



MIKC "Rīgas Dizaina un mākslas vidusskola"

Krišjāņa Valdemāra iela 139, Lāčplēša iela 55, Rīga
www.rdmv.lv

Metodiskais mācību līdzeklis

DIZAINA PROCESI
Dizaina izstrādes METODES

MIKC „Rīgas Dizaina un mākslas vidusskola”
Izglītības programma: Produktu dizains

1.Kurss

Modulis: **Dizaina procesi**

Pedagogs: **Baiba Lindāne**

2023

METODISKĀ MĀCĪBU LĪDZEKĻA

MĒRĶIS

Veicināt izpratni par jēgpilnu dizaina produktu izstrādes procesu, veidot izpratni, ka dizaina izstrādes pamatā ir situācijas risināšana, izmantojot noteiktas metodes. Iepazīstināt ar dažādām dizaina izstrādes metodēm. Padziļināti izskaidrojot dizaina izstrādes procesu pēc dizaina domāšanas metodes

UZDEVUMS

Klases darbs: “Lietotāja izpēte – intervija”

Uzdevuma mērķis: Iepazīt, metodes Dizaina domāšana, vienu no svarīgākajiem posmiem – izpēte, lai izprastu izpētes nozīmīgumu dizaina ideju izstrādē.

Uzdevuma nosacījumi: audzēkņi sadalās pa pāriem un pēc pedagoga sagatavotas darba lapas ar jautājumiem, intervē viens otru, ar mērķi noskaidrot visu par lietotāju, lai saprastu kādu produktu / produktus izvēlēties, kā dāvanu šim cilvēkam.

Patstāvīgais darbs: “Izpētes attēlošana”

Uzdevuma nosacījumi: veikto izpēti attēlot sajūtu kartē ar attēliem un atslēgvārdiem.

SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS

Audzēknis ir iepazinis dažādas dizaina izstrādes metodes un dizaina izstrādes procesa posmus. Kas palīdzēs izprast to pielietošanas jēgu savu ideju izstrādē.

dizaina izstrādes pamatā ir **situācijas risināšana**,
izmantojot noteiktas **metodes**

dizaina izstrādes

METODE

DIZAINA DOMĀŠANA



«Forbes» un «Harvard Business Review» 2015.g.

INSPIRATION

IDEATION

IMPLEMENTATION

iedvesma

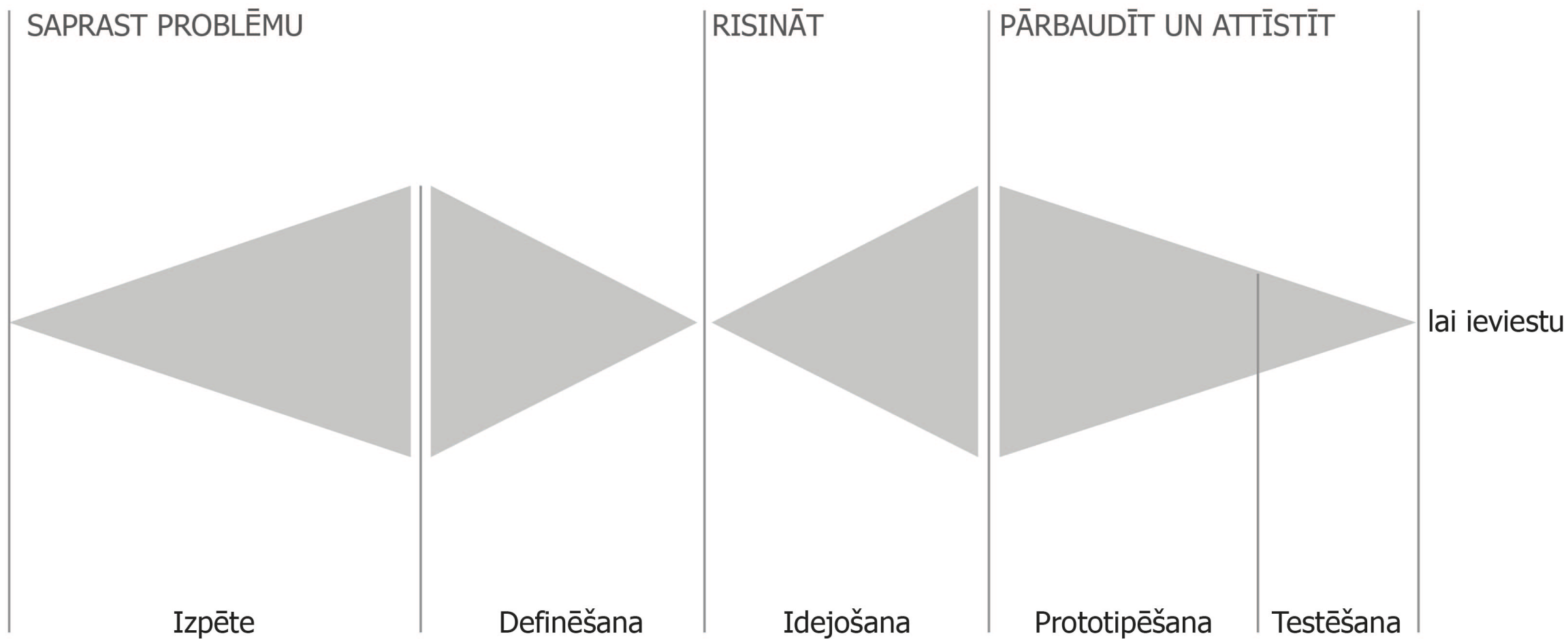
ideju izvirzīšana

realizācija

procesa vizualizācija

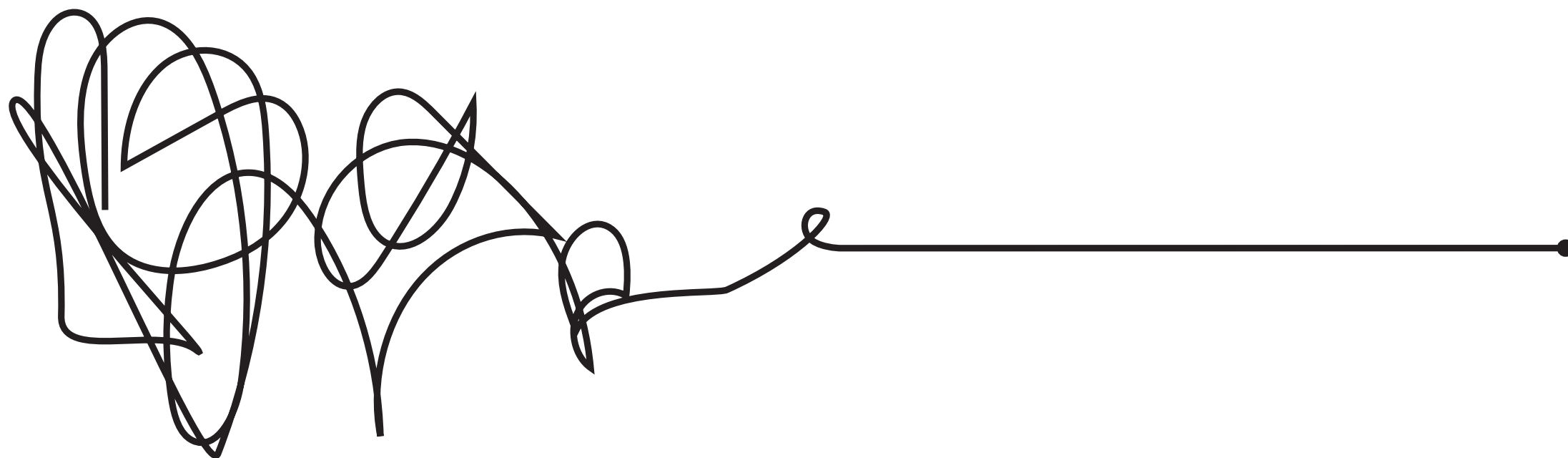
shēmā

DUBULTAIS DIMANTS



*Shēma "Dubultais dimants" _1996 izstrādājis ungāru izcelsmes valodnieks Bēls H Banati (ASV)
un 2005 gadā popularizējusi Lielbritānijas Dizaina padome*

dizaina process nav lineārs



izpēte

ideju izstrāde - skices, maketi

testēšana

gatavs

IZPĒTE

KĀDĒĻ?

saņem noderīgu informāciju,
kas attiecas uz konkrēto situāciju

KĀ?

novērojums

intervija

aptauja

Interneta resursu – analoģu, informācijas izpēte

IZPĒTE

KO?

lietotāju - mērķauditoriju
materiālu, kontekstā ar ilgtspēju
un atbilstību produkta funkcijai
esošos produktus / analogus
tirgu

LIETOTĀJA IZPĒTE

“Iejusties lietotāja ādā”

INTERVIJA

Ar lietotāju, uzņēmuma darbiniekiem, vadītāju u.c. iesaistītajiem

NOVĒROJUMS

Vērot, kā lieto produktu, kā rīkojas lietotājs

Fotofiksācijas, skices, video, audio ieraksti

APTAUJA

Aptaujas anketa, kurā iekļauti pārdomāti jautājumi,

kas dos noderīgas atbildes

IZPĒTES PROCESS



MIKC RDMV Produktu dizaina mācību process

IZPĒTES PROCESS



MIKC RDMV Produktu dizaina
mācību process

IZPĒTES PROCESS



MIKC RDMV Produktu dizaina
mācību process

IZPĒTES ATTĒLOJUMS

Kā manās mājās griež maizi, pasniedz maizi



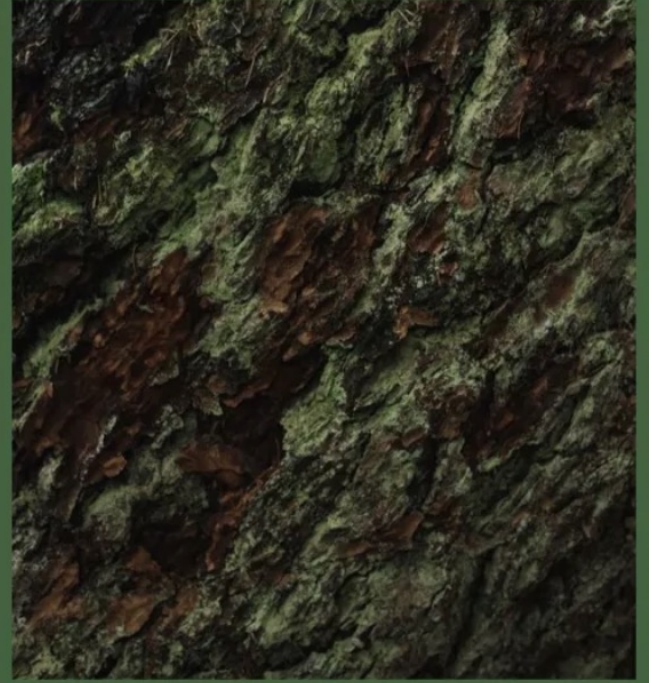
Manās mājās maize nav nekas ļoti īpašs, mums nav maizes dēļa, parasti pērkam jau sagrieztu maizi-graudumaizi vai rupjmaizi. Man personīgi patīk ēst rupjmaizi ar kefīru un jānogām. Dažreiz uz Ziemassvētkiem izcepjam paši savu maizi.

IZPĒTES ATTĒLOJUMS

MOODBOARD- SAJŪTU KARTE– ASOCIĀCIJU **ATTĒLI**

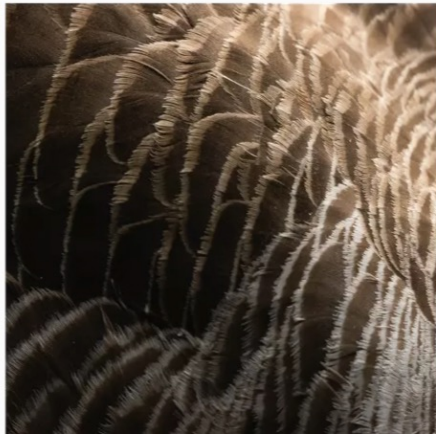
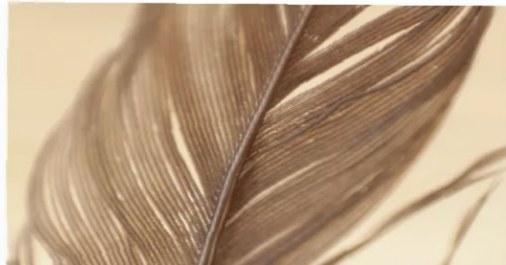
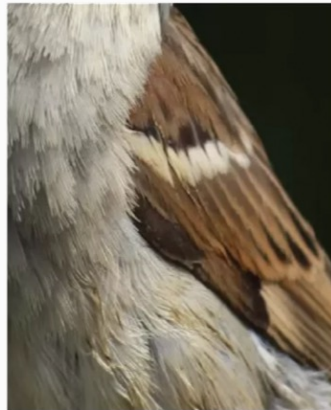
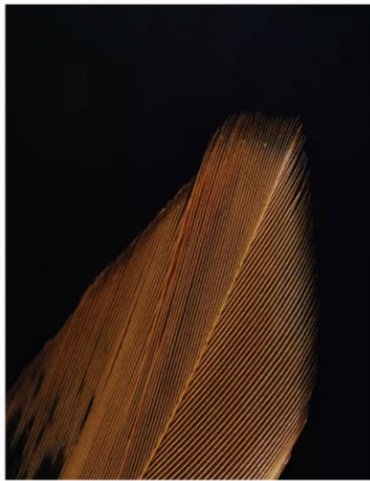
MIND MAP - DOMU KARTE – ASOCIĀCIJU **VĀRDI**

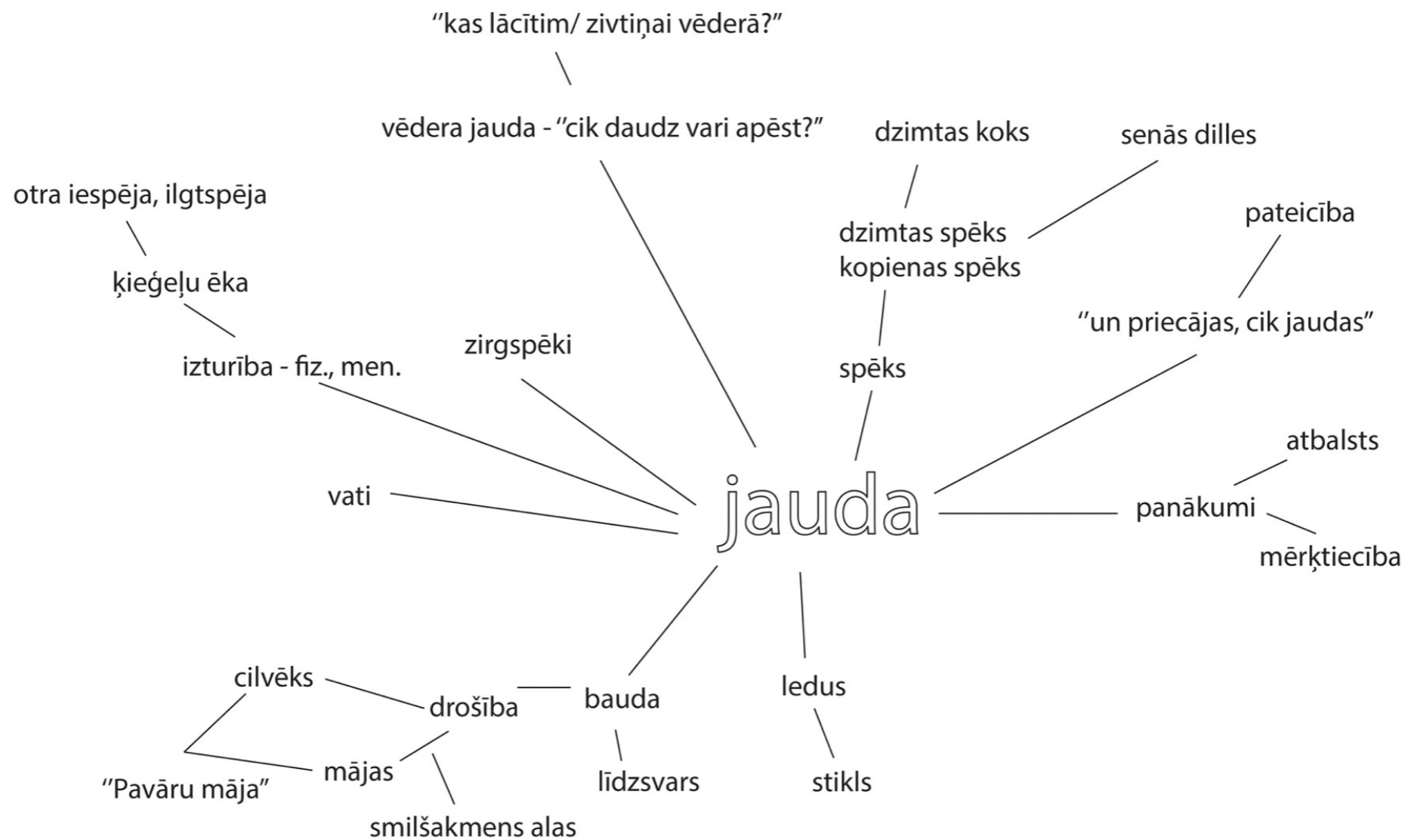




x

GAIDĪŠANA SVECE UPE VIESI ĒRTI MĀJĪGI PĒGALDA
KUKAIŅI DZĒRIENI SPĀRNI SILTUMS LIESMA LAIKS
KRĒSLS VIESMĪLĪBA MĪLESTĪBA ILGSTPĒJA
LĪGATNE SĒKLAS GAISMA KOPĀ
DĀRZENĪ KOKI MIERĪGI KĀ MĀJĀS
SAKNES GARŠVIELĀS PUTNI LATVIJA VĪNS
EKO DABĀ KOKI MĀKSLA
DZĪVNIEKI DABĀ ĒDIENS
ORNITOLOGIJA AUGI PUTNI LATVIJA VĪNS
ZEME DĀRZS MĀKSLA
LEJKANNA DĀRZS ĒDIENS
AUDZĒŠANA PAVĀRMĀJA ĒŠANAS PIEDERUMI
PAPĪRS VĒSTURE PAVĀRS
PĀVĀRGRĀMATA GARŠĪGI SARUNAS





DEFINĒŠANA

darba uzdevuma noteikšana

Izpētīto datu apstrāde, diskusija

Izpētīto datu grupēšana pēc noteiktiem tematiem

Konkrētāka uzdevuma definēšana

DEFINĒŠANA

TIRGUS SEGMENTA DEFINĒŠANA

dārgs – ekskluzīvs,

vidējais segments,

plaša patēriņa tirgus segments

LIETOTĀJA DEFINĒŠANA

MATERIĀLU DEFINĒŠANA

FUNKCIJU DEFINĒŠANA

IDEJOŠANA

Izvēlētajai problēmai tiek meklēti risinājumi

ideju ģenerēšana

ideju izvērtēšana un atlase

skices, aplikācijas, datorskices, pirmie maketi, scenāriji

IDEJOŠANAS METODES

Metode: 10+10 - 10 SKICES 10 MINŪTĒS

Metode: AIZLOCĪTĀ LAPIŅA

Metode: IESPĒJAMI SLIKTĀKĀ IDEJA

Metode: PRĀTA VĒTRA

Metode: BRAINWRITING

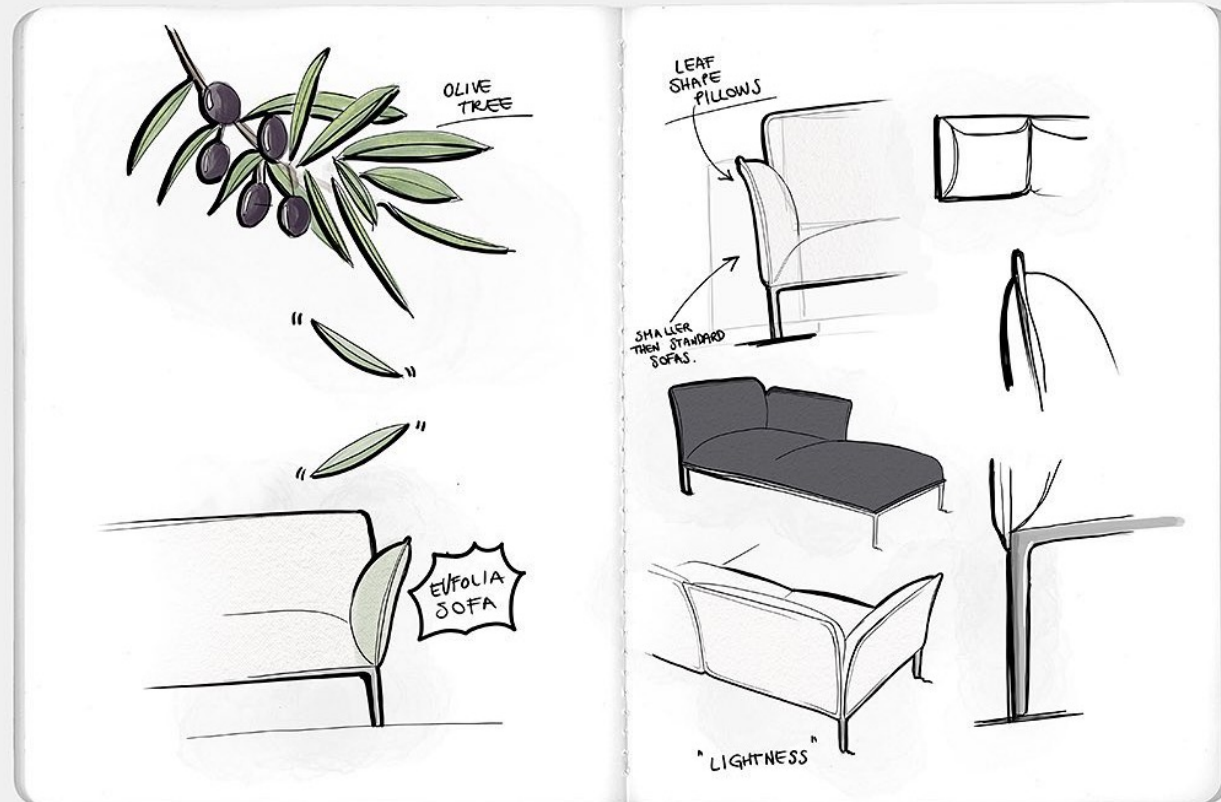
Metode: SCAMPER

(esoša produkta / pakalpojuma uzlabošanai)

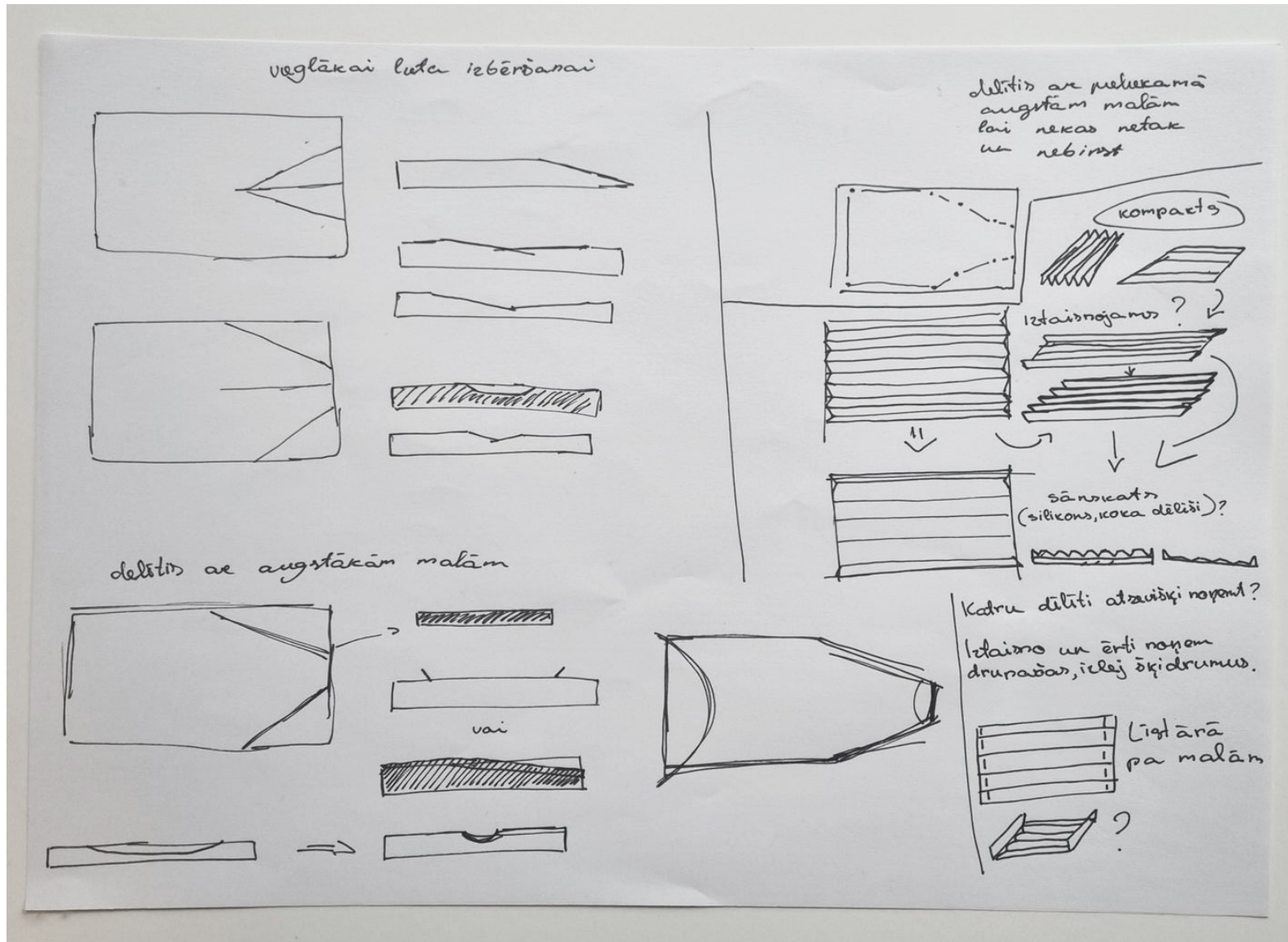
IDEJOŠANA



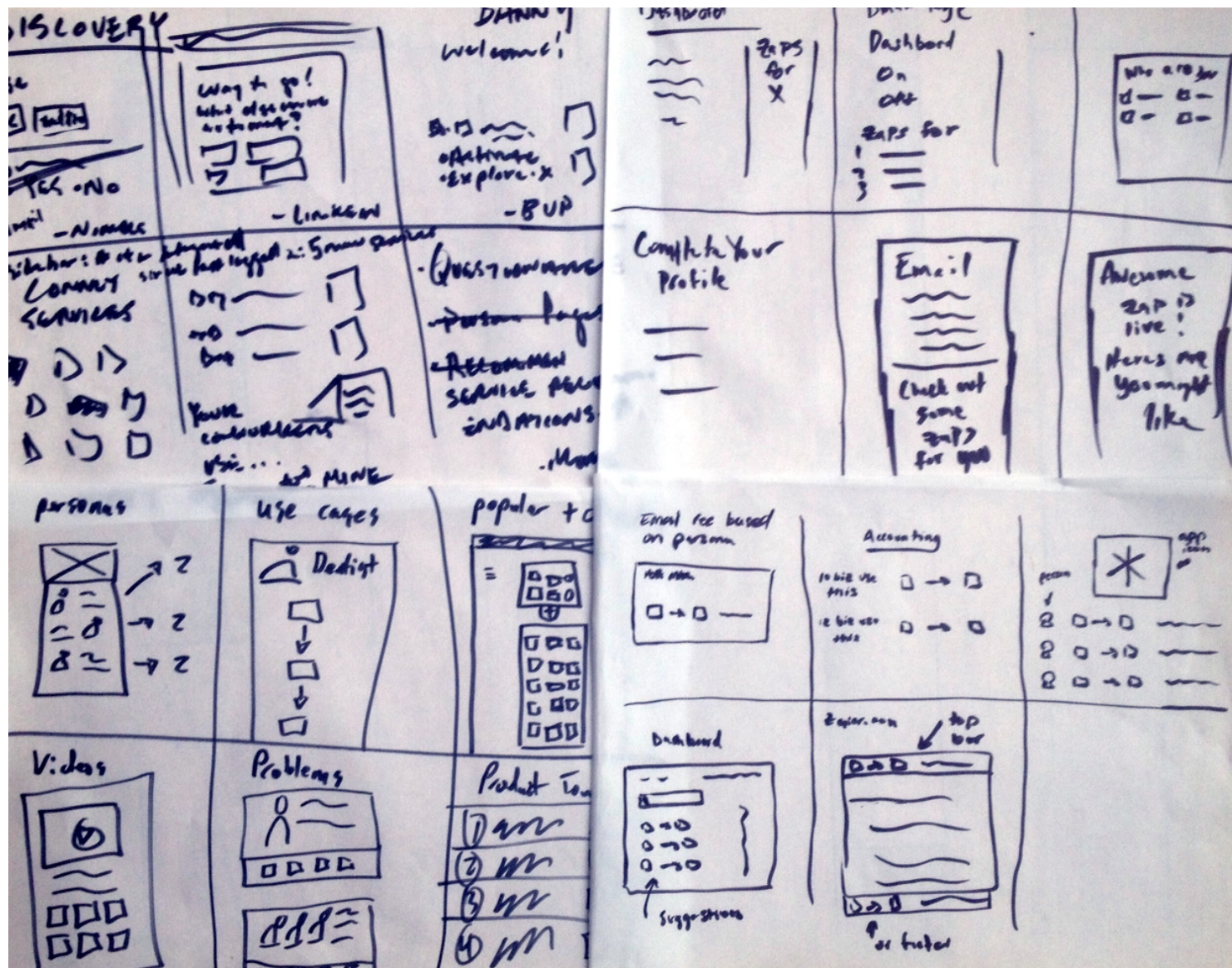
marcelwanders



IDEJOŠANA



IDEJOŠANA



Aplikācijas dizaina idejas skice

IDEJOŠANA



Scenāriju izstrāde

PROTOTIPĒŠANA

UN TESTĒŠANA

No piedāvātajiem risinājumiem **izstrādei tiek izvēlēta viena ideja,**

kas prototipēšanas posmā **tiek pārbaudīta un precizēta,**

lai **pārliecinātos par tās atbilstību izstrādei**

PROTOTIPĒŠANA

UN TESTĒŠANA

Prototipēšanā pēta: detaļas, savienojumus, mērogu, materiālu, izturību, vizuālo

Ir vairākas stadijas:

Makets

- Pirmie maketi (mērogam, siluetam, formai)
- Zemas precizitātes maketi (detaļām, kā darbojas – savienojumi)
- Augstas precizitātes maketi – 3D printēti, putoplasta
- Prototips (ieviešanā)
- Digitāls makets (zīmējums 3D programmās, animācija)

Prototips / pirmparaugs var būt izstrādāts kā fizisks objekts vai digitāla simulācija (piemēram, virtuāls 3D modelis, kas papildināts ar rasējumiem)

PROTOTIPĒŠANA

UN TESTĒŠANA



lievore_altherrdesilepark

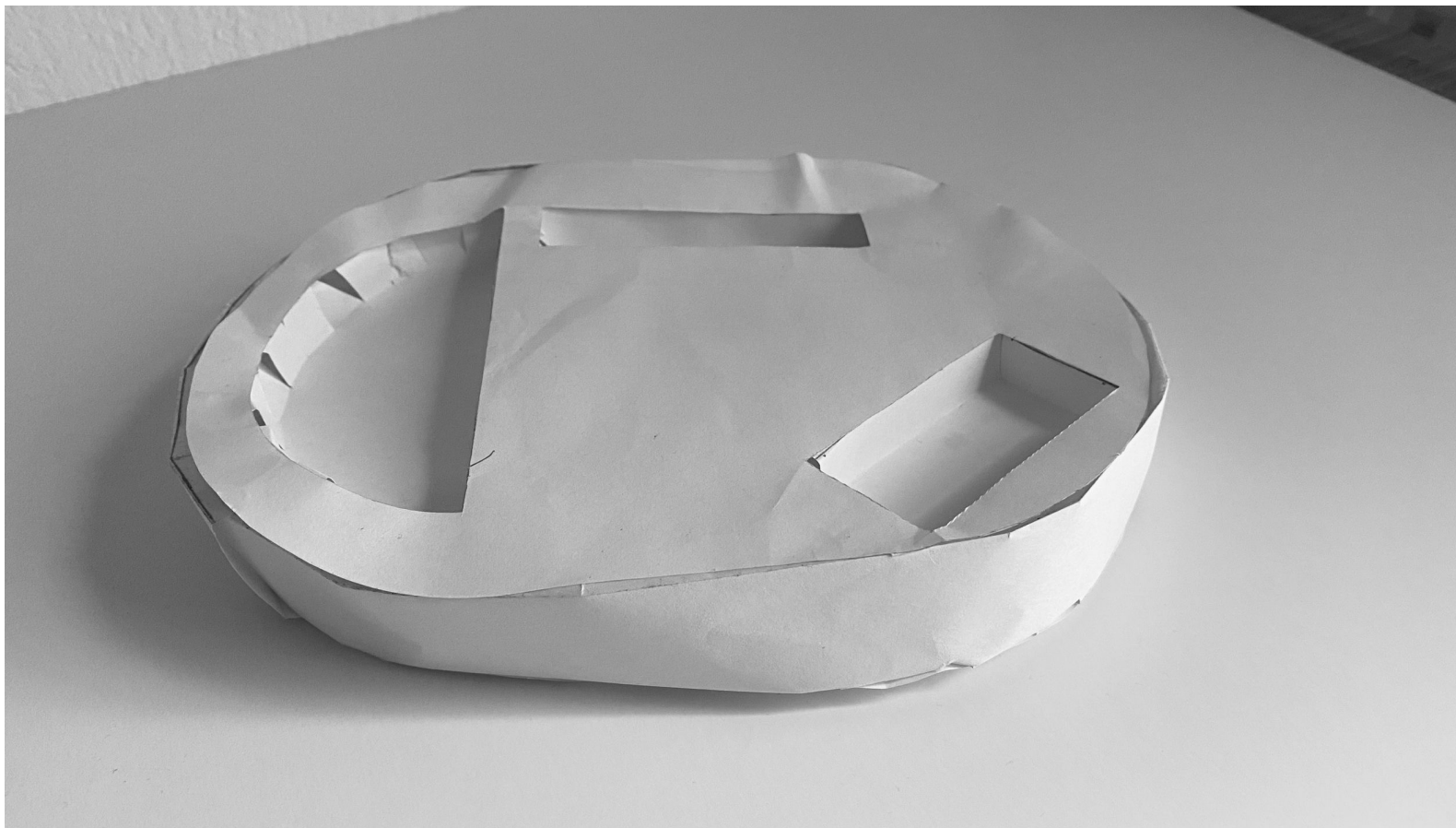


lievore_altherrdesilepark



PROTOTIPĒŠANA

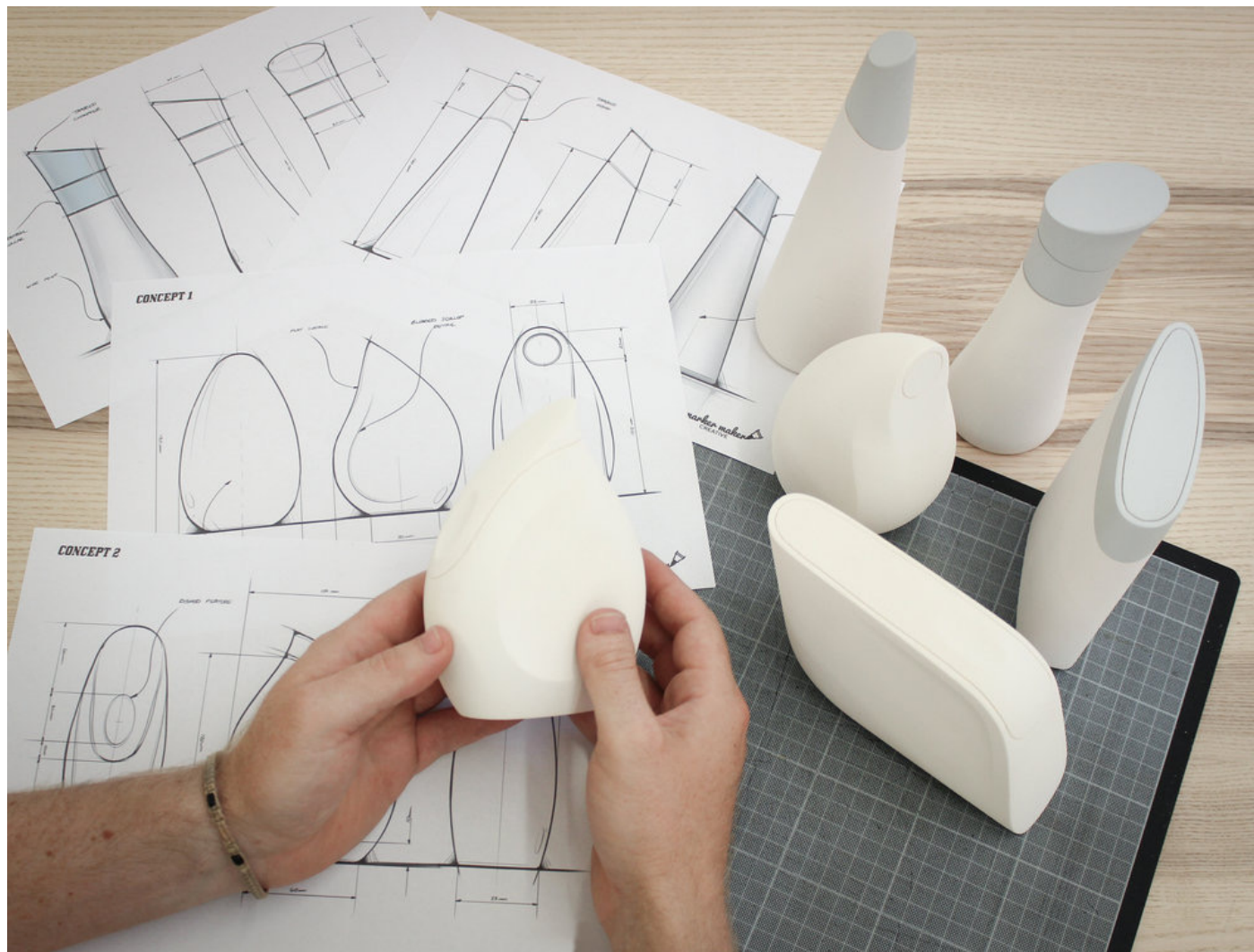
UN TESTĒŠANA



MIKC RDMV Produktu dizains 1.k. produkta idejas pirmais makets

PROTOTIPĒŠANA

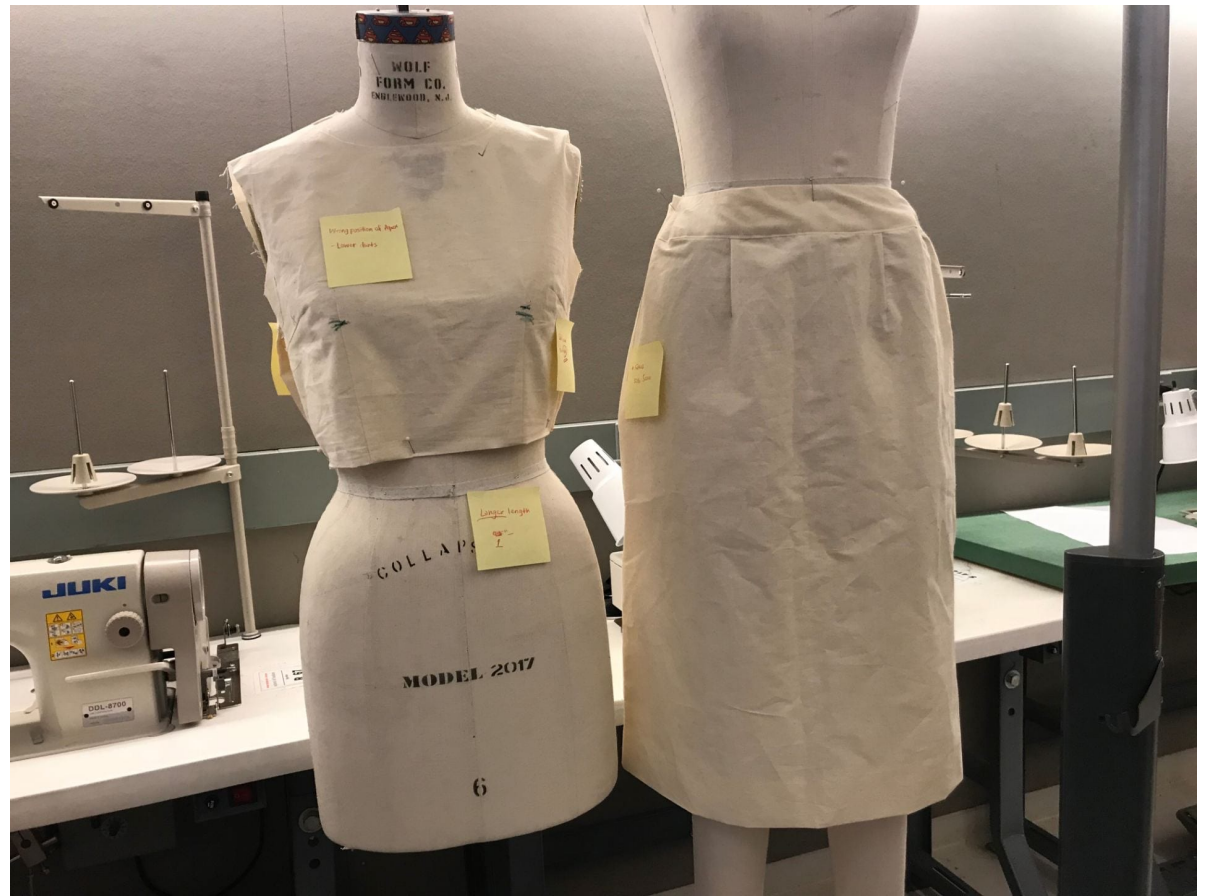
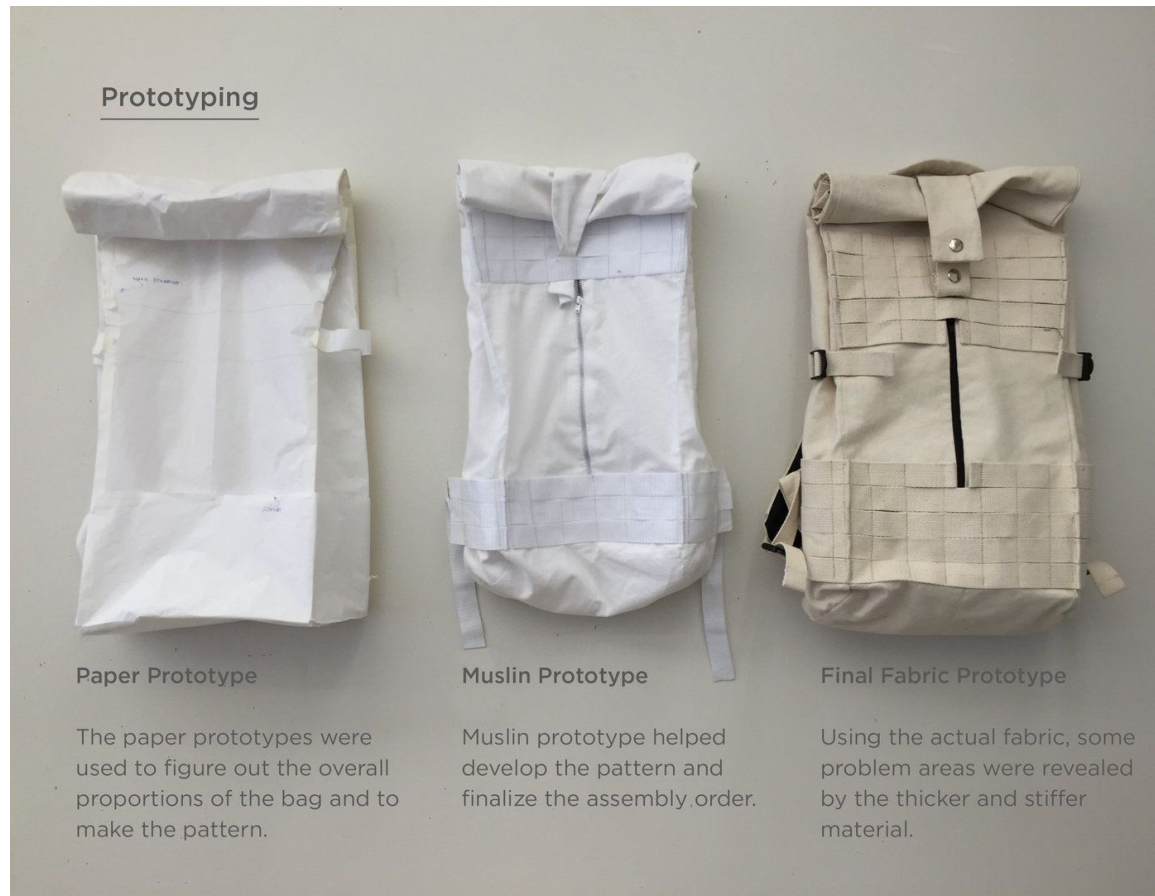
UN TESTĒŠANA



Formas un mēroga makets

PROTOTIPĒŠANA

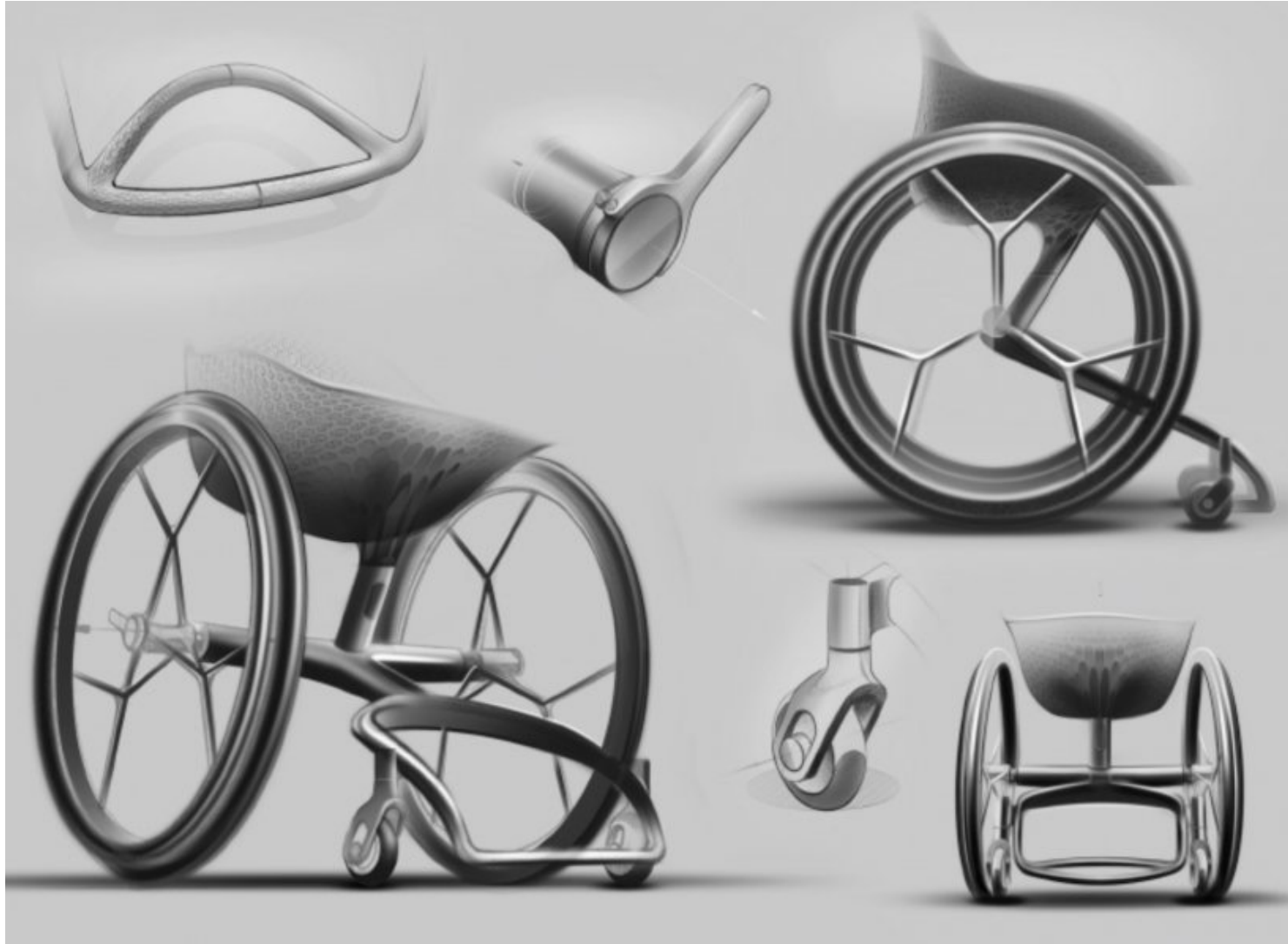
UN TESTĒŠANA



Modes aksesuāru un apģērbu makets

PROTOTIPĒŠANA

UN TESTĒŠANA



3D digitāls zīmējums

PROTOTIPĚŠANA

UN TESTĚŠANA



lievore_altherrdesilepark



4/4



PROTOTIPĒŠANA

UN TESTĒŠANA



3D printēts makets

PROTOTIPĒŠANA

UN TESTĒŠANA



3D printēts formas, mēroga, detaļu makets

PROTOTIPĚŠANA

UN TESTĚŠANA



TESTĒŠANA

Kas patīk?

Kas nepatīk?

Kā gribētos?

IEVIEŠANA

Lai nodotu produktu/ apģērbu kolekciju ražošanai,
dizainerim ir **jāprezentē risinājums ražošanas komandai,**

kodolīgi izskaidrojot produkta izstrādes gaitu,
kā arī pamatojot izstrādātā dizaina izvēli.

IZPĒTĒ PAMATOTS PRODUKTS



«Catch BOX»
Mikelis Studers

VIDEO: <https://youtu.be/0s0yFrdmht4?si=QlrGdimIH6lQdqve>

IZPĒTĒ PAMATOTS PRODUKTS



"BABBIT"
Aleksandrs un Liene Rogas

VIDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=FOeQoNcenAo>



IZPĒTĒ PAMATOTS PRODUKTS



«MEMO bottle»
Jesse Leeworthy and Jonathan Byrt

VIDEO: <https://www.kickstarter.com/projects/memobottle-stainless/stainless-steel-memobottle>

IZMANTOTIE INFORMĀCIJAS AVOTI:

<https://www.rdmv.lv/lv/news/aktualitates-lv/iesakam/dizaina-domasanas-fenomens>

<https://www.ideo.com/pages/design-thinking>

<https://www.startdesign.lv/dizains-un-tehnologijas>

<https://www.sseriga.edu/open-programmes/dizaina-domasana>

https://media.nesta.org.uk/documents/skills_six_thinking_hats.pdf

https://media.nesta.org.uk/documents/nesta_ideo_guide_jan2017.pdf

<https://design-sprint.com/remote-design-sprint-template/>

<https://www.ideo.com/blog/build-your-creative-confidence-mindmaps>

<https://www.memobottle.eu.com>

MIKC „Rīgas Dizaina un mākslas vidusskola”

Izglītības programma: Produktu dizains

1.Kurss

Modulis: **Dizaina procesi**

Pedagogs: **Baiba Lindāne**

2023