



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: TRANSFORMACIJA IN IMPLEMENTACIJA LOKALNE KULTURNE DEDIŠČINE SLAMNIKARSTVA V SODOBNE DIGITALNE IN DRUGE PRODUKTE

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovu (neustrezno področje izbrišite):

3 - Družbene, poslovne, upravne in pravne vede

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

**VISOKA POSLOVNA ŠOLA ERUDIO, RS&C RAČUNOVODSTVO, D.O.O., KULTURNI
DOM FRANCA BERNIKA, DOMŽALE**

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Namen projekta je bil implementacija lokalne kulturne dediščine slamnikarstva občine Domžale v sodobne izdelke, prilagojene potrebam in željam sodobnega človeka. Tradicijo slamnikarstva, nepremično dediščino in tehnike pletenja kit in šivanja slame smo z namenom razvoja dediščinskega turizma implementirali v oblikovanje in osnutke sodobnih izdelkov tako uporabnih materialnih (A) kot digitalnih (B).

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

A) Z uporabo tradicionalnih tehnik pletenja in oblikovanja slame (prikaz - Slamnikarski muzej) smo oblikovali osnutke modnih izdelkov tako za osebno rabo (nakit, pokrivala, torbice za prenosnike, tablice, telefone, senčnike, ...) kot tudi za opremo in-/eksterjerja (pregradne stene, podlage, obloge, stojala, senčnike, dekorativni dodatke,...) ter pri tem eksperimentirali z novo pridobljenim znanjem in razvijali nove tehnike. Osnutke izdelkov smo razstavili v okviru Slamnikarskega sejma v Domžalah (10. 6. 2017) in v okviru razstave oblikovalke dr. Gabrijele F. Bauer (od 31.7.2017).

B) Gospodarske objekte slamnikarske obrtne in industrijske panoge v občini Domžale, eksponate ter osnutke novih izdelkov iz slame smo transformirali v njihovo 2D digitalno podobo. Razvrstitev in markacija nepremičnih objektov se navezuje na muzejsko Slamnikarsko pot. Digitalizirane lokacije, objekti in izdelki smo v multimedijem okolju implementirali v osnutek mobilne aplikacije, ki smo ga predstavili Slamnikarskemu muzeju v Domžalah.

C) Pripravili smo pregled trenutnega marketinškega udejstvovanja Slamnikarskega muzeja Domžale, prispevali k potekajočim trženjskim aktivnostim in oblikovali poslovni načrt s poudarkom na marketinški strategiji.

D) Uredili smo spletno podobo Slamnikarskega muzeja (redne objave na družbenem omrežju Facebook) in Slamnikarske poti (vzpostavitev spletne strani in content management le te).

E) Sodelovali smo pri organizaciji in izvedbi Slamnikarskega sejma ter oblikovanju podobe 20-letnice Slamnikarskega muzeja Domžale.

F) Projekt in njegove rezultate smo predstavili na Slamnikarskem simpoziju, ki je potekal v SMD 25.10.2017 v okviru dni evropske dediščine, in za katerega smo dali pobudo ter oblikovali koncept.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

V okviru projekta smo naslovili sledeče probleme in ponudili spodnje rešitve, ki prispevajo tako k večji prepoznavnosti slamnikarstva, Kulturnega doma Franceta Bernika in Slamnikarskega muzeja v regiji kot k boljši vpetosti panoge in izdelkov iz slame v sodobne aktivnosti na področju trajnostnega oblikovanja in turizma.

1. Izoliranost in nepovezanost kult. dediščine, ki biva za muzejskimi zidovi, s sodobnim življenjem
Rešitev: Prenos slamnikarstva iz muzejskih okvirov v sodobno življenje občanov ter turistov z oblikovanjem sodobnih izdelkov iz slame. Transformacija tradicionalnega slamnikarstva z oblikovanjem sodobnih izdelkov iz slame ter digitalnih produktov v možnosti za sodobno malo podjetništvo, dopolnilno dejavnost, obrt,...

2. Slaba prepoznavnost kult. dedišč. slamnikarstva domžalske regije nacionalno in mednarodno
Rešitev: Povečanje prepoznavnosti kult. dedišč. z nacionalnem nivoju in širše s dostopnostjo (prek mobilne aplikacije in izdelane podobe panoge, muzeja in slamnikarske poti na spletu).

3. Slabo lokalno poznavanje in zavedanje kult. dedišč. slamnikarstva s strani občanov in mlajših generacij

Rešitev: Oblikovanje modnih izdelkov iz slame ter multimedijskih produktov za zabavo, učenje in zdravje mladih in otrok; okrepitev aktivnosti za otroke na Slamnikarskem sejmu (kolo sreče); upoštevanje rezultatov anket z obiskovalci sejma pri analizi priložnosti in oblikovanju marketinške strategije;

4. Slaba turistična ponudba kult. dedišč.

Rešitev: Razširitev turistične ponudbe s:

- a) slamnikarskim simpozijem in razstavo,
- b) prodajo sodobnih dekorativnih ter modnih izdelkov iz slame,

6. Slaba povezanost gospodarstva in vis. šolstva z družbeno koristno dejavnostjo trženja kult. dedišč.

Rešitev: Razvoj in oblikovanje strategije trženja sodobnih izdelkov iz/o slami v sodelovanju vis. šolstva z malim gosp.

Prispevali smo k temu, da se bo trenutno pojmovanje slame in slamnikarstva s časom razširilo in transformiralo iz obravnave zgolj v okvirih klobukov na nova področja mode, zabave, učenja in zdravja ter približalo široki publiki uporabnikov, tako mladim generacijam (igrice za pametne telefone, skriti zaklad ipd.), turistom in naključnim obiskovalcem (orientacijska aplikacija za pametne telefone) in vsem občanom (aplikacije za pametne telefone za izboljševanje zdravja, npr. orientacijski tek, virtualna trim steza po točkah Slamnikarske poti). Na ta način se bo na zabaven, estetski, zdrav in poučen način kulturna dediščina slamnikarstva vklapljala v sodobno življenje.

4. Priloge:

- Slika 1: Sodobni izdelki iz slame, ki jih je v okviru projekta ustvarila sodelavka RS&C računovodstvo in knjigovodstvo, dr. Gabrijela Fužir Bauer
- Slika 2: Študentska ekipa KUL DEDI DIGIT na delu, sprehod med tovarnami slamnikov v Domžalah

