Mācību priekšmeta **DIZAINA PAMATI** Vadlīnijas

Latvijas Nacionālais kultūras centrs

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 un sakārtot dzīvi, padarot to ērtāku, labāku, skaistāku vidi, kurā dzīvojam	**Dizaina jēdziens, terminoloģija** **Dizaina veidi** **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 * *Šeit izmantots Hasso-Plattner Institute of Design at Stanford 5 dizaina soļu modelis	**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 pieredze analizēt 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 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 un datu atlase un apkopošana, datu analīze, datu vizualizācija, SVID analīze, diskusija **Ideju ģenerēšanas un izstrādes 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, pavairošana, 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 dizaina un 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 : Krīstine Binduka, Ilze Kupča, Ilze Kupča-Ziemele, Ieva Leismane, Daina Šteinerte-Kalniņa, Zīle Ozoliņa-Šneidere, Kristīne Zemļicka-Brālēna.

RĪGA 2022