

RTU studiju kurss "Profesionālais praktikums II"

0R000 Rēzeknes akadēmija

Vispārējā informācija

Kods	RA0462
Nosaukums	Profesionālais praktikums II
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Silvija Mežinska - Lektors
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 3.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Kursa ietvaros studenti apgūst vispārējos apgērību projektēšanas principus un prasības, pielāgojot tos reāla klienta/uzņēmuma kontekstam. Kurss orientēts uz praktisku problēmu risināšanu apgērību dizaina un izstrādes procesā, analizējot konkrēta klienta/uzņēmuma situāciju un piedāvājot risinājumus. Kurss tiek organizēts balstoties uz problēmu balstītas mācīšanās (PBL) metodi, kas ietver sešus posmus: pieredze, problēma, hipotēze, pārbaude, secinājumi un pašvērtējums. Studenti izstrādā dizaina/produktu attīstības projektu, balstoties uz piedāvāto praktisko uzdevumu, kurā tiek analizēta jauna izstrādājuma/produkta izstrāde/pilnveide. Procesā tiek veicināta studentu radošā domāšana, spēja izteikt un pārbaudīt pieņēmumus, veidot secinājumus un novērtēt savas un/vai komandas aktivitātes. Kursa rezultātā studenti iegūst personiski nozīmīgas praktiskas zināšanas, attīsta profesionālo elastību, komunikāciju komandā, kritisko domāšanu un pozitīvu attieksmi pret uzticēto uzdevumu. Kurss tiek apgūts, izmantojot uz problēmu balstītas mācīšanās elementus: (1) definēts vispārējais Inovatīvu produktu, procesu un pakalpojumu izstrādes studiju kursa saturs, uzdevumi un sasniegtie rezultāti, apskatīts pamatjēdzienu un apgērību dizaina izstrādes galvenie pamatnosacījumi, projektēšanas un izgatavošanas pamatprincipi (2) problēma tiek analizēta, izmantojot projekta metodi kā studiju procesa aktivitāti; (3) projekta aktivitāte tiek plānota kā darbību virkne, kas aptver esošo un trūkstāšo zināšanu trūkumu, problēmu analīzes jautājumu formulēšanu un atbildžu atrašanu, integrējot teorētisko avotu pētījumus un praktisko situāciju analīzi, konkrēta inovatīva produkta sagatavošanu un prezentāciju (problēmu analīzes ziņojumu); (4) problēmas analīze tiek veikta nelielā, līdz 5 cilvēkiem lielā grupā, pielietojot saziņas un sadarbības mācību metodes; (5) studentu mācīšanās pasākumus mērķtiecīgi atbalsta docētājs, savlaicīgi sniedzot atgriezenisko saiti un konsultācijas par konkrēto tēmu; (6) grupu un individuālais studiju progress tiek sistemātiski (paš-) novērtēts un pārdomāts.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Mērķis Attīstīt studentu profesionālās kompetences, izmantojot problēmbalstītas mācīšanās metodi, lai pilnveidotu spēju analizēt un projektēt apgērību ražošanas procesus konkrēta uzņēmuma kontekstā, veidojot pamatotus, radošus un ilgtspējīgus risinājumus. Uzdevumi Attīstīt spēju identificēt un formulēt dizaina izstrādes problēmu konkrētā uzņēmuma kontekstā. Attīstīt spēju izstrādāt dizaina koncepciju, pielietojot PBL posmus: problēmas analīze, hipotēžu formulēšana, pārbaude, secinājumi. Attīstīt spēju integrēt teorētiskās zināšanas un praktisko pieredzi, lai veidotu argumentētus, inovatīvus risinājumus. Attīstīt spēju analizēt uzņēmuma apgērību projektēšanas un izstrādes procesu, izvērtēt problēmas un attīstības potenciālu. Attīstīt pašrefleksijas prasmes, izvērtējot savas stiprās puses, izaicinājumus un attieksmi pret uzdevumu. Attīstīt spēju strukturēti veikt darba gaitu, prezentēt rezultātus, izstrādājot projektu un prezentāciju, formulēt pamatotus secinājumus Attīstīt spēju darboties komandā, uzņemties atbildību par uzdevumu izpildi un sadarboties ar profesionāliem uzņēmuma vidē. Attīstīt spēju pielietot PBL profesionālo problēmu risināšanā.

Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Veicinot studentu patstāvīgu analītisko, radošo un praktisko darbību, risinot reālu vai simulētu apģērba dizaina vai ražošanas problēmu, patstāvīgais darbs tiek veikts semestra laikā nelielās grupās (2–3 studenti), saskaņā ar docētāja apstiprinātu uzdevumu. Darba pamatā ir konkrēta problēma, kas saistīta ar jauna apģērba dizaina vai produkta izstrādi konkrēta klienta/ uzņēmuma vajadzībām, nozares kontekstā. Darba gaitā studenti pielieto sešus PBL posmus: pieredze, problēma, hipotēze, pārbaude, secinājumi, pašvērtējums. Rezultāts: patstāvīgi izstrādāts un pamatots problēmrisinājuma projekts apģērba dizaina/ražošanas kontekstā, kas demonstrē studentu prasmes integrēt teoriju ar praksi un izmantot PBL metodi. Darba rezultāti tiek izvērtēti un prezentēti noslēguma diskusijā. Konsultācijās tiek nodrošināts metodiskais un organizatoriskais atbalsts. Uzdevumi Identificēt un formulēt konkrēta klienta/uzņēmuma/zīmola problēmu apģērba projektēšanas vai izstrādes jomā. Apkopt informāciju par klienta/uzņēmuma vajadzībām, mērķauditoriju, esošo produktu piedāvājumu un ražošanas nosacījumiem. Izstrādāt priekšlikumus par iespējamiem uzlabojumiem vai jauna produkta ieviešanas risinājumiem. Veikt tirgus, materiālu un konkurentu analīzi, balstoties uz praktiskiem un teorētiskiem avotiem. Izstrādāt un aprakstīt piedāvāto risinājumu: dizaina koncepciju, tehnisko pamatojumu un procesa aprakstu. Sagatavot projekta rezultātus, ietverot problēmas aprakstu, pētījuma rezultātus, secinājumus un personīgo pašvērtējumu. Prezentēt darbu auditorijai, atbildēt uz jautājumiem un piedalīties refleksijā.
Literatūra	Obligātā/Obligatory: 1. Clothing technology from fibre to fashion. Haan-Gruiten : Europa-Lehrmittel, 2020. 316 lpp. 2. Renfrew, Elinor Developing a fashion collection. London : Fairchild Books, an imprint of Bloombury Publishing Plc, [2016]. 184 pages 3. Watkins, Susan M. Functional clothing design. New York : Fairchild Books, an imprint of Bloomsbury Publishing Inc., [2015]. xv, 428 lpp 4. DML_Suto izstrādājumu izgatavosana https://dom.lndb.lv/data/obj/file/31470272.pdf 5. Kapče, M.: Konstruēšana, modelēšana, šūšana. Rīga: Zvaigzne ABC, 2016. Papildu/Additional: 1. Cumming, Valerie. The Dictionary of Fashion History. Berg, 2010. xv, 286 p. 2. Renfrew, Elinor Developing a fashion collection. London : Fairchild Books, an imprint of Bloombury Publishing Plc, [2016]. 184 pages. 3. Mbonu, Ezinma Fashion Design Research. London : Laurence King Publishing Ltd, 2014. 192 p. 4. Crill, Rosemary Dress in detail from around the world. V & A Publications, [2008]. 224 p. 5. Fogg, Marnie Fashion design directory. Thames&Hudson, 2011. 352 p 6. Carr, Harold Carr and Latham's Technology of clothing manufacture. Oxford : Blackwell Pub., c2008. x, 330 lpp., [4] lpp. il. 7. Cooklin, Gerry Introduction to clothing manufacture. Blackwell Science Ltd., 2006. 196 p. 8. Shields, Mary Ruth Industry clothing construction methods. Fairchild, 2010. xiii, 214 p. Interneta resursi un periodika / Periodical literature and other sources of information: https://sewing.com https://www.sciencedirect.com/topics/engineering/textile-material https://mstct-journals.rtu.lv/index.php/MSTCT/ https://textileexchange.org https://www.intechopen.com Modes tendencies. https://www.vogue.com/fashion-shows Modes žurnāls. https://www.elle.com/ Modes aktualitātes. https://www.harpersbazaar.com/ Sociālā platforma. www.pinterest.com Modes aktualitātes. https://fashionista.com Ētisku produktu veikals. https://ethicalmadeeasy.com/ Ilgstpsēja un vides ietekme. https://www.lifegate.com Otrreizējā pārstrāde. https://www.upcyclist.co.uk/ Ilgstpējīgā mode. https://www.manufy.com
Nepieciešamās priekšzināšanas	Kursa apguvei nepieciešamās priekšzināšanas atbilst studiju programmā apgūtām apģērba projektēšanas: konstruēšanas, materiālmācības un tehnoloģijas pamatzināšanām, prasmēm un kompetencēm.

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Studiju kursa saturs, uzdevumi un sasniedzamie rezultāti, vērtēšana. Ievads, Problēmbalstītas mācīšanās (PBL) metodes pielietojums, iepazīšanās ar veicamiem uzdevumiem, uzdevumu izpratne un atbildība.	2	0	0	0
Sešu PBL posmu pielietojums: pieredze, problēma, hipotēze, pārbaude, secinājumi, pašvērtējums. PBL uzdevumu struktūrēšana un organizācija. Radošuma un kritiskās domāšanas attīstība caur problēmu risināšanu.	2	2	0	0
Uzņēmuma struktūra un darbības virzienu izpēte, darbības profils, ražošanas vide, komanda. Mērķauditorija un tirgus pozicionējums. Produktu klāsts un attīstības perspektīvas.	4	4	0	0
Apģērba projektēšanas process, tā pamatposmi. Sortiments, prasības. Dažāda sortimenta apģērba projektēšana. Tendenču izpēte, materiālu apskats. Tirgus un konkurences izpēte. Analītiskās metodes jauna produkta vajadzību identificēšanai. Mērķauditorijas specifika un pieprasījuma tendencies.	4	12	0	0

Apģērbu projektēšanas process uzņēmuma uzdevuma izpildei. Dizaina koncepcijas izstrāde. Jauna produkta vai pakalpojuma idejas formulēšana. Materiālu, tehnoloģiju un procesa risinājumu piemeklēšana. Ilgtspējīga pieeja dizainā un ražošanā. Radošais process: skices modeļa/kolekcijas izstrādei.	8	12	0	0
Projektēšanas process un metodes jaunu modeļu izstrādē: bāzes konstrukcijas izmantošana. Apģērba tipveida projektēšana. Tehniskā izstrāde, specifikāciju sagatavošana. Prototipu izstrāde un testēšana.	10	10	0	0
Projekta strukturēta dokumentēšana un prezentācija. Pašvērtējuma veikšana un atsauksmju analizēšana.	2	6	0	0
Kopā:	32	46	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Zināšanas Spēj parādīt darba uzdevuma sagatavošanās procesa nosacījumu, atbilstošu metožu pielietojuma pamatzināšanas par izstrādājuma projektēšanu, izgatavošanu/apstrādi un to kritisku izpratni. Spēj parādīt zināšanas par izstrādājuma izejmateriāliem, to izvēli un novērtēšanu un citiem nepieciešamiem resursiem.	Semināri, individuālās/ grupas konsultācijas par projekta gaitu un satura atbilstību uzdevumam Vērtēšanas kritēriji: darba uzdevuma sagatavošana saistībā ar definēto problēmu; pielietoto metožu pamatotība dizaina risinājumos; izejmateriāli, to izvēles pamatojums atbilstoši pielietojamības jomai un nepieciešamo resursu izmantošana projektēšanā.
Spēj veikt projektēšanas procesu, pielietot pamatkonstrukciju un konstruktīvo risinājumu izvēles kritērijus, modelēšanas pamatpaņēmienus, citas izstrādājuma projektēšanas metodes un rīkus. Spēj izvēlēties izstrādājuma siluetam un izejmateriāliem atbilstošās virslāides, veikt lekālu izstrādi pēc prasībām, maketu izgatavošanu un pārbaudi, noteikt defektu veidus. Spēj izvērtēt izstrādājuma ergonomiskās, estētiskās kvalitātes un funkcionālās atbilstības prasības, sastādīt tehnisko dokumentāciju. Spēj veikt problēmu uzdevuma/ pasūtījuma kvalitatīvu izpildi.	Projekta izstrāde ar dokumentētu problēmas analīzi un izstrādātā risinājuma pamatojumu Vērtēšanas kritēriji: problēmas identifikācija, formulējums un piedāvātais risinājums, attiecināts to uz konkrētu apģērbu dizaina/ražošanas kontekstu; projekta pētījuma struktūras izstrāde un saturs, saskaņā ar PBL posmiem; praktisks piemeklēts un pamatots materiālu, tehnoloģiju un procesa risinājums.
Spēj patstāvīgi vai darba grupā atbildīgi izvērtēt izstrādājumam izvirzāmās prasības. Spēj precīzi sagatavot izpēti procesā iegūto informāciju, kas nepieciešama izstrādājuma projektēšanai. Spēj racionāli plānot projektējamā izstrādājuma izstrādes gaitu, atbilstību izvirzītajām prasībām. Spēj ievērot darba drošības prasības, lietot profesionālo terminoloģiju.	Prezentācija Vērtēšanas kritēriji: pamatoti secinājumi un darba prezentācija profesionālā un argumentētā formā; patstāvīgi organizēts darba process un profesionālas problēmas risinājums; kritiskā domāšana un refleksija par savu profesionālo izaugsmi; sadarbība grupā un kvalitatīvs ieguldījums kopējā risinājumā; formulēts un prezentēts pašvērtējums par savu ieguldījumu un mācīšanās procesu un grupas darba izvērtējums.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Formatīvais novērtējums problēmu analīzes laikā, grupas studiju rezultātu un pašnovērtējuma uzraudzība.	30
Problēmas analīzes rezultātu apkopojums grupas problēmu analīzes ziņojumā, grupas rezultātu novērtējums.	30
Personīgo mācību sasniegumu portfolio ar individuāliem studiju rezultātiem.	40
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	3.0	0.0	32.0	0.0	*		