

Dizaina produktu konteksta izpēte

Dizaina izpētē izmantojamie digitālie un drukātie informācijas ieguves resursi, to pieejamība un lietošana.



2. NODARBĪBA 15.01.2024.

Nozīmīgi datumi

Stundu darba (prezentācijās) vērtēšana:

3.kurss - 29.01., 26.02., 25.03, 29.04. 27.05 - kopvērtējums

4.kurss

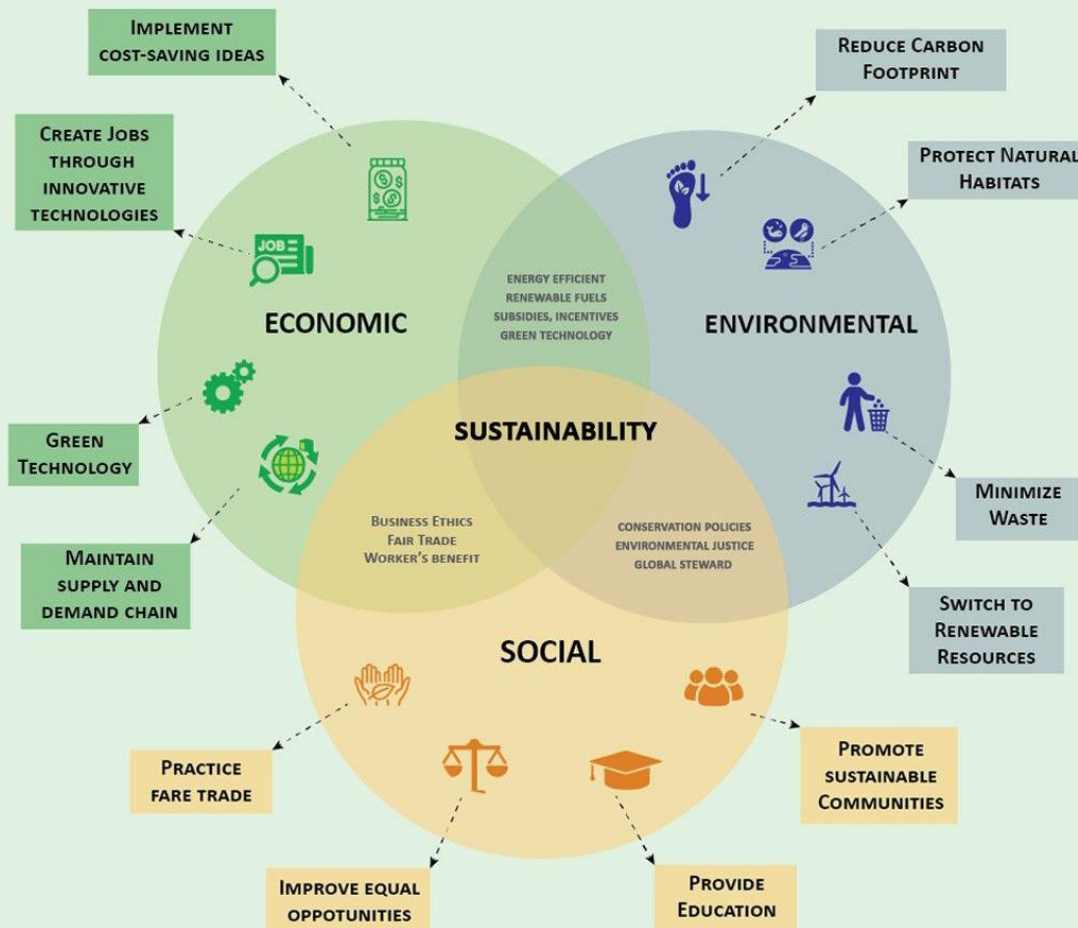
- 29.01., 26.02., tālāk atzīmes liek G.Gritāns, pusgada atzīme - vidējā no kopvērtējuma

Vērtēšanas kritēriji stundās paveiktajam darbam

1. Atbilstība uzdevumam
2. Izpildīti visi uzdevuma nosacījumi
3. Prasme pamatot savu viedokli, izdarīt secinājumus, analizēt, strukturēt informāciju
4. Spēja saskatīt saistības starp produktiem vai pakalpojumiem un dizaina attīstības posmiem un procesiem
5. Vizuālais noformējums
6. Papildu iesaiste, secinājumi - kā uzdevums rezonēja ar manu pieredzi dizainā, ko ņemšu vērā savā darbībā? (papildu punkti)

Kas ir ilgtspējīgs dizains?

Ilgtspējīga dizaina 3 pīlāri



<https://i.pinimg.com/originals/37/4d/ba/374dba2bcec38f7dc4ec52a2a7316f58.jpg>

Kas ir ilgtspējīgs dizains?

Galvenie ilgtspējīga dizaina aspekti ir šādi:

1. **Efektīva resursu izmantošana:** Materiālu un resursu (piemēram, ūdens, enerģijas un izejvielu) efektīva izmantošana, lai līdz minimumam samazinātu atkritumu daudzumu un dabas resursu izsīkšanu.
2. **Ilgspējīgu materiālu izmantošana:** Izvēle izmantot atjaunojamus, otrreizēji pārstrādātus vai ilgtspējīgi iegūtus materiālus, kas minimāli ietekmē vidi visā to dzīves ciklā.
3. **Energoefektivitāte:** Produktu un ēku projektēšana, kuru ekspluatācijai nepieciešams mazāk enerģijas, bieži izmantojot atjaunojamus enerģijas avotus, piemēram, saules vai vēja enerģiju.
4. **Ietekmes uz vidi samazināšana:** Piesārņojuma, siltumnīcefekta gāzu emisiju un citas ietekmes uz vidi samazināšana gan ražošanas procesā, gan visā produkta vai pakalpojuma dzīves ciklā.

Kas ir ilgtspējīgs dizains?

5. **Izturība un ilgmūžība:** Ilgmūžības un izturības nodrošināšana: tādu produktu radīšana, kas ir ilgmūžīgi un kurus var labot vai modernizēt, tādējādi samazinot nepieciešamību tos nomainīt un līdz minimumam samazinot atkritumu daudzumu.
6. **Bioloģiskā noārdāmība un pārstrādājamība:** Nodrošināt, ka pēc produktu kalpošanas laika beigām tos var viegli pārstrādāt vai tie bioloģiski sadalās, tādējādi samazinot to ietekmi uz atkritumu poligoniem un vidi.
7. **Sociālā atbildība:** Ņemot vērā ietekmi uz kopienām un ražošanas un piegādes ķēdēs iesaistītajiem darbiniekiem, nodrošinot godīgu darba praksi un pozitīvu ietekmi uz sabiedrību.
8. **Ekonomiskā dzīvotspēja:** Ilgtspējīgs dizains, pievēršot uzmanību vides un sociālajiem aspektiem, nodrošina arī to, ka produkti un pakalpojumi ir ekonomiski dzīvotspējīgi gan ražotājiem, gan patērētājiem.

Dizains un ilgtspēja

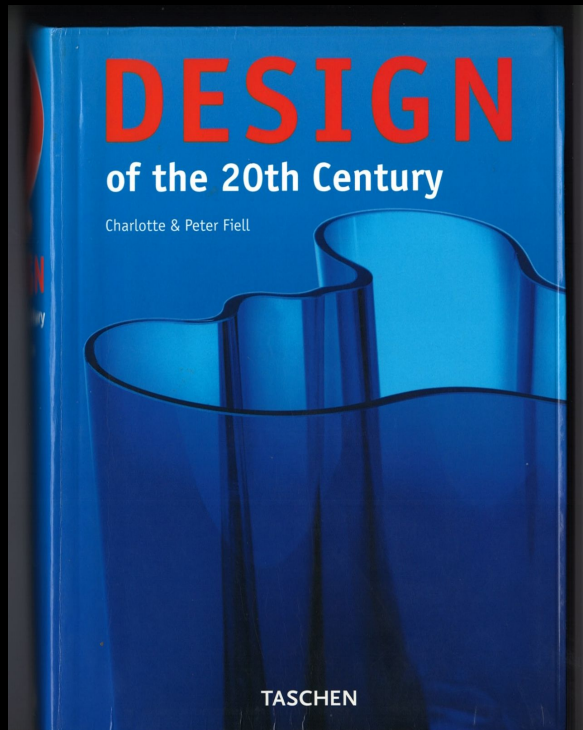


ANO (2015.g)
Ilgtspējīgas attīstības
mērķi (SDG) vai
globālie mērķi ir
septiņpadsmit
savstarpēji saistītu
mērķu kopums, kas
izstrādāts, lai kalpotu
kā "kopīgs plāns
mieram un labklājībai
cilvēkiem un planētai
tagad un nākotnē".

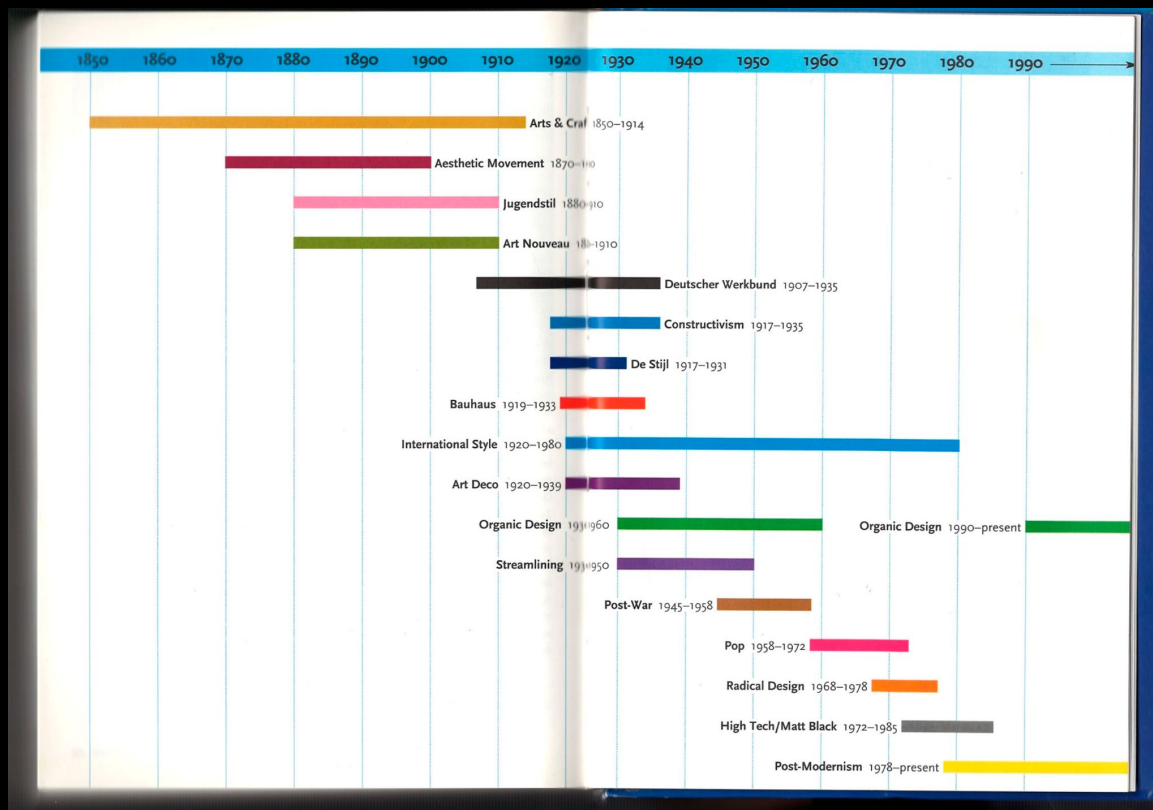
Labā teorija, uz ko
atsaukties, ja plānojat
savā kvalifikācijas
darbā pieskarties
ilgtspējas tematikai.

https://en.wikipedia.org/wiki/Sustainable_Development_Goals

Dizaina attīstība



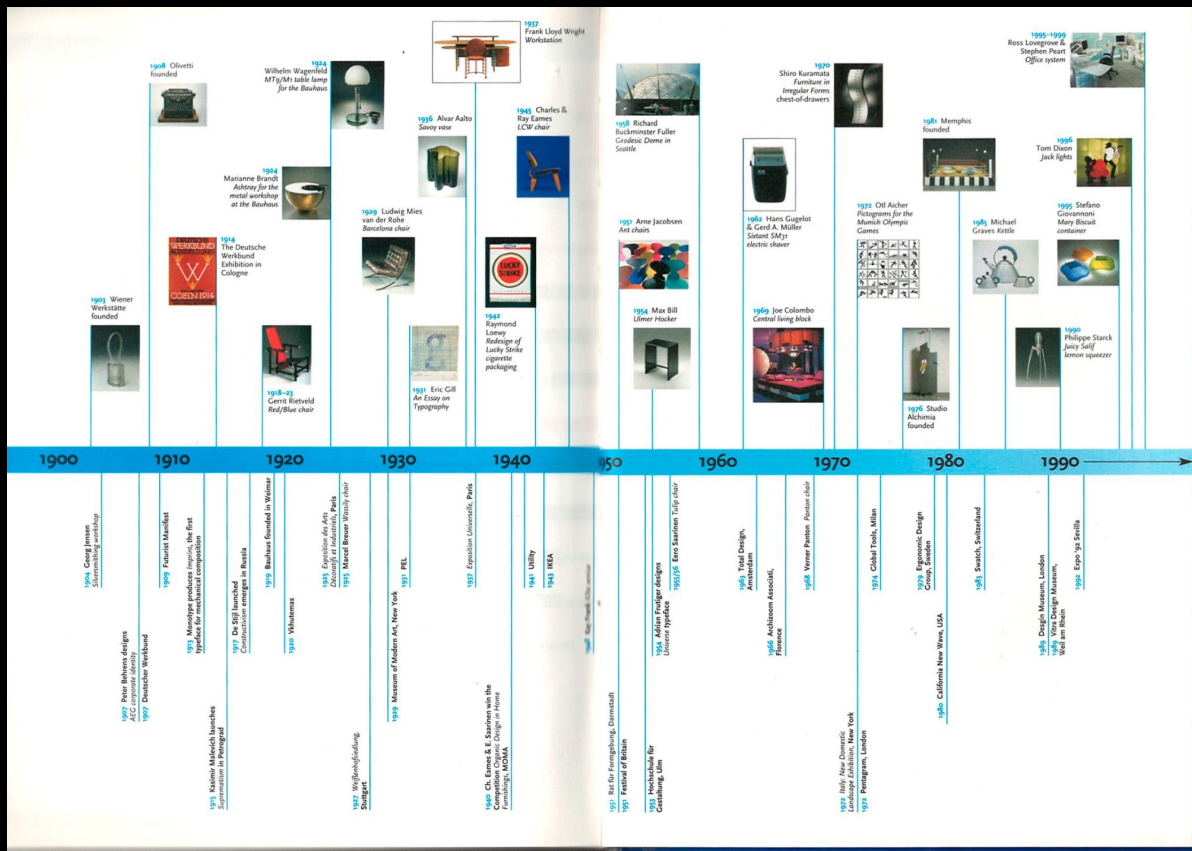
Dizaina attīstība



Ar kuru no dizaina virzieniem (*movments*) Tu esi saskāries? Kādā kontekstā?

Kas raksturo Tevis minēto virzienu?

Dizaina attīstība



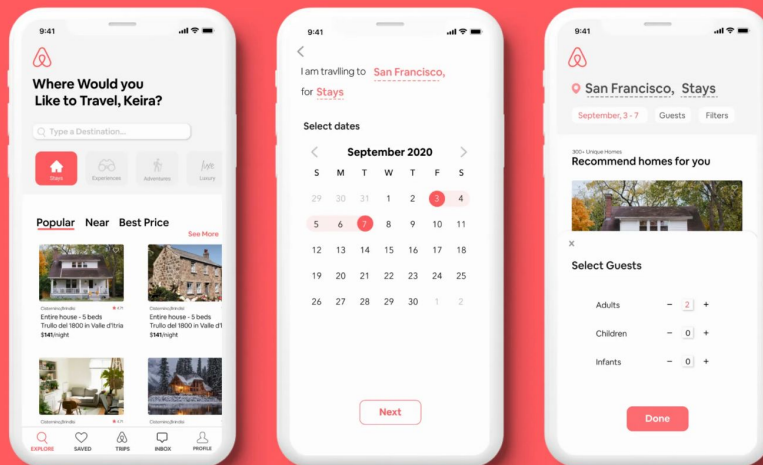
Ar kuru no dizaina ikonām Tu esi saskāries? Kādā kontekstā? Kas raksturo Tevis minēto ikonu?

Dizaina vēsture



Viljams Moriss bija nozīmīga figūra dizaina evolūcijā. No 1860. līdz 1890. gadiem Moriss aktīvi piedalījās mēbeļu, vitražu, tekstilizstrādājumu, tapešu un gobelēnu metu izstrādē.

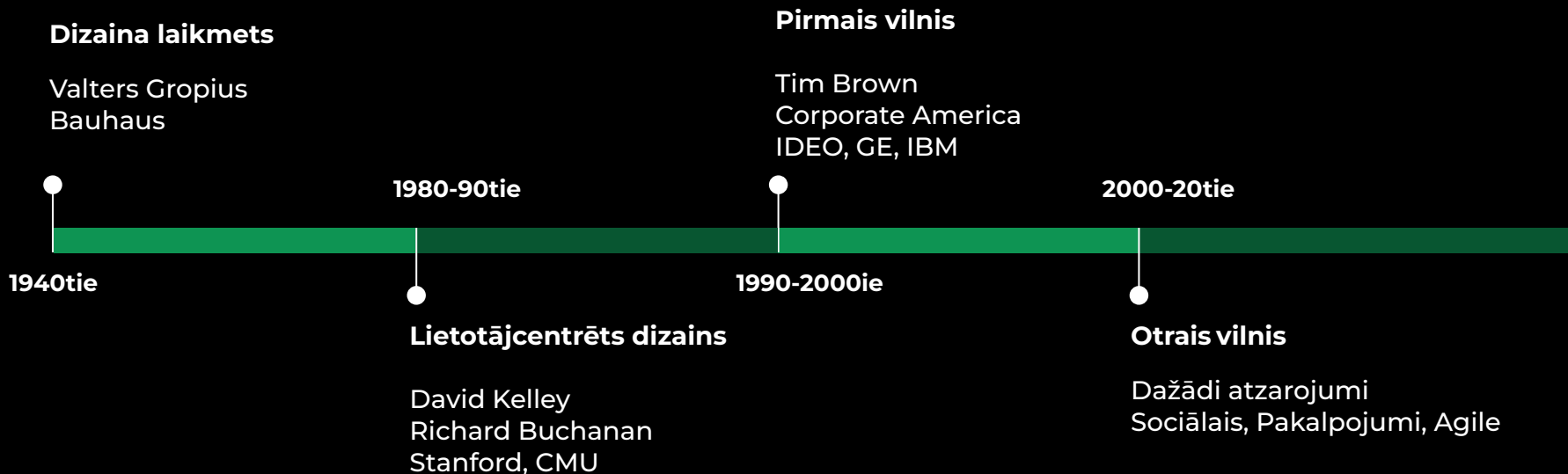
Dizaina šodiena



Airbnb, tiešsaistes platformu naktsmītņu un pieredzes rezervēšanai un piedāvāšanai, dibināja Braiens Českis, Džo Gebija un Neitans Blečarks, kuri apvienoja savu pieredzi dizainā (Chesky un Gebbia) un inženierzinātnēs (Blecharczyk), lai izveidotu uz lietotājiem orientētu pakalpojumu, kas ir zināms. tās intuitīvās saskarnes un atšķirīgās zīmola identitātes dēļ.

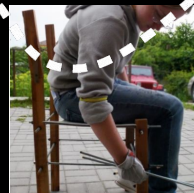
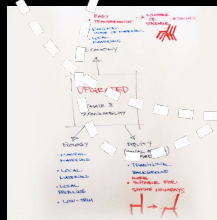
Dizaina domāšanas izcelsme

Uz lietotāju orientēts dizains (UCD) radās 20. gadsimta 80. gados, attīstoties cilvēka un datora mijiedarbības un ergonomikas rezultātā, reaģējot uz pieaugošo tehnoloģiju sarežģītību un nepieciešamību padarīt digitālos produktus pieejamākus, efektīvākus un lietotājus apmierinošākus.



Dizaina process

“Ekoskrēsls”



1.Konteksta
Izpēte,
**lietotāju
izpratne**

2. Ko varu
ieviest
jaunu?
Kādu
problēmu
risinu?

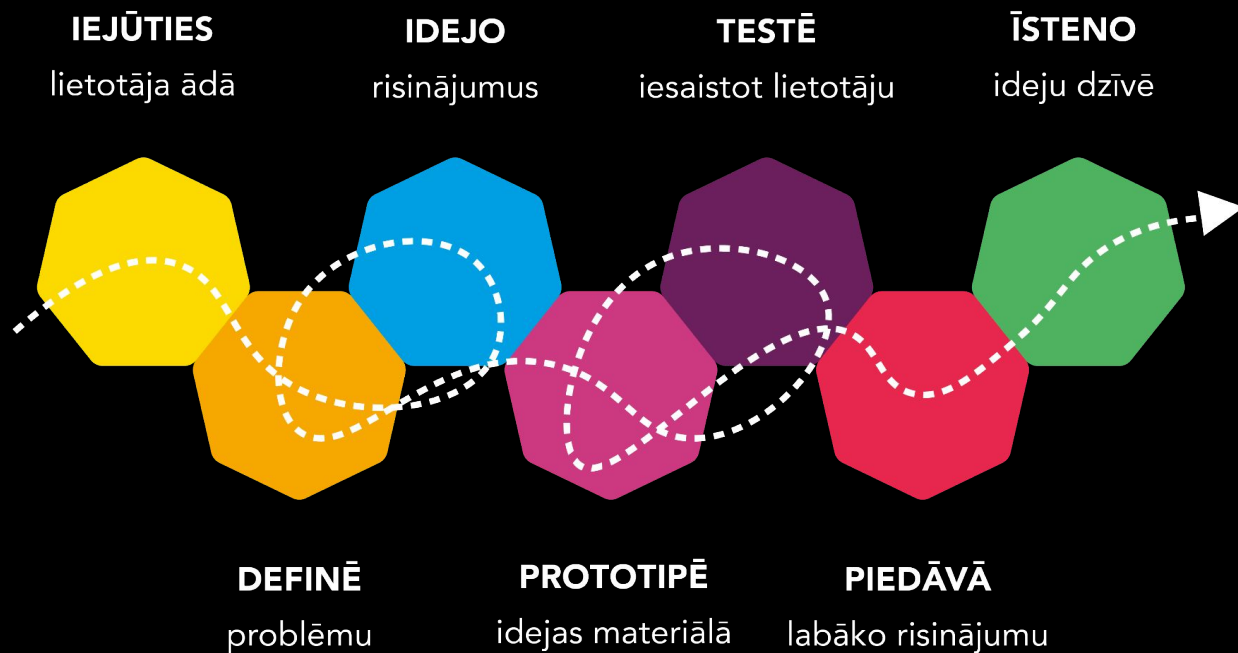
3.Idejas

4.Prototipi

5. Testēšana

6. Dizaina paraugs

Dizaina domāšanas pieeja



Izpētīt

Combo

Intelligent Nomadic Workstation

Master Thesis of Elina Busmane

2010

Mockup development

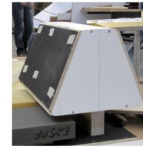
After the commentaries, I continued the mock up with improvements. The most demanding was how to make the seats comfortable. First, I tried to make a version with a slightly oblique angle in the backrest, but, as the height of the backrest could not be higher than 30 cm (due to the rotation of tables, transparency and the necessity to be able move), but the slightly increased angle did not work. The second mock up was with a smaller angle, and thicker foam on the top of the surface. All together I made five mock-up versions of the seat, experimenting with different angles, densities of foam and dimensions.



76. Testing the possible angles for the backrest.



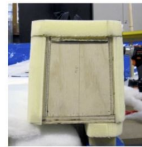
77. Identification of the comfortable height of the backrest/armrest.



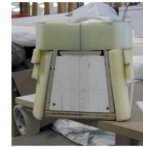
78. Adding the angle to the backrest/armrest.



79. Changes in the angle of the backrest/armrest.



80. Changes in the angle and foam thickness of the backrest/armrest.



81. Final section of the backrest/armrest mockup.

https://issuu.com/elinabusmane/docs/elina_thesis_test_10?mode=window&backgroundColor=%23222222

Darbs pāros: (Vārdi, Uzvārdi
abiem)

Izpētīt doto resursu

**Saturs - no
kādām tēmām
sastāv darbs?**

1. ...

**Kādas faktu
salīdzināšanas un
vizualizēšanas metodes ir
pielietotas?**

1. ...

**Kādi avoti
izmantoti?**

1. ...

Idejas no resursa, kas man noderēs, strādājot pie mana kvalifikācijas darba:

JAUTĀJUMI

KOMENTĀRI

IETEIKUMI

Dizaina produktu konteksta izpēte

Nodarbības dizainu izstrādāja dizainere un pedagoge Elīna Bušmane

2024