**Mācību priekšmets**

**DIZAINA PAMATI**

**Vadlīnijas**

Mērķis: Veicināt audzēkņos izpratni par dizainu un tā daudzveidību, tā nozīmi sabiedrības un cilvēka dzīvē, prasmi lietot dizaina domāšanas metodes, lai saskatītu iespējas apkārtējās vides uzlabošanā un radītu pārdomātus, jēgpilnus dizaina risinājumus.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Satura tematiskās jomas | Uzdevumi | Mācību saturs | Noslēguma prasības |
| Kas ir dizains | Iepazīt dizainu kā nozari, kas palīdz veidot ērtāku, labāku, skaistāku vidi, kurā dzīvojam. | Dizaina jēdziens, terminoloģija  Raksturīgais mākslai, amatniecībai, dizainam | * Spēj izskaidrot – kas ir un kas nav dizains. * Spēj izskaidrot kopīgo un atšķirīgo dizainam, mākslai, amatniecībai. |
| Dizaina jomas | * Ir priekšstats par dizaina klātbūtni dažādās dzīves jomās. * Izprot dizaina lomu cilvēka dzīvē īstermiņā un ilgtermiņā. |
| Dizaina vērtēšanas kritēriji  Laba dizaina pazīmes | * Ir pieredze analizēt dizaina piemērus pēc dažādiem kritērijiem. |
| Pilns dizaina process | Attīstīt dizaina domāšanu un iegūt pieredzi īstenot dizaina ideju, secīgi apgūstot visus pilna dizaina izstrādes posmus.\*  \* izmantots 5 dizaina soļu modelis, avots: Hasso-Plattner Institute of Design at Stanford | Izpēte – jomas iepazīšana, tēmas izpēte, vides izpēte, lietotāja izpēte, analogu un piemēru apzināšana | * Ir pieredze pētīt tēmu dažādos aspektos - laiks, dzīvesveids, tradīcijas, vietējie resursi, vide u.c. * Ir pieredzeanalizēt dizaina paraugus ar līdzīgu ideju un tehnisko risinājumu. * Ir pieredze apzināt mērķauditorijas vai lietotāja vajadzības. |
| Definēšana – vajadzību un iespēju noskaidrošana, mērķauditorijas definēšana, problēmas definēšana | * Ir pieredze definēt problēmas, saskatīt iespējas dizaina risinājumiem. |
| Ideju izstrāde – ideju ģenerēšana un pilnveide, ideju atlase | * Spēj ģenerēt idejas, lietojot izpētes procesā iegūto informāciju un izvēlēties piemērotāko ideju. * Izprot autortiesības un darba radīšanas procesā ievēro ētikas principus. |
| Prototipēšana – projekta, maketa vai risinājumu materiālā izstrāde, pavairošana, atkārtošana | * Spēj izstrādāt izvēlētā dizaina prototipu - projektu, maketu vai risinājumu materiālā. |
| Testēšana – pārbaude un izpēte, risinājuma prezentēšana, secinājumu apkopošana, kļūdu labošana | * Prot apkopot izpētes materiālus, ideju skices, darba un izpētes rezultātā iegūto informāciju un prezentēt to. * Ir pieredze testēt dizaina risinājumu, apzināt nepilnības, papildināt un uzlabot to. |
| Dizaina metodes | Iepazīt un mērķtiecīgi pielietot dažādas metodes dizaina izstrādes procesā. | Tēmas izpētes metodes – aptauja, intervija, pierakstu veikšana skicējot un fotografējot, analogu un piemēru izpēte, novērošana, lietotāja profila izveide, lomu spēle, kolekcijas izveide | * Ir ieguvis pieredzi izmantot dizaina domāšanas metodes dizaina problēmu risināšanā. * Spēj izvēlēties atbilstošas metodes dizaina procesa izstrādes posmiem. * Spēj pielietot, kombinēt izvēlētās metodes, pamatot to izmantošanu. * Spēj komunicēt un sadarboties dizaina risinājumu izstrādē. * Ir ieguvis eksperimentēšanas pieredzi. * Ir pieredze analizēt, izdarīt secinājumus dizaina procesa gaitā, lai pilnveidotu dizaina risinājumu. |
| Iespēju apzināšanas un problēmu definēšanas metodes – informācijas atlase, datu apkopošana un analīze, datu vizualizācija, SVID analīze, diskusija |
| Ideju ģenerēšanas un izstrādes metodes – [domu karte](https://www.metodes.lv/metodes/domu-karte), prāta vētra, noskaņu karte, kadru plāns, skicēšana, koncepcijas izstāde, viedokļu apmaiņa, diskusija, spēle |
| Prototipēšanas metodes – eksperiments, dizaina zīmējums, projektēšana, produkta vizualizācija, maketēšana, modeļa izgatavošana mērogā un pilnā izmērā, identiska modeļa izveide, lomu spēle |  |
| Testēšanas un prezentēšanas metodes – demonstrējums, pieredzes testēšana, novērošana, aptauja, intervija, lomu spēle, kļūdu analīze, datu vizualizācija, produkta vizualizācija, prezentācija |
| Dizaina attīstība | Iepazīt atklājumus, izgudrojumus un to nozīmi sabiedrības attīstībā, cilvēku dzīvē. | Nozīmīgi dizaina atklājumi  Izcili dizaina piemēri  Balvas dizainā lokāli un globāli  Dizaina jomas aktualitātes, tendences | * Ir priekšstats par atklājumu un izgudrojumu likumsakarībām dizaina attīstībā. * Iedvesmojas un atsaucas uz vēsturiskiem un laikmetīgiem dizaina piemēriem, analogiem. * Ir iepazinis pasaules un nacionālā dizaina piemērus, dizaina pasākumus un balvas. * Spēj analizēt sev aktuālus vai populārus zīmolus. |
| Starpdisciplinaritāte | Iepazīt dizainu kā dinamisku un starpdisciplināru nozari. | Dažādu jomu, nozaru un mācību priekšmetu sadarbība | * Izprot kā izpaužas starpdisciplinaritāte – starp mācību priekšmetiem, starp dizainu un citām, ar dizainu nesaistītām jomām. |
| Izaicinājumi dizainā – klimata pārmaiņas, pārstrāde, ilgtspēja, sadarbība, dzīves paradumu maiņa, datu aizsardzība un drošība | * Spēj saskatīt apkārtējā vidē iespējas un problēmsituācijas kā izaicinājumus dizaina risinājumiem. * Izprot ilgtspējīga dizaina nozīmi mūsdienās. |
| Cilvēka un sabiedrības vērtības, vēlmes un vajadzības  Globālā un lokālā atbildība dizainā | * Spēj izvērtēt savas un citu vērtības, vēlmes un vajadzības, nosakot prioritātes. * Ir pieredze dizaina risinājumā ietvert atšķirīgu dizaina produkta lietotāju vēlmes un vajadzības. * Ir pieredze paskatīties uz lietām un problēmām no dažādiem skata punktiem. |
| Komunikācijas nozīme dizainā | * Izprot komunikācijas un sadarbības nepieciešamību dizaina risinājumu izstrādē. |

Darba grupa: Kristīne Binduka, Ilze Kupča, Ilze Kupča – Ziemele, Ieva Leismane, Zīle Ozoliņa Šneidere, Daina Šteinerte – Kalniņa, Kristīne Zemļicka - Brālēna