۱)
۸۸	تهران	طراحی فرهنگی	طراحی ظروف غذاخوری باشگاه غذاخوری دانشگاه تهران با در نظر گرفتن عناصر هویتی
۸۸	تهران	طراحی جهانی	نمازبار (طراحی وسیله کمکی برای نمازگزاران دارای ناتوانی حرکتی)
۸۸	تهران	طراحی فراگیر	مطالعه روش‌های طراحی اجتماعی در راستای نیازسنجی خدماتی افراد ناتوان جسمی مرکز خیریه
۸۸	تهران	طراحی خدمات	آموزش یار قرآن کریم
۸۸	تهران	طراحی فرهنگی	طراحی فضایی برای اجرای موسیقی سنتی با توجه به نمادگرایی

۸۸	تهران	طراحی تعاملی	کیوسک تعاملی بانکی
۸۸	تهران	طراحی پایدار	طراحی پیکره خودرو پاک شهری منطبق بر سلیقه کاربر ایرانی و مبنای مهندسی کانسی
۸۸	تهران		طراحی توزیع کننده خانگی سوخت CNG
۸۸	تهران		طراحی بدنه شناور تندروری امداد و نجات دریایی
۸۸	تهران	طراحی پایدار	طراحی بدنه خودرو شهری سبز منطبق بر سلبقه کاربر ایرانی با استفاده از روش VIP
۸۹	تهران	طراحی خدمات	طراحی وسیله آموزشی جهت تعامل با زلزله
۸۹	تهران	طراحی فرهنگی	طراحی یک مرکز فرهنگی با رویکرد طراحی خدمات
۸۹	تهران	طراحی احساسگرا	طراحی فضای دندانپزشکی برای کودکان بر مبنای نظریه ی خوشایندی در محصولات
۸۹	تهران	طراحی تعاملی	طراحی تعاملی وسیله‌ای جهت هشدار و کنترل خواب آلودگی رانندگان خودرو سواری
۸۹	تهران	طراحی پایدار	طراحی دستگاه دسته‌بندی مرکبات با رویکرد طراحی ...
۸۹	تهران	طراحی خدمات	طراحی وسیله‌ای جهت اجتناب از جاگذاشتن وسایل شخصی
۸۹	تهران	طراحی پایدار	طراحی خودرو شهری با رویکرد طراحی پایدار و هویت طراحی داخلی
۸۹	تهران	طراحی براساس تجربه کاربر	طراحی بسته‌بندی امدادی برای زمین‌لرزه با رویکرد طراحی تجربه
۸۹	تهران	طراحی جهانی	طراحی محصول برای افزایش قابلیت‌های ارتباطی معلولین جسمی- حرکتی
۸۹	تهران	طراحی کاربرمحور	طراحی وسیله‌ای برای کمک به آموزش شنا برای کودکان ۴ تا ۷ سال
۸۹	تهران	طراحی احساسگرا	طراحی وسیله‌ی سرگرمی جمعی یا فردی با رویکرد طراحی احساس‌گرا
۸۹	تهران	طراحی پایدار	معرفی الگوهای فرمی طبیعی به عنوان ابزاری نو در جهت طراحی و تجسم آن در یک مورد محصول، فرآیند یا سرویس
۸۹	تهران		تدوین مبنای و مفاهیم استوری بورد در طراحی محصولات صنعتی، طراحی موردی تلفن همراه
۸۹	تهران	طراحی تعاملی	طراحی وسیله‌ای دیجیتال برای کمک به مراقبت از افراد مسن با رویکرد طراحی تعاملی
۹۰	تهران	طراحی تعاملی	طراحی واسط جهت تعامل نابینایان با آثار نقاشی
۹۰	تهران	طراحی خدمات	تدوین مفاهیم و اصول طراحی واحد بنیان در طراحی تلفن همراه به صورت تولید سفارشی انبوه
۹۰	تهران	طراحی فرهنگی	طراحی مجموعه جواهرآلات براساس نشانه‌شناسی اسطوره‌های ایرانی
۹۰	تهران	طراحی پایدار	طراحی پایستار بسته‌بندی مواد خوراکی ( نان سنتی )
۹۰	تهران	طراحی خدمات	طراحی فضای داخلی کتابخانه پردیس هنرهای زیبا دانشگاه تهران با رویکرد طراحی خدمات
۹۰	تهران	طراحی محیطی	طراحی فضای شخصی برای خوابگاه دختران دانشگاه تهران
۹۰	تهران	طراحی خدمات	طراحی پیکره دستگاه پمپ شبیه ساز جریان نوسانی خون
۹۱	تهران	طراحی پایدار	طراحی سبک زندگی پایستار برای قشر جوان دانشگاهی از روش طراحی وسایل فردی
۹۱	تهران	طراحی فرهنگی	طراحی مجموعه طلا و جواهر با هدف صادرات
۹۱	تهران	طراحی تعاملی	طراحی سامانه اطلاع‌رسانی تعاملی برای بازار تهران
۹۱	تهران	طراحی خدمات	بررسی تاثیر نگرش اخلاقی بر روند شکل‌گیری محصولات و خدمات
۹۱	تهران	طراحی تعاملی	طراحی محصولی برای مدیریت هیجانات با رویکرد طراحی تعاملی پژوهش موردی: مدیریت خشم

۹۱	تهران	طراحی پایدار	طراحی زیورآلات با استفاده از ضایعات صنعتی
۹۱	تهران	طراحی تعاملی	طراحی تجهیزات نمایش آثار هنری
۹۱	تهران	طراحی مشارکتی	توسعه‌ی گفتمان ملی مد و لباس ایرانی- اسلامی خانم‌ها با رویکرد طراحی مشارکتی
۹۱	تهران	طراحی تعاملی	طراحی پیکره سامانه تعادل سنج با رویکرد طراحی تعاملی
۹۲	تهران	طراحی تعاملی	طراحی تعاملی وسیله‌ای جهت درمان بیماری افتادگی پا
۹۲	تهران	طراحی مشارکتی	طراحی خدمات برای زنان آسیب‌دیده‌ی اجتماعی با رویکرد مشارکتی
۹۲	تهران	طراحی اجتماعی	طراحی بازی برای نوجوانان با بکارگیری مهارت و هوش اجتماعی
۹۱	الزهرا	طراحی فرهنگی	فرم و شکل محصول و تاثیر آن بر فرهنگ
۹۱	الزهرا	طراحی جهانی	بررسی نقش طراحی همگانی فضای بازی در بهبود شرایط روانی کودکان آسیب دیده از بحرانهای طبیعی
۹۲	الزهرا	طراحی فرهنگی	طراحی المان های شهری با تکیه بر فرهنگ نوزاد به منظور حفظ و گسترش این آیین و انتقال ویژگی های آن به فضای شهری
۹۲	الزهرا	طراحی تعاملی	امکان سنجی و طراحی سیستمی برای ایجاد تعامل مناسب بین افراد سالمند و دستگاه های الکترونیکی با رویکرد خوشایندی
۹۲	الزهرا	طراحی فرهنگی	بررسی اقلیمی و فرهنگی مبلمان شهری شمال ایران ( طراحی جایگاه فروش برای بازارهای فرهنگی شهر ساری)

نتیجه‌گیری

جدول حاصل از بررسی فراوانی رویکردها از سال ۸۵ تا ۹۲



این جدول نشان می‌دهد که بیشترین فراوانی رویکردها برای طراحی فرهنگی در سال ۸۸ و ۸۹، طراحی فراگیر در سال ۸۶، طراحی ارگونومیک در سال ۸۵، طراحی پایدار در سال ۹۱، طراحی کاربرمحور در سال ۸۷، طراحی احساسگر در سال ۸۷، ۸۹ و ۹۰، طراحی جهانی در سال ۸۸ و ۹۱، طراحی رفتارگرا در سال ۹۱، طراحی تعاملی در سال ۹۱، طراحی براساس تجربه کاربر در سال ۹۱، طراحی سلامتی در سال ۸۷، طراحی تاریخی در سال ۸۵، طراحی خدمات در سال ۸۵، ۸۸ و ۹۰، طراحی اجتماعی در سال ۸۷، ۹۲، طراحی محیطی در سال ۸۷ و طراحی مشارکتی در سال ۹۱ و ۹۲ می‌باشد.

منابع

1. Ian Noy, Y, Karwowski, Waldemar, Handbook of Human Factors in Litigation, Hardcover, December 28, 2004.
2. Janne- Valtteri Nisula, Searching for Definitions for Service Design – What do we mean with Service Design?
3. Jon Kolko, Thoughts on Interaction Design, 2010.
4. Robert L, Neary Jr, New mental health design guide, Acting director, office of construction and facilities management, 2010.
5. UK design council, 2010.
6. This is service design thinking, BIS Publishers, The Netherlands, 2011-2013.
7. Walsh Tanja, Helkio Liinu, What is Cross-Cultural Design? Cross-Cultural UX Design Seminar, 2009.
8. P.M.A. Desmet, C.J. Overbeeke, The Design Journal, 2001.
9. Sheryl Burgstahler, Universal Design of Instruction (UDI): Definition, Principles, Guidelines, and Examples.
10. Kh. Rekha Devi, A.M Sen, K. Hemachandran , A working Framework for the User-Centered Design Approach and a Survey of the available Methods, International Journal of Scientific and Research Publications, Volume 2, Issue 4, 2012.
11. Noriko matsuhashi, lenneke kuijer, and annelise de jong, A culture-inspired approach to gaining insights for designing sustainable practices, Guidelines for approving AIA/CES sustainable design courses, delft university. Jong-Jin Kim, Brenda Rigdon, Sustainable Architecture Module: Introduction to Sustainable Design, London: Oxford University Press, 1987.
12. Grandjean, 1986; Wilson and Corlett, 1990; Sanders and McCormick, 1993; Chapanis, 1999; Salvendy, 1997; Karwowski, 2001; Vicente, 2004; Stanton et al.,

- 2004, The following definitions were developed by the Human Factors and Ergonomics Society (found in older HFES literature), <http://www.hfes.org/web/AboutHFES/ethics>.
13. Waldemar Karwowski, The discipline of ergonomics and human factors, University of Louisville, Louisville, Kentucky.
  14. P.G. Dempsey, M. S. Wogalter and P. A. Hancock, Liberty mutual research institute for safety, 71 frankland road, Hopkinton, USA.
  15. Peter Coughlan, Jane Fulton Suri, Katherine Canales, Prototypes as (Design) Tools for Behavioral and Organizational Change, A Design-Based Approach to Help Organizations Change Work Behaviors, IDEO.
  16. [www.interactiondesign.org/encyclopedia/interaction\\_design.html](http://www.interactiondesign.org/encyclopedia/interaction_design.html) access on 4/8/2015.
  17. <http://www.allaboutux.org/uxdefinitions>.
  18. [http://en.wikipedia.org/wiki/Design\\_history](http://en.wikipedia.org/wiki/Design_history) access on 4/20/2015.
  19. [www.servicedesignnetwork.org](http://www.servicedesignnetwork.org), What is service design? access on 4/10/2015.
  20. [http://en.wikipedia.org/wiki/Social\\_design](http://en.wikipedia.org/wiki/Social_design) access on 4/20/2015.
  21. <http://www.encyclopedia.com/doc/1O1-environmentaldesign.html> access on 4/20/2015.
  22. <http://www.kcad.edu/programs/undergraduate/collaborativedesign> access on 4/20/2015.
  23. <http://www.quora.com/What-is-emotional-design>, Designing products with added emotional value; development and application of an approach for research through design.
  24. <http://www.missouristate.edu/ud/73199.htm>.  
[www.ijsrp.org](http://www.ijsrp.org)
  25. <http://www.gofpatterns.com/design-patterns/module6/define-behavioral-patterns.php>.