

STUDĒJOŠO PĒTNIECISKĀ UN RADOŠĀ DARBĪBA 2025

Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksti

„Studējošo pētnieciskā un radošā darbība 2025” / Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksti. Ekonomikas un kultūras augstskola, 2025.

Krājuma sastādītāji:

Ksenija Miļča, EKA studiju programmas “Interjera dizains”
direktore

Anete Bērza, EKA studiju programmas „Datorspēju dizains”
direktore

Krājuma redaktore:

Jevgenija Dehtjare, EKA asociētā profesore

© Ekonomikas un kultūras augstskola, 2025

Ekonomikas un kultūras augstskola

Studējošo pētnieciskā un radošā darbība 2025: Studējošo radošo projektu un mākslas darbu
apraksti

ISBN 978-9984-24-268-2 / 978-9984-24-269-9 (pdf)

Saturs

Saturs	3
STUDIJU PROGRAMMAS “DATORSPĒĻU DIZAINS” STUDĒJOŠO PROJEKTI	4
Elīna Natālija Kancere, Arina Šarpilo, Artūrs Volnobajevs. Projekta darbs “ELEMENTARY”	5
Gustavs Jānis Strujevics, Roberts Pūce, Barbara Petrikova. Projekta darbs “FAR FROM HOME”	7
Kārlis Suneps, Madara Kate Kantiševa, Mikus Kokainis. Projekta darbs “INNER CALIBER”	9
Andrejs Kučiks, Ksenija Djačenko. Projekta darbs “LOST IN DREAMS”	11
Marija Briede, Dzintars Jakovelis, Nikola Dundere. Projekta darbs “TAGGED	13
Polina Fedotova, Madara Elizabete Jaunbērziņa, Margarita Ceceruka. Projekta darbs “THE ABYSS OF ME”	15
Karīna Bļasāne, Anastasija Jarbuse, Valērija Kovaļenko. Projekta darbs “THE BLACK OATH”	17
Jūlija Vasjkova, Ēriks Ulānovs, Viktorija Koposova. Projekta darbs “THE LAST ATTESTOR”	19
Pāvels Juščenko, Laura Poļakova, Ksenija Bidzāne. Projekta darbs “TWILIGHT TERROR”	21
Ksenija Žilcova Ziņina, Maksims Lavrentiks. Projekta darbs “VEIL OF SOULS”	23
STUDIJU PROGRAMMAS “INTERJERA DIZAINS” STUDĒJOŠO DARBI.....	25
Sandija Barone, Alīna Auziņa. Studiju darbs “Neredzamā realitāte”	26
Amanda Monta Ivulāne, Daniela Roopa. Stikla darbs kompozīcijā III. “Ilūzijas skrējieni”	28
Jasmīna Marta Kopce, Amanda Avgustiņa. VISUMA SLĀNI	30
Kitija Vanesa Maculeviča. Bakalaura darbs. Digitālo un stikla elementu integrācija projektam Kalna ielā 9c	32
Māra Rudzīte. Bakalaura darbs. Otrreiz pārstrādātu materiālu un no tiem veidotu produktu izmantošana interjera dizaina izstrādē pārbūvētai daudzfunkcionālai ēkai Līvānos	34
Samanta Jēkabsone, Sonora Kauliņa. Kursā darbs. STIKLA DARBA "GRĀMATA AR PLĪVURU" APRAKSTS	37
STUDIJU PROGRAMMAS “ZĪMOLA DIZAINS” STUDĒJOŠO DARBI	39
Liliāna Laufmane. Maģistra darbs. Zīmola <i>MAKE A MIRACLE</i> vizuālās identitātes pilnveidošana un zīmola vadlīniju izstrāde	40
Agnese Brīvere. Maģistra darbs. “DISLEKSIJAS ALEGORIJA CAUR 3D DRUKĀTU ROTU DIZAINU NO BIOPLASTMASAS KVĒLDIEGA”	41
Elīna Gaile. Maģistra darbs. Zīmols kā kopienas veidotājs – zīmola “Arctice” vizuālās identitātes uztveres analīze un stratēģiskā attīstība kopienas stiprināšanai	44
Linda Putene-Sidorāne. Maģistra darbs. "Dzinums" zīmola diferencēšana - vizuālās identitātes un vadlīniju izstrāde	46

STUDIJU PROGRAMMAS “DATORSPĒĻU DIZAINS” STUDĒJOŠO PROJEKTI

Elīna Natālija Kancere, Arina Šarpilo, Artūrs Volnobajevs. Projekta darbs “ELEMENTARY”

Darba vadītājs: Jāzeps Rutkis

Darba apraksts

Elementary ir viena spēlētāja 2D puzzle platformer spēle, kas apvieno veiklības izaicinājumus ar stratēģisku domāšanu un elementu pārslēgšanas mehāniku. Žanrs: 2D side-scroller puzzle platformer. Perspektīva: Sānskats (side-scrolling). Grafikas stils: Stilizēta 2D vide ar tēlainiem elementu vizuālajiem risinājumiem. Platforma: Datori (PC).

Darba formāts: Projekta darbs (datorspēles prototips, spēles dizaina dokumentācija).

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēlē Spēlētājs iejūtas miruša varoņa dvēseles lomā, kas klejo pa noslēpumainu pasauli pēc nāves, cenšoties atgūt zaudētās atmiņas. Pirms nāves varonis bija spēcīgs četru dabas elementu – uguns, ūdens, zemes un gaisa – lietotājs, bet pēc nāves šīs spējas ir zudušas. Spēlētāja uzdevums ir pakāpeniski atgūt šīs spējas un iemācīties tās izmantot, lai pārvarētu šķēršļus, risinātu puzzles un atklātu savas pagātnes fragmentus. Spēles līmeņos tiek likts uzsvars uz loģiku, refleksiem un spēju kombinēt dažādas mehānikas atbilstoši situācijai. Katrā posmā spēlētājs iegūst jaunu spēju, kas paplašina spēles pieejamo mehāniku kopumu un padziļina stāstu par varoņa identitāti un zaudējumu. *Elementary* ir paredzēta jauniešiem un pieaugušajiem, īpaši spēlētājiem, kuri novērtē izaicinošas, estētiski pievilcīgas platformera spēles ar emocionālu naratīvu.

Darba izstrādes process:

Spēles izstrādi veic trīs cilvēku komanda, izmantojot Unity dzinēju: Elīna Natālija Kancere – dizainere. Atbildīga par spēles kopējo dizainu, mehāniku izstrādi, UI un UX risinājumiem, kā arī spēlētāja pieredzes plānošanu. Artūrs Volnobajevs – programmētājs. Viņa uzdevums ir spēles koda un mehānikas realizācija, tostarp elementu pārslēgšanas sistēma un līmeņu loģika. Arina Šarpilo – māksliniece. Izstrādā spēles vizuālo identitāti, tostarp varoņu, vides un animāciju dizainu. Komanda sadarbojas ciešā sadarbībā, lai nodrošinātu vienotu vizuālo un mehānisko valodu visā spēles garumā.

Attēli:



Gustavs Jānis Strujevics, Roberts Pūce, Barbara Petrikova. Projekta darbs “FAR FROM HOME”

Darba vadītājs: Anete Bērza

Darba apraksts

“Far from home” ir viena spēlētāja izdzīvošanas spēle ar stratēģijas elementiem, kuras mērķis ir sniegt spēlētājam emocionāli piesātinātu un izaicinošu pieredzi. Žanrs: Izdzīvošanas spēle ar stratēģijas elementiem. Perspektīva: Trešās personas vai izometriskā (atkarībā no spēles izstrādes izvēlēm). Grafikas stils: Zinātniskās fantastikas stilistika ar kosmosa tematiku. Platforma: Datori (PC).

Darba formāts: Projekta darbs (datorspēles prototips, spēles dizaina dokumentācija).

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēlētājs iejūtas vientuļa citplanētieša lomā, kurš, pēc kosmosa kuģa avārijas, ir spiests izdzīvot kosmosa tukšumā, atrodoties uz bojāta kuģa. Spēles pamatā ir resursu pārvaldības mehānikas – spēlētājam jāseko līdzi skābekļa daudzumam, jāattīsta kuģa fermas sistēmas, lai iegūtu nepieciešamos materiālus, un jāizpēta apkārtējais kosmos, sastopoties gan ar briesmām, gan noderīgiem atklājumiem. Katrs lēmums ietekmē spēles gaitu un izdzīvošanas iespējas. Spēlē izmantots atvērtās pasaules princips, kas sniedz spēlētājam iespēju izvēlēties dažādus ceļus problēmu risināšanai, ļaujot attīstīt individuālu stratēģiju. Galvenie akcenti likti uz pielāgošanos mainīgai videi, izdzīvošanas mehānikām un ilgtermiņa plānošanu. Spēle ir paredzēta pusaudžiem un pieaugušajiem vecumā no aptuveni 14 līdz 35 gadiem, īpaši tiem, kuri aizraujas ar: izdzīvošanas spēlēm, zinātniskās fantastikas stāstiem, kosmosa izpētes tematikām, stratēģisko domāšanu un resursu plānošanu. Spēles tematika un dizains īpaši uzrunās *indie spēļu cienītājus*, kā arī spēlētājus, kuri novērtē sižetiski piesātinātas, atmosfēriskas pieredzes.

Darba izstrādes process:

Spēles izstrāde tika veikta nelielā, trīs cilvēku komandā, izmantojot Unity spēļu dzinēju. Katram komandas dalībniekam bija noteikta specializācija: Gustavs Jānis Strujevcs – spēles dizainers un scenārija autors. Viņš izstrādāja spēles sižetu, dizaina dokumentu, spēles gaitu, galvenās mehānikas un kopējo lietotāja pieredzes virzību. Roberts Pūce – programmētājs. Atbildīgs par spēles kodu, tehnisko funkcionalitāti, spēles loģiku, sistēmu integrāciju un visas programmatūras daļas realizāciju. Barbara Petrikova – māksliniece un UI dizainere. Viņa izstrādāja vizuālos materiālus – fonus, kosmosa vidi, lietotāja saskarni un citus estētiskos elementus. Izstrādes gaitā komanda sadarbojās, lai nodrošinātu spēles vizuālo, tehnisko un sižetisko vienotību.

Attēli:



PLANT ID : 4	PLANT ID : 3	PLANT ID : 2	PLANT ID : 1
SELL 1\$	SELL 2\$	SELL 3\$	SELL 1\$
amount : 5	amount : 8	amount : 2	amount : 6

Kārlis Suneps, Madara Kate Kantiševa, Mikus Kokainis. Projekta darbs “INNER CALIBER”

Darba vadītājs: Andris Aleksandrs Priedītis

Darba apraksts

Inner Caliber ir augstas spriedzes *twin-stick* šaušanas spēle par maģiskām meitenēm ar šautenēm, kurām ir jāizglābj pamesta, pūstoša pasaule. *Gameplay* sastāv no intensīvām kaujām, kurās spēlētājam ir jāpārslēdzas starp vairākiem tēliem, katrs ar savām specializētām spējām, un jāpārvar liels pretinieku daudzums. Starp kaujām spēlētājs var sarunāties ar citiem spēles tēliem viņu militārajā bāzē, lai vairāk izprastu spēles pasauli un stāstu.

Darba formāts: Projekta darbs (datorspēles prototips, spēles dizaina dokumentācija).

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Galvenie iedvesmas avoti šim projektam ir seriāls *Puella Magi Madoka Magica* un spēles *Geometry Wars* un *Genshin Impact*. Spēles stils balstās uz bieži sastopamiem japāņu animācijas tropiem, kā piemēram, ekstrēmas un pārspīlētas kaujas, depresīvi stāsti, fantastiskas maģiskas spējas un mīlas meitenes.

Spēles stāsts tiek pasniegts lineāri, bet ar papildus misijām, kuras spēlētājs var izvēlēties pildīt, lai gūtu uzlabojumus viņu ieročiem un kaujas spējām. Stāsts ir īsfilmas garumā un sastāv no 3 daļām - *flashback* sekvences, iztīrījuma un pēdējās cīņas. Iztīrījuma daļā spēlētājs pilda misijas un uzlabo savu tēlu spējas, lai beigās viņi varētu izaicināt un uzveikt pasaules pūšanas pirmavotu. Spēles mērķauditorija ir jaunieši, kuriem patīk japāņu animācijas kultūra un augstas spriedzes spēles.

Darba izstrādes process:

Spēli izstrādāja trīs studenti - Kārlis Suneps, kurš atbilda par spēles dizainu, stāsta rakstīšanu, mūzikas komponēšanu, *gameplay* programmēšanu un 3D mākslu, Mikusu Kokaini, kurš atbilda par spēles sistēmu programēšanu, un Madaru Kati Kantiševu, kura dizainēja, zīmēja, un animēja spēles tēlus. Spēle izveidota ar *Unity* spēļu dzinēju datoriem ar *Windows* operētājsistēmu. 3D modeļi veidoti ar atvērtā pirmkoda (*open source*) programmu *Blender*. Muzika komponēta digitālā audio darbstacijā (*digital audio workstation*) *Reaper*. Spēles tēli un animācijas veidotas ar *Flipaclip*, un tās tika krāsotas aplikācijā *Medibang Paint Pro*.

Attēli:



Andrejs Kučiks, Ksenija Djačenko. Projekta darbs “LOST IN DREAMS”

Darba vadītājs: Jāzeps Rutkis

Darba apraksts

“Lost in dreams” ir 2d platformera spēle, kuras centrā ir zēns, kas aizmiegot nonāk savā sapnī un mēģina no tā izbēgt, pārvarot vistumšākās bailes un izaicinājumus. Izmantojot lukturi, spēlētājam ir iespēja apgaismot zēna ceļu un cīnīties ar ienaidniekiem. Papildus, spēlētājam jāuztur gaismas līmenis, jāvāc monētas un jāpārvar četri līmeņi ar dažādām mehānikām – no klasiskas platformēšanas, lidošanas un boss cīņai..

Darba formāts: Projekta darbs (datorspēles prototips, spēles dizaina dokumentācija).

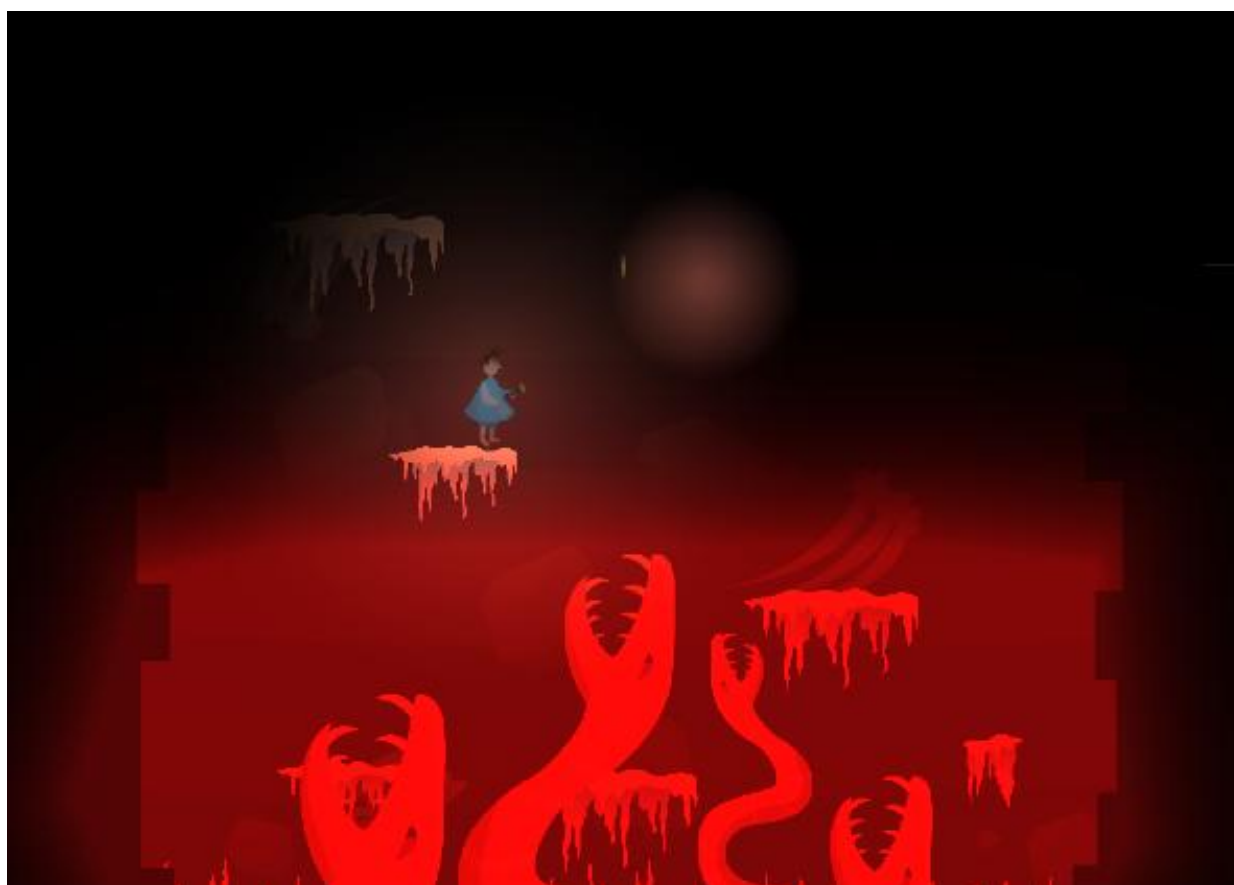
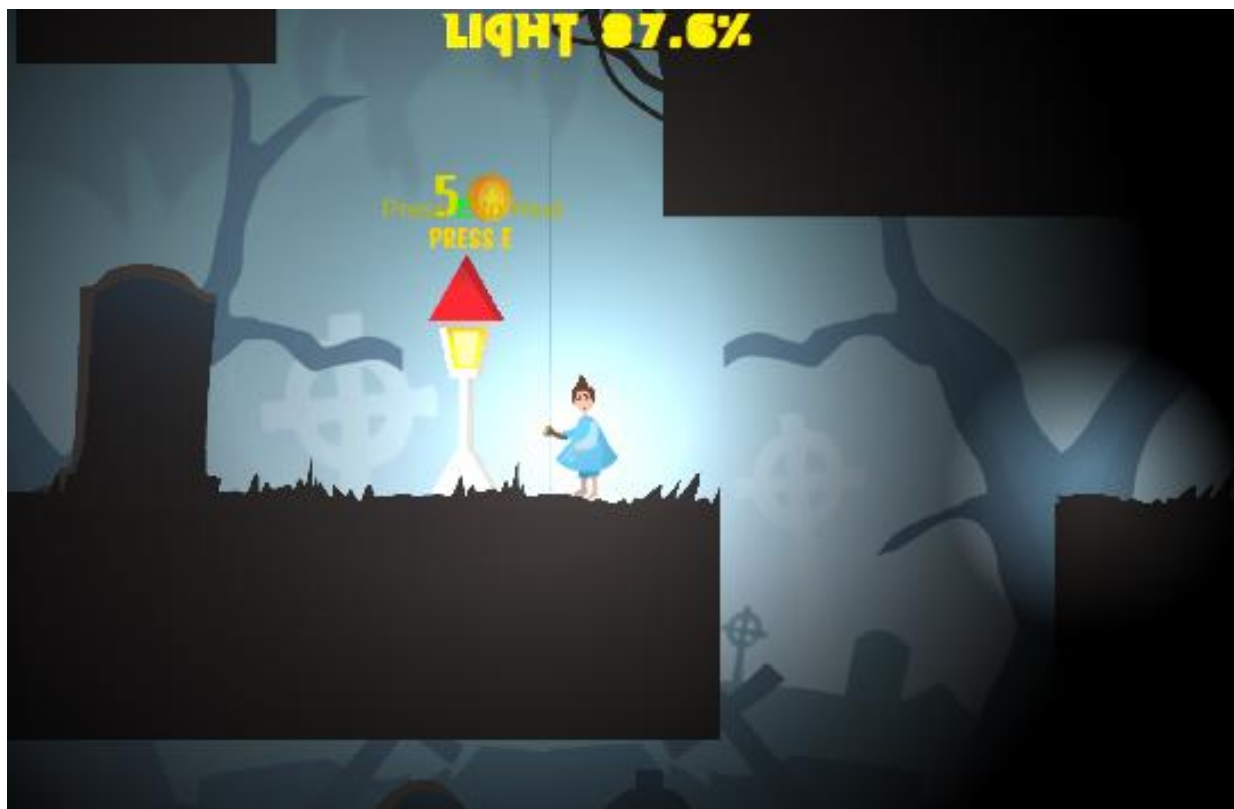
Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēles galvenais mērķis ir radīt pieredzi sapnī, analizējot sapņu bailes gan pieaugušajiem, gan bērniem, tās ilgumu un vairākus faktus. Spēlē tiek nodota pārsteiguma sajūta un nereālistiski sižeti, kas notiek sapnī, kā arī bailes - no tumsuma, ienaidniekiem, augstuma un tā paša pārsteiguma. Spēle ietves sevi platformera un piedzīvojumu žanrus, ar vienu spēlētāja režīmu. Tā tiek izstrādāta PC platformām, izmantojot Unity spēļu dzinēju un C# programmēšanas valodu. Vizuāli spēle izmanto 2D Adobe Illustratorā zīmētu estētiku ar uzsvaru uz kontrastu starp tumsu un gaismu. Mērķauditorija ir spēlētāji vecumā no 10 gadiem, kas interesējas par atmosfēriskām, izaicinošām un mistiskām spēlēm.

Darba izstrādes process:

Spēles izstrādes komanda sastāvēja no diviem cilvēkiem – Ksenijas Djačenko un Andreja Kučika. Ksenija izstrādāja spēles vizuāli noformējumu un identitāti, kā arī spēles dizaina dokumentu, Andrejs Kučiks bija atbildīgs par programmēšanu un mūziku. Mēs abi bijām grafiskie dizaineri un kopā domājām par spēles mehānikām un idejām.

Attēli:



Marija Briede, Dzintars Jakovelis , Nikola Dundere. Projekta darbs “TAGGED”

Darba vadītājs: Anete Bērza

Darba apraksts

Tagged ir inovatīva vienspēlētāja 3D ielu mākslas simulācijas spēle, kas apvieno ielu kultūras garu ar slēpšanās un izvairīšanās azartu. Spēles reālistiskās 3D grafikas atdzīvina piepilsētas vidi, piešķirot tai autentisku ielas atmosfēru, kur katrs pagals un šķērsiela kļūst par potenciālu spēles lauku. Žanrs: izdzīvošanas simulācija / stealth. Tips: vienspēlētāja. Platforma: PC.

Darba formāts: Projekta darbs (datorspēles prototips, spēles dizaina dokumentācija).

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēlētājs iejūtas grafiti mākslinieka lomā, kuram jāizvairās no patrulējošiem sargiem un jāasniedz stratēģiski izvietoti zīmēšanas punkti. Spēles galvenā inovācija ir oriģināla zīmēšanas mehānika, kas prasa precizitāti, modrību un taktisku domāšanu. Tumša, industriāla vide un spriedzi veicinoša skaņa uzlabo spēles noskaņu un padara katru situāciju intensīvu. Mērķauditorija: stratēģisko un stealth žanra spēļu spēlētāji, ielu mākslas cienītāji. Galvenais tēls ir ielu mākslinieks, kurš nakts aizsegā dodas izplatīt savu vārdu Latvijas pilsētas ielās, līdz varonis nonāk līdz pamestai rūpnīcai, kur zīmēt savu mākslas darbu. Tomēr māksliniekam ir jābūt piesardzīgam, jo pilsētas ielās patrulē policijas mašīnas, kas uzrauga kārtību ielās, pat pamestajā fabrikā mākslinieks jūt, ka tiek vērots.

Darba izstrādes process:

“Tagged” ir iedvesmots no spēles “Slender: The Eight pages”. Vienspēlētāja šausmu spēle, pirmās personas skatupunktā, kuras galvenais mērķis ir izpētīt pasauli, atrast 8 lapas un izvairīties no neparedzama pretinieka. “Tagged” tika veidots balstoties uz spēles stilu, ka arī, lai veicinātu spriedzi, tika izmantotas ēnas un spēle padarīta tumšāka. Marija Briede - spēles dizains, programmēšana, dokumentācija; Dzintars Jakovelis - 3D modelēšana, teksturēšana, spēles pasaules dizains; Nikola Dundere - UI dizains, Māksla, Animācijas.

Attēli:



Polina Fedotova, Madara Elizabete Jaunbērziņa, Margarita Ceceruka. Projekta darbs "THE ABYSS OF ME"

Darba vadītājs: Andris Aleksandrs Priedītis

Darba apraksts

"The Abyss of Me" ir Top down, horror žanra spēle, kas apvieno sevī miklas, labirintus un ceturtās sienas laušanas mehānikas. Spēle vēsta par meiteni vārdā Milly, kas pārdzīvo traumatiskus notikumus savā dzīvē. Spēlē tiek skartas ļoti drūmas un nepatīkamas tēmas.

Darba formāts: Projekta darbs (datorspēles prototips, spēles dizaina dokumentācija).

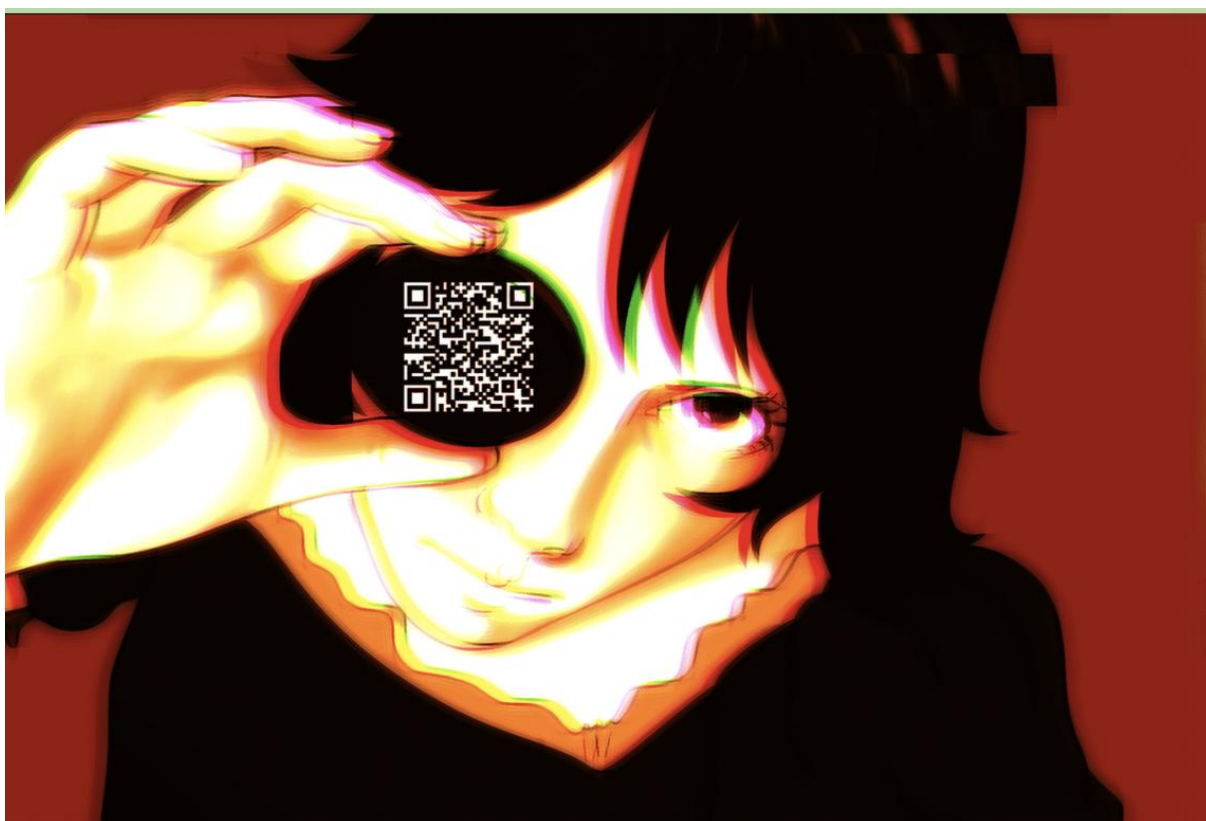
Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēle vēsta par meiteni vārdā Milly, kura ir pārdzīvojusi seksuālu vardarbību. Spēles sākumā Milly satiek savu traumatizēto un negatīvo pusi, kas personalizējas kā Bende, kas viņai seko, apsūkā viņu un tādā veidā viņu moka. Stāstā ir divi galvenie varoņi, Milly un Bende, bet slimnīcā ir sastopami arī citi cilvēki. Pasaulei kā tādai spēlē nav liela loma, jo realitāte ir samaisīta ar halucinācijām. Stāsts sākas parastā pasaulē, kurā dzīvojam mēs, bet strauji novirzās nepastāvošā, kas veidots no sapņiem un pārdzīvojumiem.

Darba izstrādes process:

Izstrādes komanda sastāv no Polinas Fedotovas, Madaras Elizabetes Jaunbērziņas un Margaritas Cecerukas. Polina izpildīja programmētāja, dizainera un mākslinieka lomu, Margarita pievērsās spēles mākslai un Madara veidoja mākslu un asistēja programmēšanas procesu. Spēles scenārijs tapa Polinai sadarbojoties ar Madaru, un spēles drūmo stilu izcēla Margaritas māksla. Galvenais iedvesmas slēdzis bija YouTube kanāls "I can't sleep", kurā tiek skartas līdzīgas tēmas. Sākumā radās ideja veidot stāstu par meiteni, kas aiziet sevī un kuras domas kļūst par realitāti. Kad tika uzsākts projekta darbs, tika uzsākts arī scenārijs, un daudzu elementu avots bija pašu autoru pieredze un bailes. Tika apkopots liels saraksts ar bailēm un nepatīkamām lietām, no kurām tika izvēlētas tikai dažas. Var teikt, ka tieši izvēlētās bailes izveidoja spēles sižetu, nevis otrādi.

Attēli:



Karīna Bļasāne, Anastasija Jarbuse, Valērija Kovaļenko. Projekta darbs "THE BLACK OATH"

Darba vadītājs: Andrejs Birzgals

Darba apraksts

"The Black Oath" ir 2D mīklu spēle ar tumšu, viduslaiku fantāzijas noskaņu, kas apvieno detektīva elementus, loģiskās domāšanas uzdevumus un emocionāli piesātinātu stāstījumu. Spēlētājs ieņem jauna komandas dalībnieka lomu īpašā vienībā, kas specializējas sarežģītu noziegumu rekonstrukcijā. Komanda darbojas pasaulē, kur katrs nepareizs solis var nest bīstamas sekas – ne tikai likuma priekšā, bet arī pārdabiskās varas acīs.

Darba formāts: Projekta darbs (datorspēles prototips, spēles dizaina dokumentācija).

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēles galvenais uzdevums ir analizēt pavedienus, izpētīt norādes, izvēlēties nepieciešamos objektus un novietot tos pareizajās vietās, izmantojot drag and drop mehāniku. Šī mehānika ļauj spēlētājam tieši manipulēt ar objektiem, saliekot tos atbilstoši komandas vajadzībām. Katra līmeņa mērķis ir rekonstruēt kādu nozieguma ainu, pakāpeniski atklājot dziļāku sazvērestību, kas aptver visu pilsētu. Spēle ir paredzēta spēlētājiem vecumā no 16 līdz 25 gadiem, kurām patīk dark fantasy, slepenas lietas un psiholoģiski sarežģīti sižeti. Lai arī spēlētāja loma sākotnēji šķiet vienkārša – sagatavot materiālus un koordinēt komandas darbu –, bieži vien nākas risināt negaidītas situācijas, kad kolēģi nespēj vienoties vai rīkojas haotiski. Šie momenti piešķir spēlei stratēģisku dziļumu un emocionālu intensitāti.

Darba izstrādes process:

Karīna Bļasāne projektā bija spēļu dizaineris, Rakstīja sižetu, dialogus, papildus teksta materiālus, koordinēja izstrādātāju komandas darbību un bija atbildīga par spēles mehānikam. Valērija Kovaļenko bija projekta galvenā programmētāja un bija atbildīga par koda izstrādi, kā arī dažādu materiālu korektu noformēšanu Unity projektā. Anastasija Jarbuse bija projekta galvenais mākslinieks un bija atbildīgā par visu spēles vizuālo noformējumu, ieskaitot varoņu elementus, objektus, fonus, UI, kā arī mūzikas implementēšanā.

Attēli:



Jūlija Vasjkova, Ēriks Ulānovs, Viktorija Koposova. Projekta darbs “THE LAST ATTESTOR”

Darba vadītājs: Jāzeps Rutkis

Darba apraksts

The Last Attestor ir viena spēlētāja 2D piedzīvojumu spēle point-and-click žanrā, kuras pamatā ir tumšs un simbolisks stāsts. Žanrs: 2D point-and-click piedzīvojumu spēle ar mīklām. Perspektīva: Sajaukta – top-down un side-view. Grafikas stils: Pikselgrafika ar gotiskiem motīviem. Platforma: PC (Steam, GOG, Epic Games Store), atbalsts arī iOS un Android.

Darba formāts: Projekta darbs (datospēles prototips, spēles dizaina dokumentācija).

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēlētājs tiek ievests noslēpumainā, gotiskā pasaulē, kur ikviena izvēle, mijiedarbība ar objektiem un atrisinātā mīkla atklāj vairāk par stāsta dziļāko būtību. Spēles sižets izceļas ar kontrastu starp vizuāli jaukiem varoņiem un noslēpumainu, reizēm biedējošu sižetu, radot unikālu emocionālu pieredzi. Tajā ir integrētas trīs galvenās ainas – *Priekštelpa*, *Bibliotēka* (kur atrodas galvenās mīklas) un *Tualetes*, katra no tām satur dažādus spēles izaicinājumus. Viena no unikālajām mehānikām ir minispēle, kuras laikā kamera maina skatu no *Top-down* uz *Side-view*, sniedzot dinamiskāku spēles pieredzi. Mīklas ir balstītas uz objekta vilkšanas un novietošanas principiem, kas prasa loģisku domāšanu un telpisko uztveri. Spēle ir paredzēta plašai mērķauditorijai, vecumā no 12 līdz 35 gadiem.

Darba izstrādes process:

Projekta izstrādē piedalījās trīs cilvēku komanda. Jūlija Vasjkova – dizainere un projekta vadītāja. Viņas pienākumos ietilpa spēles idejas izstrāde, dizaina dokumentācijas un prezentāciju sagatavošana, skiču zīmēšana varoņiem un lokācijām, kā arī darbu koordinēšana un projektu plānošana. Viktorija Koposova – māksliniece. Atbildīga par visu vizuālo materiālu radīšanu – fonu, varoņu, objektu un animāciju izstrādi, kā arī to tehnisko kvalitāti un izšķirtspēju. Ēriks Ulānovs – programmētājs. Viņa uzdevumos ietilpa spēles loģikas programmēšana, objektu izvietošana ainās, mīklu un inventāra funkcionalitātes realizācija, pārejas starp ainām, kā arī speciālās mehānikas izstrāde.

Attēli:



Pāvels Juščenko, Laura Poļakova, Ksenija Bidzāne. Projekta darbs “TWILIGHT TERROR”

Darba vadītājs: Aleksandrs Andris Priedītis

Darba apraksts

"Twilight Terror" ir viena spēlētāja 2D horror, RPG un puzzle žanra spēle ar top-down perspektīvu un drūmu pikselgrafikas stilu kur spēlētājam ir noteikts soļu skaits, lai pārvietotos pāri lauciņam. Spēle tika izveidota, izmantojot Unity, un ir paredzēta datoriem.

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

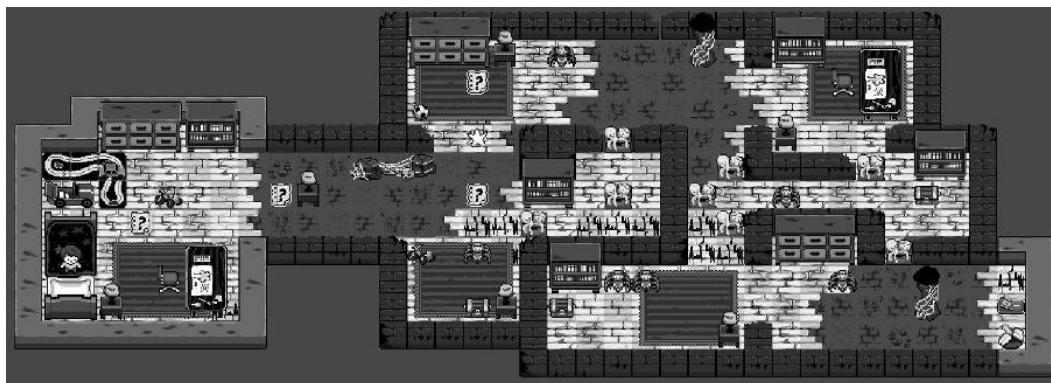
Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēlē "Twilight Terror" spēlētājs ieņem bērna lomu, kurš, baidoties no tumsas, redz istabā iztēlotus šausmoņus. Lai atgūtu drošības sajūtu, bērnam jāpārvar dažādi šķēršļi un jāizvairās no ienaidniekiem, sasniedzot gaismas slēdzi. Spēles mehānika balstās uz gājieniem, stratēģisku plānošanu un tumsas efektu, kas samazina redzamību un izaicina orientēšanos vidē. Progresējot, istabas vide kļūst sarežģītāka, parādoties jauniem šķēršļiem, briesmoņiem un īpašiem "šūnu" veidiem. Spēles kulminācijā bērnam jāstopas ar savu lielāko murgu bosa cīņā. Spēles mērķauditorija ir pusaudži un jaunieši. Arī cilvēki, kuriem patīk šausmu spēles, un Sokoban žanra fani neatkarīgi no vecuma. Cilvēki, kuri izjūt nostalgiju pēc vecajām pikseļu spēlēm, visi šie cilvēki ir atbilstoši mūsu mērķauditorijai.

Darba izstrādes process:

Spēles izstrādē piedalījās trīs cilvēku komanda. Programmētājs - Pāvels Juščenko, māksliniece - Laura Poļakova un dizainere - Ksenija Bidzāne. Programmētājs tieši strādāja pie projekta, izmantojot Unity, rakstīja kodu, izstrādāja visus spēles līmeņus (tostarp galvenās mehānikas, "cutsceņes" un "puzzle" struktūru) un integrēja mūziku. Māksliniece uzzīmēja visus spēles elementus un nepieciešamās animācijas. Dizainere nodarbojās ar visas idejas ģeneralizāciju un apstrādi, līmeņu konceptuālo zīmējumu izstrādi. Nepieciešamo spēles elementu un funkciju saraksta sagatavošanu, spēļu testu un aptauju veikšanu un apstrādi, kā arī projekta dokumentācijas sagatavošanu.

Attēli:



Ksenija Žilcova Ziņina, Maksims Lavrentiks. Projekta darbs “VEIL OF SOULS”

Darba vadītājs: Andrejs Birzgalis

Darba apraksts

Veil of Souls ir 2D platformera žanra datorspēle, kas balstīta uz *metroidvania* principiem - nelineāru izpēti, spēju progresiju un atgriešanos iepriekšējās zonās. Spēle paredzēta datorplatformai (PC), izmantojot *Unity* dzinēju. Tajā tiek izmantota pielāgota kontroles sistēma ar kaujas, platformēšanas un mijiedarbības mehānikām. Mērķauditorija ir spēlētāji no 14 gadu vecuma, kuri interesējas par atmosfēriskiem indie projektiem, stāstiem bez tiešas narācijas un japāņu mitoloģijas estētiku.

Darba formāts: Projekta darbs (datorspēles prototips, spēles dizaina dokumentācija).

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Spēle norisinās izkropļotā mežā, kurā izlauzušies gari no citas pasaules. Spēlētājs ieņem *Kitsunes* lomu - gariem radniecīgas būtnes, kuras uzdevums ir atjaunot līdzsvaru un noslēgt pāreju starp pasaulēm. Sižets tiek atklāts caur vides elementiem, simboliem un mijiedarbību ar dažādiem garu formas tēliem.

Papildus tehniskajiem aspektiem, spēle veidota ar īpašu uzsvaru uz vizuālo atmosfēru - meža vide attēlota stilizētā, rokrakstā zīmētā estētikā, izmantojot vairākus fona slāņus ar paralakses efektu. Skaņas dizains balstās uz ambients trokšņiem un dabas skaņām, kas papildina spēles noskaņu un pastiprina iegremdēšanos. Liela nozīme piešķirta klusumam un akustiskajai telpai, kas kontrastē ar cīņas skaņām un spēlētāja darbībām.

Darba izstrādes process:

Projektu realizēja divu cilvēku komanda: Ksenija Žilcova-Ziņina bija atbildīga par spēles māksliniecisko noformējumu un vizuālo identitāti, savukārt Maksims Lavrentiks nodrošināja spēles programmēšanu, dizainu un dokumentāciju.

Attēli:



STUDIJU PROGRAMMAS “INTERJERA DIZAINS” STUDĒJOŠO DARBI

Sandija Barone, Alīna Auziņa. Studiju darbs “Neredzamā realitāte”

Darba vadītāji: Kitija Almane- Bulaha, Anna Heinsberga- Varnase

Darba apraksts

Darba uzdevums bija iepazīt stikla materiālu – tā īpašības, pielietojuma iespējas un apstrādes tehnikas. Mērķis bija ne tikai saprast, ko ar stiklu iespējams izdarīt, bet arī meklēt nestandarta risinājumus, domāt radoši un “ārpus ierastās kastes”. Tika aicināts eksperimentēt ar formām, faktūrām, krāsu kombinācijām un funkcionalitāti kā arī izprast to, kā krāsas un to dažādība spēlē lomu konceptā, kuru pasniedz “neredzamā realitāte” mākslas darbs.

Darba formāts: Stikla instalācija

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Instalācija veidota izmantojot sirreālisma metodi, kas ir vistiešākais veids kā vadīties pēc impulsa - neapdomāti, uz sajūtām. Šī metode parāda to kā vēlmes un instinkti veido mūsu realitāti. Vēlmes un instinkti - stieplu izliktās formas, kuras veidotas bez iepriekšēja plāna, spontāni. Realitāte - no stieples izvilktas stikla formiņas. Šis uzstādījums aicina skatītāju padomāt par impulsa “nospiedumu” viņa un apkārtējo dzīvē.

Darba izstrādes process:

1. Sirreālisma metodes izpētes;
2. Nepieciešamo materiālu iegāde (pamata stieples, aerosol krāsas, troses u.c.);
3. Pamata stieples liekšana un šablonu veidošana, jaunajā realitātē;
4. Stikla apstrāde (krāsu izvēle, stikla griešana, pulēšana, caurumu duršana, krāsošana)
5. Stiklu piestiprināšana ar makšķerauklu un stieples nokrāsošana melnā krāsā;
6. Interaktīvā darba izveide.

Attēli:



Amanda Monta Ivulāne, Daniela Roopa. Stikla darbs kompozīcijā III. "Ilūzijas skrējiens"

Darba vadītāji: Kitija Almane-Bulaha, Anna Heinsberga-Varnase

Darba apraksts:

Darbs veidots stikla kausēšanas tehnikā, apvienojot caurspīdīgus un tonētus stikla elementus. Kompozīcija vienlaikus atgādina šaha laukuma veidotu finiša līniju un aplveida cilpu, kur kvadrātu un aplu mijiedarbība rada nepārtrauktas kustības sajūtu un vizuālu dinamiku. Katra laukuma tonis un apla caurspīdīgums savstarpēji mijas, radot plūstošu kompozīciju, kas šķiet dzīvot pati par sevi.

Glancētā stikla virsma pastiprina gaismas spēli un refleksus, radot kustības ilūziju. Tonētie laukumi piešķir ritmu un struktūru, savukārt caurspīdīgā aplveida forma ļauj gaismai brīvi caurplūst, veidojot mainīgus ēnu rakstus uz podesta un apkārtējās virsmas. Kausēšanas rezultātā elementi saplūst vienotā virsmā, saglabājot individuālo laukumu kontūras, kas ļauj skatītājam sekot gan kompozīcijas plūdumam, gan ritmam.

Darbs ir izvietots horizontālā pozīcijā uz podesta, kas ļauj skatītājam to aplūkot no augšas un tuvāk izpētīt detaļas. Šāds izvietojums padara skatīšanās pieredzi intīmu un personīgu - skatītājs nonāk tiešā kontaktā ar materiālu un tā smalkajām detaļām, vienlaikus saglabājot darba vienkāršo, tīro un harmonisko raksturu. Gludā virsma un saplūstošie laukumi rada nomierinošu un vizuāli tīru iespaidu, kamēr kontrasts starp tonēto un caurspīdīgo stiklu piešķir vizuālu dzīvīgumu un ritmu. Kompozīcijas vienkāršība ļauj acij brīvi pārvietoties pa laukumiem un izjust harmonijas un kustības sajūtu, kas kļūst par darba centrālo raksturojumu.

Papildus vizuālajai dinamikai darbs izstaro arī konceptuālu dziļumu - tas atspoguļo izdegšanas paradoks, kur kustība un pūles nenodrošina patiesu progresu. Katrs laukums un apla forma simbolizē pastāvīgu centienu sasniegt mērķi, kas vienmēr šķiet ārpus sasniedzamā. Materiāla caurspīdīgums un formu mijiedarbība rada sajūtu par nepārtrauktu plūsmu un cilpu, kas neatstāj iespēju īstam atpūtas brīdim. Skatītājs var novērot ritmu un struktūru, taču saprot, ka kustība pati par sevi neved pie piepildījuma, atstājot tikai vizuālu un emocionālu atspoguļojumu nogurumam un nebeidzamai vēlmei sasniegt vairāk. Šī daudzslāņainā mijiedarbība starp formu, gaismu un krāsu rada meditatīvu pieredzi, kurā vienlaikus var izjust gan enerģiju, gan iztukšotību.

Darba formāts: Horizontāli izvietota stikla darba kompozīcija uz podesta.

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Izdegšanas process ir kā tuvošanās finiša līnijai, bet tā īsti nekad to nerasniedzot. Tā ir kā nebeidzama cilpa, kurā mēs pastāvīgi esam iestrēguši. Mēs sekojam katram padomam, lai kļūtu produktīvāki un izdarītu vairāk, tomēr, jo vairāk cenšamies, jo iztukšotāki kļūstam. Lielākā ironija ir tā, ka, cenšoties sasniegt visu, mēs galu galā nerasniedzam neko.

Skrejceļam līdzīgā cilpa vizualizē šo izdegšanas paradoks - kustība nenožīmē progresu. Finiša līnija vienmēr paliek aiz sasniedzamā robežas, radot ilūziju, ka vēl mazliet vairāk pūļu varētu nest panākumus. Tomēr pat nepārtraukta skriešana šajā ciklā nenoved pie piepildījuma sajūtas, bet tikai pastiprina nogurumu un nebeidzamo vajadzību pēc vēl lielāka darba.

Darba izstrādes process:

Priekšdarbi un prototipa izveide:

1. Vispirms tika izveidots paraugs no putkartona.
2. No baltā un melnā putkartona tika izgriezti mazi kvadrātiņi, lai noteiktu precīzos izmērus.
3. No baltā putkartona tika izgriezts arī aplis, kas vēlāk kalpoja kā riņķa forma.
4. Šie elementi tika salīmēti kopā, lai vizualizētu kompozīciju un pārlicinātos par pareizu proporciju un izvietojumu.

Stikla detaļu sagatavošana:

1. Pēc prototipa izveides tika izmērīti nepieciešamie kvadrātu izmēri stiklam.
2. Baltie un melnie stikla kvadrāti tika rūpīgi griezti ar asu instrumentu, un liekās daļas tika laužas nost, lai iegūtu precīzus gabaliņus.
3. Izmēri tika precizēti gan putkartona prototipā, gan stikla detaļās, lai nodrošinātu precīzu atbilstību.

Stikla kompozīcijas salikšana:

1. Izgrieztie stikla kvadrāti tika salikti šaha principa secībā, lai izveidotu finiša līnijas vizuālo struktūru.
2. Kad visi elementi bija pareizi izvietoti, tie tika gatavi kausēšanai.

Kausēšana:

Kompozīcija tika ievietota kausēšanas krāsnī, kur stikla kvadrāti saplūda kopā, saglabājot savu formu, bet vienlaikus veidojot vienotu virsmu.

Apdare:

Pēc kausēšanas tika veikta noslīpēšana, lai visas malas būtu vienmērīgas, neasas un estētiski tīras. Procesu bija jāatkārto vairākas reizes, lai panāktu vēlamo efektu un vienmērīgu saplūšanu.

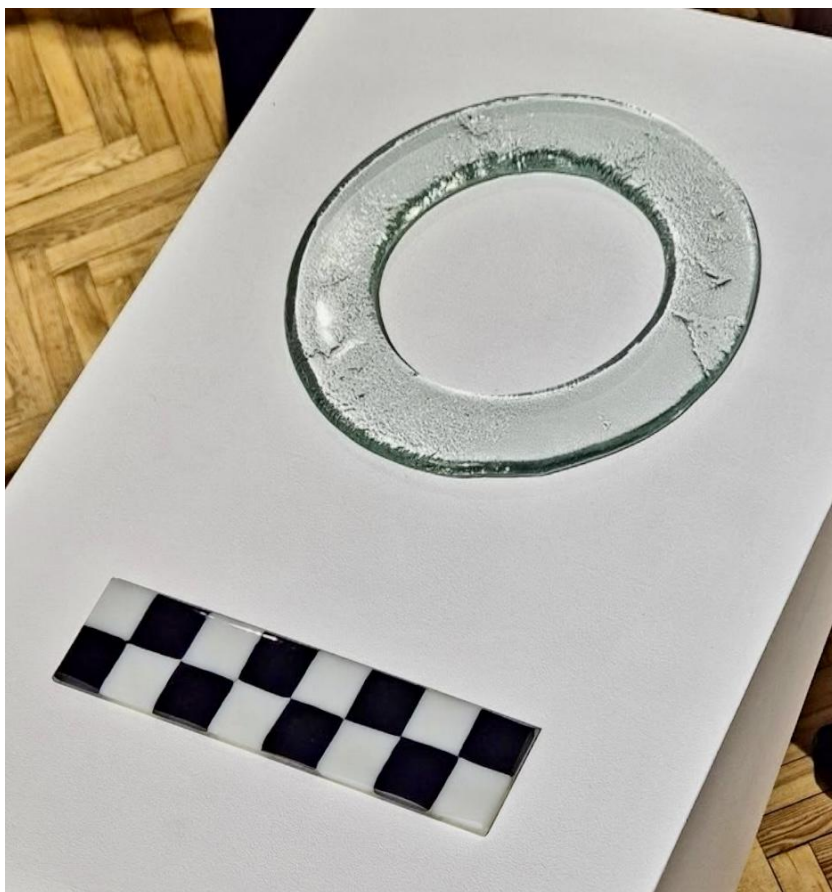
Caurspīdīgā apla sagatavošana un kausēšana:

Tika izgriezts aplis no caurspīdīga stikla un kausēts, lai iegūtu nepieciešamo formu un caurspīdīgumu.

Gatavo darba izvietošana:

Pabeigtā kompozīcija tika novietota uz podesta, ļaujot skatītājam aplūkot to no augšas un izjust vizuālo un konceptuālo dinamiku.

Attēls:



Jasmīna Marta Kopce, Amanda Avgustiņa. VISUMA SLĀŅI

Darba vadītāji: Kitija Almane- Bulaha, Anna Varnase

Darba apraksts:

Šī kursa projekta uzdevums bija izstrādāt māksliniecisku objektu, kas balstīts uz unikālu radošu koncepciju, iedvesmojoties no lielās sprādziena teorijas. Darba mērķis bija ne tikai radīt vizuāli pievilcīgu objektu, bet arī atklāt idejas emocionālo un simbolisko nozīmi, izmantojot stiklu.

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

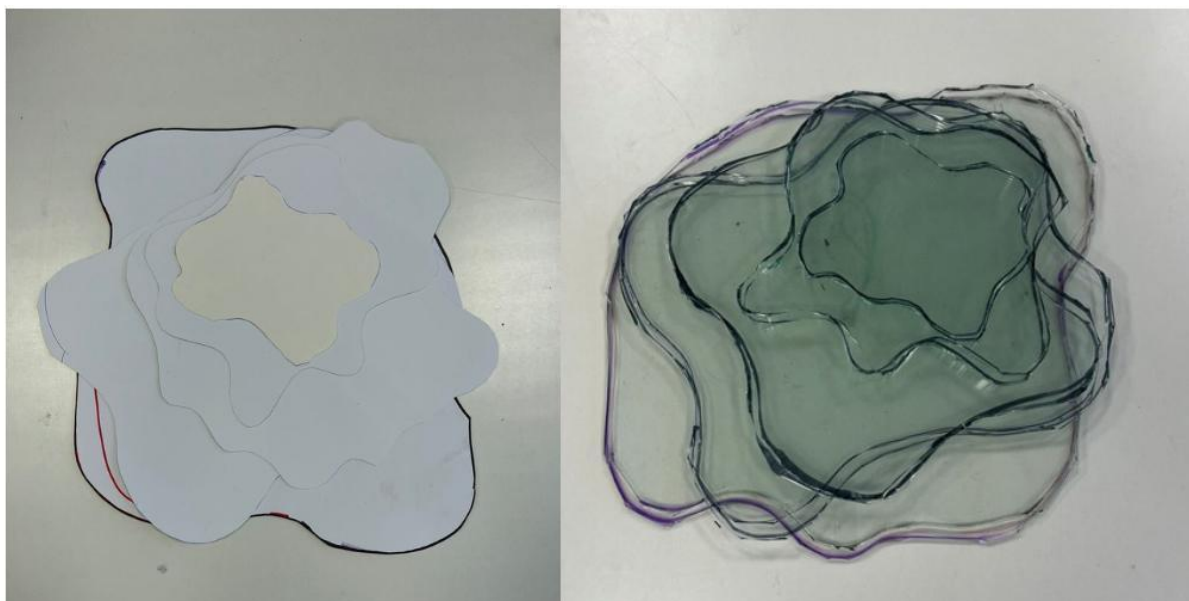
Koncepcija “Visuma slāņi” ir iedvesmota no Lielā sprādziena teorijas, kur impulsīvā enerģija radīja Visumu. Līdzīgi arī cilvēka dvēsele ir krāsaina — katrs slānis atspoguļo emocijas un pieredzes, kas savijas, veidojot unikālu iekšējo pasauli. Dvēseles centrā atrodas dzīvības impulss — enerģija, kas jebkurā brīdī var izplesties vai izdegt, transformējot mūsu realitāti.

Zem visām emociju un pieredzes kārtām staro kopīgā gaisma, kas vieno mūs visus, radot sajūtu, ka cilvēka būtība ir vienlaikus individuāla un kolektīva. Šis darbs atklāj vizuālu un emocionālu ceļojumu cauri šiem slāņiem, izmantojot materiālu caurspīdīgumu, krāsu un formu spēli, lai radītu sajūtu par bezgalīgu dziļumu un kustību.

Darba izstrādes process:

1. Idejas izstrāde un koncepcijas noformulēšana.
2. Skicēšana un vizuālā tēla izveide.
3. Maketa veidošana no plastalīna.
4. Zīmēšana uz stikla un formas izgriešana.
5. Stikla krāsošana ar speciālu pulveri, izmantojot dedzināšanas tehniku.
6. Stikla elementu savienošana, veidojot vienotu kompozīciju.

Attēli:



Kitija Vanesa Maculeviča. Bakalaura darbs. Digitālo un stikla elementu integrācija projektam Kalna ielā 9c

Darba vadītājs: Evija Skriba

Darba apraksts

Bakalaura darba ietvaros tika padziļināti pētīta digitālo tehnoloģiju un stikla elementu integrācijas nozīme interjera dizainā, īpašu uzmanību pievēršot to klātesamībai un mijiedarbībai ar telpas kopējo konceptu. Pētījuma laikā tika analizēti dažādi veidi, kā mūsdienu tehnoloģijas un stikla materiāli var uzlabot telpas estētiku, funkcionalitāti un lietotāja pieredzi. Tika apskatītas arī to iespējas ekspozīciju telpās – sākot no interaktīvām projekcijām un digitālajiem ekrāniem līdz stikla virsmu izmantošanai informācijas attēlošanā un telpas vizuālās kvalitātes uzlabošanā.

Darba formāts: Projekta mape un planšete

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Šī dizaina koncepta mērķis: veidot inovatīvu interjera diazinu muzeja vajadzībām, kur informācija tiek sniegta viegli uztveramā veidā ar projekciju, skaņu ceļu palīdzību. "Pieturas mezgls" — vieta, kur krustojas ceļi, atmiņas un cilvēki. Projekta mērķis nav tikai telpas atjaunošana, bet arī vietas attīstība kā nozīmīgam tūrisma objektam, kas sniedz pienesumu Balvu novadam un saglabā tā vēsturisko identitāti.

Industriālā stila iezīmes, vēsturiskie porcelāna gaismas slēdži, kā arī antīkās koka mēbeles, kas vijas cauri dzelzceļa muzeja "Balvi" telpām. Katra telpa kā mezgla pavedieni papildina viena otru ļaujot tās apmeklētājam iegrimt atmiņās.

Svarīgi ēku pielāgot muzeja vajadzībām, saglabājot daļu no vēsturiskās liecības. Lai bijusī dzelzceļa stacija atbilstu muzeju prasībām un spētu pildīt šo funkciju, telpas nepieciešams pielāgot to paredzētajām darbībām. Ar jaunu, uzlabotu zonējumu tiek panākts plašāka telpu kvadrātūra, atvēlot vietu eksponātiem un apmeklētājiem. Jaunajā risinājumā ietilpst mazākas nozīmes starpsienu demontāžu. Plašais zonejums kas papildus nodrošina ērtu pārvietošanos cilvēkiem ar invaliditāti.

Iekštelpu interjers plānots gaišos toņos. Plānotajai muzeja ekspozīcijai, sienas paredzētas gaišā sadolin krāsā tonī (CN.01.85.). Paredzētais tonis izcels paskaidrojošo informāciju, papildus izgaismojot telpas. Iedvesmojoties no tā laika izplatītās koka materialitātes, muzeja telpas papildina ar brūniem un sarkaniem akcenta toņi.

Ekspozīciju zonā galveno sienu klāj sienas paneļi, ķieģeļu mūra imitācijā. Akcentu un dziļuma sajūtu telpai piešķir stikla vitrīna, kas integrēta grīdā, paverot skatienu uz dzelzceļa pārvadājumu saturu.

Darba izstrādes process:

1. Darba autore iepazīnās ar pasūtītāja vēlmju sarakstu;
2. Izpētīt piedāvātos digitālos risinājumus un inovatīvos stikla materiālus
3. Veikt konkrētu publisko telpu analīzi (Alūksnes bānīša muzejs, Jelgavas SV. Trīsvienības baznīcas ekspozīciju zālī) tehnoloģiju un materiālu ietekmi uz telpu
4. Izpētīt bijušās dzelzceļa stacijas vēsturisko un pašreizējo situāciju, izmantojot muzeja arhīvu materiālus. Papildus uzskaitot attīstības iespējas izvēlētajā objektā.
5. Izstrādāt interjera dizaina priekšlikumu dzelzceļa stacijas ēkai, kas atbilstu īpašnieku vēlmēm un paredzētajām ēkas funkcijām.
6. Darba gaitā tiek uzturēta komunikācija ar nozares speciālistiem un ēkas īpašnieku, kur atklājas jaunas idejas, ieteikumi veiksmīgākai muzeja tapšanai.

Attēli:



Krāsu pase



Māra Rudzīte. Bakalaura darbs. Otrreiz pārstrādātu materiālu un no tiem veidotu produktu izmantošana interjera dizaina izstrādē pārbūvētai daudzfunkcionālai ēkai Līvānos

Darba vadītājs: Kitija Almane-Bulaha

Darba apraksts

Bakalaura darba mērķis bija izstrādāt interjera dizaina projektu pārbūves procesā esošai divstāvu ēkai Rīgas ielā 269, Līvānos, balstoties uz maksimālu otrreizēju materiālu izmantošanu un pielāgojot ēkas funkciju daudzfunkcionāla un publiska tūrisma objekta vajadzībām.

Mūsdienās arvien aktuālākas paliek tēmas par otrreizēju materiālu izmantošanu, sākot ar pārtikas produktu maisiņu izvēli un beidzot ar dažādiem materiāliem, kuri kalpo vairākas desmitgades, piemēram, konstrukciju materiāli ēku celtniecībā. Cilvēku vēlmēs pēc dabīgiem, ergonomiskiem un ilgtspējīgiem materiāliem palielinās. Latvijas lauku un mazpilsētu teritorijās bieži novērojamas novecojušas ēkas, kurām iemesls varētu būt finanšu trūkums to atjaunošanā, daļēja demogrāfiskā krīze noteiktajā teritorijā vai cita veida nespēja uzturēt konkrēto ēku. Vajadzība pēc ilgtspējīgu materiālu izmantošanas aug, tāpēc nepieciešams tos apzināt, un informēt sabiedrību par šādu materiālu esamību, izmantošanas iespējamību un pieejamību. Otrreiz izmantojami materiāli interjerā palielina atbildību pret dabu un atkritumu samazināšanos, taču ļoti svarīgi izprast to fiziskās īpašības, daudzveidību un izmantošanas mērķi.

Darba raksturojums un koncepcijas apraksts:

Interjera dizaina projekts tika izstrādāts balstoties uz maksimālu otrreizēju materiālu izmantošanu, tai skaitā, ņemot vērā materiālu ilgtspējību, izturību un vizuālo iederību interjera konceptā. Tāpat interjera dizaina izstrādes procesā ņemts vērā REĀLISTISKS klienta noteiktais finansiālais budžets. Bakalaura darba pētījuma objekts – šobrīd pamestā divstāvu privātmāja, nākotnē pārtaps par daudzfunkcionālu tūrisma objektu, netradicionālu naktsmītni un kopā sanāksšanas vietu, kura platība sasniedz 168 m². Nākotnes vīzijā esošo objektu raksturo, kā miermīlīgu mazpilsētas mājiņu, kurā sajūtam lauku gaiss, miers un ģimeniskums, bet tā neesot parastā “omes māja”, kas pārpildīta ar gadiem neaiztiktām mantām – objektā ienākot, jāsajūt kārtība un tīrība. Darba autore klienta vēlmēm radīja konceptu, kuru raksturo harmonija ar dabu. Tāpat, kā mēs mūždien esam “skrējienā”, tāpat notiek ar dabu – tā arvien vairāk un vairāk tiek izsmelta un “nogurst”. Jaunā daudzfunkcionālā ēka ļaus mums un dabai atpūsties. Tā ir vieta, kas pavisam nedaudz, taču maina globālo vides piesārņojuma situāciju. Objektā tiek sniegta informācija par to, kā rīkoties dabai draudzīgāk, ko labāk izmantot savā ikdienā un kā būvēt ilgtspējīgāk. Līdzīgi, kā teicieni “*centu pie centa neliksi, miljonu nesakrāsi*” un “*tiny drops of water make the ocean*” (“*mazi ūdens pilieni veido okeānu*”), arī jaunizveidotais tūrisma objekts ir kā mazs piliens plašajā jūrā, ar mērķi veicināt sabiedrības vides apziņu dzīvot zaļāk. Interjerā tiek izmantoti dabai draudzīgi materiāli – sienu apdare veidota salmu paneļiem, iespēju robežās tiek atjaunotas jau esošās mēbeles, tiek minimāli demontētas sienas, utt.

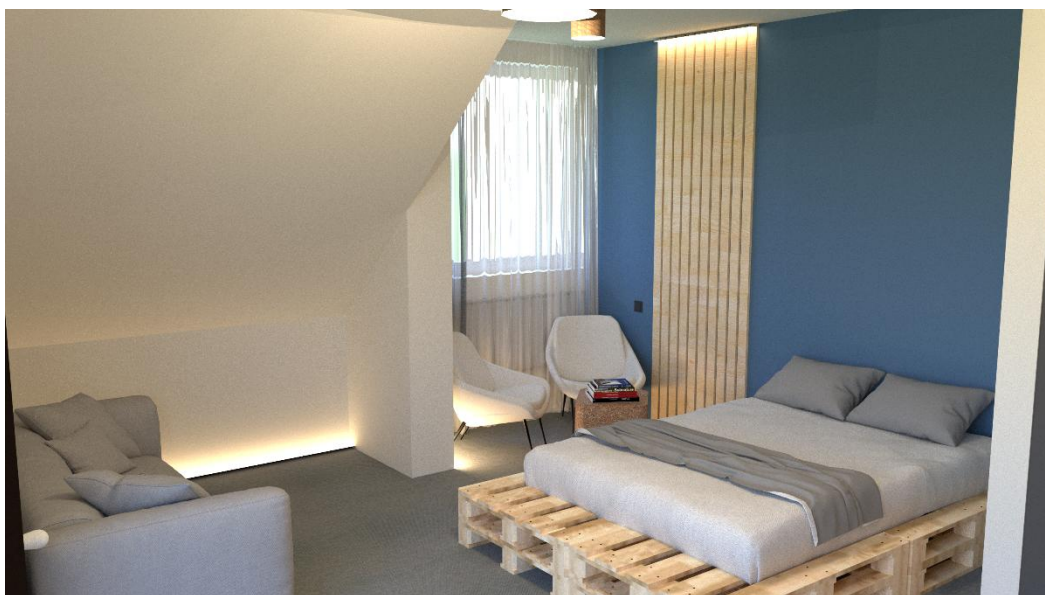
Ēkas dažādu funkciju telpās (2 guļamistabas, 2 virtuves, vannasistabas, kopā sanāksšanas telpa, darbinieku telpa) saikne ar dabu galvenokārt tiek panākta ar krāsām un tekstūrām. Plānots, ka viena guļamistaba simbolizē “mežu”, taču otra – “ezeru”. Katra guļamistaba nedaudz atšķiras ar savu funkciju – “meža istabā” instalēts pie sienas stiprināms darba galds, kuru vajadzības gadījumā iespējams noliekt, lai paplašinātu istabas platību. “Ezera istabā” izveidots atpūtas stūrītis ar mīkstajiem krēsliem un kafijas galdiņu. Lai nodrošinātu pilnvērtīgāku viesu pieredzi, vienā istabā izvietotas divas vienvietīgās gultas, otrā – divguļamā gulta, taču abās guļamistabās papildu novietots izvelkama divāns, lai nodrošinātu papildu gultasvietas vajadzības gadījumā. Tāpat abās guļamistabās izvēlēti vizuāli līdzīgi, taču materiāla ziņā atšķirīgi dekorī, lai pastiprinātu “meža un ezera” koncepta būtību atbilstoši šo dabas veidojumu reālajiem objektiem. Viscaur interjeram tiek izmantoti bēšie un akmens toņi, lielākajās telpās ir akcenta sienas, kuras veidotas sadarbībā ar “GoldGroup” piedāvātajām līmplēvē un “Kourasanit” dekoratīvajām sienām. Dabīgo materiālu rakstura objektu modernizē ar tehnoloģiju integrēšanu un energoefektivitāti veicinošiem mehānismiem. Tā, kā ēkas pirmais stāvs ir diezgan tumšs dienas gaišajā laikā, interjerā tiek izvietoti vairāki gaismas ķermeņi un LED lentes gan griestos, gan zonā zem cilvēka ceļiem, piemēram, zem mēbelēm un plauktiem, lai panāktu, gan vizuālu, gan funkcionālu efektu.

Darba izstrādes process:

1. Tika pētīta un analizēta literatūra un cita informācija par otrreizējiem materiāliem ēkas konstrukciju un interjera dizaina elementu izmantošanā
2. Veikta pētījuma objekta – Rīgas ielā 269, Līvānos esošās privātmājas izpēte, un apstrādāta iegūtā informācija
3. Aizvadīta klātienes tikšanās ar pētījuma objekta ēkas nomnieci, lai izprastu objekta nākotnes vīzijas mērķus, dizaina vēlmes un daudzfunkcionālā tūrisma objekta telpu funkcijas
4. Veiktas ekspertu intervijas ar dažādu dabai draudzīgu un ekoloģisku Baltijas valstu būvniecības un interjera produktu ražošanas uzņēmumu pārstāvjiem – automašīnu, mēbeļu un skatlogu aplīmēšanas uzņēmuma “GoldGroup” vadītāju Kārli Goldmani, salmu paneļu “Ecopanely” izplatīšanas uzņēmuma “Kodu Kuubis” (Igaunija) pārstāvi Ziemeļvalstu teritorijā Mikko Selg, no būvmateriālu atkritumiem ražoto lampu uzņēmuma “O Light Tube” līdzīpašnieku un idejas autoru Edgaru Akmentiņu, lietuviešu dizaineri un dizaina studijas “INDI” veidotāju un galveno vadītāju Simonas Tarvydas, kurš nodarbojas ar papīra masas lielizmēra gaismas elementu veidošanu, dekoratīvo paneļu ražošanas uzņēmuma “Gravtex” pārstāvi
5. Izstrādāts Rīgas ielā 269, Līvānos esošās privātmājas telpu pārveides interjera dizaina projekta priekšlikums, lai objekts veiksmīgi iegūtu daudzfunkcionāla tūrisma objekta īpašības.

Attēli:





Samanta Jēkabsone, Sonora Kauliņa. Kursa darbs. STIKLA DARBA "GRĀMATA AR PLĪVURU" APRAKSTS

Darba vadītāji: Kitija Almane-Bulaha, Anna Heinsberga-Varnase

Darba apraksts:

Izpētīt un interpretēt vārdu "impulss", atklājot tā emocionālo nozīmi, asociācijas un radošo potenciālu. Balstoties uz šo interpretāciju, radīt unikālu priekšmetu, izmantojot stiklu kā galveno materiālu kombinācijā ar citiem izvēlētiem materiāliem.

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Šī dizaina koncepta mērķis: radīt mākslas objektu, kas caur stikla un citu materiālu mijiedarbību interpretē jēdzienu "**impulss**" kā enerģijas, kustības un sākuma simbolu, vienlaikus iedziļinoties Platona alas mīta filozofiskajā nozīmē un dzejas spējā atklāt patiesību.

Darbs "**Grāmata ar plīvuru**" ir šī koncepta centrālais elements. Tas ir metaforisks dzejas simbols, kas aicina ielūkoties realitātes dziļākajos slāņos. Plīvurs rada noslēpumainību un izceļ dzeju kā tiltu starp redzamo un neredzamo pasauli. Plīvurs šeit simbolizē robežu starp apziņu un dziļāku izpratni, savukārt grāmata dzejas spēju izgaismot dzīves noslēpumus.

Koncepta filozofiskais pamats balstās Platona alas mītā, kur cilvēks sākotnēji redz tikai ēnas un ilūzijas, līdz impulss liek noņemt "plīvuru" un ieraudzīt patiesību. Caurspīdīgās plīvura daļas atspoguļo apziņas uztveri, bet matētās, zemapziņas dziļumu. Šī vizuālā un taustāmā robeža aicina skatītāju pāriet no redzamā uz neredzamo, no ierobežotas uztveres uz atklāsmi.

Formas un materiālu izvēle balstīta stikla īpašībās, tā caurspīdīgumā, gaismas laušanā un atspīdumos, kas mainās atkarībā no skatupunkta. Tas simbolizē patiesības daudzslāņaino dabu un cilvēka spēju uztvert to dažādos līmeņos. Matētais stikls veido noslēpuma sajūtu, bet caurspīdīgais, atklāsmes un gaismas ceļu.

Darba kompozīcijā tiek izmantoti gan matētas stikla daļas, gan atstāts caurspīdīgs stikls, kas rada vizuālu spriegumu starp redzamo un slēpto. Grāmata kā centrālais elements ir izvietota tā, lai skatītājs būtu spiests pieiet tuvāk, mēģinot ieskatīties aiz plīvura, tādējādi piedzīvojot impulsu, vēlmi atklāt un saprast vairāk.

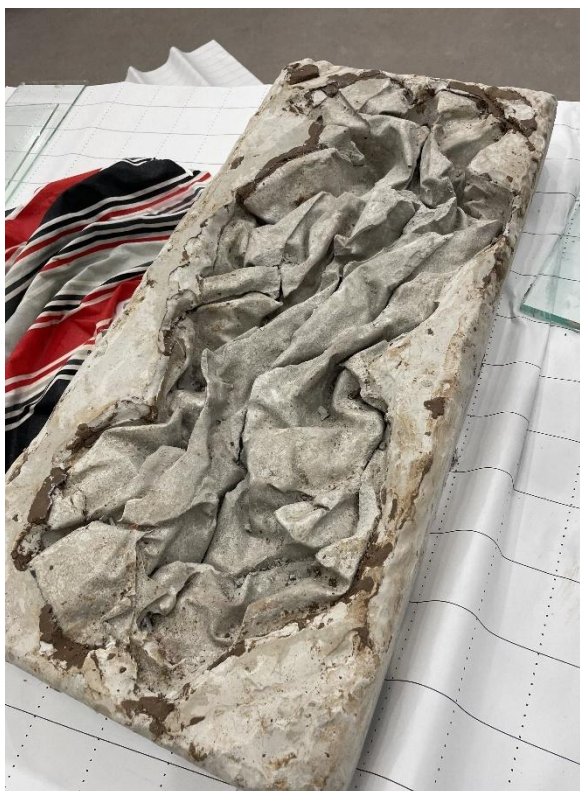
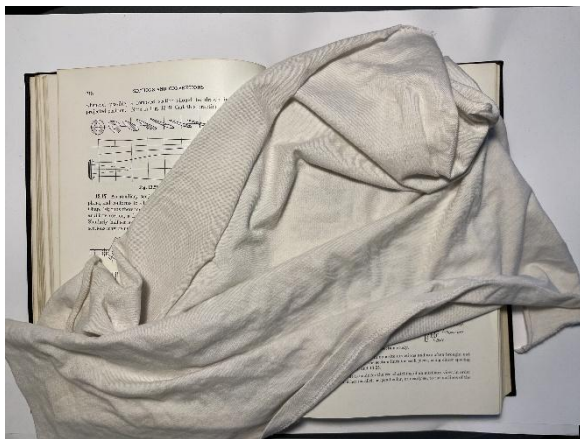
Krāsu palete ir atturīga un simboliska. dominē caurspīdīgi, matēti un balti toņi, kas rada tīrības un skaidrības sajūtu, papildināti ar nelieliem gaismas un ēnu kontrastiem, kas akcentē pāreju no neziņas uz sapratni. Apgaismojums ir mērķtiecīgi virzīts, lai izceltu stikla struktūras un radītu mainīgu iespaidu atkarībā no diennakts laika un skatītāja kustības.

Mākslas darbs aicina uz personisku dialogu, tas ne tikai atspoguļo impulsu kā fizisku vai emocionālu kustību, bet arī iedarbina skatītāja iekšējo impulsu meklēt patiesību, izpratni un dziļāku saikni ar pasauli.

Darba izstrādes process:

1. Vārda izpēte un asociācijas
2. Analizēt jēdzienu "impulss", nosakot emocionālo noskaņu.
3. Apkopot asociācijas (kustība, enerģija, sākums, ātrums, virzītājspēks).
4. Iekļaut personiskas sajūtas vai pieredzi.
5. Idejas attīstīšana
6. Izstrādāt skices, konceptuālās diagrammas vai īsus stāstus.
7. Izvēlēties abstraktu vai konkrētu tēlu, kas simbolizē impulsu un Platona mīta ideju par "plīvura noņemšanu".
8. Integrēt "Grāmatas ar plīvuru" simboliku, kur stikls ataino pāreju starp apziņu un dziļāku izpratni.
9. Materiālu izvēle
10. Stikls kā centrālais materiāls (caurspīdīgums, gaismas laušana, trauslums/izturība).
11. Izvēlēties grāmatu un uzrakstīt vispiemērotāko dzeju.
12. Uztaisīt no gīpša un auduma plīvura formu, izkausēt stiklu tajā, nomatēt vēlamās daļas
13. Gatavā darba izlikšana izstādē.

Attēli:



STUDIJU PROGRAMMAS “ZĪMOLA DIZAINS” STUDĒJOŠO DARBI

Liliāna Laufmane. Maģistra darbs. Zīmola *MAKE A MIRACLE* vizuālās identitātes pilnveidošana un zīmola vadlīniju izstrāde

Darba vadītājs: Evija Skriba

Maģistra darba apraksts

Pasākumu dekorēšanas nozare ir ļoti dinamiska. Tajā nepārtraukti mainās gan vizuālās tendences, gan klientu vēlmes un vajadzības. Šī zīmola radītāja ir darba autore, lai zīmols *MAKE A MIRACLE* spētu izcelties konkurentu vidū, tam bija nepieciešama skaidra, mūsdienīga un vienota vizuālā identitāte. Līdz šim vizuālais tēls bija sadrumstalots, bez konkrētām vadlīnijām, un iepriekšējais logo, kas tika veidots ar mākslīgā intelekta palīdzību nebija veiksmīgs, kā arī kopējais zīmola tēls radīja pārāk sterilu un neprofesionālu iespaidu.

Tā kā šis ir darba autores radīts un izlotots zīmols, īpaši svarīgi bija radīt vizuālo identitāti, kas patiesi atspoguļotu tā vērtības, raksturu un emocionālo saikni ar mērķauditoriju. Maģistra darba mērķis bija izstrādāt un pilnveidot zīmola vizuālās identitātes vadlīnijas, kas nodrošinātu konsekventu un profesionālu stilu visos komunikācijas kanālos. Procesā darba autore analizēja nozares aktualitātes, pētīja mūsdienu dizaina tendences un apkopoja idejas.

Darba rezultātā ir radīta vizuāli pievilcīga, atpazīstama un vienota zīmola identitāte ar skaidru struktūru un vadlīnijām tās pielietošanai. Šīs vadlīnijas palīdzēs zīmolam nostiprināt pozīcijas nozarē, paplašināt mērķauditoriju, piesaistīt jaunus klientus un veidot ilgtermiņa emocionālo saikni ar jau esošajiem klientiem.

Maģistra darba izstrādes process:

1. Tika izpētīti teorētiskie avoti par zīmola vizuālo identitāti, tās nozīmi un galvenajiem elementiem.
2. Veikta *MAKE A MIRACLE* vizuālās identitātes attīstības analīze, izmantojot kontentanalīzes metodi.
3. Izveidota aptauja, lai noskaidrotu mērķauditorijas viedokli par zīmola vizuālajiem elementiem, to atbilstību un emocionālo uztveri.
4. Salīdzināta zīmola vizuālā identitāte ar nozares konkurentu risinājumiem, izvērtējot tā unikalitāti un konkurētspēju.
5. Veiktas intervijas ar zīmolvedības ekspertiem, lai iegūtu viņu vērtējumu par vizuālās identitātes atbilstību zīmola vērtībām un nozares standartiem.
6. Apkopota pētījumā iegūtā informācija, izdarīti secinājumi un izstrādāti priekšlikumi vizuālās identitātes pilnveidei un vadlīniju izveidei.

Agnese Brīvere. Maģistra darbs. “DISLEKSIJAS ALEGORIJA CAUR 3D DRUKĀTU ROTU DIZAINU NO BIOPLASTMASAS KVĒLDIEGA”

Darba vadītājs: Ksenija Miļča

Darba apraksts

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Maģistra darba mērķis bija izstrādāt rotu kolekciju, kas alegoriski attēlo disleksijas pieredzi, izmantojot 3D druku ar bioplastmasas kvēldiegiem. Pētījums aplūko rotu dizainu kā vizuālās komunikācijas instrumentu, kur materiāla un tehnoloģijas īpašības (slāņa līnijas, virsmas tekstūra, iespaidumu pēdas) tiek skatīts kā nozīmes nesēji, kas spēj artikulēt fragmentāciju, uztveres slodzi un adaptācijas mehānismus. Koncepcijas formveides avots ir burtu pāru d–b–p–q un m–n–u vizuālās līdzības; to transformācijas tiek izmantotas kā ģeometrisku struktūru un savienojumu veidotājs. Bioplastmasa (īpaši PLA) sniedz divējādu pienesumu: pirmkārt, tā padara iespējamu precīzu, atkārtojamu prototipēšanu rotu mērogā un otrkārt ienes ilgtspējas dimensiju, kas saskan ar darba vēstījumu par pielāgošanos un pārmaiņām.

Metodoloģiski darbs apvieno teorētisku apskatu par alegoriju dizainā, 3D drukas tehnoloģijām un bioplastmasas īpašībām ar empīriskām metodēm — mērķtiecīgu aptauju, pusstrukturētām intervijām ar nozares speciālistiem un fokusa grupas nēsāšanas testu, lai novērtētu rotu uztveri un valkājamību. Radošajā procesā ietverts ceļš no skicēm un digitālās modelēšanas līdz FDM prototipiem, to parametru optimizācijai (slāņa augstums, uzpildījums, ātrums) un pēcapstrādei.

Rezultāti norāda, ka 3D drukātas bioplastmasas rotas spēj funkcionēt kā valkājams stāstījums: bez papildus skaidrojumiem tās tiek uztvertas kā mūsdienīgi objekti, bet, izprotot koncepciju, pieaug simboliskais slānis un empātijas potenciāls. Novitāte izpaužas 3D drukas 'rakstura' apzinātā izmantošanā kā vizuālajā valodā, nevis tā nepilnību slēpšanā. Ierobežojumi saistīti ar alegorijas interpretācijas subjektivitāti un PLA mehāniskajām īpašībām. Darbs noslēdzas ar secinājumiem un ieteikumiem turpmākai izpētei un kolekcijas tālākai attīstīšanai.

Ideja ir parādīt, kā rotas var kalpot kā valkājams stāsts par to, kā jūtas cilvēki, kuriem burti it kā ik pa brīdim “pārlec” vietām. 3D drukas slāņi, pārnese un pauzes kļūst par vizuālu metaforu šai pieredzei. Bioplastmasa ienes ilgtspējas dimensiju un simbolizē spēju pielāgoties — materiāls “mācās” kopā ar formu. Burtu pāru līdzības kalpo, kā ģeometrisku formu iedvesmas avots, bet krāsu un faktūru kontrasti — par emociju pastiprinātājiem.

Darba izstrādes process:

1. Problēmas definīcija, mērķa un uzdevumu formulēšana.
2. Teorētiskais apskats: alegorija dizainā; 3D drukas metodes; bioplastmasas īpašības.
3. Empīriskā daļa: aptauja, intervijas, nēsāšanas tests; datu analīze.
4. Radošais process:

Skicēšana un ideju izstrāde: Sākotnēji tapa dažādas skices un vizuālās asociācijas, lai atrastu piemērotu formu valodu.

Digitālā modelēšana: Izvēlētās idejas tika pārvērstas 3D modeļos, izmantojot programmatūru - Blender.

3D druka un prototipēšana: Modeļi tika izdrukāti no bioplastmasas, testējot dažādus parametrus un veicot pēcapstrādi.

Testēšana ar fokusa grupu: Prototipi tika pārbaudīti ar lietotājiem, lai novērtētu rotu uztveri un valkājamību.

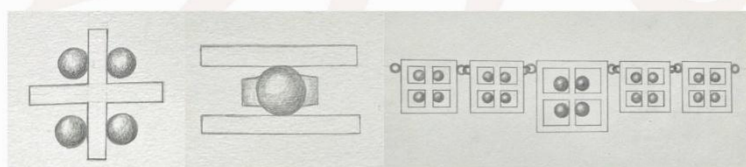
Koncepcijas pilnveide: Balstoties uz atsauksmēm, dizains tika noslīpēts, lai iegūtu gan estētisku, gan konceptuāli pamatotu galarezultātu.

5. Rezultātu izvērtējums, secinājumi un ieteikumi turpinājumam.

Attēli:



dbpq



Disleksija nav tikai grūtības lasīt – tā ir pastāvīga cīņa ar uztveri, orientāciju, **identitāti**. Burti **sajūk**. Pašvērtējums **plaisā**. Apziņa **skrien** ātrāk par tekstu.

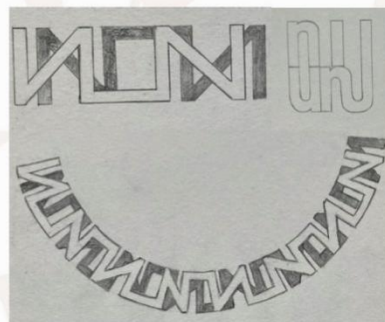




Koncepcija -

Radīt dizainu, kas caur **ilgtspējīgām** rotām izstāsta neredzamus stāstus un atklāj **disleksijas** iekšējo pasauli.

mn



Elīna Gaile. Maģistra darbs. Zīmols kā kopienas veidotājs – zīmola “Arctice” vizuālās identitātes uztveres analīze un stratēģiskā attīstība kopienas stiprināšanai

Darba vadītājs: Ksenija Miļča

Darba apraksts

Maģistra darbs “Zīmols kā kopienas veidotājs - zīmola “Arctice” vizuālās identitātes uztveres analīze un stratēģiskā attīstība kopienas stiprināšanai” pēta zīmola nozīmi emocionālas un sociālas kopienas veidošanā, īpaši akcentējot vizuālās identitātes elementu lomu daiļslidošanas kluba “Arctice” kontekstā. Mūsdienās zīmols ir vairāk nekā tikai atpazīstamības vai estētikas rīks, tas kalpo kā kultūras un emocionālās pieredzes nesējs, kas veido lietotāju lojalitāti, iesaisti un piederības sajūtu.

Darba mērķis bija izprast, kā “Arctice” vizuālās identitātes uztvere ietekmē kluba kopienas saliedētību, un izstrādāt stratēģiskus risinājumus šīs identitātes pilnveidei. Tādējādi stiprinot sportistu, viņu ģimeņu un treneru emocionālo saikni ar klubu.

Pētījums atklāj, ka vizuālās identitātes elementi, kā logotips, krāsu palete un grafiskie elementi, spēj ne vien atspoguļot kluba vērtības, bet arī radīt piederības sajūtu un veidot emocionālu saikni starp kopienas dalībniekiem. “Arctice” gadījumā vizuālā identitāte kalpo kā vienojošs simbols, kas atspoguļo daiļslidošanas estētiku, disciplīnu un radošumu, vienlaikus motivējot sportiskiem sasniegumiem.

Darbs sniedz ieguldījumu mūsdienu zīmolvedības un dizaina domāšanas pielietošanā sporta un izglītības vidē, parādot, kā pārdomāta vizuālā identitāte spēj ne tikai veicināt atpazīstamību, bet arī stiprināt kopienas emocionālo struktūru un ilgtermiņa attīstību.

Darba formāts: Zīmola grāmata, logo grāmata, daiļslidošanas dienasgrāmata, materiālu paraug un planšetes.

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Darba koncepcija balstās uz ideju, ka mūsdienu zīmolvedība vairs nav tikai vizuālas atpazīstamības radīšanas rīks, bet gan nozīmīgs kultūras, sabiedrisko attiecību un kopienas veidošanas instruments. Cilvēki, arī sporta organizāciju dalībnieki, meklē ne tikai kvalitatīvus pakalpojumus, bet arī jēgpilnu emocionālo pieredzi, piederības sajūtu un vērtībās balstītas attiecības ar organizāciju.

Vizuālā identitāte, kā centrālais zīmola komponents, šajā procesā kļūst par simbolisku platformu, kas veido priekšstatus par organizāciju un stiprina dalībnieku sociālo identitāti. Tādi elementi kā logotips, krāsu palete un grafiskie simboli darbojas kā emocionāli un sociāli kodī, ar kuriem indivīdi identificējas un kas saliedē kopienas.

Maģistra darbs koncentrējas uz daiļslidošanas kluba “Arctice” vizuālās identitātes uztveres analīzi un tās nozīmi kopienas stiprināšanā. Ņemot vērā kluba plašo dalībnieku loku, no jaunajiem sportistiem un viņu ģimenēm līdz treneriem un vadībai, zīmols tiek skatīts kā gan reprezentācijas, gan emocionālās saliedēšanas līdzeklis.

Darba izstrādes process:

Darba izstrādes process noritēja vairākos posmos, apvienojot teorētisko izpēti un praktisku analīzi. Sākotnēji tika veikta plaša literatūras un zinātnisko avotu analīze par zīmolvedību, vizuālo komunikāciju un kopienas veidošanu, lai noteiktu pētījuma teorētisko pamatu. Tālāk tika izvērtēta daiļslidošanas kluba “Arctice” esošā vizuālā identitāte un veikta konkurentu prakses analīze Latvijas sporta vidē. Paraleli tika vākti dati no kluba dalībniekiem, ģimenēm un treneriem, izmantojot anketēšanu un padziļinātās intervijas, lai izprastu dažādu mērķgrupu uztveri un pieredzi. Iegūtie dati tika analizēti, identificējot vizuālās identitātes stiprās un uzlabojamās puses. Balstoties uz šiem secinājumiem, tika izstrādāti stratēģiski priekšlikumi zīmola attīstībai un radīti praktiski dizaina risinājumi kopienas stiprināšanai - nostiprinot zīmola grāmata un izstrādātas personalizējamas treniņu dienasgrāmatas.

Attēli:



06 / materiālu paraugi

Treniņu dienasgrāmata

Moodboard – radot dienasgrāmatu saturu galvenais uzsvārs bija uz personalizācijas iespēju. Bet tajā pašā laikā tam bija jāatbilst zīmola vērtībām. Iedvesma radot saturisko un dizainisko noformējumu tika aizgūta no "atmiņu kladēm", kas kādreiz skola klejoja pie visiem klasesbiedriem. Kā arī tika aplūkoti tirgū esošie paraugi.



Linda Putene-Sidorāne. Maģistra darbs. "Dzinums" zīmola diferencēšana - vizuālās identitātes un vadlīniju izstrāde

Darba vadītājs: Ksenija Miļča

Darba apraksts

Maģistra darbs ir izstrādāts kā dizaina pētījums un vizuālās identitātes projekts, kura mērķis bija radīt jaunu ārstniecisko augu tēju zīmolu ar vairākiem produktiem. Zīmola koncepcija balstās Latvijas dabas unikalitātē un kultūras mantojumā, apvienojot senās dziedniecības tradīcijas ar mūsdienīgu, konkurētspējīgu vizuālo valodu. Izvēlētais zīmola nosaukums "Dzinums" simbolizē jaunu sākumu, atdzimšanu un dzīvības spēku - vērtības, kas caurvij visu zīmola stāstu un komunikāciju. Projekta rezultātā radīts pilnvērtīgs un saskaņots zīmola risinājums, kas ietver logotipu, krāsu paleti, tipogrāfiju, ilustrācijas, iepakojuma dizainus un sociālo mediju komunikācijas piemērus, demonstrējot, kā kultūras mantojuma integrēšana var veidot emocionāli piesaistošu un tirgū atšķirīgu tēlu.

Darba formāts:

- maģistra darbs;
- zīmola grāmata;
- vizuālās identitātes vadlīniju grāmata;
- apdrukas piemēri: T-krekli un krūzes ar zīmola vizuālās identitātes elementiem;
- tējas maisījumu paraugi kokvilnas maisīņos ar atbilstošām dizaina kartītēm (ilustrācijas un apraksti kā uz plānotā iepakojuma);
- 2gb. A1 izmēra planšetes zīmola vizuālās identitātes un iepakojumu dizaina prezentēšanai.

Darba idejas/koncepcijas apraksts

Zīmola "Dzinums" ideja balstīta latviešu mitoloģijas un ārstniecības augu dziedniecisko īpašību apvienojumā, radot konceptu, kas vienlaikus ir gan estētisks, gan saturiski nozīmīgs. Katrs tējas maisījums ir veltīts konkrētai latviešu mitoloģijas dievībai, kuras simbolika un raksturīgās iezīmes atspoguļojas nosaukumā un iepakojuma dizainā. Dievībām radītas stilizētas ilustrācijas ar simboliskiem tetovējumiem un citiem vizuālā tēla elementiem, kas saskaņoti ar tēju sastāviem un dievību nozīmēm. Šie vizuālie elementi radīti tā, lai tie veidotu vienotu stāstu un stiprinātu zīmola identitāti. Katrs zīmola elements - no nosaukuma un vizuālās valodas līdz krāsu izvēlei un komunikācijas tonim - ir savstarpēji papildinošs un vienots.

Darba izstrādes process:

1. Teorētiskā izpēte - analizēta literatūra par zīmola identitāti, mitoloģijas izmantošanu zīmolvedībā, diferenciacijas veidiem, latviešu mitoloģijas dievībām, kā arī ārstniecības augu nozīmi, iedarbību un izmantošanu.
2. Tirgus analīze - veikta Latvijas ārstniecisko augu tēju zīmolu konkurentu izpēte.
3. Datu ieguve - intervijas ar ārstniecības augu speciālistiem un aptauja par patērētāju tēju lietošanas paradumiem, iepakojuma dizaina izvēlēm un attieksmi pret mitoloģiskajiem elementiem.
4. Izstrādāta zīmola koncepcija un vizuālā identitāte - logotips, krāsu paleta un tipogrāfija, dievību un augu ilustrācijas.
5. Iepakojumu dizaina izstrāde atbilstoši katras tējas tematikai un zīmola identitātei.
6. Gala materiālu sagatavošana - izstrādāta zīmola grāmata, vizuālās identitātes vadlīnijas un planšetes zīmola prezentēšanai.

Attēli:

