**Mācību priekšmets**

**DIZAINA PAMATI**

**Vadlīnijas**

Mērķis: Veicināt audzēkņos izpratni par dizainu un tā daudzveidību, tā nozīmi sabiedrības un cilvēka dzīvē, prasmi lietot dizaina domāšanu, 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  Dizaina jomas  Raksturīgais mākslai, amatniecībai, dizainam  Dizaina vērtēšanas kritēriji  Laba dizaina pazīmes | * Ir priekštats par dizaina klātbūtni dažādās dzīvēs jomās. * Spēj izskaidrot – kas ir un kas nav dizains. * Izprot dizaina lomu cilvēka dzīvē īstermiņā un ilgtermiņā. * Spēj izskaidrot kopīgo un atšķirīgo dizainam, mākslai, amatniecībai. * 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, vides, lietotāja izpēte, iejušanās, lietotāju, analogu un piemēru apzināšana  Definēšana - iespēju, mērķauditorijas, vajadzību, noskaidrošana un problēmas definēšana  Ideju izstrāde – ideju ģenerēšana un to pilnveide, ideju atlase  Prototipēšana - projekta, maketa vai risinājumu materiālā izstrāde, pavairošana vai atkārtošana  Testēšana – pārbaude un izpēte, risinājuma prezentēšana, secinājumu apkopošana, kļūdu labošana | * 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. * Ir pieredze definēt problēmas, saskatīt iespējas dizaina risinājumiem. * Spēj ģenerēt idejas, lietojot izpētes procesā iegūto informāciju un izvēlēties piemērotāko ideju. * Spēj izstrādāt izvēlētā dizaina prototipu - projektu, maketu vai risinājumu materiālā. * 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  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 | * Ir ieguvis pieredzi izmantot dizaina domāšanas metodi 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. |
| Dizaina attīstība | Iepazīt atklājumus, izgudrojumus un to nozīmi sabiedrības attīstībā, cilvēku dzīvē | Nozīmīgi dizaina atklājumi  Izcili dizaina piemēri  Dizaina jomas aktualitātes, tendences  Balvas dizainā un radošā jomā lokāli un globāli | * Ir priekštats par atklājumu un izgudrojumu likumsakarībām dizaina attīstībā. * Iedvesmojas un atsaucas uz vēsturiskiem un laikmetīgiem piemēriem, analogiem. * Ir iepazinis pasaules un nacionālā dizaina piemērus. * Spēj analizēt sev aktuālus vai populārus zīmolus. * Izprot ilgtspējīga dizaina nozīmi mūsdienās. |
| Starpdisciplinaritāte | Iepazīt dizainu kā dinamisku un starpdisciplināru nozari | Dažādu jomu, nozaru un mācību priekšmetu sadarbība  Izaicinājumi dizainā – klimata pārmaiņas, pārstrāde, ilgtspēja, sadarbība, dzīves paradumu maiņa, datu aizsardzība un drošība  Cilvēka un sabiedrības vērtības, vēlmes un vajadzības  Globālā un lokālā atbildība dizainā  Komunikācijas nozīme dizainā | * Izprot kā izpaužas starpdisciplinaritāte – starp mācību priekšmetiem, starp dizainu un citām, ar dizainu nesaistītām jomām. * Spēj saskatīt apkārtējā vidē iespējas un problēmsituācijas kā izaicinājumus dizaina risinājumiem. * 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. * 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