RTU studiju kurss "Dizains: teorija, metodes un prakse"

0L000 Liepājas akadēmija

Vispārējā informācija

Kods	LA0428
Nosaukums	Dizains: teorija, metodes un prakse
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācībspēks	Anna Priedola - Docents
Mācībspēks	Līga Sakse - Pasniedzējs
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 6.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Modulī students apgūs dizaina domāšanas pamatprincipus un dizaina metodoloģiju, praktiski izstrādājot dizaina projektu. Studentam veidosies izpratne par attiecībām starp objekta/pakalpojuma formu un funkciju. Students apgūs vizuālu un funkcionālu elementu organizācijas pamatprincipus teorijā un praksē.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Moduļa mērķis ir radīt priekšstatu par dizaina mērķiem, uzdevumiem, veiksmīga dizaina elementiem aktuālu problēmu risināšanā. Uzdevumi: Attīstīt kompetenci pielietot dizaina domāšanu problēmu risināšanā. Sniegt zināšanas un prasmes informācijas un vizuālo elementu organizēšanā funkcionalitātes veicināšanai. Attīstīt spēju pārliecinoši prezentēt savu ideju un dizaina koncepciju publikai mutiski un vizuāli.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Students patstāvīgi un sadarbībā ar studiju grupu attīstīs dizaina projektu, definējot problēmu, izvirzot un prototipējot problēmas risinājumu, mērķtiecīgi pielietojot apgūto dizaina metodoloģiju. Patstāvīgais darbs ietver literatūras analīzi, pētniecību un vizuālu materiālu izstrādi.
Literatūra	Obligātā/ Obligatory: 1. Hellers, S., Andersone, G. Grafiskā DIZAINA ROKASGRĀMATA. Rīga: Jāņa Rozes apgāds, 2016. 128 lpp 2. Kress, G., Van Leeuwen, T. Reading Images: The Grammar of Visual Design. London: Routledge, 2006. 291 lpp 3. Lidwell, W., Holden, K. , Butler, J. Universal Principles of Design. Gloucester: Rockport Publishers, 2003. 216 lpp Papildu/ Additional: 1. Lupton, E., Phillips, J. Graphic Design The New Basics. New York: Princeton Architectural press, 2008. 247 lpp 2. Maeda, J. The Laws of Simplicity (Simplicity: Design, Technology, Business, Life). 2006. 3. Malamed, C. Visual Language for Designers: Principles for Creating Graphics that People Understand. Beverly: Rockport Publishers, 2009. 240 lpp 4. Meggs, P. , Purvis, A. Meggs' History of Graphic Design. Hoboken: John Wiley & Sons, 2006. 575 lpp 5. Muller, J. , Wiedemann, J. Graphic Design. Vol.1 1890-1959. Taschen, 2019. 480 lpp 6. Samara, T. Design Elements: A Graphic Style Manual. Beverly: Rockport Publishers, 2007. 7. Walton, R. The Big Book of Graphic Design. New York: Collins Design, 2007. 334 lpp Citi informācijas avoti/ Other source sof information: 1. Radošā Latvija. Latvijas Dizaina stratēģija 2017–2020 https://www.km.gov.lv/sites/km/files/dizaina_strategija_2017-20201.pdf 2. Radošā Latvija. Latvijas Dizaina stratēģija 2021–2027 (tiks publicēta 2022)
Nepieciešamās priekšzināšanas	Bez priekšzināšanām.

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Kas ir dizains? Dizaina definīcijas. Dizaina veidi. Tehnoloģiju sociālā konstrukcija (SCOT), aktoru tīkla teorija (ANT), Mākslas un dizaina saspēle – spekulatīvais dizains. Racionālā pieeja dizaina projekta izstrādē.	4	0	0	0
Dizaina projekta mērķis un uzdevumi. Praktiskais uzdevums grupās – definēt mērķi un darba uzdevumus atbilstoši aktuālajai Latvijas Dizaina stratēģijai.	4	2	0	0
Forma = funkcija. Lietotāja vajadzības. Lietotāja pieredze. Kļūdu veidi lietojumā un nodrošināšanās pret tām. Iesaistošs dizains	4	0	0	0
Dizaina projekts: situācijas izpēte. Novērojums un lietotāja pieredzes/gaidu izpēte. Prasības un ierobežojumi. Studentu prezentācijas – foto, video, dati.	4	12	0	0
Uztveres pamatprincipi un ģeštalta teorija. Kā vienkāršot sarežģītu sistēmu efektīvākai mijiedarbībai ar to	4	0	0	0
Telpas organizācija, Ieejas punkts. Navigācija. Krāsas un gaismas uztvere	2	2	0	0
Dizaina projekts: problēma un risinājums. Studentu prezentācijas: definētas galvenās problēmas, piedāvāti risinājumi, ņemot vērā iespējas un prasības	4	8	0	0

Vizuālā komunikācija un izteiksmes līdzekļi vizuālajā stāstniecībā	2	0	0	0
Dizaina projekts: dizaina prototips. Studentu prezentācijas	4	24	0	0
Datu vizualizācija. Datu reprezentācija dažādās dimensijās un materiālos. To radītās asociācijas un uztveramība	4	2	0	0
Dizaina projekts: dizaina testēšana. Studentu prezentācijas	4	4	0	0
Dizaina pamatprincipi. Ieskats vēsturiskajos stilos. Grafiskās telpas organizēšanas pamatprincipi. Skatiena virzīšana. Formas izcelšana. Krāsu lietojums – saskaņa, kontrasts. Zīmola dizains.	4	0	0	0
Vizuālā hierarhija. Vizuālās hierarhijas 3 līmeņi. Individuāls uzdevums.	4	4	0	0
Ideju ģenerēšanas metodes. Domu karte. Piespiedu savienojumi. Personificēšana. Asociatīvais tulkojums. Uzdevums grupās.	2	2	0	0
Tipografika. Ievads tipografikas vēsture. Tipografika vidē. Burtu izpēte, Burtu izveidošanas prakse. Latviskais dizaina mantojums. Franču skolas burtveidoja tehnika. Burtu šrifti. Darbs ar tekstu.	4	0	0	0
Darbs ar tekstu un burtveidolu. Individuāls uzdevums “stāstu vizualizēšana – kā fontu izmantošana maina vēstījumu?”	4	12	0	0
Informācijas uztveršanas paradumi. Moduļu režģis. Izklājums, Atvērumu ritms un materiāla temps, Asimetriskais dizains. Atstarpes starp burtiem, burtveidola blīvums. Balanss. Faila sagatavošana publicēšanai un drukai	4	32	0	0
Japāņu dizaina kultūras estētika. Papildinātās realitātes iespējas. Japāņu estētikai raksturīgie pamatprincipi, minimālisms, brīvā telpa, līdzsvars, mērogs, pretstati, kontrasts. Jēdzienu (Mono no Aware, Wabi-Sabi) skaidrojums un piemēri	2	0	0	0
Kopā:	64	104	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
- Spēj analizēt un kritiski izvērtēt dizaina teorijas un metodes, piemērojot tās savam radošajam darbam. - Izprot dizaina pamatidejas un pamatelementus, dizaina domāšanas pamatprincipus. - Prot definēt problēmu, dizaina projekta mērķi un uzdevumus. - Prot patstāvīgi un grupā realizēt dizaina projektu, vizuāli un mutiski prezentēt projekta rezultātus. - Prot sakārtot dizaina elementus vizuālā hierarhijā.	Vērtēšanas metodes: Aktīva līdzdalība lekcijās, semināros un diskusijās. Patstāvīgo uzdevumu prezentācijas un analīze. Eksāmena darbs (dizaina produkts vai prototips). Vērtēšanas kritēriji: Spēja laikus iesniegt darbus, ievērojot kvalitātes un akadēmiskās prasības. Radoša un kritiska pieeja mākslas vai dizaina projektam. Argumentēta un vizuāli pamatota idejas prezentācija un tās aizstāvēšana. Spēja sadarboties komandā un aktīvi piedalīties diskusijās, daloties pieredzē un atbalstot citu studentu darbu analīzi. Prasme sasaistīt teorētiskās zināšanas ar praktisko darbu un tehnoloģisko risinājumu izvēli.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Dizaina projekts: situācijas izpēte. Darbs grupā. Novērojums un lietotāja pieredzes/gaidu izpēte.	10
Dizaina projekts: problēma un risinājums. Darbs grupā. Studentu prezentācijas: definētas galvenās problēmas, piedāvāti risinājumi, ņemot vērā iespējas un prasības, konkurentu analīzi.	10
Dizaina projekts: dizaina prototips. Darbs grupā. Studentu prezentācijas. Izpētes datu vizualizācija.	30
Dizaina projekta anotācija rakstiski.	30
Stāsta vizualizēšana ar fonu un burtveidolu mērķtiecīgu izvēli un to sakārtošanu vizuālā hierarhijā.	10
Izveidot dizaina projekta plakātu/ plānšeti Sagatavot prezentāciju, atbildot uz jautājumiem Kāpēc? Ko? Kā?	10
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	6.0	32.0	32.0	0.0		*	