

STUDĒJOŠO PĒTNIECISKĀ UN RADOŠĀ DARBĪBA 2024

Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksti

„Studējošo pētnieciskā un radošā darbība 2024” / Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksti. Ekonomikas un kultūras augstskola, 2024.

Krājuma sastādītāji:

Ksenija Miļča, EKA studiju programmas “Interjera dizains” direktore

Anete Bērza, EKA studiju programmas „Datorspēju dizains un grafika” direktore

Krājuma tehniskā redaktore:

Jevgenija Dehtjare, EKA docente.

© Ekonomikas un kultūras augstskola, 2024

Ekonomikas un kultūras augstskola

Studējošo pētnieciskā un radošā darbība 2024: Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksti

ISBN 978-9984-24-265-1/ 978-9984-24-266-8 (pdf)

Saturs

Saturs	3
STUDIJU PROGRAMMAS “DATORSPĒĻU DIZAINS UN GRAFIKA” STUDĒJOŠO PROJEKTI	5
Rihards Zorgis, Tīna Ritenberga-Balode, Armands Juškāns. DATORSPĒĻES “BLOOM BLOOM” IZSTRĀDĀŠANA	6
Aleksis Bunkevičs, Mikus Kokainis, Teofilis Kudiņš. DATORSPĒĻES “FURY FORGE” IZSTRĀDĀŠANA	8
Laura Vilsons. DATORSPĒĻES “TAUTASTĒRPI” IZSTRĀDĀŠANA	9
Laura Vilerte, Eva Sintija Pētersone, Sanija Melngaile, Ralfs Krastiņš. DATORSPĒĻES “BLOSSOM” IZSTRĀDĀŠANA	11
Gustavs Jānis Strujevics, Roberts Pūce. DATORSPĒĻES “COOL CAFE” IZSTRĀDĀŠANA	12
Kārlis Suneps, Alberts Vareiko. DATORSPĒĻES “DUCHENNE CLINIC” IZSTRĀDĀŠANA	13
Anda Viška, Erlens Johansons, Sanija Melngaile. DATORSPĒĻES “KIBBLE QUEST” IZSTRĀDĀŠANA	14
Beatrise Leonoviča, Emīlija Zobena. DATORSPĒĻES “PUPHEIST” IZSTRĀDĀŠANA	15
Darens Adrians Vovks, Loreta Ražalinska, Alise Zēģele. DATORSPĒĻES “WHOOSH” IZSTRĀDĀŠANA	17
Dmitrijs Vaizgela, Justīna Petrušina, Evelīna Gaudutyte. DATORSPĒĻES “WILD MAYHEM” IZSTRĀDĀŠANA	19
STUDIJU PROGRAMMAS “INTERJERA DIZAINS” STUDĒJOŠO DARBI	21
Sindija Šakale, Liene Robežniece, Lāsma Pautova, Laura Lipska, Annija Pāvila, Lauma Patkovska. UZŅĒMUMA “PRIVATE MD LABS” ANALĪZU CENTRA DIZAINA PROJEKTA PRIEKŠLIKUMS	22
Kitija Vanesa Maculeviča, Māra Rudzīte. KOMPOZĪCIJA III. STIKLA KOMPOZĪCIJA “DARBS”	24
Nikola Seile, Elīna Zdanovska, Kate Putniņa. ASINS NODOŠANAS LABORATORIJAS DIZAINA PRIEKŠLIKUMS	26
Aksela Aivija Ķepale, Inese Otersone. CEĻŠ UZ LAIMI	29
Arta Jansone, Kristīne Emerberga. KOMPOZĪCIJA III – STIKLS. CEĻJUMS LIKTENĪ	31
Nikola Seile. KOMPOZĪCIJA III. STIKLĀ VEIDOTS MĀKSLAS DARBS IZSTĀDEI “SIMBIOZE”	33
Emīlija Dombrovska. KOMPOZĪCIJA III. “EMOCIJU GAMMA” STIKLA DIZAINA OBJEKTS	35
Žanete Būda, Baiba Zvejniece, Sanda Strauberga. ASINS ANALĪZU LABORATORIJAS SILĪCIJAS IELEJĀ DIZAINA PRIEKŠLIKUMS	37
Aija Sebre. EMOCIONĀLĀ ZĪMOLA KOMUNIKĀCIJA IZMANTOJOT VIZUĀLO STĀSTU: KAMPAŅAS IZVEIDE ZĪMOLAM “DIZAINA KLUBS”	39
Kristīne Dzene, Madara Orole. STIKLA MĀKSLAS IZSTĀDE “JUM(T)S-CE-ĻO”. CEĻŠ UZ UN NO DEPRESIJAS	41
Diāna Cunska, Megija Valkovska. INSTALĀCIJA “BĒGŠANA NO REALITĀTES/ESCAPISM”	43

Alise Beizaka, Liene Robežniece. STIKLA MĀKSLAS IZSTĀDE “SIMBIOZE”

45

Baiba Tamane-Zaķe, Diāna Klimoviča, Baiba Cīrule. ASINS ANALĪŽU TELPAS “ŠŪNA” PROJEKTA PRIEKŠLIKUMS

47

STUDIJU PROGRAMMAS “DATORSPĒĻU DIZAINS UN GRAFIKA” STUDĒJOŠO PROJEKTI

Rihards Zorgis, Tīna Ritenberga-Balode, Armands Juškāns. DATORSPĒLES “BLOOM BLOOM” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: Andrejs Birzgalis

Darba apraksts

Projekts “Bloom Boom” ir 2D “Idle” žanra spēle, kas paredzēta datoriem. Spēles darbība notiek pilsētā, kas līdzinās Rīgai, kuras iedzīvotāji ir kļuvuši par interneta mēmiem (memes). Pēc pēkšņas katastrofas – sprādziena – pilsētnieki ir zaudējuši dzīvesprieku, jo tiem vairs nav piekļuves internetam. Spēlētāja uzdevums ir atjaunot pilsētas dzīvesprieku, pārvaldot nelielu veikalu, kurā tiek audzēti un pārdoti “smeiklu” augi, kas atgriež smaidu pilsētas iedzīvotājiem.

Darba formāts: projekta darbs, (datorspēles prototips, datorspēles dizaina dokuments)

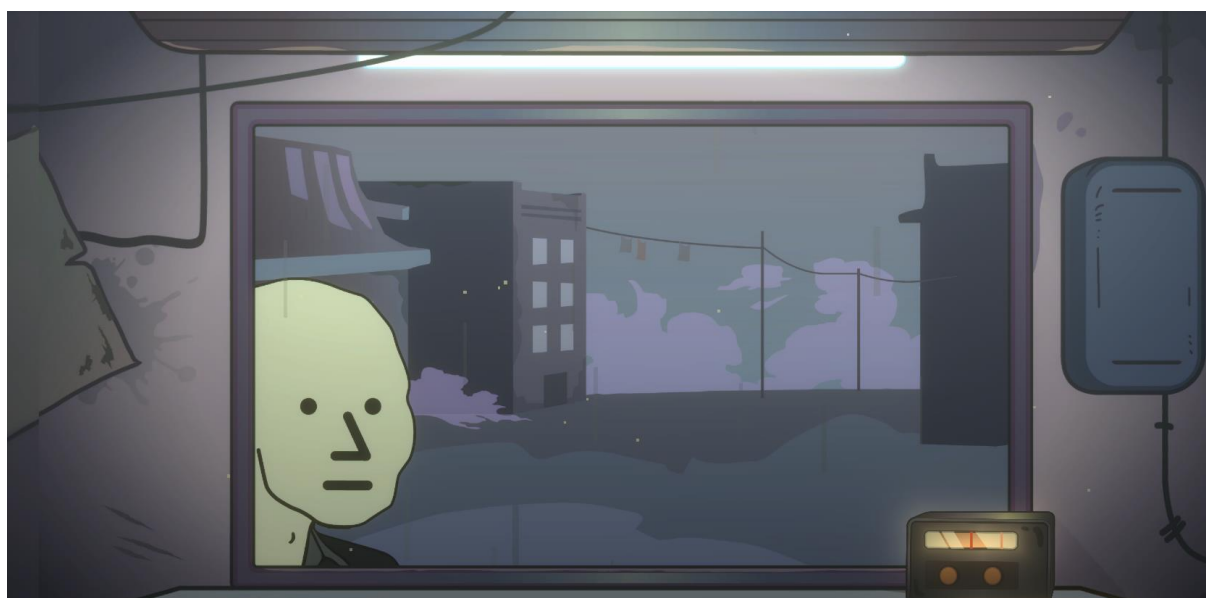
Darba idejas/koncepcijas apraksts:

“Bloom Boom” ir izklaidējoša un sociāli iesaistoša spēle, kas balstīta uz ekonomikas pārvaldības un lauksaimniecības elementiem. Spēlētājs, vadot nelielu veikalu, cenšas atjaunot pilsētas dzīvesprieku pēc katastrofas, pārdodot īpašus augus, kas simbolizē prieku un smaidus. Spēle izmanto interneta mēmu kultūru kā galveno vizuālo un sižeta komponenti, veidojot interaktīvu stāstu, kas atspoguļo mūsdienu sabiedrības atkarību no digitālās pasaules. Koncepcijas pamatā ir ideja par kopienas atdzimšanu un dzīvesprieka atgūšanu pēc traģēdijas, izmantojot humora un prieka simbolus – “smeiklu” augus. Spēles sižets piedāvā spēlētājiem stratēģiski plānot, kā uzlabot veikalu, attīstīt biznesu un palīdzēt pilsētas iedzīvotājiem atgūt prieku.

Darba izstrādes process:

Spēles izstrāde notika, cieši sadarbojoties trīs studentiem. Rihards Zorgis bija atbildīgs par spēles programmēšanas pusi, izmantojot Unity dzinēju, lai izveidotu funkcionējošu 2D spēles mehāniku. Tīna Ritenberga-Balode un Armands Juškāns veidoja spēles māksliniecisko noformējumu, radot vizuālus tēlus un vidi, kas atspoguļo interneta mēmu pasauli. Komanda regulāri sanāca kopā, lai apspriestu progresu, risinātu izaicinājumus un attīstītu projekta konceptu. Viņu darbs demonstrē spēju apvienot programmēšanas, vizuālās mākslas un dizaina kompetences, lai radītu izklaidējošu un tehniski kvalitatīvu spēli, kas piesaista spēlētāju uzmanību ar savu oriģinālo sižetu un vizuālo izpildījumu.

Attēli:



Aleksis Bunkevičs, Mikus Kokainis, Teofils Kudiņš. DATORSPĒLES “FURY FORGE” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: Andrejs Birzgalis

Darba apraksts

"Fury Forge" ir komēdijas platformera tipa spēle ar pixel art grafiku, kas veidota uz Unity dzinēja un paredzēta ekskluzīvi personālajiem datoriem. Spēlē galvenā uzmanība pievērsta izklaidei, humoram un intelektuālām cīņām, izmantojot satīru un izsmieklus. Spēlētāji iejūtas divu galveno varoņu – Geimera un Zaļā geimera – lomās, kuri izdzīvo komēdijas pilnus piedzīvojumus dažādos līmeņos, pārvarot šķēršļus un risinot izaicinājumus.

Darba formāts: projekta darbs, (datorspēles prototips, datorspēles dizaina dokuments)

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

"Fury Forge" ideja ir radīt spēli, kas apvieno retro estētiku ar modernu, humoristisku sižetu. Spēles mērķis ir piedāvāt spēlētājiem ne tikai izaicinošu platformera pieredzi, bet arī intelektuālu un humoristisku izklaidi. Galvenie spēles elementi ir humors un izsmieklis, kas tiek integrēti gan spēles sižetā, gan līmeņu dizainā. Spēles dialogi un situācijas ir veidoti, lai spēlētājiem piedāvātu komiskus momentus un smieklus, vienlaikus radot aizraujošu un interaktīvu pieredzi.

Darba izstrādes process:

"Fury Forge" tika izstrādāta, izmantojot Unity spēļu dzinēju, ar pixel art grafikas stilistiku, kas piešķir tai retro šarmu. Spēles izstrādes procesā komanda koncentrējās uz vizuālās un mehāniskās vienkāršības līdzsvaru ar komēdiju un humoru. Galvenie varoņi – Geimers un Zaļais geimers – tika izveidoti kā humoristiski tēli, kuru piedzīvojumi ir veidoti tā, lai piesaistītu pusaudžus un cilvēkus ar labu humora izjūtu. Spēlē ir vairāki līmeņi ar dažādiem uzdevumiem un šķēršļiem, kas spēlētājiem piedāvā izaicinājumus, bet arī jautrību, pateicoties spēles humoram. Spēle veiksmīgi apvieno platformera mehāniku ar humora pilnu stāstu, padarot to pievilcīgu auditorijai, kas izbauda intelektuālas, izklaidējošas un humoristiskas spēles ar oriģinālu stāstu un jautru vizuālo izpildījumu.

Laura Vilsone. DATORSPĒLES "TAUTASTĒRPI" IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: Andrejs Birzgalis

Darba apraksts

Projekts "Tautastērpi" ir izglītojoša spēle, kas paredzēta bērniem vecumā no 8 līdz 12 gadiem. Spēle iepazīstina spēlētājus ar dažādu Eiropas valstu un reģionu tradicionālajiem tautastērpiem, piedāvājot tos interaktīvā veidā sagērbt virtuālos tēlus. Spēles mērķis ir izglītēt bērnus par kultūras mantojumu, uzsverot dažādu reģionu tērpu specifiku un tradīcijas. Spēlētājs var izvēlēties reģionu, no kura nāk tautastērpi, un pēc katras spēles sesijas saņemt atgriezenisko saiti par savu sniegumu. Spēle izstrādāta 2D formātā, izmantojot Unity dzinēju, un vizuālais stils veidots iedvesmojoties no bērnu grāmatu ilustrācijām.

Darba formāts: projekta darbs, (datorspēles prototips, datorspēles dizaina dokuments)

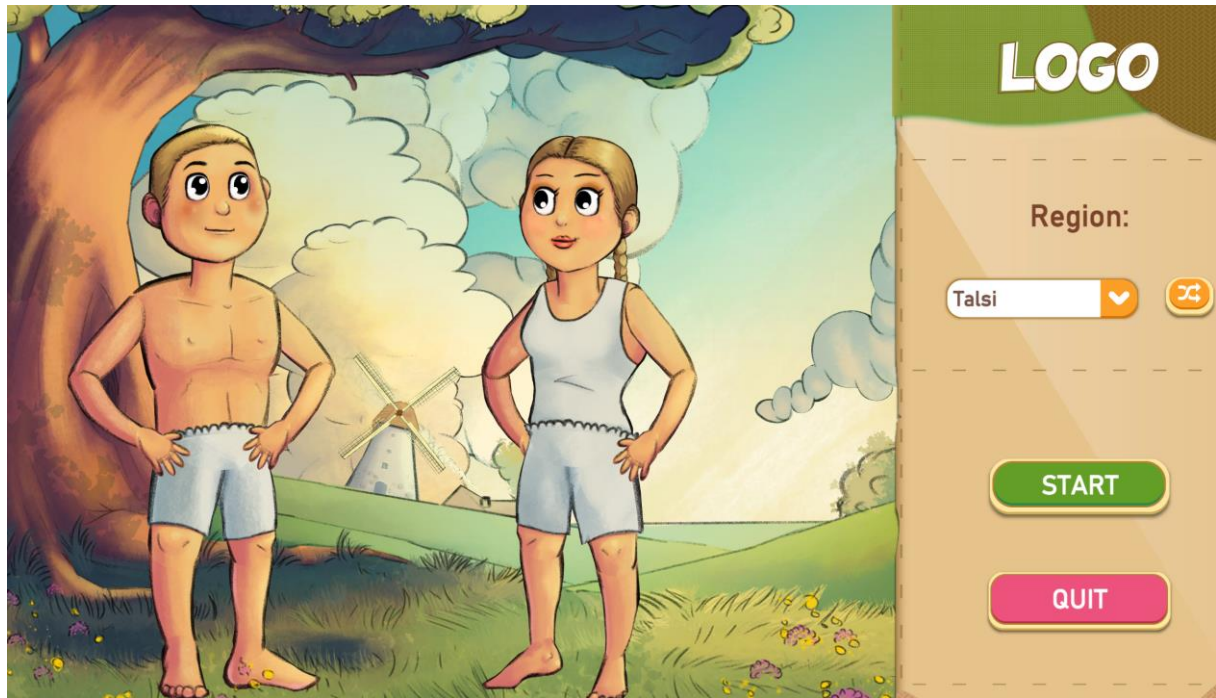
Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Projekta pamatideja ir veidot interaktīvu un izglītojošu spēli, kas palīdzētu bērniem labāk izprast Eiropas kultūrvēstures dažādību, koncentrējoties uz tautastērpu tradīcijām. Spēlē tiek piedāvāta iespēja gan sievietes, gan vīrieša tēlus sagērbt dažādu reģionu tautastērpos, izceļot reģionu specifiskās iezīmes un modeļus. Spēle paredz ne tikai izklaidi, bet arī izglītošanu, pārbaudot bērnu zināšanas un sniedzot atgriezenisko saiti par paveikto. Tā fokusējas uz Latvijas un citu Eiropas reģionu kultūrvēsturisko mantojumu, akcentējot arī mazāk zināmus tautastērpus. Projekta koncepcija ir izveidota saikni starp digitālajām spēlēm un kultūras izpratni, izmantojot pievilcīgu vizuālo un interaktīvo pieredzi bērniem.

Darba izstrādes process:

Spēle tika izstrādāta Windows operētājsistēmai, izmantojot Unity spēļu dzinēju, kas ļāva radīt interaktīvu un vizuāli pievilcīgu 2D vidi. Vizuālie materiāli tika veidoti, izmantojot tādas programmas kā "Krita" un "Adobe Illustrator". Dizains ir iedvesmots no bērnu grāmatu ilustrācijām, lai radītu draudzīgu un pievilcīgu pieredzi jaunāko klašu bērniem. Laura Vilsone bija projekta vadītāja un veica visus izstrādes darbus, sākot no vizuālā dizaina un animācijām līdz programmēšanai un skaņas dizainam. Projekta izstrādes procesā kā konsultante piedalījās Rudes pamatskolas pirmsskolas pedagoģe Agnese Šikle, kura palīdzēja nodrošināt, ka spēles saturs ir piemērots bērniem vecumā no 8 līdz 12 gadiem un atbilst mācību vajadzībām.

Attēli:



Laura Vilerte, Eva Sintija Pētersone, Sanija Melngaile, Ralfs Krastiņš. DATORSPĒLES "BLOSSOM" IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: Artūrs Minnings

Darba apraksts

Spēles pamatā ir piedzīvojumu stāsts par galveno varoni, kurš mācās sadzīvot ar depresiju. Spēlētājs palīdz varonim izprast, kas viņam patiesi var palīdzēt, izšķirot starp apkārtējo cilvēku padomiem un atbalstu. Daži no spēles varoņiem piedāvā patiesu palīdzību, bet citi – neefektīvus risinājumus, un spēlētāja uzdevums ir atrast pareizo ceļu, lai palīdzētu varonim pārvarēt savas iekšējās grūtības. Spēle ir veidota kā "Single Player" piedzīvojumu spēle uz PC, izmantojot Unity dzinēju.

Darba formāts: projekta darbs, (datorspēles prototips, datorspēles dizaina dokuments)

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēles koncepcija ir vērsta uz emocionālās izpratnes un empātijas attīstīšanu, īpaši jauniešu un pusaudžu auditorijā, kuri bieži vien sastopas ar sarežģītām emocionālām situācijām, piemēram, depresiju. Spēles mērķis ir ne tikai izklaidēt, bet arī sniegt ieskatu par to, kā depresija var ietekmēt cilvēka dzīvi un kā apkārtējie var palīdzēt vai, gluži pretēji, nepalīdzēt. Galvenais uzdevums ir izšķirt patiesu atbalstu no maldīgiem risinājumiem, tādējādi padziļinot izpratni par garīgās veselības nozīmīgumu un pareizas palīdzības atrašanu.

Darba izstrādes process:

Spēles izstrāde notika, izmantojot Unity spēļu dzinēju, un tā ir paredzēta personālajiem datoriem (PC). Komandā piedalījās četri dalībnieki, kuriem katram bija savi uzdevumi. Eva bija atbildīga par spēles zīmējumiem, animācijām un līmeņu dizainu, izveidojot vizuālo pasauli, kurā spēlētājs pārvietojas. Sanija izstrādāja lietotāja interfeisu (UI), nodrošinot, ka spēles dizains ir vienkāršs un intuitīvs. Ralfs veica programmēšanas darbus un nodrošināja tehnisko izpildi, radot spēles mehāniku un funkcionalitāti. Laura rūpējās par spēles audiovizuālo noformējumu un spēles apraksta veidošanu, piešķirot stāstam emocionālo dziļumu ar skaņas un vizuālo elementu palīdzību.

Attēli:



Gustavs Jānis Strujevics, Roberts Pūce. DATORSPĒLES "COOL CAFE" IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: Anete Bērza

Darba apraksts

"Cool Cafe" ir simulācijas tipa spēle, kur spēlētājs iejūtas pingvīna lomā, kurš pārvalda un apkalpo klientus savā kafejnīcā. Spēlētāja galvenais uzdevums ir pieņemt klientu pasūtījumus, sagatavot tos un saņemt samaksu par ēdieniem. Kafejnīcas klienti arī ir pingvīni, kuri pasūta vienu no trim pieejamajiem ēdieniem. Spēles žanrs ir viegla un relaksējoša simulācija, piemērota cilvēkiem, kuriem patīk pārvaldīt biznesu un redzēt tā izaugsmi. Spēle izstrādāta uz Unity platformas un izmanto Adobe Illustrator, lai izveidotu spēles objektus un ēdienus.

Darba formāts: projekta darbs, (datorspēles prototips, datorspēles dizaina dokuments)

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

"Cool Cafe" pamatideja ir piedāvāt spēlētājiem mierīgu un relaksējošu pieredzi, apkalpojot klientus kafejnīcā un vadot to kā biznesu. Spēles vienkāršība un viegli saprotamais spēles mehānisms padara to pievilcīgu plašai auditorijai, īpaši cilvēkiem, kuriem patīk biznesa simulācijas spēles, bet bez sarežģītiem mehānismiem. Spēle piedāvā spēlētājiem iespēju kontrolēt procesu no pasūtījuma līdz apmaksai, sniedzot gandarījumu par paveikto un kafejnīcas attīstību. Humors un vieglais sižets, kurā galvenie varoņi ir pingvīni, rada draudzīgu un pievilcīgu atmosfēru.

Darba izstrādes process:

"Cool Cafe" tika izstrādāta, izmantojot Unity dzinēju, un spēles objekti tika veidoti ar Adobe Illustrator. Spēles izstrāde sākās ar trīs biedru komandu, taču viens komandas dalībnieks spēles gaitā izstājās. Šis izstrādātājs bija atbildīgs par stāsta izveidi, spēles grafisko saturu (assetus) un dokumentāciju. Galvenie spēles izstrādātāji, Gustavs Jānis Strujevics un Roberts Pūce, turpināja darbu pie projekta. Gustavs Jānis Strujevics galvenokārt nodarbojās ar spēles programmēšanu, projekta izveidi Unity platformā, audio dizainu un dažu ēdienu vizuālo zīmējumu veidošanu, kā arī dokumentāciju. Roberts Pūce veica programmēšanu, vizuālo darbu un iesaistījās dokumentācijas veidošanā. Izstrādes laikā komanda saskārās ar izaicinājumiem, taču veiksmīgi pabeidza projektu.

Attēli:



Kārlis Suneps, Alberts Vareiko. DATORSPĒLES “DUCHENNE CLINIC” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: Adam Mayes

Darba apraksts

Spēle “Duchenne Clinic” ir 2D fantāzijas ķirurga simulatora spēle, kas apvieno piedzīvojumu stāstu un darbības elementus. Spēle ir veidota uz Unity platformas un paredzēta Windows datoriem. Spēles darbība notiek post-kara pasaulē, kurā spēlētājs iejūtas galvenās varones Lili Ramonas lomā – galvenās ārstes Dušennas klīnikā. Spēlētājam ir uzdevums ārstēt pacientus no PTM – posttraumatiskās metamorfozes, slimības, kas izraisa halucinācijas un fiziskas ķermeņa pārveides. Lai ārstētu pacientus, Lili Ramonai ir jādodas cilvēku prātu pasaulē, izmantojot ierīci “Psy Scraper.”

Darba formāts: projekta darbs, (datorspēles prototips, datorspēles dizaina dokuments)

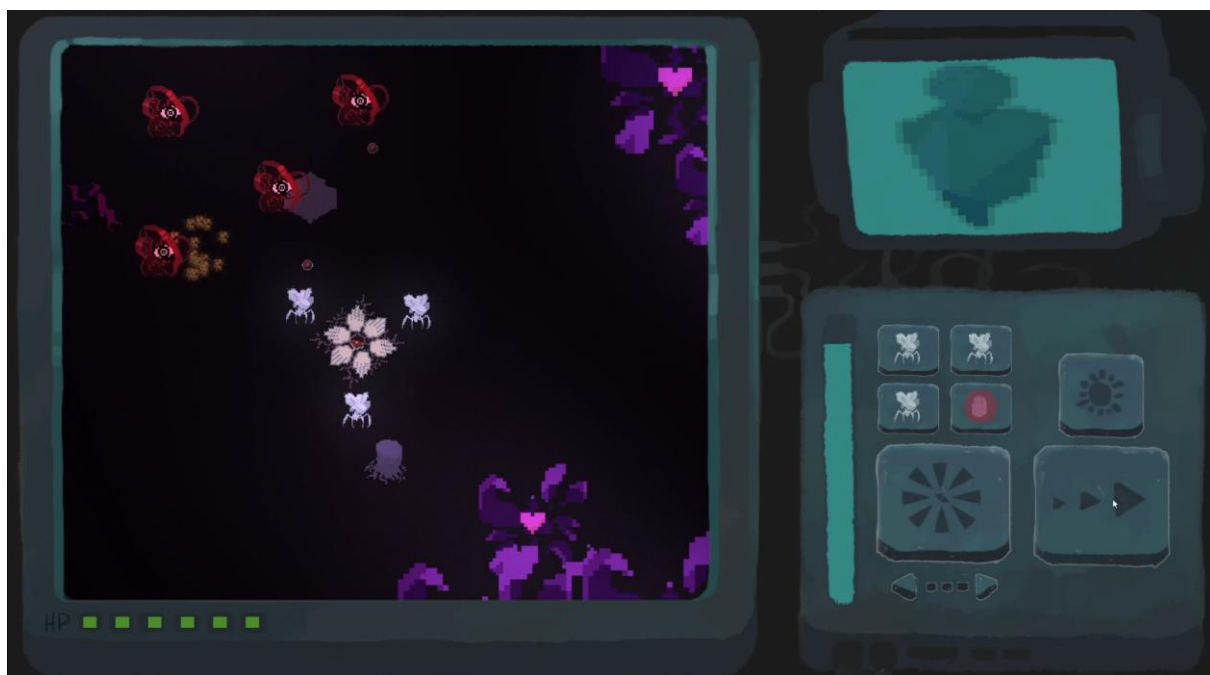
Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēles galvenā ideja ir izpētīt sarežģītas tēmas, piemēram, garīgās veselības problēmas un ķermeņa šausmas, bet to pasniegt stilizētā un viegli uztveramā formātā. Spēle piedāvā divus atšķirīgus spēles veidus – piedzīvojumu stāstu un dinamisku darbības spēli, kas abi mijiedarbojas, radot unikālu spēles pieredzi. Spēles mērķis ir izklaidēt, vienlaikus pieskaroties nopietnām tēmām, kas īpaši rezonē ar jauniešiem un pieaugušajiem. Spēle apvieno nopietnu tematikas izvēli ar vieglu un stilizētu vizuālo pieeju. Spēles sižets risinās ap galveno varoni, kurai jāizārstē cilvēku prāti no traumatiskiem pagātnes notikumiem, simbolizējot gan garīgās, gan fiziskās izmaiņas. Koncepcijas pamatā ir ideja par to, ka cilvēku prātos un ķermeņos ir iespējamās transformācijas, kas jāizprot un jāārstē, piedāvājot spēlētājiem gan emocionālu, gan intelektuālu izaicinājumu.

Darba izstrādes process:

Spēles izstrādi veica divi cilvēki. Kārlis Suneps bija atbildīgs par spēles mehāniku, tehniskajiem aspektiem un audio dizainu. Viņš nodrošināja spēles tehnisko izpildījumu un dinamisku spēles pieredzi. Alberts Vareiko rūpējās par spēles vizuālo noformējumu, radot mākslas darbu, kas stilizē spēli un piešķir tai fantāzijas un melnholijas sajūtu. Alberts veidoja arī lielāko daļu spēles stāsta, kas kalpo par pamatu spēles progresam.

Attēli:



Anda Viška, Erlens Johansons, Sanija Melngaile. DATORSPĒLES “KIBBLE QUEST” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: Adam Mayes

Darba apraksts

Spēle "Kibble Quest: The Epic Catventure" ir singleplayer 2D piedzīvojumu platformera, kur spēlētājs ieņem kaķa Kibble lomu, kura galvenais mērķis ir sasniegt savu ēdiena bļodu. Spēle ir veidota, lai būtu draudzīga un humora bagāta, izmantojot unikālas mākslas un animācijas tehnikas. Līmeņi kļūst arvien absurdaķi, kas simbolizē to, kā kaķis uztver savu izsalkumu un cik tālu ir gatavs iet, lai to remdētu. Spēles gaita ietver platformēšanas elementus, puzzles risināšanu un šķēršļu pārvarēšanu, padarot to interesantu un aizraujošu.

Darba formāts: projekta darbs, (datorspēles prototips, datorspēles dizaina dokuments)

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēles galvenā ideja ir apvienot izklaidējošu un mierīgu spēles pieredzi ar humora pilniem elementiem, kas atspoguļo kaķa izsalkumu kā episku piedzīvojumu. Kibble Quest piedāvā iztēles bagātu skatījumu uz to, kā kaķis redz savu apkārtējo pasauli, kad viņu vada izsalkums. Spēles sižets un dizains kļūst arvien dīvaināki un komiskāki, lai izklaidētu spēlētājus un saglabātu vieglu, relaksējošu atmosfēru. Spēles uzdevumi un puzzles ir vienkārši, lai spēli varētu baudīt arī bērni un ģimenes, padarot to pievilcīgu plašai auditorijai, īpaši kaķu mīļiem.

Darba izstrādes process:

"Kibble Quest: The Epic Catventure" tika izstrādāta, izmantojot Unity dzinēju, un digitālās mākslas izveidei tika izmantotas tādas programmas kā Krita un Adobe Illustrator. Izstrādes komanda izmantoja mākslinieciskās tehnikas un AI rīkus, lai atrisinātu programmēšanas problēmas. Spēles veidošanas procesā katram komandas dalībniekam bija īpaši uzdevumi: Erlens Johansons veica līmeņu izkārtojumu un programmēšanu, radot spēles mehāniskos un tehniskos pamatus. Nikola Vende dizainēja fonus katram līmenim, kā arī radīja dažādus grafiskos elementus, kas veido spēles vidi. Anda Viška izstrādāja galveno varoni Kibble, veidoja viņa izskatus un visas animācijas, kā arī radīja spēles sākuma un beigu kadrus. Komanda strādāja kopīgi, lai izveidotu spēles stāstu, un regulāri apmainījās ar idejām par spēles progresu un attīstību.

Attēli:



Beatrise Leonoviča, Emīlija Zobena. DATORSPĒLES "PUPHEIST" IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: Andrejs Birzgalis

Darba apraksts

Spēle par maza kucēna piedzīvojumiem piedāvā spēlētājam iejūties suņa lomā, kurš, iedvesmojoties no sapņa par bankas aplaupīšanu, mēģina šo sapni pārvērst realitātē. Spēlētājam jāvada kucēns cauri dažādiem šķēršļiem, jāatrisina puzzles un jākomunicē ar dažādiem tēliem, lai nonāktu līdz bankai un veiksmīgi paveiktu savu uzdevumu – iegūt milzīgu kaulu. Spēle piedāvā jautru, iztēles bagātu pieredzi, kas paredzēta indie spēļu cienītājiem, iesācējiem un suņu mīļiem.

Darba formāts: projekta darbs, (datorspēles prototips, datorspēles dizaina dokuments)

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēles "kucēns-banku laupītājs" koncepcija balstās uz domu, ka suņi, kamēr guļ, var sapņot par aizraujošiem piedzīvojumiem. Spēles mērķis ir izklaidēt spēlētājus ar neparastu, humoristisku stāstu, kurā suņuks nolemj īstenot savu sapni par bankas aplaupīšanu, lai iegūtu milzīgu kaulu. Spēles gaitā spēlētājs sastop dažādus tēlus, piemēram, kaimiņu kaķi, kurš ar humoru palīdz kucēnam atrast ceļu, un žurku, kas dala vērtīgu informāciju par laupīšanu. Spēle ir veidota, lai rosinātu spēlētāju iztēli un humoru, mudinot arī pašiem fantazēt par savu mīluļu sapņiem.

Darba izstrādes process:

Spēle ir izstrādāta kā 2D piedzīvojumu un platformera spēle ar puzzle elementiem, paredzēta datoriem. Spēles laikā spēlētājam ir jārisina dažādas puzzles, jāatrod slēptas atslēgas un jāizvairās no šķēršļiem, kas parādās ceļā uz banku. Spēle ir piemērota gan bērniem, gan pieaugušajiem, kas izbauda vienkāršas un jautras indie spēles. Izstrādē piedalījās divas galvenās komandas dalībnieces: Emīlija veidoja spēles ilustrācijas, animācijas un dialogus, rūpējoties par vizuālo un naratīvo pieredzi. Beatrise atbildēja par programmēšanu un audio, nodrošinot spēles tehnisko izpildi un skaņas efektus, kas papildina kucēna piedzīvojumus.

Attēli:



Darens Adrians Vovks, Loreta Ražalinska, Alise Zēģele. DATORSPĒLES “WHOOSH” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: Adam Mayes

Darba apraksts

Spēle "Whoosh" ir aizraujoša action žanra 2D side-scroller spēle, kur spēlētājs iejūtas kaķa lomā, kurš nonāk izaicinošā situācijā pēc tam, kad ir nejauši ieģrūdis atslēgu kanalizācijā. Spēlētājam ir jācīnās ar dažādiem kanalizācijas monstriem, lai atgūtu atslēgu un tiktu mājās. Vienīgais ierocis, ko kaķis var izmantot, ir baseina nūdele. Spēle paredzēta Windows datoriem, un to spēlē, izmantojot klaviatūru un peli.

Darba formāts: projekta darbs, (datorspēles prototips, datorspēles dizaina dokuments)

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēles pamatideja balstās uz humoristisku un neparastu pieeju cīņas spēlei, kur galvenais varonis ir kaķis, un viņa vienīgais ierocis ir baseina nūdele. Šī pieeja rada jautru un vieglprātīgu atmosfēru, kas piesaista spēlētājus, kuri izbauda spēles ar neparastiem ieročiem un smieklīgu sižetu. Spēlētājam ir jāpārvar dažādi kanalizācijas monstri, cīnoties un lēkājot pa līmeņiem, lai izdzīvotu un atrastu ceļu atpakaļ mājās. Spēle izmanto klasisku side-scroller mehāniku, kur skats ir no malas un spēlētājs var virzīties pa labi vai pa kreisi. Spēles galvenā priekšrocība ir tās unikālais humors un interesantie izaicinājumi.

Darba izstrādes process:

Spēles "Whoosh" izstrādi veica trīs galvenie komandas dalībnieki. Darens Adrians Vovks bija atbildīgs par programmēšanu, izmantojot C# programmēšanas valodu Unity platformā. Viņš izveidoja spēles līmeņus, spēlētāja un pretinieku kustību un cīņas mehānismus, piemēram, lekšanu, skriešanu un sitienus. Loreta Ražalinska bija spēles galvenā māksliniece, kura radīja visu spēles vizuālo dizainu, ieskaitot galveno varoni, pretiniekus, spēles fonu un līmeņu izkārtojumu. Alise Zēģele strādāja gan mākslas, gan programmēšanas jomā, veidojot animācijas no Loretas zīmējumiem un tos izkrāsojot. Viņa arī programmēja UI elementus, piemēram, galveno izvēlni, pauzes un nomiršanas ekrānus, kā arī nelielus līmeņus, kas palīdz spēlētājam izprast stāstu. Spēles izstrādē liela nozīme tika pievērsta komandas sadarbībai un līdzsvaram starp tehnisko izpildījumu un vizuālo mākslu, lai radītu izklaidējošu un humoristisku pieredzi spēlētājiem.

Attēli:



Dmitrijs Vaizgela, Justīna Petrušina, Evelīna Gaudutyte. DATORSPĒLES “WILD MAYHEM” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: Anete Bērza

Darba apraksts

Piedzīvojumu spēle “Wild Mayhem” ir side-scroller žanrā, kas notiek bīstamos mežos, kur spēlētāji saskaras ar dažādiem pretiniekiem, atklāj slepenus ceļus un vāc īpašus priekšmetus, lai uzlabotu savas prasmes un izdzīvotu. “Wild Mayhem” ir izstrādāta, lai piesaistītu gan iesācējus, gan pieredzējušus spēlētājus, piedāvājot vienkāršu, bet izklaidējošu spēles mehāniku. Spēle ir pieejama personālajiem datoriem un paredzēta plašai auditorijai.

Darba formāts: projekta darbs, (datorspēles prototips, datorspēles dizaina dokuments)

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Projekta koncepcija balstās uz piedzīvojumu spēles principiem, kurā spēlētāji izpēta bīstamas vietas, cīnās ar pretiniekiem un vāc resursus, lai izdzīvotu un progresētu. “Wild Mayhem” piedāvā dažādu grūtības līmeņu piedzīvojumus, nodrošinot dinamisku spēles pieredzi. RPG elementi piešķir spēlētājiem iespēju attīstīt savus varoņus, uzlabojot viņu prasmes un spējas, radot personīgu pieeju spēles progresam. Spēles humors un vienkāršība padara to pieejamu dažāda vecuma spēlētājiem, vienlaikus saglabājot stratēģiskus izaicinājumus.

Darba izstrādes process:

Projekts “Wild Mayhem” tika izstrādāts, izmantojot Unity spēļu dzinēju. Komanda bija sadalīta vairākās lomu grupās, nodrošinot efektīvu un koordinētu darba procesu. Justīna Petrušina bija atbildīga par dokumentāciju un resursu pārvaldību, nodrošinot projekta virzību un organizāciju. Dmitrijs Vaizgela koncentrējās uz līmeņu plānošanu un dizainu, izveidojot spēles vidi un izaicinājumus, ar ko spēlētāji saskaras. Jekaterina Strunjevska bija atbildīga par spēles māksliniecisko noformējumu un līmeņu dizainu, radot vizuāli pievilcīgus tēlus un pasaules elementus. Evelīna Gaudutyte veica programēšanas un dizaina darbus, nodrošinot spēles mehāniku un darbību. Spēles izstrāde koncentrējās uz viegli uztveramu un humoristisku pieeju, lai radītu spēli, kas ir gan izklaidējoša, gan izaicinoša.

Attēli:



STUDIJU PROGRAMMAS “INTERJERA DIZAINS” STUDĒJOŠO DARBI

Sindija Šakale, Liene Robežniece, Lāsma Pautova, Laura Lipska, Annija Pāvila, Lauma Patkovska. UZŅĒMUMA “PRIVATE MD LABS” ANALĪŽU CENTRA DIZAINA PROJEKTA PRIEKŠLIKUMS

Darba vadītājs: Mg.art., docente Ksenija Miļča

Darba apraksts

Aktualitāte: Instalācija “Bēgšana no realitātes” veidota stikla darbu izstādes “Ceļojums” ietvaros. Darbam izvēlējamies mūsdienās ļoti aktuālu, kā arī sev tuvu tēmu. “Escapism” jeb bēgšana no realitātes ir izvairīšanās no nepatīkamas realitātes, meklējot izklaides vai ieslīgšot fantāziju pasaulē. Filmas, internets, sociālie tīkli, datorspēles, grāmatas, kā arī virtuālā realitāte ir piemēri, kā bēgt no realitātes. Nelielās devās šis paradums var palīdzēt relaksēties, taču bieži vien ir atkarību, trauksmes un depresīvu stāvokļu izraisošs. Savā darbā vēlējamies attēlot šo tumsā ievelkošo un atkarību izraisīto spēku, izveidojot bezgalības spoguļa instalāciju.

Darba formāts: instalācija

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Kad ikdiena nogurdina, ieslēdz ekrānu un dodos ceļojumā, izdzīvojot svešas dzīves un stāstus. “Vēl tikai 1 epizodi un tad gan iešu gulēt” vai “vēl tikai 10 minūtes Instagram Reel un tad gan viss”. Izklusās pazīstami? Bet tad attopamies vairākas stundas vēlāk un šķiet, kur tas laiks pazuda? Vai tagad es jūtos labāk? Vai uzzināju ko jaunu?

Darba izstrādes process:

Instalācijas veidošanas procesā iepazīnāmies ar bezgalīgā spoguļa (*infinity mirror*) uzbūves principiem. Ļoti vēlējamies savā darbā apvienot vairākus materiālus, kas arī izdevās – rāmī, kurš veidots no priedes koka, iestiprinātas divas ar spoguļplēvi aplīmētas stikla plāksnes, starp kurām ievietota LED lenta.

Attēli:

"PRIVATE MD LABS" ANALĪŽU CENTRA DIZAINA PRIEKŠLIKUMS



RECEPCIJA



UZGAIDĀMĀ TELPA



LABIERĪCĪBAS



KABINETS



KAFEJNĪCA



ATPŪTAS ZONA



DARBINIEKU ATPŪTAS TELPA

Uzņēmuma "Private MD Labs" darbības mērķis ir popularizēt regulāru asins analīžu nodošanu profilaktiskiem nolūkiem, ko realizētu izveidojot nelielus inovatīvus analīžu nodošanas centrus. Sākotnējās lokācijas paredzētas Silīcija ielejā un Beverlihilsā, ASV. Analīžu centra projektā ietilpst atdalītas darbinieku un klientu zonas, kas ļauj darbiniekiem nemanāmi pārvietoties. Zonas sevī iekļauj recepciju, uzgaidāmā telpu, kafejnīcu, atpūtas zonu, kabinetus, labierīcības, darbinieku atpūtas zonu, darbinieku ģērbtuves un noliktavas telpu. Interjers ir veidots iedvesmojoties no datorspēlē "PAC-MAN" redzamajiem motīviem— taisnu līniju un noapaļotu formu kontrasts, kā arī pielietota spēles krāsu palete maigākos toņos, lai apmeklētājos veicinātu miera sajūtu.



Kitija Vanesa Maculeviča, Māra Rudzīte. KOMPOZĪCIJA III. STIKLA KOMPOZĪCIJA “DARBS”

Darba vadītājas: Mg.art., Kitija Almane- Bulaha, Anna Heinsberga- Varnase

Darba apraksts

Stikla kompozīcijas ideja tika balstīta uz “ceļojuma” jēdzienu. Apspēlējot ceļojuma tik daudzās nozīmes, darba autores nolēma ceļojumu paskaidrot caur dzīves pagriezieniem, vērtībām, emocijām un pienākumiem, ar kuriem saskaras ikkatrs. Lai no dzīves ceļojuma iegūtu vislabāko un tīkamāko sev, ir jāstrādā gan fiziski, gan emocionāli pašam ar sevi. Stikla kompozīcija “Darbs” abstrakti paskaidro, kas mums jāupurē, vai, tieši otrādi – ko mēs iegūstam visu dzīvi strādājot. Neatkarīgi no ieguvumiem un zaudējumiem, beigas visiem ir vienādas.

Darba formāts: kausēts stikls

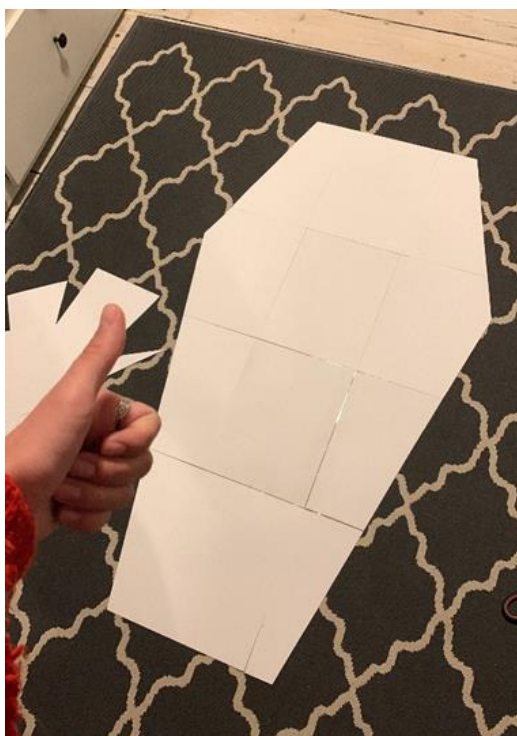
Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Ikviens cilvēks dzīvē nauda spēlē lielu lomu, tas ir izdzīvošanas pamats. Taču bieži tiek aizmirsts par tādām dzīves vērtībām kā ģimene, attiecības, savstarpējā cieņa un satiecība. Naudai, neatkarīgi no cilvēka rakstura, ir nozīme sabiedrībā. Ja cilvēks nepārtraukti cieš naudas trūkuma dēļ, tas rada lieku stresu, savukārt, stress - veselības problēmas. Gluži otrādi – pārāk daudz naudas, rada patvaļību, iedomātu pārkumu, bieži arī laimi. Dominē nevienlīdzība - kam vairāk naudas, tam plašākas iespējas. Bagātais, kurš neko nedara, var palikt par nabagu, savukārt nabagais, kurš atbildīgi strādā, var kļūt par miljardieri. Visa pamatā ir darbs un disciplīna.

Darba izstrādes process:

Darba process ilga 5 mēnešus. Tika ģenerētas idejas un koncepti, uzlabotas un papildinātas visatbilstošākās. Tika veidoti stikla kompozīcijas elementi – atlietas ģipša roku formas dažādos izmēros 1:1 reālajām cilvēku (dažādos vecumos) roku izmēriem, izveidota un krāsota stikla zārka formas pamatne, veidotas kausētas stikla monētas dažādos izmēros, gatavās stikla monētas sagatavotas apstrādei un pēc tam apstrādātas ar smilšu strūklu, lai uz tām būtu salāsāmi vārdi. Darba procesa gaitā radās aizķeršanās dažādos posmos – ģipša roku masa bija šķidra, pirkstu novietojums pārāk sarežģīts, kā rezultātā tie lūza nost (kopā tika veikti aptuveni 20 ģipša roku izveides mēģinājumi); sākotnējā iecere vārdu pārņemšanai uz stikla monētām neizdevās, kā rezultātā bija jāmeklē cita pieeja.

Attēli:



Nikola Seile, Elīna Zdanovska, Kate Putniņa. ASINS NODOŠANAS LABORATORIJAS DIZAINA PRIEKŠLIKUMS

Darba vadītājs: Mg.art., docente Ksenija Miļča

Darba apraksts

Konkursa, ko rīkoja Private MD Labs sadarbībā ar Humanly, mērķis ir iedomāties novatorisku arhitektūras dizainu, kas pārdomā parasto asins analīžu procesu un padara to mūsdienīgu un viesmīlīgu, nodrošinot ka, katrs apmeklētājs jūtas lieliski un saista asins analīžu nodošanas procesu ar luksusa pieredzi, kas liks viņiem justies kā daļai no īpašas kopienas, kur labprāt pavadītu stundas un par ko viņi vēlētos visiem pastāstīt. Organizatori sagaida ieraudzīt ko tādu, kas nav redzēts veselības nozarē. Plānotā atrašanās vieta - Palo Alto (Silīcijas ieleja), kas atrodas netālu no San Francisko. No galvenām prasībām - vienstāva būve, viegli uzstādāma, ievērojot universālā dizaina principus un izmantojot jaunākās inovācijas. Netika sniegti ierobežojumi platībā, budžetā un idejās.

Darba formāts: semestra noslēguma darbs, planšetes (2x 297mm x 420mm(A3))

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

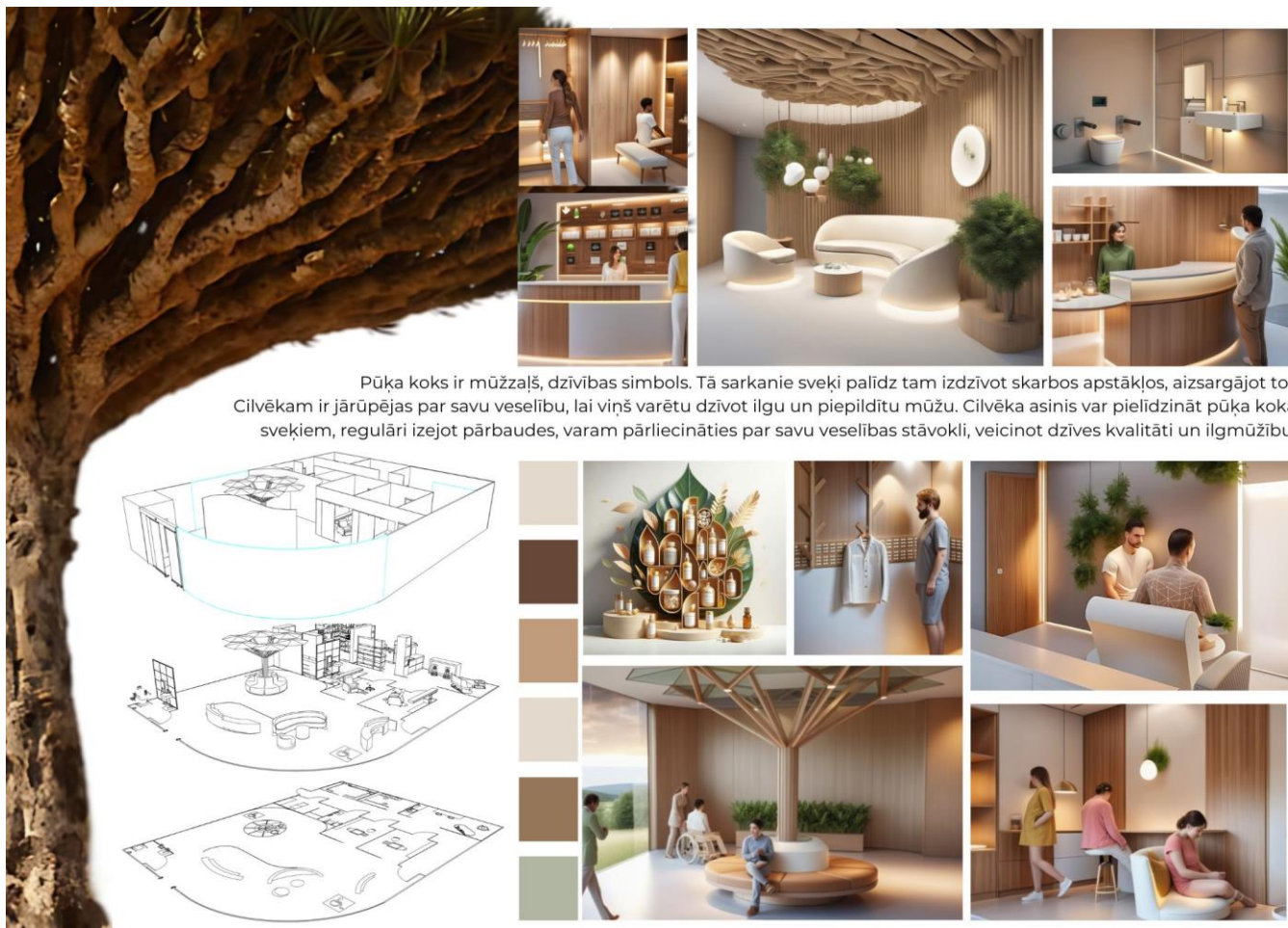
Dizaina projekta koncepcijas iedvesmas avots ir Socotra pūķa koks, kas ir mūžzaļš, dzīvības simbols. Tā sarkanie sveķi palīdz tam izdzīvot skarbos apstākļos, aizsargājot to. Cilvēka asinis var pielīdzināt pūķa koka sveķiem, regulāri izejot pārbaudes, varam pārliecināties par savu veselības stāvokli, veicinot dzīves kvalitāti un ilgmūžību.

Darba izstrādes process:

Darba process norisinājās grupās. Ģenerējot vairākas idejas arī ar mākslīgā intelekta palīdzību, nonācām pie Socotra pūķa koka koncepta.

Pilnvērtīgai darba izstrādei tika veiktas medicīnas iestāžu un laboratoriju dizaina veidošanas pamatprincipu un specifiku izziņāšana. Papildus tika veikta mūsdienu medicīnas tehnoloģiju un izgudrojumu izpēte, analoģu un noteiktās lokācijas analīze, stilīgu un ergonomisku mēbeļu anloģu izpēte jau esošās medicīnas iestādēs.

Attēli:



Pūka koks ir mūžzaļš, dzīvības simbols. Tā sarkanie sveķi palīdz tam izdzīvot skarbos apstākļos, aizsargājot to. Cilvēkam ir jārūpējas par savu veselību, lai viņš varētu dzīvot ilgu un piepildītu mūžu. Cilvēka asinis var pielīdzināt pūka koka sveķiem, regulāri izejot pārbaudes, varam pārliecināties par savu veselības stāvokli, veicinot dzīves kvalitāti un ilgmūžību.

Socotra pūka koks: dzīvības un veselības emblēma

Sokotras pūka koks, sens dzīves noturības un ilgstošas vitalitātes simbols. Šis mūžzaļais brīnums, kas ir slavens ar saviem sārtajiem sveķiem, aug planētas vissmagākajos apstākļos un plaukst, pateicoties savai aizsargājošajai sulai. Tās esamība liecina par saglabāšanas spēku.

Asinis: cilvēces dzīvības glābšana

Tāpat kā Pūka koka sveķi, cilvēka asinis ir mūsu būtības pamats. Tā plūst mūsos, svarīga straume, kas vērta par mūsu veselību. Regulāras asins analīzes ir līdzīgas koka barojošajai sulai; tas ir proaktīvs pasākums mūsu labklājības nodrošināšanai, nodrošinot ilgmūžību un augstāku dzīves kvalitāti.

Koku dziedinošā aura

Koki ir dabiski dziednieki. Ir zinātniski pierādīts, ka to mierīgā klātbūtne mazina stresu, regulē asinsspiedienu un stiprina garīgo veselību. Projektā mēs smējamies iedvesmu no šīs mierīgās ietekmes, lai radītu vidi, kas atbalsta un uzlabo pacienta veselības ceļojumu.

Dabas iedvesmots dizains

Mūsu dizains ir saskaņā ar dabas paleti, materiāliem, krāsām un konstrukcijas formām. Mēs rūpējamies par bērnu ziņkārīgo prātu, izmantojot interaktīvu leti, kas aprīkota ar digitālu ekrānu, kas sniedz zināšanas par dabu, vienlaikus ietērpjot nomierinošos, neitrālos toņos.

Universāls dizains

Mūsu dizains ietver universāla dizaina principus. Mūsu sienas ir rotātas ar tekstūrētiem elementiem, kas piedāvā taustes navigāciju telpā.

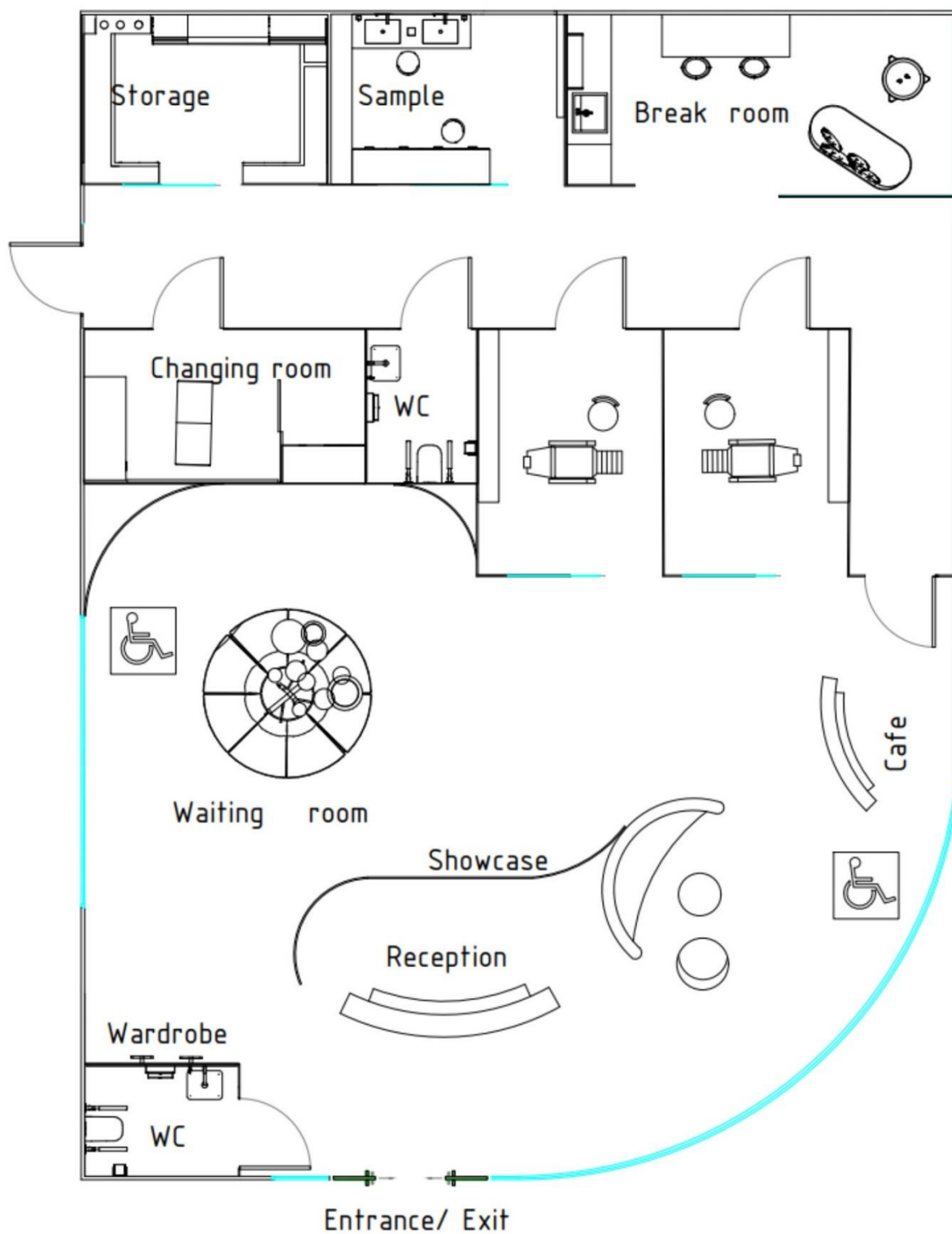
Harmonija pacientu aprūpē

Izsaukšana uz asins analīžu laboratoriju ir maiga lieta. Pacienti tiek izsaukti ar peidžeri, kas vibrē un izstaro maigu, nomierinošu melodiju, samazinot trauksmi un uzlabojot komfortu.

Kafejnīcas zona

Ņemot vērā asins analīzes priekšnosacījumus, esam izveidojuši savdabīgu kafejnīcas zonu, kas ir apzināti attālināta no uzgaidāmās zonas. Šī atdalīšana palīdz pārvaldīt dabisko tieksmi ēst pirms testiem, nodrošinot precīzus rezultātus, vienlaikus smalki samazinot kārdinājumu.

Socotra pūka koks ir vairāk nekā simbols — tā ir filozofija. Mēs savienojam tās noturīgo garu ar veselības pakalpojumiem, radot svētnīcu, kur gan ķermenis, gan prāts var uzplaukt, tiecoties pēc veselības mūža garumā.



Aksela Aivija Ķepale, Inese Otersone. CEĻŠ UZ LAIMI

Darba vadītājas: Mg.art., Kitija Almane-Bulaha, Mg.art., Anna Heinsberga-Varnase

Darba apraksts

“Ceļš uz laimi” ir Ekonomikas un kultūras augstskolas viens no izveidotajiem darbiem stiklā kompozīcijas priekšmetā, kurš tika veidots, iedvesmojoties no vārda “ceļojums”. Šī darba galvenais uzdevums bija izpētīt dažādas šī vārda nozīmes un iedvesmoties gan no personīgiem iespaidiem, gan literāriem darbiem, kā arī no sociāliem un globāliem resursiem, radot skaistu darbu ar pārdomātu un dziļu domu, lai prezentētu to gala skatē jeb stikla mākslas izstādē. Šī izstāde bija apskatāma vienu nedēļu Ekonomikas un kultūras augstskolas jaunajās telpās, lai interesējošos skatītājus ievestu emocionālā piedzīvojumā un palīdzētu izprast, kas viņiem nozīmē ceļojums.

Darba formāts: Pūstā stikla tehnikā veidotas lodes.

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Kas ir laime?

Kā kļūt laimīgam?

Šie jautājumi vienmēr ir bijuši aktuāli. Tie liek apstāties, novērot mūsu ikdienu un aizdomāties. Mūs iespaido gan pagātnē piedzīvotais, gan šeit un tagad notiekošais – visu šo elementu kopums veido mūsu IEKŠĒJO STĀVOKLI jeb KODOLU. Mūsu paradumi arī ir mainījušies - arvien biežāk laiku kavējam nelietderīgi, skatoties ekrānos un neplānojot ikdienu. Tas ietekmē emocionālo stāvokli, rada laimes sajūtas trūkumu, lai gan MĒS VISI TIECAMIES BŪT LAIMĪGI.

Tiek uzskatīts, ka cilvēks dzīvo laimīgu dzīvi, ja viņš ir atradis savu *IKIGAI* jeb DZĪVES JĒGU. MĒS KATRS SEV TO VARAM ATKLĀT *darot to, kas sagādā prieku, sniedz vērtību, progresu, ienes skaistumu ikdienā vai piešķir ikdienai jēgu un enerģiju. Ja mērķis liekas nesasniedzams vai darbs nepadarāms, sāc ar maziem soļiem – apzinies, ka neviens nav perfekts, tāpēc galvenais ir darīt. Apēd mazāk kā gribas un uzturi sevi labā fiziskā formā. Uzturi kontaktu ar labiem draugiem, kā arī smaidi un praktizē pateicību. Savienojies ar dabu. Dzīvo šeit un tagad.* (Hector Garcia and Francesc Miralles, *IKIGAI The Japanese Secret to a Long and Happy Life*, Hutchinson London, 2017).

Stikla lodes simbolizē cilvēka iekšējo kodolu, viņam jūtoties laimīgam. Laimi var ieraudzīt sevī, nostājoties ar skatu pret spoguļi un skatoties uz savu atspulgu.

Darba izstrādes process:

Stikls ir ļoti īpašs materiāls, jo tam piemīt daudz un dažādu īpašību, kā arī to var izmantot dažādās apstrādes tehnikās. Pateicoties GLASS POINT, paša darba sākuma posmā mums bija lieliska iespēja visu to vēl dziļāk iepazīt un izpētīt, lai saprastu, kura stikla apstrādes tehnika mums vislabāk patīk un kādā mēs vēlētos taisīt savu darbu. Nonākot līdz galvenajai idejai un skicēm, mēs izvēlējāmies veidot lodes, kuras var uztaisīt tikai pūstā stikla tehnikā, tādēļ devāmies uz Līvānu stikla pūšanas darbnīcu. kurā, sadarbojoties ar galveno stikla pūtēju Aleksandru Košelevu, radījām mūsu lodes. Kopā mēs izveidojām četras lodes, no kurām divas tika izliktas izstādē.

Attēli:



Arta Jansone, Kristīne Emerberga. KOMPOZĪCIJA III – STIKLS. CEĻOJUMS LIKTENĪ

Darba vadītājas: Mg.art., Kitija Almane-Bulaha, Mg.art., Anna Heinsberga-Varnase

Darba apraksts

Izstrādāt mākslas darba projektu atbilstoši ekspozīcijas tēmai "Ceļojums liktenī", balstoties uz kursā aplūkotām stikla apstrādes metodēm un to veidiem. Papildus tam tiek veicināta studentu uzņēmība, spēja darboties patstāvīgi, būt aktīviem un radošiem daudzveidīgu projektu ietvaros.

Darba formāts: ar stikla apstrādes (lampworking – liesmā kausēts stikls) metodes palīdzību veidots mākslas darbs ar nosaukumu "Ceļojums liktenī" uz dabas un autoru pieredzes, mitoloģijas un citu elementu bāzes.

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Ikviena no mums sāk savu ceļojumu savā likteņa trasē, brīžam savijoties cits ar citu. Šajā ceļojumā var sastapties labais ar sliktu, kas var veidot dažādas enerģijas un strāvojumus. Kurai enerģijai ir lielāks spēks? Lielumi mijas un mainās. Negatīvais galvenokārt nāk ar lielu spēku, kas liek atcerēties par rūgtu zaudējumu vai postošu nelaimi.

Ceļojums liktenī ir kā gaismas un ēnas saspēle, kā trauslais ar izturīgo, kā caurredzamais un necaurskatāmais. Likteni varam savīt ar atmiņām, nākotnes sapņiem, piezemēto šodienas realitāti, smaržu, garšu un krāsu buķeti.

Aplim nenoliedzami ir bezgalīga forma. Nonākot līdz stikla trauka augšējai malai, mēs sastopam nebeidzamu līnijas ceļu. Neaizmirstulītes smalkais un trauslais ziedīņš visbiežāk ir debess zilajā tonī un saistās ar cerību, ticību. Šis sīkais ziedīņš ir sastopams daudzu tautu mitoloģijās un nostāstos – simbolizē tieši uzticību un piemiņu. Tā ir sīksta pļavas puķīte, kuras krāsu toni spēlējas no debess zilā līdz baltajai likteņa krāsai, pa vidam iejūkot kādai rozā toņu gammai.

Likteņa pilieni mēdz būt dažādās krāsās. Dzeltens sajaucas ar zilu un veidojas zieda zaļais kātiņš. Sajaucas sarkanais ar dzeltenu un, skat, liktenī parādās pozitīvā oranžā krāsa! Bet krāsu pazinēji zina, ka zilā ir neuzjaucama krāsa. Varbūt tieši tajā tad arī meklējams neaizmirstulītes spēks, kuram tiek piedēvēta pat maģiska burvju vara. Šiem likteņa krāsu pilieniem jaucoties, pienāk brīži, kad viss satumst un virsroku gūst melnā piķa krāsa. Lai melno toni padarītu gaišāku, palīgā nāk gaismas spēle, mīla cilvēka tuvums, siltu atmiņu kamolītis, ziedīņa spēks un esība.

Darba izstrādes process:

- Darba uzdevums/izpēte/iepazīšanās;
- iedvesmas meklējumi;
- koncepcijas izstrāde;
- analoģu izpēte;
- skicēšana;
- materiālu izvēle;
- materiālu pasūtīšana;
- mākslas darba gala koptēla izstrāde.

Performancē izmantotā dzeja:

Slāpes

Atveru acis un lūkojos apkārt,

it kā nospiež, bet elpoju.

Vai tā ir kļūme?

Dodos uz priekšu, paveras tunelis: tumšs, drēgns,

bet tālumā sīciņš gaismas stars iespīd acīs.

Cerība! Bet kad?

Ne tunelis, ne biezokņi,

kas nobrāž manu maigo ādu.

"Vai ir nakts, vai diena?" - sev jautāju.

Viss šķiet vienāds.

Manī rodas slāpes pēc miera un atvieglojuma.

Vēlos ūdens glāzi, brīdi atveldzēties.

Kā apmaldījusies laumiņa blandos apkārt.

Pamirkšķinu un esmu atpakaļ,

Bet, kur atpakaļ? (autore: Arta Jansone)

Attēli:



Nikola Seile. KOMPOZĪCIJA III. STIKLĀ VEIDOTS MĀKSLAS DARBS IZSTĀDEI “SIMBIOZE”

Darba vadītājas: Mg.art., Kitija Almane-Bulaha, Mg.art., Anna Heinsberga-Varnase

Darba apraksts

Kompozīcija III semestra ietvaros jāizveido mākslas darbs no stikla, plānotajai izstādei “Simbioze” 02.02.2024. EKA telpās.

Darba formāts: Mākslas darbs un darba procesa mape

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Meklējot paradoksu simbiozē, bite tiek likta ūdenī, bet tās eksistence tur ir tikpat apdraudēta kā uz zemes. Bites ir iemācījušās dzīvot cilvēku tuvumā, bet vai mēs protam ar tām dzīvot? Radot bitēm nelabvēlīgu vidi, nenojaušam, ka arī mūsu eksistence tiek likta zem jautājuma zīmes.

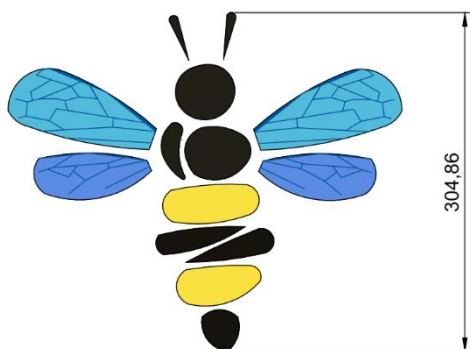
“Bišu izzušanas gadījumā cilvēce spētu izdzīvot labi ja 4 gadus” A. Einšteins

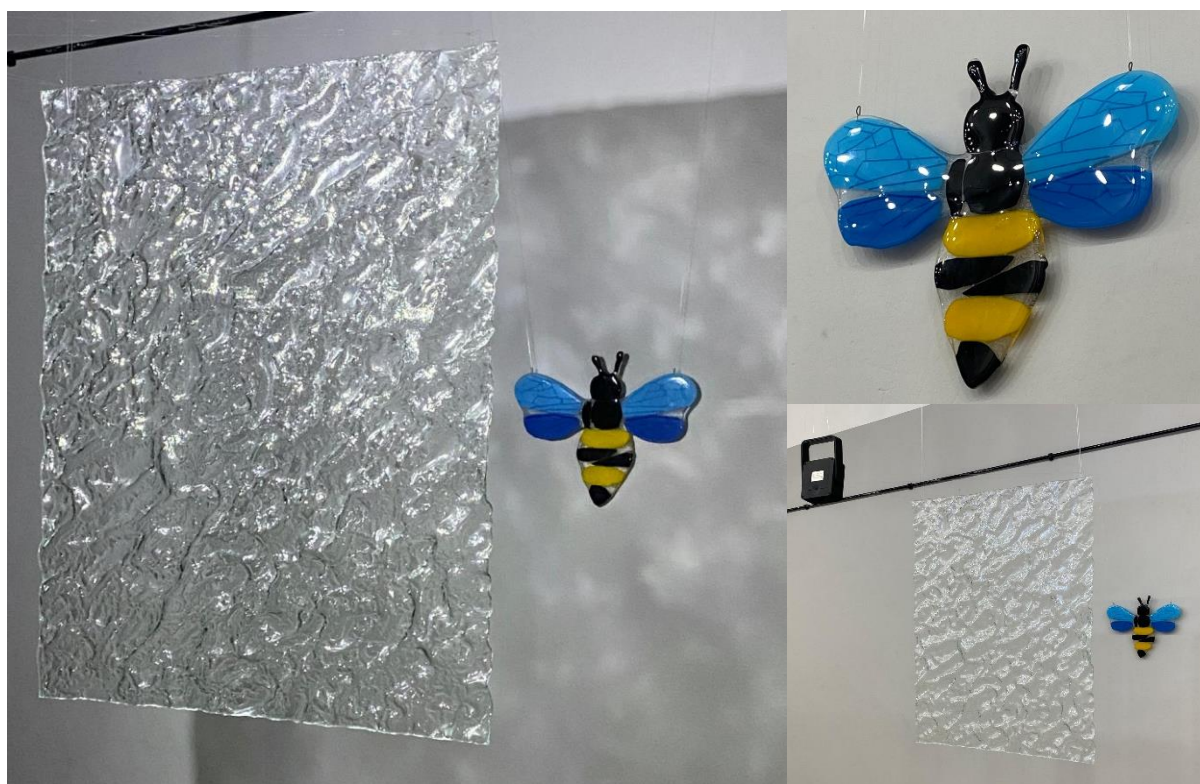
Darba izstrādes process:

Tika veikta izpēte, tēmai “Simbioze”, analoģu izpēte, skicēšana, materiālu izvēle, pototipēšana, darba uzstādīšana/telpas iekārtošana.

1. Stilizācija un maketa sagatavošana
2. Stikla griešana, formas sagatavošana kausēšanai
3. Stikla tekstūras veidošana un stikla kausēšana
4. Telpas iekārtošana, mākslas darba eksponēšana

Attēli:





Emīlija Dombrovska. KOMPOZĪCIJA III. "EMOCIJU GAMMA" STIKLA DIZAINA OBJEKTS

Darba vadītājas: Mg.art., Kitija Almane-Bulaha, Mg.art., Anna Heinsberga-Varnase

Darba apraksts

Instalācijā noris atpazīstamu emociju dekonstruēšana. Mēģinājums tuvoties robežu sapludināšanai starp video realitāti un telpisko realitāti, starp atpazīstamo un neatpazīstamo, starp reālo un iztēloto. Instalācija ir veidota ciešā saistībā ar telpu, paredzot saspēli ar skatītāju tās pieredzēšanā. Visbiežāk emocija ir indikators, kura iedarbībā Tu esi upuris, kas rezultējas ar Tavu spontāno emociju. Emocijas izdzīvošanai ir absolūti nepieciešams instruments, kurš palīdz skenēt apkārtējo vidi. Vai tā ir pietiekami droša? Emocijas ir tavu rīcību un domu tīrība. Emocijas ir skaistas, bet arī iznīcinošas. Tu esi saule, Tu esi varavīksne, un, Tu esi vētra. Sajūti laikapstākļus sevī, izdari apzinātas izvēles.

Darba formāts: Instalācija, Tiffany tehnika, matējums.

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Emocijas ir mūsu ikdienas sastāvdaļa. Emocijas ir izdzīvošanai absolūti nepieciešams instruments, kurš palīdz skenēt apkārtējo vidi un vērtēt, vai apkārtējā vide ir droša. Viņām ir jābūt un tās ir jaizjūt. Ja nezini, kas ir skumjas, kā zināsi, kas ir prieks? Ja nezini, kas ir dusmu vulkāns, kā zināsi, kas ir miera jūra? Vai apmierina esošās lietas, cilvēki, vide? Emocijas ir tava rīcību un domu tīrība. Mūsu uzdevums ir spēt atbildēt uz jautājumu "Kas tā ir par emociju, kuru šobrīd jūtu?", "Kas šobrīd notiek?", "Uz ko es reaģēju?", "Ko es varu darīt, lai šo novērstu?".

Darba izstrādes process:

Darba izstrādes procesā tika eksperimentēts ar stikla un spoguļa lauskām, mēģinot atrast saspēli ar gaismu. Uz grīdas izliekot sasistu stiklu radīja īsto noskaņu, taču, lai paspilgtinātu sajūtu, bija nepieciešams ieraudzīt īstas cilvēku emocijas. Tāpēc tika izveidots video rullītis, kurā ir atspoguļoti 18 jaunieši, kuriem liekot sasist stiklu rodas dažādās emocijas. Instalācijā paralēli norisinoties video rullītim uz grīdas atrodas tieši tie paši stikli, kas instalācijā uz grīdas. Paspilgtinot, un radot apmeklētājam vēl vienu neskaidru emociju, tika izveidots nenasists stikla ķieģelis Tiffany tehnikā.

Attēli:



Žanete Būda, Baiba Zvejniece, Sanda Strauberga. ASINS ANALĪŽU LABORATORIJAS SILĪCIJAS IELEJĀ DIZAINA PRIEKŠLIKUMS

Darba vadītājs: Mg.art. Ksenija Miļča

Darba apraksts

Private MD Labs dizaina konkurss jauniešiem no Latvijas, lai uzlabotu asins analīžu nodošanas pieredzi un tadā veidā pagarinātu cilvēku mūžu Palo Alto (Silīcija ieleja) netālu no San Francisco ar 2. vietu Beverlihilsā.

Mērķis ir iedomāties novatorisku arhitektūras dizainu, kas izmainītu ierasto asins analīžu nodošanas vidi un padarītu to mūsdienīgu un viesmīlīgu. Nodrošināt klientam lielisku pieredzi, lai asins analīzes nodošanas procesu uztvertu kā luksusa pieredzi, kas liek viņiem justies kā daļai no īpaša kluba (kopienas), kur viņi labprāt pavadītu stundām ilgu un ietektu citiem. Videi vajadzētu būt aicinošai, mierinošai un veicināt seismiskas pārmaiņas sabiedrībā. Uztvere par asins analīžu veikšanu, kas palīdzētu atslēgt izpratni par to, ka asinispārbaude nav paredzēta tikai slimajiem, bet patiesībā ir slepens ierocis, lai sasniegtu ilgu un veselīgu dzīvi, kā arī palīdzēt cilvēkiem būt labākiem vecākiem, draugiem, mīļotājiem, ģimenes biedriem un pozitīviem sabiedrības locekļiem.

Darba formāts: portfolio (297 mm x 420 mm (A3))

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Šīs interjera dizaina koncepcijas mērķis ir pārveidot asins analīžu laboratoriju no tradicionāli sterila un biedējošas telpu vides, uz mierīgu, pozitīvu un drošu sajūtu. Lai panāktu šo efektu, dizainā iekļaujot zinātnisko pētījumu atbalstītos elementus, piemēram, ziedus, tauriņus, mūziku un mākslu.

Darba izstrādes process:

1. Sadalījāties grupās un sakām apmainīties ar dažādām stāvā plāna, izkārtojuma un koncepta idejām.
2. Vienojāties savstarpēji, saskaņojām ar pasniedzēju gala variantu un sakām to attīstīt.
3. Sadalījām pienākumus, Žanete - rasēšana, Sanda - vizualizācijas, Baiba - portfolio vizuālais noformējums un kopsavilkums
4. 2024. 31. maijā projekts tika iesniegts konkursā.

Attēli:

Asins analīžu
laboratorija



01
Dizaina koncepts
Krāsu palete
Sajūtu karte



Ziedu un dabas iedvesmots dizains

Ziedi: iekļaujot svaigus ziedus un ziedu elementus telpā, lai uzlabotu garastāvokli un rada viesmīlīgu atmosfēru. Pētījums no "Sage Journal" izceļ ilgtermiņa pozitīvo ietekmi, ziedi uzlabo garastāvokli, mazina depresijas sajūtu, trauksmi un satraukumu.

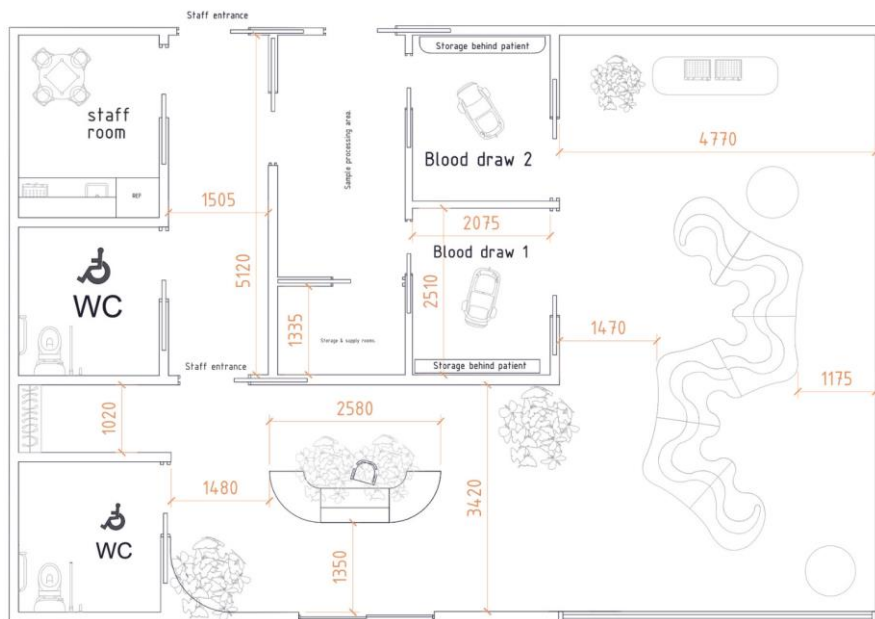
Tauriņu motīvi: tauriņu elementi rada viegluma, skaistuma un transformācijas sajūtu.

Ārējie un nomierinošie toņi: maigas krāsas, piemēram, balta, bēša un pastēlkrāsas rozā, lai radītu mierīgu un viesmīlīgu atmosfēru.

Dabas iedvesmotas nokrāsas: integrētas krāsas, kas atrodas dabā, nodrošina nomierinošu un mājīgu vidi.



Asins analīžu
laboratorija



02
Arhitektūras
stāvu
plāns



Aija Sebre. EMOCIONĀLĀ ZĪMOLA KOMUNIKĀCIJA IZMANTOJOT VIZUĀLO STĀSTU: KAMPAŅAS IZVEIDE ZĪMOLAM “DIZAINA KLUBS”

Darba vadītājs: Mg.art. Ksenija Miļča

Darba apraksts

Maģistra darbā tiek pētīta un analizēta šobrīd aktuāla tēma par zīmolu emocionālo komunikāciju izmantojot vizuālos stāstus. Šajā kontekstā tiek analizētas radošo nozaru kopienu vizuālās identitātes un reklāmas kampaņas gan Latvijā, gan pasaulē un kā arī veikta aptauja par to, kā patērētājus ietekmē emocionālā komunikācija. Balstoties uz pētījumiem tika izstrādāta zīmola “Dizaina klubs” vizuālā identitāte un izveidots reklāmas kampaņas piedāvājums jaunu dalībnieku piesaistei.

Darba formāts: maģistra darbs, planšetes (2x 594 x 841 mm)

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Zīmola vizuālās identitātes pamatā ir kaleidoskopa elements, kurā tika apvienota kopienas sajūta un radošie cilvēki. No vienas puses tas ir daudzpusīgs un nepārtraukti mainīgs kā dizainers, savukārt no otras puses simetrisks un kārtīgs – kā kopiena. Tāpēc tas lieliski atspoguļo tieši šo kopienu un tiek atspoguļots lielākajā daļā korporatīvo materiālu. Kā logotipa idejas pamatā tika izmantota monogramma “dk”, kas ir zīmola nosaukuma pirmie burti.

Darba izstrādes process:

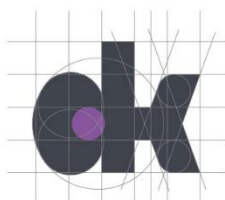
Sākotnēji tika apskatīti zīmola vizuālo identitāšu elementi un to veidi, balstoties uz informāciju, kas pieejama Latvijas Nacionālajā bibliotēkā un EKA bibliotēkas literatūras piedāvājumā. Tad secīgi tika apskatīti zīmola vizuālās komunikācijas elementi un emocionālā komunikācija. Kā arī cilvēku uztvere un semiotika zīmola identitātes veidošanā, un pievērsta uzmanība reklāmas kampaņu ētikai un izplatītākajiem elementiem. Šī visa informācija ir balstīta uz zinātniskajiem rakstiem un pētījumiem, kas iegūti zinātniskajās datu bāzēs, kā arī no Latvijas Nacionālās bibliotēkas un Rīgas Centrālās bibliotēkas. Tika veikta artefaktu analīze, kuras ietvaros analizēja radošo nozaru zīmola identitātes. Datus iegūstot no zīmola mājaslapas un sociālajiem tīkliem, kā arī uzdodot jautājumus zīmola pārstāvjiem. Tajā pat laikā arī tika veidota kontentanalīze, kurā apskatītas esošu zīmolu reklāmas kampaņas no radošo zīmolu nozares. Interneta aptaujas anketa ietvaros tika iegūti dati no Latvijas iedzīvotājiem par zīmolu emocionālo komunikāciju un kā tiek uztverti zīmolu vizuālie elementi ikdienā.

Balstoties uz teorētisko pētījumu tika uzsākts zīmola identitātes veidošanas process, koncepta un vēstījuma veidošana. Kā arī zīmola identitātes vizuālais veids – logotips, krāsu palete, korporatīvie materiāli, mājaslapa. Papildus tiek piedāvāta arī reklāmas kampaņas ideja jaunu dalībnieku piesaistīšanai. Šajā nodaļā tiek pielietotas visas iegūtās zināšanas no pirmās nodaļas.

Attēli:



LOGOTIPA KONSTRUKCIJA



LOGOTIPA LIETOJUMS



SEKUNDĀRAIS LOGOTIPS

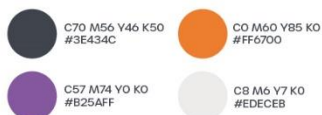


BURTVEIDOLS URBANE

Aa

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

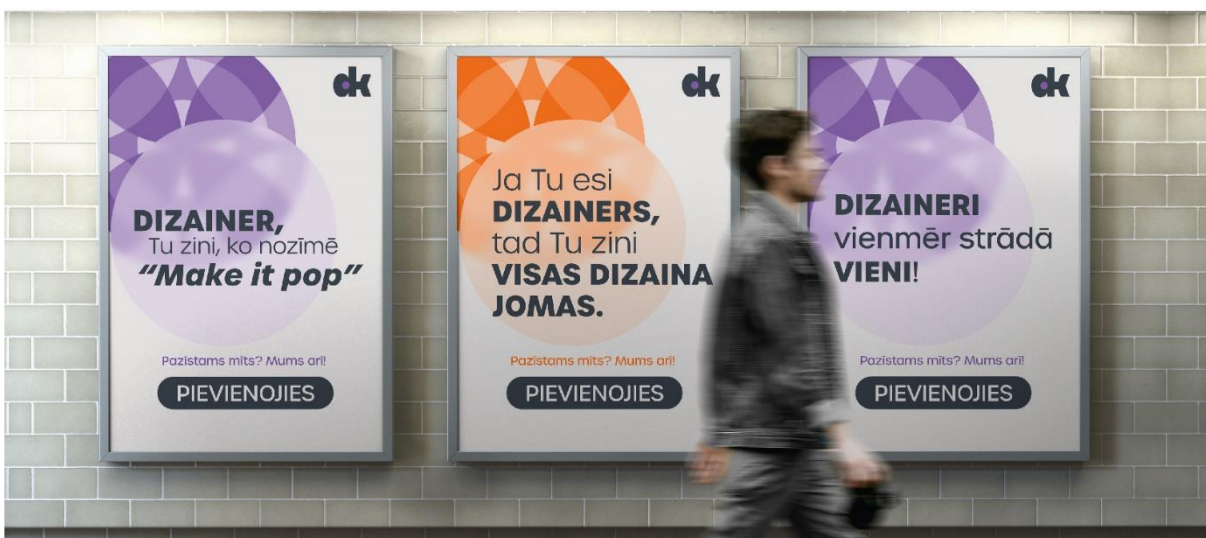
TONI



KONCEPTS

Zīmols "Dizaina klubs" ir unikāla platforma, kur dizaineriem atrast domubiedrus, pievienoties neformālām sarunām, semināriem un iegūt jaunas zināšanas meistarklasēs.

Vizuālās identitātes pamatā ir apvienoti radoši cilvēki un kopienas sajūta. Tas izdēvies ar vienojošo elementu - kaleidoskopu. Tas ir dinamisks un rada unikālus vizuālos attēlus, tieši kā dizaineri un tai pat laikā ir simetrisks un caur to skatoties viss nostājas savās vietās - tāpat kārtīgs un profesionāls kā kopiena. No tā iedvesmojoties ir izveidots grafiskais raksts un logotipa pievienots punkts, kas simbolizē kaleidoskopu.



Kristīne Dzene, Madara Orole. STIKLA MĀKSLAS IZSTĀDE "JUM(T)S-CE-ĻO". CEĻŠ UZ UN NO DEPRESIJAS

Darba vadītājas: Mg.art., Kitija Almane-Bulaha, Mg.art., Anna Heinsberga-Varnase

Darba apraksts

Mākslas darbs, kurš parāda neglīto, nepatīkamo un nekontrolējamo pusi – tā ir tumša un biedējoša. Tam pāri – kas klātesošs trausls un satricināms, taču tajā pašā laikā izturīgs un pasargājošs. Bet ko parāda gaisma?

Darba formāts: Formu kausējums (pate de verre tehnika)

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

„Skandini zvanus, kuri vēl spēj skanēt. Aizmirsti savu ideālāko variantu. Spraugas ir visur. Caur tām iekļūst gaisma.”

Leonardo Kohens

Pasaules Veselības organizācijas dati liecina, ka visa pasaulē 3,8% iedzīvotāju cieš no depresijas. Latvijā 14,6% iedzīvotāju ir depresija, vai tās simptomi.

Cilvēks, kuram ir depresija, nekontrolē savas emocijas, emocijas un tumšas domas kontrolē viņu, ko var pavadīt pat halucinācijas un īstenībai neatbilstošas, biedējošas domas. Visa rezultātā var parādīties domas par pašnāvību. Depresija ir kā visaptveroša migla, kā būris bez atslēgas.

Ja cilvēks spēs ieraudzīt spraugas, kas ir starp būra restēm, viņš varēs palūgt, vai ļauties palīdzīgai rokai, lai tā viņam pasniedz atslēgu. Bet slēdzene jāatslēdz būs pašam.

Cilvēkam ir vajadzīga cerīga un atbalsts, lai paceltos. Tā var būt speciālista palīdzība, vai līdzcilvēks, ar kuru dalīties savās sāpēs un bezspēcībā.

Darba izstrādes process:

Sākotnēji veikta vispārēja sabiedrības psiholoģiskās veselības situācijas un statistikas izpēte. Apzināta depresijas definīcija paplašinātā nozīmē, kā arī tās simptomi un ietekme uz cilvēka fizisko veselību un labsajūtu. Darba autores iedziļinājās reālos pieredzes stāstos par psiholoģiskās veselības traucējumiem un depresiju – dzīvi un sadzīvi ar to, apgrūtinātu ikdienas ritējumu, fiziskām un emocionālām sajūtām, kuras tiek izjustas vai tieši pretēji – vairs nav spēju tās just. Veikta sabiedrībai pieejamās informācijas izpēte par depresijas ārstēšanu, psiholoģiskās veselības veicināšanu un palīdzības un atbalsta saņemšanas iespējām. Pēc izpētes, darba autores veica radušos asociāciju un sajūtu vizuālu risinājumu izstrādi skīču formātā. Attīstot ideju, darba izveidei tika izvēlēti divi gan vizuāli, gan fizikālās īpašībās pretēji materiāli, katram no tiem vēstot savu atšķirīgo vēstījumu, kā arī ar gaismas palīdzību tos papildgltinot un norādot uz to savstarpējo mijiedarbību.

Attēli:



Diāna Cunska, Megija Valkovska. INSTALĀCIJA “BĒGŠANA NO REALITĀTES/ESCAPISM”

Darba vadītājs: Mg.art., Anna Heinsberga-Varnase

Darba apraksts

Instalācija “Bēgšana no realitātes” veidota stikla darbu izstādes “Ceļojums” ietvaros. Darbam izvēlējamies mūsdienās ļoti aktuālu, kā arī sev tuvu tēmu.

“Escapism” jeb bēgšana no realitātes ir izvairīšanās no nepatīkamas realitātes, meklējot izklaides vai ieslīgstot fantāziju pasaulē. Filmas, internets, sociālie tīkli, datorspēles, grāmatas, kā arī virtuālā realitāte ir piemēri, kā bēgt no realitātes. Nelielās devās šis paradums var palīdzēt relaksēties, taču bieži vien ir atkarību, trauksmes un depresīvu stāvokļu izraisošs.

Savā darbā vēlējamies attēlot šo tumsā ievilkošo un atkarību izraisošo spēku, izveidojot bezgalības spoguļa instalāciju.

Darba formāts: instalācija

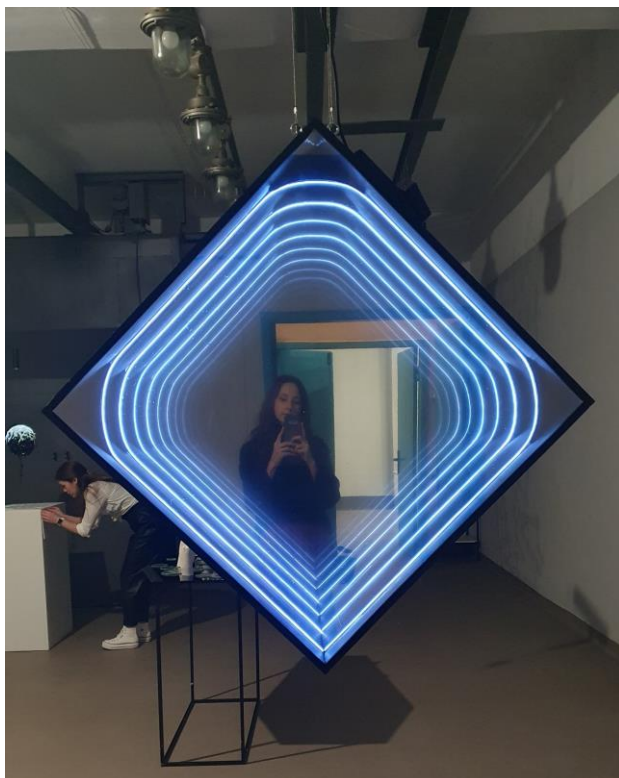
Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Kad ikdiena nogurdina, ieslēdzu ekrānu un dodos ceļojumā, izdzīvojot svešas dzīves un stāstus. “Vēl tikai vienu epizodi un tad iešu gulēt” vai “vēl tikai pāris minūtes Instagram Reel un tad gan viss”. Izklusās pazīstami? Bet tad atpamies vairākas stundas vēlāk un šķiet, kur tas laiks pazuda? Vai tagad es jūtos labāk? Vai uzzināju ko jaunu?

Darba izstrādes process:

Instalācijas veidošanas procesā iepazīnāmies ar bezgalīgā spoguļa (*infinity mirror*) uzbūves principiem. Ļoti vēlējamies savā darbā apvienot vairākus materiālus, kas arī izdevās – rāmī, kurš veidots no priedes koka, iestiprinātas divas ar spoguļplēvi aplīmētas stikla plāksnes, starp kurām ievietota LED lenta.

Attēli:



Alise Beizaka, Liene Robežniece. STIKLA MĀKSLAS IZSTĀDE “SIMBIOZE”

Darba vadītājas: Mg.art., Kitija Almane-Bulaha, Mg.art., Anna Heinsberga-Varnase

Darba apraksts

Izstādes “Simbioze” ietvaros tika izveidota interaktīva stikla un epoksīda puzzle, kuru apmeklētāji varēja ne tikai apskatīt, bet arī pārvietot tās gabaliņus pēc saviem ieskatiem. Puzzle gabaliņi ir veidoti kā bultas, kuras simbolizē cilvēku dzīves virzienu, kuru bieži vien kāds cits vēlas noteikt mūsu vietā. Puse no bultām ir caurspīdīgas un otra puse ir ar melnām joslām, kas ļauj veidot puzzle rakstus. Katrs gabaliņš simbolizē cilvēku, kura kontrolē ir izvēle pieturēties jau ieviestiem noteikumiem, turpinot noteikto rakstu, vai mēģināt no tiem atkāpties un izvairīties, noliekot bultas ārpus ierastās normas. Rezultātā saliktā puzzle mums parādīs sabiedrības attieksmi pret noteikumiem un vēlmi pielīdzināt savu izvēli lielākumam.

Darba formāts: Formās kausētas stikla bultas, formās lietas epoksīda bultas

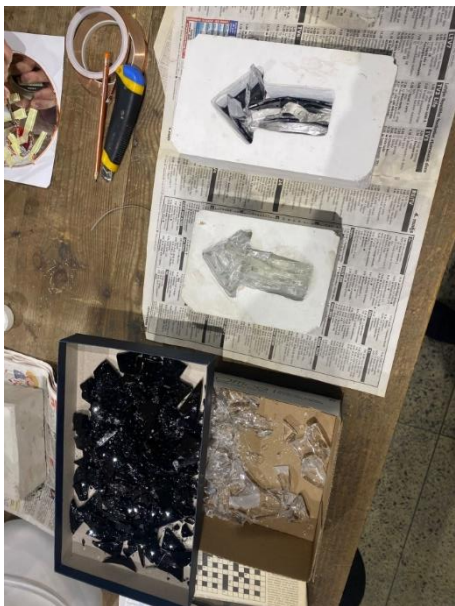
Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Sabiedrība ir kā galda spēle, ko visi kopā spēlējam. Katram ir savs kauliņš ar kuru var iet gājienus, taču spēlētāji ir pakļauti pašizdomātu noteikumu varai. Ir daži, kas pie tiem ļoti pieturās un ļauj tiem diktēt visus savus gāzienus, saplūstot ar pārējiem spēlētājiem, taču citi izdomā veidus kā tos apiet vai līdz galam neievērot, jo noteikumi nešķiet pieņemami vai godīgi... tomēr, mēs visi spēlējam vienu spēli un mūsu dalība tajā ir neizbēgama, jo katram jau no dzimšanas tiek piešķirts kauliņš, bet tas ir tavā ziņā, ko tu ar to izvēlies darīt.

Darba izstrādes process:

Darba vadītāju vadībā tika pieņemts lēmums par darba tēmas izvēli. Tika izstrādātas sākotnējās skices, kas kalpoja par pamatu tālākai ģipša un silikona formu izgatavošanai. Ģipša formās tika izkausētas stikla lauskas, savukārt silikona formās tika ieliets epoksīda sveķis. Pēc sacietēšanas stikls un epoksīds veidoja gatavus stikla un epoksīda bultas, kuras tālāk tika apstrādātas.

Attēli:



Baiba Tamane-Zaķe, Diāna Klimoviča, Baiba Cīrule. ASINS ANALĪŽU TELPAS “ŠŪNA” PROJEKTA PRIEKŠLIKUMS

Darba vadītājs: Mg.art. Ksenija Miļča

Darba apraksts:

Šī kursa projekta uzdevums bija iepazīt un izpētīt slimnīcas un asins analīžu nodošanas telpas, to plānojumus, funkcionalitātes, un iedziļināties cilvēku vajadzībās, kas ir nepieciešams šāda tipa projektos. Ar šo asins analīžu telpas “Šūna” projekta priekšlikumu, vēlamies parādīt, ka tradicionālās slimnīcu asins analīžu telpas, var kļūtu modernākas, izglītojošākas un jebkurai vecuma sabiedrības grupai interesējošākas un pieejamākas.

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Šī dizaina koncepta mērķis: radīt harmonisku, patīkamu un drošu vidi jebkuram cilvēkam, kurš dodas nodot analīzes.

Asins nodošanas centra dizains ir balstīts uz dzīvo organismu pamatvērtību – ŠŪNU. Šūna ir visas dzīvības, augu un dzīvnieku attīstības, uzbūves un darbību pamatā.

Apaļās telpas formas un plūstošās līnijas atkārto šūnu bioloģisko uzbūvi. Kopumā visa telpa simbolizē dzīvu organismu, savukārt atsevišķie asins nodošanas kabineti – šūnas.

Asins nodošanas centra funkcionālais plānojums tika veidots ievērojot visus universāla dizaina principus. Visas zonas telpā atrodas blakus viena otrai, bet tai pašā laikā paliek pietiekoši daudz vietas, lai pārvietotos - ar vai bez ratiņkrēsla. Telpas apaļa forma palīdz apmeklētājiem pārvietoties bez sastrēgumiem, kā arī viegli nokļūt līdz konkrētai zonai.

Lai apmeklētājiem būtu vieglāk orientēties telpā, tiek izmantotas ne tikai standartizētas navigācijas zīmes, bet arī gaismas līnijas, kas atrodas gan uz grīdas, gan griestiem, norādot virzienu pa kuru jāpārvietojas telpā. Asins nodošanas centra krāsu paleta ir ļoti minimalistiska. Pamatkrāsa ir baltā, kas simbolizē tīrību un sterilu vidi un kā akcent krāsu izmantojām zaļu, kas simbolizē dabu, kā arī tai ir zināma nomierinoša iedarbība un tā palīdz atbrīvoties no nepamatotām bailēm un nemiera.

Mēbeles un sarežģītas formas dizaina elementi, piemēram, produktu izvietojanas stendi vēl vairāk piešķir telpai vienotā organisma sajūtu.

Balti koka paneļi, apvienojumā ar dažāda veida stikla virsmām. Gludām virsmām, mijiedarbojoties ar ļoti izteiksmīgu formu lektām sienu fasādēm.

Kafejnīcas zonā plānota apaļas formas fasāde no stiklu. Piedodot telpai plašumu un dienasgaismu, kas labvēlīgi ietekmē cilvēku. Uzgaidāmajā un atpūtas zonā baltās koka paneļu sienas mijās ar zaļajām augu sienām.

Asins analīžu ņemšanas kabinetos - sterilās baltās koka fasādes sienas ar necaurredzamu stikla sienu ar integrētu tekošu ūdeni. Kas pacientam, procedūras laikā dos mieru un novērsīs uzmanību no notiekošā.

Darba izstrādes process:

1. Darba grupa iepazīnās ar konkursa nolikumu un dokumentiem;
2. Tika izpētīti un izanalizēti zinātniskie pētījumi un informācija, kā arī universāla dizaina principi slimnīcās, kas un kā ietekmē cilvēku veselību;
3. Darba grupa izstrādāja vairākus skīču projekta piedāvājumus šim konkursam un kopīgi vienojoties ar darba vadītāju, izlēja pie kuras idejas paliks un attīstīs to detalizētāk;
4. Darba procesā grupa vienojās, kurš kuru sadaļu izstrādās, lai process noritētu raitāk un veiksmīgāk. Nepārtraukti grupas dalībniekiem komunicējot savā starpā par darba procesa gaitu, idejām, lai kopīgi nonāktu līdz kopīgam projektam.

Attēli:

