0 Wstęp

Koncepcja open source w swojej pierwotnej wersji opiera się na przekonaniu, że udostępnianie publicznie w ramach otwartej licencji kodu źródłowego oprogramowania przyczynia się do tworzenia lepszych, bardziej innowacyjnych i bezpiecznych produktów. W praktyce oznacza to, że użytkownicy mają prawo przeglądać, analizować, modyfikować i rozpowszechniać kod źródłowy, a także w zależności od swoich potrzeb tworzyć oparte na jego bazie nowe projekty.

Open source w projektowaniu skupia się na zastosowaniu tych samych zasad otwartości i dostępności w projektach wzorniczych. Podobnie jak w przypadku oprogramowania open source, projekty są udostępniane publicznie, co umożliwia dotarcie do nich i dostosowanie ich do własnych potrzeb. Oznacza to, że nie tylko sam produkt, ale bardzo często także jego dokumentacja, schematy, modele 3D i wszelkie inne elementy projektu są dostępne publicznie, a co za tym idzie, można je wykorzystywać, modyfikować i rozpowszechniać.

Podobnie jak w świecie programistycznym koncepcja open source w dizajnie ma również na celu promowanie społecznościowego podejścia do tworzenia i udostępniania projektów, co w perspektywie czasowej powinno się przyczynić do większej innowacyjności oraz wzrostu kompetencji i wiedzy projektantów, umożliwiając im dostęp do zasobów intelektualnych, naukę na ich podstawie oraz ich dostosowanie do własnych potrzeb. Otwarte podejście do projektowania umożliwia współpracę, wymianę pomysłów i rozwijanie projektów w sposób partycypacyjny.

Ale wydaje się, że najważniejszą cechą koncepcji open sorce w dizajnie jest zwiększenie dostępności projektów dla szerokiego grona zainteresowanych użytkowników końcowych.

Dawid Kozłowski,
redaktor prowadzący numeru

—

Na okładce wykorzystano animację stworzoną w PLAIN generator →, narzędziu, które na zasadzie open access udostępnił Anatolii Babii →, multidyscyplinarny artysta cyfrowy i programista z Kijowa.