

بیزینس

BUSSIGN

راهکار خلاقانه ی میان تخصصی
بیزینس | دیزاین | معماری | تکنولوژی

مجله بیزاین | شماره ۲۲ | ژانویه ۲۰۲۴

آنچه می خوانید

سخن ماه



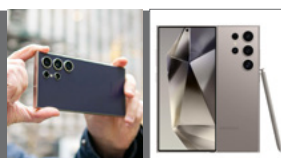
نوشتار روز

زنجیره تجربه



تازه ها

سامسونگ گلکسی اس ۲۴

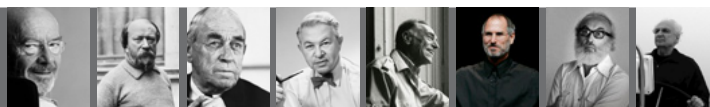


رویداد های پیش رو

هفته دیزاین و نمایشگاه مبلمان استکهلم
دیزاین دوحه
کنگره جهانی موبایل
وب سامیت قطر



زادروزهای پیش رو



گروه آماده سازی

www.busign.org
busignofficial@gmail.com

سردبیر: مجید احمدی خوشبخت
ویراستار: امیررضا مرکباتی
گرافیک: استودیو بیژاین
مشاور گرافیک: جواد جمشیدی
عکاس: پیمان سعادت

"اگر روی چیزی هیجان انگیز کار می کنید که واقعاً به آن اهمیت می دهید، لازم نیست هُل داده بشوید. چشم انداز شما، این کار را می کند."

استیو جابز

"موضوع، ایده شما نیست. موضوع، انجام و اجرای ایده است."

اسکات بلسکی، کارآفرین آمریکایی

نوشتار روز

زنجیره تجربه



مجید احمدی خوشبخت
مدیرعامل ماخ



۱۰ دقیقه مطالعه

هنگامی که کاربر از محصولی فیزیکی و دیجیتال در حال استفاده است، جدا از کارکرد رفع نیازش که ابتدایی ترین موضوع است از لحاظ ذهنی و روانی نیاز به دریافت حس خوشایند نیز دارد. موضوعی که دیزاینرها در حوزه های مختلف بر روی آن تمرکز دارند تا کیفیت دیزاین محصول خود را در راستای ایجاد ارزش های بیشتر به مخاطب ارائه کنند. آنچه که منجر به تمایز در محصولات می گردد در پاسخ به نیازهایی است که سبب ایجاد حس رضایت، خلق تجربه و ارزشی تازه برای کاربر می شود.

حال بازه ای را تصور کنیم، صبح که از خواب بیدار می شویم تا هنگامی که به تخت خواب خود در پایان شب باز می گردیم. با چه تعداد محصول سر و کار داشته ایم. هر کدام از این محصولات در بخش های مختلف روز در شرایط متفاوت، تجربه ای را برای ما خلق کرده اند. اما محصول یا خدمتی در انتها در ذهن می ماند که علاوه بر رفع نیاز عملکردی توانسته تجربه منحصر بفردی را بر اساس شخصیت و ارزش ما خلق کرده باشد. میزان رضایت مندی، بستگی به میزان خلق ارزش درست و منحصر بفرد محصول دارد.

هرچه تکنولوژی ها و امکانات سخت افزاری و نرم افزاری در حال پیشرفت هستند و زندگی به سمت ماشینیزه شدن می‌رود، تجربه های متناسب با ارزش کاربر اهمیت بیشتری پیدا می‌کنند.

در واقع حتی آن محصولات که در فرآیند رشد و پیشرفت تکنولوژی چندان تغییری ندارند هم می‌بایست خود را با تغییر سبک زندگی و کاری کاربران به روز کنند و در این راستا ارزش های جدید و منحصر بفردی را خلق کنند.

ارتباط تجربه ها

روند و فرآیند زندگی به گونه‌ای در حال تغییر است که مرز بین فعالیت ها و بخش های مستقل از هم در حال برداشته شدن است. فعالیت ها به مانند گذشته مستقل از یکدیگر نیستند. شاید به ذهن برسد که هنوز هم بسیاری از فعالیت ها مستقل از هم در حال جریان هستند و به صورت ماهیتی و کارکردی ارتباطی با یکدیگر ندارند مانند: رانندگی، دیدن فیلم، مطالعه کردن، استفاده از اپلیکیشن های مختلف و حتی آشپزی.

در نگاه اول این گونه به نظر می‌رسد. ولی باید دید که اگر عمیق تر نقاط تماس افراد را با دنیای بیرون

خود بررسی کنیم باز هم به همین نتیجه می‌رسیم؟ آیا می‌توان تصور کرد که هنگامی که از یک اپلیکیشن تخصصی حوزه آشپزی در حال استفاده هستید و به شدت از خلق تجربه منحصر بفرد و دیزاین آن لذت می‌برید ارتباطی با اپلیکیشن پرداخت آنلاین پول ندارد؟ اگر هر دو را سفری برای مشتری در دو دنیای تخصصی متفاوت در دو اپلیکیشن مجزا ببینیم تصور این است که ارتباطی با یکدیگر ندارند، اما اینگونه نیست. برای درک بهتر ارتباط میان دو فعالیت مستقل از هم، مثالی را در دنیای واقعی بررسی کنیم.

فرض کنیم شما به رستورانی برای میل کردن غذا به همراه دوستان یا خانواده خود تشریف برده اید. جدا از کیفیت غذا و نوشیدنی ها که "باید" است، خدماتی را که قبل از سرو غذا، حین آن و پس از میل کردن غذا از کارکنان رستوران می‌گیرید تاثیر بسیاری در حس خوشایند شما از آن شب بیاد ماندنی خواهد داشت. یعنی آنچه که برای شما خاطره انگیز شده است در کنار کیفیت خوب غذا، نحوه رفتار کارکنان و ارائه خدمت عالی در راستای خلق تجربه خوب بوده است. حال بعد از رستوران شما به همراه دوستان و خانواده خود برای دیدن یک تئاتر خوب به مجموعه تئاتر شهر برای دیدن نمایش کارگردان مورد علاقه خود و بازیگران



بر اساس مسیری که افراد در طول شبانه روز در نقاط تماس مختلف طی می کنند ارتباط تجربه های خلق شده بوجود می آید.

تجربه دنیای دیجیتال

همانطور که در دنیای فیزیکی، هنگام دریافت خدمات، میزان خوشایندی و رضایتمندی برای ما بر اساس خلق تجربه جدید مهم است، در دنیای دیجیتال نیز همانگونه است. در یک سلسله فعالیت های روزمره نقاط تماسی که افراد با تخصص های مختلف برای دریافت خدمات گوناگون دارند مربوط به اپلیکیشن های مختلف نیز می شود.

با این نکته در دنیای دیجیتال، امکان مقایسه و ایجاد ارتباط میان خدماتی که از اپلیکیشن های مختلف دریافت می کنید بیشتر است.

دلیل اصلی آن هم بستر و موقعیتی است که کاربر به وسیله آن با خدمت و سرویس در ارتباط است: تلفن همراه یا هر وسیله الکترونیکی دیگری.

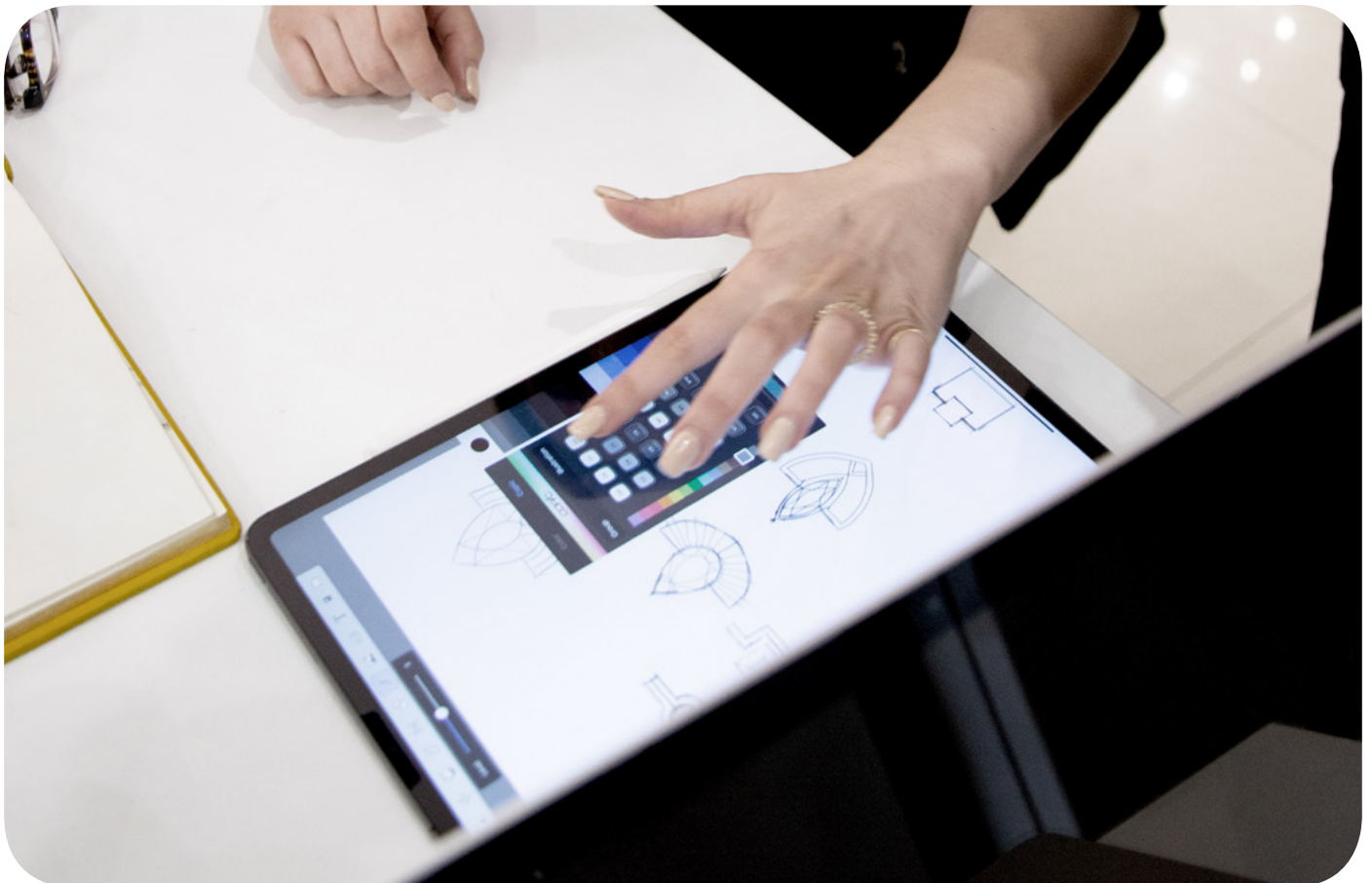
اگر یک اپلیکیشن سفارش غذای آنلاین فرایند خلاقانه ای دیزاین کرده باشد در آن کاربر می تواند به راحتی غذای خود را سفارش بدهد. رابط کاربری و مسیر

درجه یک تشریف می برید. مواردی که برای دیدن یک تئاتر با کیفیت، شرط لازم هستند را چک کرده آید. شما اگر هنگام ورود به مجموعه و رو به رو شدن با کارکنان در راستای تهیه بلیط، عبور از ورودی، هدایت شدن به سمت سالن تئاتر، خدمت خوبی دریافت نکنید چه اتفاقی می افتند؟

اگر برخورد کارکنان، که اولین نقطه تماس مجموعه آملی تئاتر با شماست، به دور از انتظار شما باشد چه خواهد شد؟

با چه ذهن مشوشی تئاتر مورد علاقه خود را می بینید؟ آیا می توان برخورد کارکنان در ورودی سالن را مجزا از لحظات دیدن تئاتر با کیفیت در نظر گرفت؟

اگر موضوع رستوران و تئاتر را به صورت کلی ببینیم. آیا تجربه ای که در پایان شب، در دو موقعیت مکانی مختلف خلق شده، بر روی یکدیگر پی تاثیر هستند؟ نکته مهم این است که شما کیفیت خدمات و نحوه برخورد افراد را در سالن تئاتر با میزان احترامی که برای شما در رستوران قائل شده اند مقایسه می کنید: یعنی در ناخودآگاه خود بین دو اتفاق در دو لوکیشن متفاوت براساس تجربه خلق شده، ارتباط ایجاد می کنید و آنها را با یکدیگر مقایسه می کنید.



بفرد و لذت بخش.

بنابراین با آگاهی به این موضوع زنجیره‌ای از تجربیات در طول شبانه روز برای کاربر در حال خلق شدن است. اگر نتوانیم تجربه و ارزش درستی را برای کاربر و پرسونای مصرف کننده خود در این زنجیره خلق کنیم، به صورت خودکار در مقایسه با دیگر تخصص ها قرار می‌گیریم و نمره منفی دریافت می‌کنیم.

نکته‌ای که باید به آن توجه کرد این است که تیم های مختلف را در هنگام دیزاین خدمت یا محصول جدید به سمت مطالعه و بنچ مارک فراتر از صنعت خود سوق داد. باید سفر مشتری را فراتر از صنعت و محصول خود بررسی کنیم.

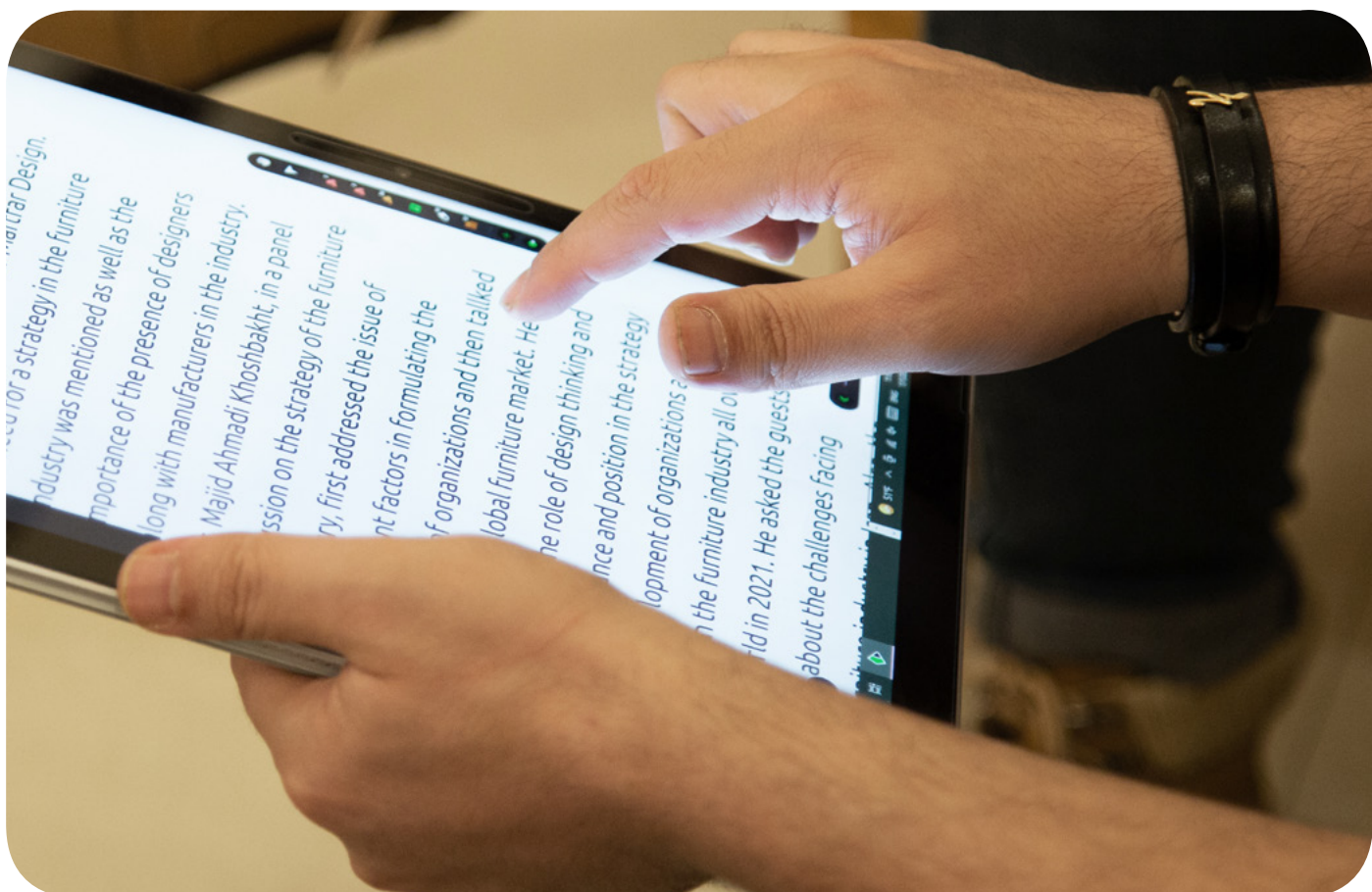
خدمات خود را در پاسخ گویی به نیاز مشتری با بهترین خدماتی که مشتری در زنجیره تجربه خود از دیگر تخصص ها می‌گیرد مقایسه و ارتقا بدهیم. در دنیای امروز کسب و کارهایی می‌توانند تجربه و ارزش جدید خلق کنند که سطح ارائه خدمات خود را در زنجیره تجربه کاربر، در بالاترین سطح ارائه دهند.

تجربه مشتری که اپلیکیشن فراهم کرده است منجر به ایجاد حس خوشایند و رضایت از خدمتی می‌شود که در پایان عملیات، آن را دریافت می‌کند.

حال همان فرد براساس شرایط، نیاز به جابجایی پول برای یکی از دوستان خود دارد. وقتی با خطاهای مختلف هنگام استفاده از اپلیکیشن رو به رو می‌شود، و رابط کاربری و تجربه کاربری ضعیفی را می‌بیند ناخودآگاه تجربه بد خود را با تجربه خوب و میزان رضایتمندی خود از اپلیکیشن سفارش غذا مقایسه می‌کند.

درست است که در دو صنعت مختلف در حال دریافت خدمت می‌باشد اما با توجه به اینکه هر دو در دنیای دیجیتال و در راستای ارائه خدمت آنلاین هستند و در زنجیره عملیات روزمره افراد قرار دارند، به شکل کاملاً آگاهانه‌ای با یکدیگر مقایسه می‌شوند. در واقع در زنجیره‌ی خدمت که برای زندگی افراد در حال دریافت هستند، تخصص های مختلف درگیر هستند.

اما همه‌ی آنها با یک ارزش مهم در حال مقایسه شدن هستند: خلق تجربه منحصر



تازه ها

سامسونگ گلکسی اس ۲۴



۵ دقیقه مطالعه

سامسونگ برندی است که در سال های اخیر به خاطر فناوری نوآورانه و ویژگی های پیشرفته اش، در کنار برند های قدرتمند دیگر در عرصه ی تکنولوژی شناخته شده است. گوشی جدید سامسونگ، "سامسونگ گلکسی اس ۲۴" نیز از این قاعده مستثنی نیست. این گوشی دارای بسیاری از ویژگی های جالب و خلاقانه است که آن را از سایرین متمایز می کند. یکی از چشمگیرترین ویژگی های "سامسونگ اس ۲۴" طراحی فوق العاده نازک آن است که این ضخامت آن به ۱۰ میلی متر می رسد که فضای بسیار کمی را اشغال می کند. ضخامت کم این گوشی سبب افت ویژگی های دیگر آن نشده است بلکه اس ۲۴، همچنان تصاویری باکیفیت و وضوح فول اچ دی^۲ و زاویه دید ۱۷۸ درجه ارائه می دهد.

یکی دیگر از ویژگی های جالب سامسونگ اس ۲۴ حالت آی سیور^۳ آن است. این حالت انتشار نور آبی را کاهش می دهد تا خستگی چشم ها کمتر شود، این ویژگی، اس ۲۴ را برای جلسات کاری طولانی یا بازی کردن آماده می کند. اس ۲۴ همچنین دارای یک ویژگی منحصر به فرد به نام مجیک انجل^۴ است که رنگ و روشنایی صفحه را بر اساس زاویه دید کاربر تنظیم می کند. این ویژگی کمک می کند تا بدون توجه به جایی که کاربر نشسته است، کیفیت تصویر بهینه ای را دریافت کند.

یکی دیگر از ویژگی های جالب سامسونگ اس ۲۴ حالت اکو سیوینگ پلاس^۵ آن است. این ویژگی مصرف برق را تا ۱۰ درصد کاهش می دهد که می تواند در هزینه قبض انرژی شما صرفه جویی کند. همچنین دارای یک تایمر داخلی است که مانیتور را در صورت عدم استفاده خاموش می کند و مصرف انرژی را بیشتر کاهش می دهد. اس ۲۴ همچنین دارای طیف وسیعی از ویژگی های نرم افزاری همانند ایزی ستینگ باکس^۶ است، که به کاربر امکان می دهد صفحه نمایش را همانند گوشی های قبلی خود اما به شکلی بهینه تر، به چندین پنجره برای انجام چند کار تقسیم کند و دارای حالت های تصویر به تصویر^۷ و تصویر در تصویر^۸ است که به کاربر امکان می دهد چندین برنامه را همزمان مشاهده و کنترل کند.

سامسونگ اس ۲۴ به شکل ویژه ای مجهز به فناوری های روز مرتبط با هوش مصنوعی است، این قابلیت سبب شده است تا این گوشی تبدیل به وسیله ای دیجیتال، همراه با به روزترین تکنولوژی ها شود، برخی از این ویژگی های عبارتند از:



• ترجمه آنلاین تماس‌های صوتی^۹ کمک می‌کند تا در حین مکالمه، اگر شما با فردی تماس بگیرید که هم زبان شما نباشد، با انتخاب زبان مخاطب و زبانی که قصد ترجمه شدن به آن را دارید، به طور کامل مکالمه را به صورت نوشتاری برای شما ترجمه شود.

• " اندروید اتو"^{۱۰} برنامه است که طبق دسته بندی هوشمند خودش، پیام‌های دریافتی را گروه بندی می‌کند و

تشخیص می‌دهد که موضوع پیامی که دریافت کردید، چیست و به شما تعدادی پاسخ پیشنهاد می‌دهد.

• "سیرکل تو سرچ"^{۱۱} یک ویژگی است که با همکاری کمپانی گوگل طراحی شده است و فقط کافی است تا دکمه هوم^{۱۲} را برای مدت طولانی فشار دهید تا بعد از آن برای دریافت نتایج جستجو، بتوانید روی هر چیزی خط بکشید، انتخاب کنید و در نهایت روی صفحه نمایش ضربه بزنید.

به طور کلی، سامسونگ اس ۲۴ یک گوشی چشمگیر با طیف وسیعی از ویژگی‌های نوآورانه است و آن را به انتخابی عالی برای هرکسی که موبایلی با کیفیت بالا می‌خواهد، تبدیل کرده است.



۱. Samsung S24

۲. Full HD

۳. Eye Saver

۴. MagicAngle

۵. Eco Saving Plus

۶. Easy Setting Box

۷. Picture-by-Picture

۸. Picture-in-Picture

۹. Live Translate

۱۰. Android Auto

۱۱. Circle to Search

۱۲. Home

رویدادهای پیش رو

هفته دیزاین استکهلم

۵ تا ۱۱ فوریه ۲۰۲۴
استکهلم، سوئد

رویداد هفته طراحی استکهلم ۲۰۲۴، میزبان نمایشگاه‌ها، غرفه‌ها، اوپن استودیو و گفتگو در طول هفت روز است.

یکی از بزرگترین رویدادهایی که در طول این جشنواره برگزار می‌شود، نمایشگاه مبلمان استکهلم است که حدود ۲۰۰ طراح و برند را از ششم تا دهم فوریه گرد هم می‌آورد..

این رویداد بیست و دومین دوره از هفته دیزاین است که در مرکز استکهلم برگزار می‌شود و برخی از رویدادهای جانبی آن در حومه شهر برگزار می‌شود. این رویدادها پذیرای طراحان، معماران، مجموعه داران و علاقه مندان به دیزاین هستند.

برای مطالعه بیشتر در مورد این رویداد لطفاً روی لینک زیر کلیک کنید.

<https://www.stockholmdesignweek.com/>



نمایشگاه مبلمان استکهلم

۶ تا ۱۵ فوریه ۲۰۲۴
استکهلم، سوئد

نمایشگاه مبلمان استکهلم برای سال ۲۰۲۴ با نمایشگاه‌ها، گفتگوها، جوایز و حضور افتخاری استودیو طراحی ایتالیایی فورمافانتاسما^۱ باز می‌گردد. این رویداد میزبان حدود 200 غرفه‌دار در طول پنج روز در بخش‌های مبلمان داخلی و خارجی، نورپردازی، منسوجات و سطوح می‌باشد. نمایشگاه نیو ونچرز^۲ که در سال ۲۰۲۴ معرفی شد، آثار طراحان و برندهای آینده از جمله استیمولی^۳، ان ام تری^۴، نیکو جوئن^۵، اکبیکن استودیو^۶ و گرلز^۷ سوئدی را ارائه می‌کند. این نمایشگاه یکی از بزرگترین رویدادهایی است که در برنامه هفته طراحی استکهلم شرکت می‌کند.

۱. Formafantasma ۲. New Ventures ۳. Stamuli ۴. NM3 ۵. Niko June ۶. Ekbacken Studios ۷. Girls



دیزاین دوحه

۲۴ فوریه تا ۵ آگوست ۲۰۲۴
دوحه، قطر

دیزاین دوحه اولین دوسالانه خود را در سال ۲۰۲۴ آغاز می کند و طرح هایی از منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا (منا) را به نمایش می گذارد. این جشنواره در هفته اول خود از ۲۴ تا ۲۷ فوریه میزبان مجموعه ای از رویدادها است - از جمله نمایشگاه هایی در بافندگی، معماری و پوسترهای عربی، و همچنین یک برنامه مربیگری برای طراحان. این نمایشگاه تا ۵ آگوست ادامه خواهد داشت. رویدادها در منطقه دیزاین دوحه، که در محله مشایرب شهر واقع شده است، رخ می دهد.

DESIGN
DOHA

دوحه
تصمیم

احتفالاً بتمیز التصميم في الوطن العربي
CELEBRATING REGIONAL DESIGN EXCELLENCE

کنگره جهانی موبایل

۲۶ - ۲۹ فوریه ۲۰۲۴
بارسلون، اسپانیا

از ۲۶ تا ۲۹ فوریه ۲۰۲۴، بزرگترین و تاثیرگذارترین رویداد ارتباطات بی‌سیم جهان (کنگره جهانی موبایل) در بارسلون برگزار می‌شود و مدیران شرکت‌های بزرگ بین‌المللی، موسسات دولتی و شرکت‌های فناوری پیشرو، همگی زیر یک سقف گرد هم می‌آیند. ما به عنوان کارشناسان اتصالات هوشمند، از شرکت‌ها در سراسر جهان برای محافظت از شبکه‌هایشان در آینده پشتیبانی می‌کنیم. در بخش تلفن همراه، تمرکز ویژه ما بر روی اینترنت ۵ جی^۲ خصوصی و خدمات مدیریت شده مرتبط است. لاگیکالیس^۳، همراه با آیتوما^۴ و سیتی کام^۵، مفتخر است که با یک غرفه برای ارائه آخرین پیشرفت‌ها در زمینه ۵ جی خصوصی و اتصال بی‌سیم حضور دارد.

۱.Mobile ۲.5G ۳.Logicalis ۴.Ituma ۵.Siticom



وب سامیت قطر^۱۲۶ تا ۲۹ فوریه
دوحه، قطر

در فوریه ۲۰۲۴، هزاران کارآفرین، سرمایه‌گذار و رهبر بین‌المللی در نمایشگاه و مرکز کنوانسیون دوحه (دی‌ای‌سی‌سی^۲) گرد هم می‌آیند تا دنیای فناوری را در رویدادی کاملاً جدید به هم متصل کنند. در شرایط فعلی جهانی، ارتقاء مهارت هرگز تا این حد مهم نبوده است، در همین راستا گفتگوهای مرحله آموزشی وب سامیت قطر، مسترکلاس‌های آموزنده و میزگردهای نوآورانه شرکت کنندگان را قادر می‌سازد تا مهارت‌های حرفه‌ای خود را گسترش دهند و اطلاعات ارزشمند را به دفاتر کار بازگردانند.

^۱.Web summit Qatar ^۲.DECC



web summit®
DOHA, QATAR · FEBRUARY 26-29, 2024

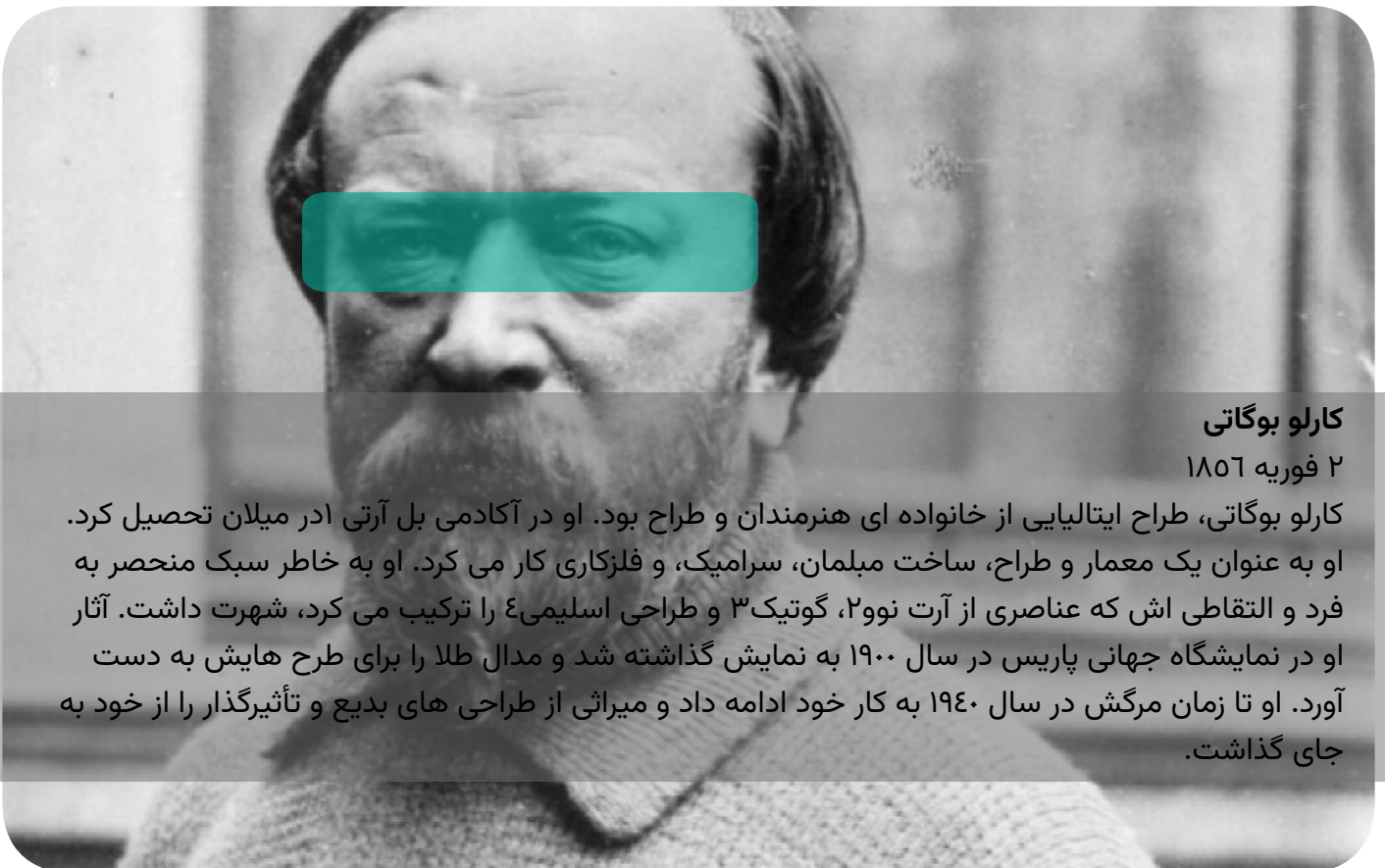
زادروزهای پیش رو



ماریو بلینی

۱ فوریه ۱۹۳۵

ماریو بلینی معمار و طراح ایتالیایی متولد ۱۹۳۵ است. او در رشته معماری در پلی تکنیک میلان تحصیل کرده است. او در دهه ۱۹۶۰ برای الیوتی به عنوان یک طراح کار کرد و ماشین تایپ نماد الیوتی ولنتاین را دیزاین کرد. او در سال ۱۹۷۳ استودیوی طراحی خود را در میلان تأسیس کرد و از آن زمان تاکنون طیف وسیعی از محصولات را از مبلمان گرفته تا ساختمان طراحی کرده است. او جوایز متعددی را برای کارهایش دریافت کرده است، طراحی های بلینی با سادگی، ظرافت و عملکرد مشخص می شوند.



کارلو بوگاتی

۲ فوریه ۱۸۵۶

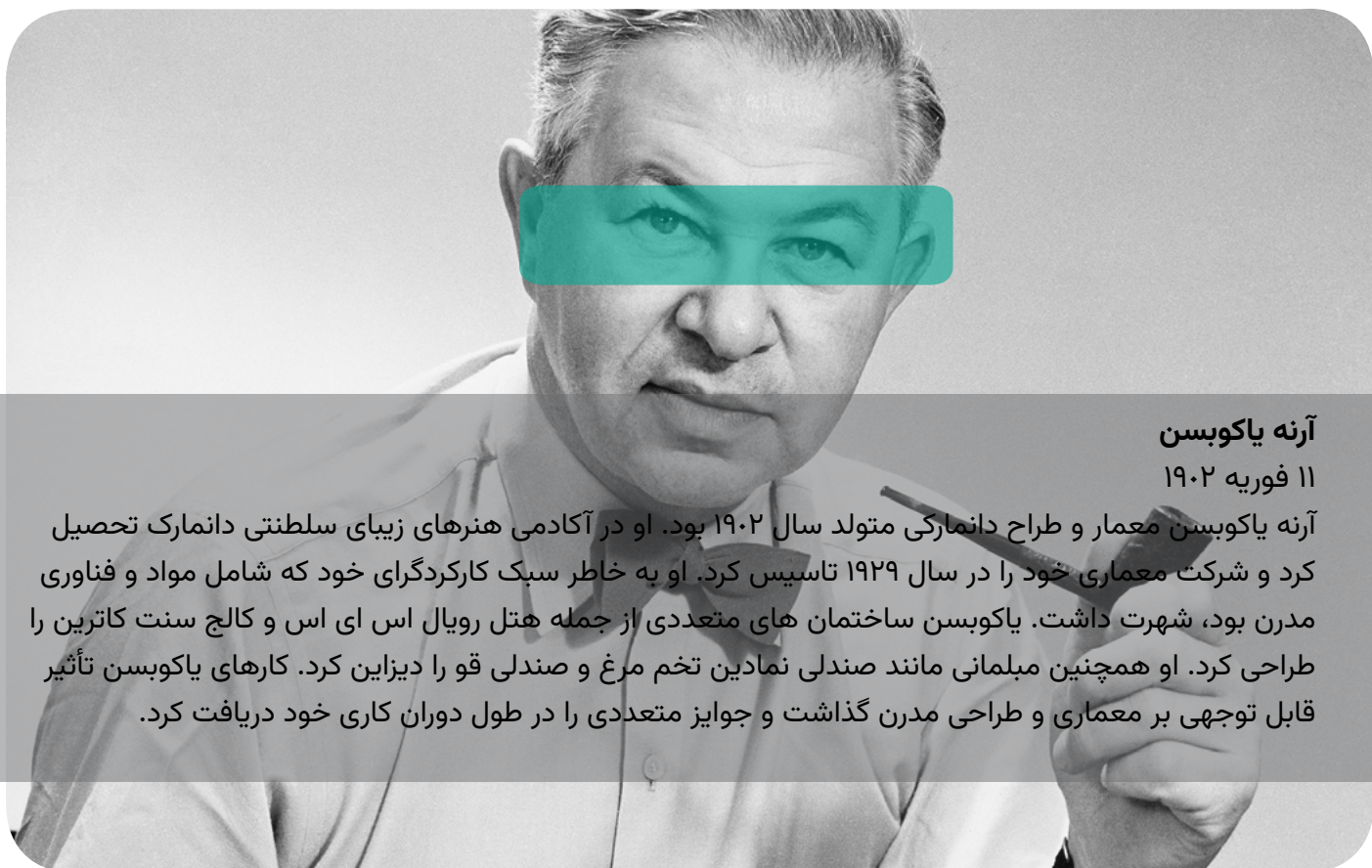
کارلو بوگاتی، طراح ایتالیایی از خانواده ای هنرمندان و طراح بود. او در آکادمی بل آرته ادر میلان تحصیل کرد. او به عنوان یک معمار و طراح، ساخت مبلمان، سرامیک، و فلزکاری کار می کرد. او به خاطر سبک منحصر به فرد و التقاطی اش که عناصری از آرت نوو، گوتیک ۳ و طراحی اسلیمی ۴ را ترکیب می کرد، شهرت داشت. آثار او در نمایشگاه جهانی پاریس در سال ۱۹۰۰ به نمایش گذاشته شد و مدال طلا را برای طرح هایش به دست آورد. او تا زمان مرگش در سال ۱۹۴۰ به کار خود ادامه داد و میراثی از طراحی های بدیع و تأثیرگذار را از خود به جای گذاشت.



آلوار آلتو

۳ فوریه ۱۸۹۸

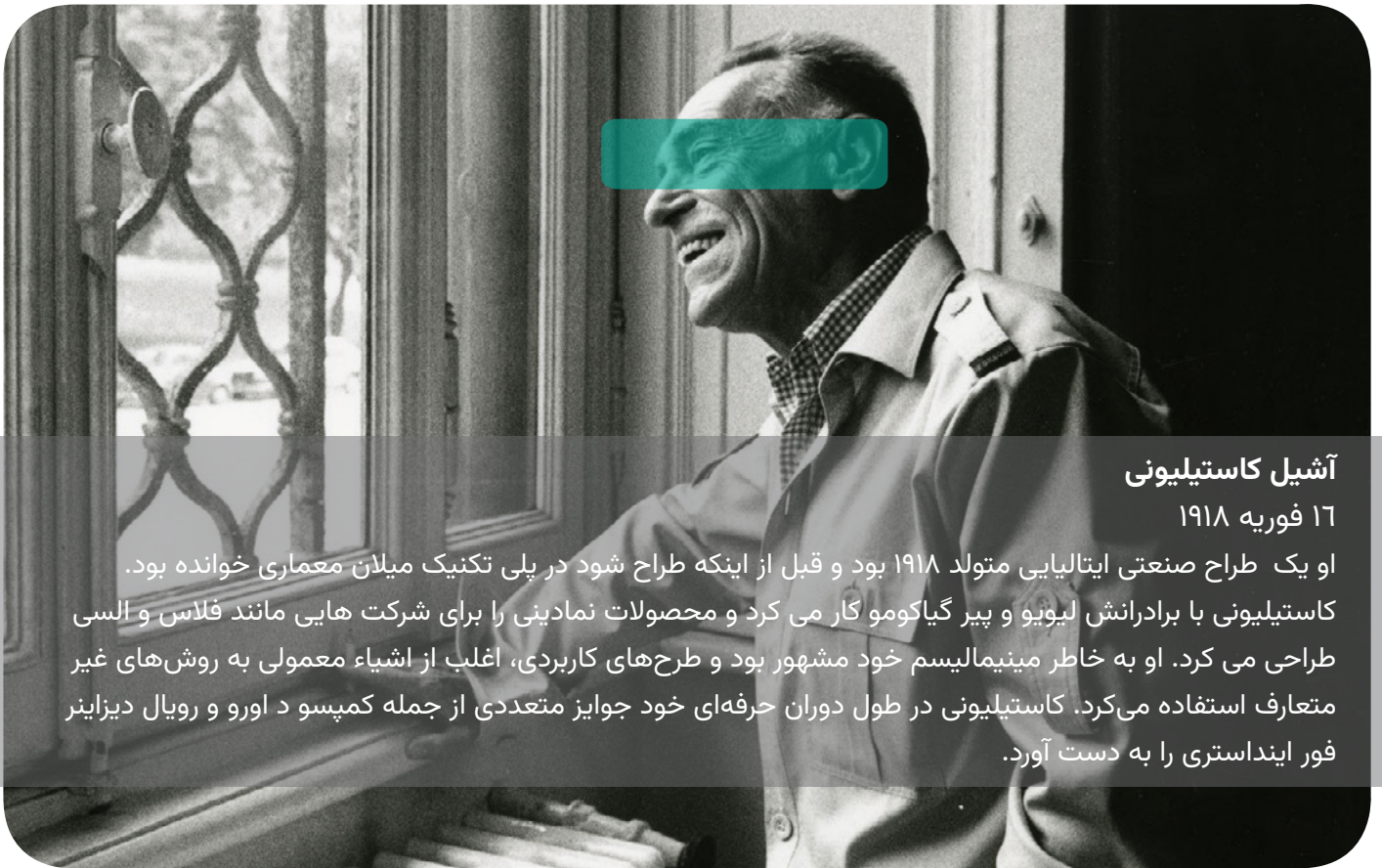
آلوار آلتو معمار و طراح فنلاندی است. او در دانشگاه فناوری هلسینکی تحصیل کرد و شرکت معماری خود را در سال ۱۹۲۳ تأسیس کرد. او به خاطر سبک مدرنیستی خود که عناصری از فرهنگ و طبیعت فنلاند را در خود جای داده بود، شهرت داشت. آلتو ساختمان های متعددی از جمله آسایشگاه پلایمو و سالن فنلاندیا را طراحی کرد. او همچنین مبلمان، ظروف شیشه ای و اثاث روشنائی دیزاین کرده است. کارهای آلتو تاثیر قابل توجهی بر معماری و طراحی مدرن داشت و جوایز متعددی را در طول زندگی حرفه ای خود دریافت کرد.



آرنه یاکوبسن

۱۱ فوریه ۱۹۰۲

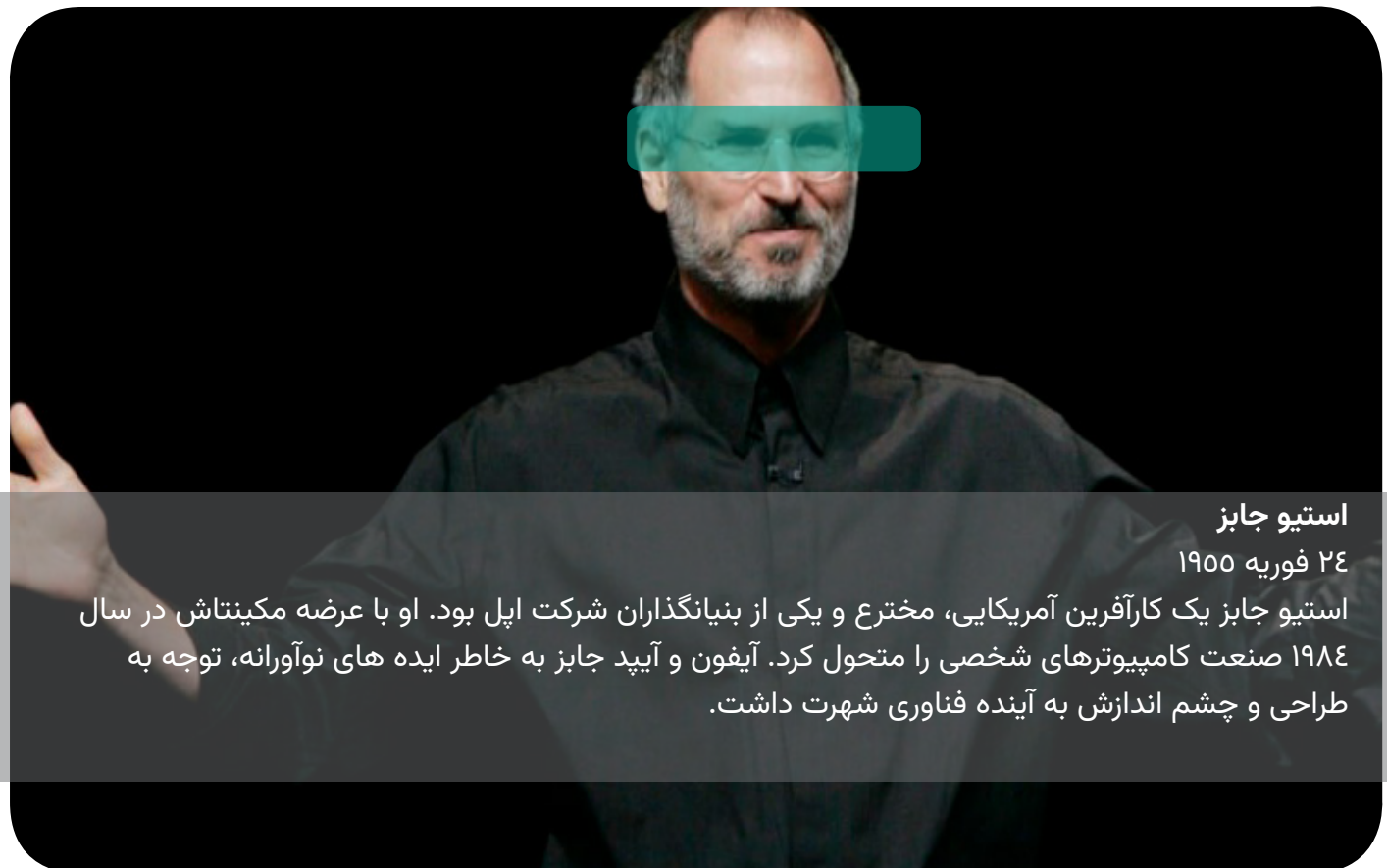
آرنه یاکوبسن معمار و طراح دانمارکی متولد سال ۱۹۰۲ بود. او در آکادمی هنرهای زیبای سلطنتی دانمارک تحصیل کرد و شرکت معماری خود را در سال ۱۹۲۹ تأسیس کرد. او به خاطر سبک کارکردگرای خود که شامل مواد و فناوری مدرن بود، شهرت داشت. یاکوبسن ساختمان های متعددی از جمله هتل رویال اس ای اس و کالج سنت کاترین را طراحی کرد. او همچنین مبلمانی مانند صندلی نمادین تخم مرغ و صندلی قو را دیزاین کرد. کارهای یاکوبسن تأثیر قابل توجهی بر معماری و طراحی مدرن گذاشت و جوایز متعددی را در طول دوران کاری خود دریافت کرد.



آشیل کاستیلیونی

۱۶ فوریه ۱۹۱۸

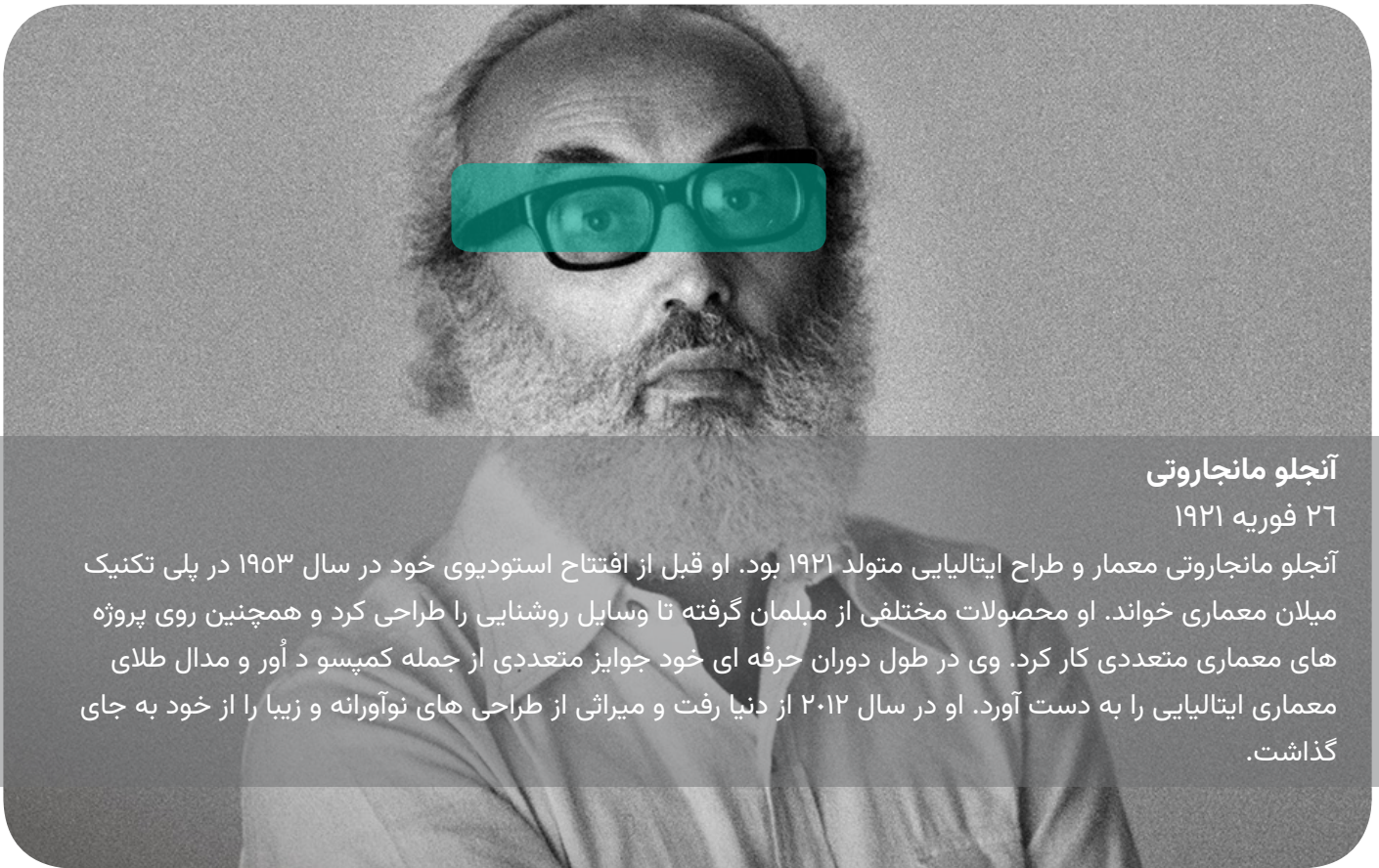
او یک طراح صنعتی ایتالیایی متولد ۱۹۱۸ بود و قبل از اینکه طراح شود در پلی تکنیک میلان معماری خوانده بود. کاستیلیونی با برادرانش لیویو و پیر گیاکومو کار می کرد و محصولات نمادینی را برای شرکت هایی مانند فلاس و السی طراحی می کرد. او به خاطر مینیمالیسم خود مشهور بود و طرح های کاربردی، اغلب از اشیاء معمولی به روش های غیر متعارف استفاده می کرد. کاستیلیونی در طول دوران حرفه ای خود جوایز متعددی از جمله کمپسو د اورو و رویال دیزاینر فور اینداستری را به دست آورد.



استیو جابز

۲۴ فوریه ۱۹۵۵

استیو جابز یک کارآفرین آمریکایی، مخترع و یکی از بنیانگذاران شرکت اپل بود. او با عرضه مکینتاش در سال ۱۹۷۶ صنعت کامپیوترهای شخصی را متحول کرد. آیفون و آپید جابز به خاطر ایده های نوآورانه، توجه به طراحی و چشم اندازش به آینده فناوری شهرت داشت.



آنجلو مانجارتی

۲۶ فوریه ۱۹۲۱

آنجلو مانجارتی معمار و طراح ایتالیایی متولد ۱۹۲۱ بود. او قبل از افتتاح استودیوی خود در سال ۱۹۵۳ در پلی تکنیک میلان معماری خواند. او محصولات مختلفی از مبلمان گرفته تا وسایل روشنایی را طراحی کرد و همچنین روی پروژه های معماری متعددی کار کرد. وی در طول دوران حرفه ای خود جوایز متعددی از جمله کمپسو د اور و مدال طلای معماری ایتالیایی را به دست آورد. او در سال ۲۰۱۲ از دنیا رفت و میراثی از طراحی های نوآورانه و زیبا را از خود به جای گذاشت.



فرانک گری

۲۸ فوریه ۱۹۲۹

فرانک گری معمار کانادایی-آمریکایی متولد سال ۱۹۲۹ است. او در دانشگاه کالیفرنیا جنوبی و سپس در دانشگاه هاروارد معماری خوانده است. او به خاطر طرح های نوآورانه اش که اغلب از مواد غیر متعارف مانند تیتانیوم و نرده های زنجیره ای استفاده می کند، شهرت دارد. او ساختمان های نمادین متعددی از جمله موزه گوگنهایم در بیلباو اسپانیا و سالن کنسرت والت دیزنی در لس آنجلس را طراحی کرده است. گری جوایز متعددی را در طول زندگی حرفه ای خود برنده شده است، از جمله جایزه معماری پریترکر در سال ۱۹۸۹. او به کار بر روی پروژه های سراسر جهان ادامه می دهد و یکی از تاثیرگذارترین معماران زمان ما محسوب می شود.

www.makhdesign.com
info@makhdesign.com

    
Tehran, Vancouver, Bochum, Dubai