

Izlasi tekstu un aplūko attēlu (1. daļas teksta lapa). Izmantojot teksta lapā piedāvāto informāciju, veic 1.–4. uzdevumu.

1. uzdevums (7 punkti)

1.1. Uzraksti piecus atšķirīgus dizaina procesa posmus, kādus „Carry and Smile” ir īstenojuši, izstrādājot mugursomas. (2 punkti)

1.2. Apraksti dizaina procesa posmus, atsaucoties uz konkrētu tekstā minētu informāciju. (5 punkti)

| Dizaina procesa posms | Tekstā minētā informācija |
|-----------------------|---------------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

2. uzdevums (9 punkti)

2.1. No apraksta secini un formulē divas mērķauditorijas, kuras ir potenciālie „Carry and Smile” ražoto skolas mugursomu lietotāji. (1 punkts)

2.2. Izmantojot tekstā esošo informāciju, uzraksti četrus atšķirīgus mērķauditorijām svarīgus faktorus (katrai mērķauditorijai divus), kas var ietekmēt mugursomas izvēli. (4 punkti)

2.3. Uzraksti, kuri mugursomas elementi nodrošina minētajiem faktoriem atbilstošu lietotāja vajadzību izpildi. Pamato, kā katrs no elementiem nodrošina konkrētās vajadzības izpildi. (4 punkti)

1. mērķauditorija: _____

| Faktors | Mugursomas elements | Pamatojums |
|---------|---------------------|------------|
| | | |
| | | |

2. mērķauditorija: _____

| Faktors | Mugursomas elements | Pamatojums |
|---------|---------------------|------------|
| | | |
| | | |

3. uzdevums (6 punkti)

3.1. Aprakstā ir minēts, ka uzņēmums izpētes procesā iesaista bērnus, viņu vecākus un skolotājus. Uzraksti trīs atšķirīgas izpētes metodes, balstoties uz to, kura izpētes metode būtu piemērotākā katrai pētījuma bāzei (mērķauditorijai). (3 punkti)

3.2. Paskaidro tevis izvēlēto izpētes metožu piemērotību pētījuma bāzes pieredzes izpētei, izmantojot katras pētījuma bāzes unikālās īpašības un raksturojumu. (3 punkti)

| Pētījuma bāze (mērķauditorija) | Izpētes metodes nosaukums | Skaidrojums |
|-----------------------------------|------------------------------|-------------|
| Bērni | | |
| Vecāki | | |
| Skolotāji | | |

4. uzdevums (6 punkti)

No apraksta secini un uzraksti trīs jautājumus, ko sākotnējā prototipu testēšanas procesā J. Pītersenam būtu jāuzdod sākumskolas vecuma bērniem, lai saprastu, vai viņa dizainētā skolas mugursoma atbilst ergonomikas principiem.

| |
|----------|
| 1. _____ |
| 2. _____ |
| 3. _____ |

1. daļa. Risinājuma, dizaina procesa analīze

Izlasi tekstu un aplūko attēlu. Izmantojot doto informāciju, izpildi 1. daļas uzdevumus.

Carry and Smile ir uzņēmums, kas ražo mugursomas. Viens no galvenajiem produktiem, kas uzņēmuma piedāvājumā ir jau no tā pirmsākumiem, ir mugursomas skolēniem. Šobrīd uzņēmums ir viens no vadošajiem mugursomu ražotājiem Eiropā un eksportē savu produkciju uz valstīm visā pasaulē. Uzņēmums uzskata, ka neatkarīgi no valsts atrašanās vietas, kultūras un tradīcijām, ikvienam cilvēkam ir vajadzība un vēlme pēc ergonomiskas mugursomas jebkurā dzīves situācijā – ikdienas gaitās, komandējumā, ceļojumā.

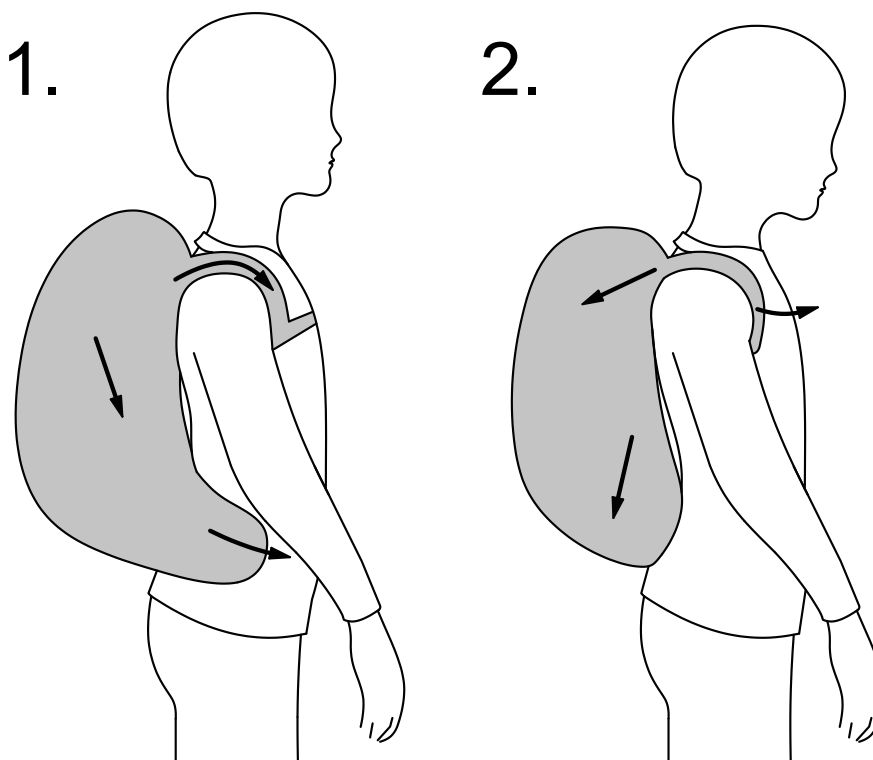
Viens no *Carry and Smile* mērķiem ir nodrošināt uzticamu sabiedroto ikvienam skolēnam ikdienas gaitās – mugursoma, kas ne tikai rūpējas par lietām, kas ikdienā jānes līdz, bet arī par katra lietotāja muguras veselību, jo, atšķirībā no somas, mugura mums ir tikai viena, tāpēc tai ir jākalpo uz mūžu. Galvenie ergonomiskie principi, ko uzņēmums ņem vērā, izstrādājot savus produktus, ir pielāgojama soma katram lietotājam – augstuma, platuma, garuma, tilpuma ziņā, ņemot vērā dažādus antropometriskos rādītājus –, somas svāra izlīdzināšana un iespēja brīvi kustēties, nēsājot somu.

Uzņēmuma pirmsākumi meklējami 20. gadsimta piecdesmitajos gados, kad tā dibinātājs, skandināvu dizainers J. Pītersens, meklēja piemērotu mugursomu savam dēlam, kuram bija jāuzsāk skolas gaitas pirmajā klasē. Apvidū, kurā dzīvoja Pītersena ģimene, bija vairāki ražotāji, kas piedāvāja iegādāties mugursomas, tomēr, rūpīgi izskatot piedāvājumu, Pītersens neatrada somu, kas apmierinātu visas ergonomiskās un estētiskās prasības, lai soma būtu uzticama un patīkams sabiedrotais viņa dēlam ikdienā.

Dizainers nolēma likt lietā savas zināšanas un izstrādāja pirmās idejas un skices mugursomai, kas būtu piemērota skolēnam lietošanai ikdienā – precizitāte un kvalitāte bija tikai divi no būtiskākajiem kritērijiem viņa risinājumam. Viņaprāt, labākās skices tika pārvērstas prototipos, un, lai pārliecinātos par vairāku mugursomas variantu lietojamību un ergonomiskumu un tos salīdzinātu, viņš lūdza savu dēlu un arī kaimiņu bērnus mugursomas izmēģināt, ikdienā dodoties uz skolu.

Līdz pat mūsdienām *Carry and Smile* arvien attīsta savus risinājumus, meklējot piemērotākos materiālus, uzlabojot funkcionalitāti un dizainu, lai tas atbilstu lietotāju prasībām, jo mugursomai, īpaši skolas mugursomai, ir jāiztur visdažādākie pārbaudījumi, piemēram, smagu grāmatu un mitra sporta apģērba pārnēsāšana, somas nomešana uz zemes klasē, gaitenī vai spēļu laukumā, tā pat var kalpot kā paliktnis sēdēšanai, gaidot nākamo nodarbību vai kamēr vecāki atbrauc pakaļ uz skolu pēc mācību nodarbībām. Somai ir jābūt pietiekami drošai, lai tajā varētu pārnēsāt dažādas digitālās ierīces, un ir svarīgi, ka somā ir sava kārtība, lai ātri varētu atrast visu nepieciešamo.

Uzņēmums, ražojot mugursomas, īpaši domā par to, lai lietotāja mugura un pleci tiktu atbrīvoti no lieka spiediena – muguras atbalsts un polsterējums, kā arī gurnu josta un siksnīņa krūšu augstumā izlīdzina spiedienu, kas parasti ir vērsts uz muguru un pleciem, tādējādi liekot somai šķist daudz vieglākai – līdzīgi kā tūrisma mugursomām. Tāpat arī tas ļauj mugursomai vairāk piekļauties mugurai, kas palīdz vieglāk un bez papildu piepūles noturēt līdzsvaru un pārvietoties, nemainot dabisko ķermeņa pozīciju. Attēlā redzams, kādos virzienos attiecībā pret cilvēka ķermeni ir vērsts mugursomas radītais spiediens somai ar papildu stiprinājumiem un bez tiem.



Attēls. Mugursomas svara radītais spiediens divu veidu somām

Carry and Smile dizaineri ņem vērā arī, ka viņu klienti ir ļoti dažādi – no sākumskolēniem līdz pat vidusskolas jauniešiem un studentiem, tāpēc pievērš lielu uzmanību arī estētiskiem risinājumiem, piemēram, krāsām, formām un rakstiem. Lai uzzinātu, kas potenciālajiem lietotājiem būtu nepieciešams, uzņēmuma dizaineri regulāri apmeklē izstādes, seko aktuālajām tendencēm, kā arī veic klientu aptaujas un pavada laiku sarunās ar skolēniem, viņu vecākiem un skolotājiem. Strādāt ar bērniem ir īpaši aizraujoši – viņu sejas izteiksmes vien, ieraugot konkrētu skici, modeli vai produktu, uzreiz pasaka daudz vairāk nekā desmitiem atbilžu uz jautājumiem sarunā.

Uzņēmuma misija kopš tā dibināšanas ir palikusi nemainīga – radīt labākās mugursomas, kas pilnībā pielāgotas lietotājam – dizaina, ergonomikas, kvalitātes un funkcionalitātes ziņā.

(Apraksts balstīts uz patiesiem notikumiem, iekļaujot izdomātus personu vārdus un uzņēmumu nosaukumus.)

Izlasi tekstu un izpildi 1.–3. uzdevumu, izmantojot informāciju no teksta par 12. klases skolēna pieredzi, saņemot ēdināšanas pakalpojumu.

1. uzdevums (11 punkti)

Identificē tekstā un ieraksti lietotāja pieredzes kartē:

1.1. lietotāju, viņa pieredzes scenāriju un mērķi, izmantojot pakalpojumu (3 punkti),

1.2. trīs ēdināšanas pakalpojuma procesa posmus (1 punkts),

1.3. lietotāja darbības (3 punkti),

1.4. lietotāja emocionālo pieredzi (1 punkts),

1.5. nepieciešamos uzlabojumus (3 punkti).

| | | |
|-----------------|--------------|-----------------|
| 1.1. Lietotājs: | 1.1. Mērķis: | 1.1. Scenārijs: |
| | | |

1.2. Procesa posmi

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

1.3. Lietotāja darbības

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

1.4. Lietotāja emocionālā pieredze

| | |
|----|--|
| 3 | |
| 2 | |
| 1 | |
| -1 | |
| -2 | |
| -3 | |

Uzmanību! 1. uzdevuma turpinājums nākamajā lappusē.

KODS

D U T A L

1. uzdevuma turpinājums

1.5. Uzlabojumi

- _____
- _____
- _____

2. uzdevums (8 punkti)

2.1. Strukturēti uzraksti savu pieredzi – divus piemērus par inovatīvu vai no skolas ēdnīcas pilnīgi atšķirīgu risinājumu izmantošanu ēdināšanas procesa organizēšanā iestādēs, kas nav skolas ēdnīca. (6 punkti)

- _____

- _____

2.2. Secini, kas no tavas pieredzes varētu noderēt risinājuma ideju radīšanai skolas ēdnīcā. (2 punkti)

3. uzdevums nākamajā lapā!

3. uzdevums (6 punkti)

3.1. Uzraksti, kuras divas ideju radīšanas metodes varētu izmantot ēdināšanas pakalpojuma risinājuma radīšanai. (2 punkti)

3.2. Sniedz īsu katras metodes lietošanas instrukciju. (2 punkti)

3.3. Uzraksti katras metodes izmantošanas ierobežojumu, kas jāņem vērā, to izvēloties. (2 punkti)

1. metode

| Nosaukums | |
|---|---|
| Īsa lietošanas instrukcija | <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> |
| Ierobežojums, kas jāņem vērā, izvēloties metodi | <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> |

2. metode

| Nosaukums | |
|---|---|
| Īsa lietošanas instrukcija | <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> |
| Ierobežojums, kas jāņem vērā, izvēloties metodi | <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> |

4. uzdevums (12 punkti)

Sekojoš turpmākajām norādēm, izveido pakalpojumu dizaina risinājumu, kas palīdzēs risināt būtiskāko 12. klases skolēna problēmu, saņemot ēdināšanas pakalpojumu skolā.

4.1. Kura, tavuprāt, ir būtiskākā ar ēdināšanas pakalpojumu saistītā problēma, kuru būtu jārisina skolā? Pamato savu atbildi. (2 punkti)

4.2. Izveido oriģināla risinājuma aprakstu ar nozīmīgākajiem pakalpojuma posmiem un veicamajām darbībām tajos. (4 punkti)

Uzmanību! 4. uzdevuma turpinājums nākamajā lappusē.

4. uzdevuma turpinājums

4.3. Vizualizē ēdināšanas pakalpojuma procesu un lietotāja pieredzi, izmantojot attēlstāstu jeb storyboard. Iekļauj galveno elementu skaidrojumus/aprakstus. (6 punkti)

| | | |
|-------------|-------------|-------------|
| | | |
| <hr/> <hr/> | <hr/> <hr/> | <hr/> <hr/> |
| | | |
| <hr/> <hr/> | <hr/> <hr/> | <hr/> <hr/> |

5. uzdevums (7 punkti)**5.1. Norādi vienu atbilstošu veidu, kā var testēt attēlstāstu, un pamato savu izvēli. (3 punkti)**

Veids, kā var testēt attēlstāstu: _____

Pamatojums:

5.2. Uzraksti attēlstāsta testēšanas mērķi. (1 punkts)

5.3. Uzraksti trīs galvenos uzdevumus, kas lietotājam ir jāpaveic attēlstāsta testēšanas laikā. (3 punkti)

1. _____

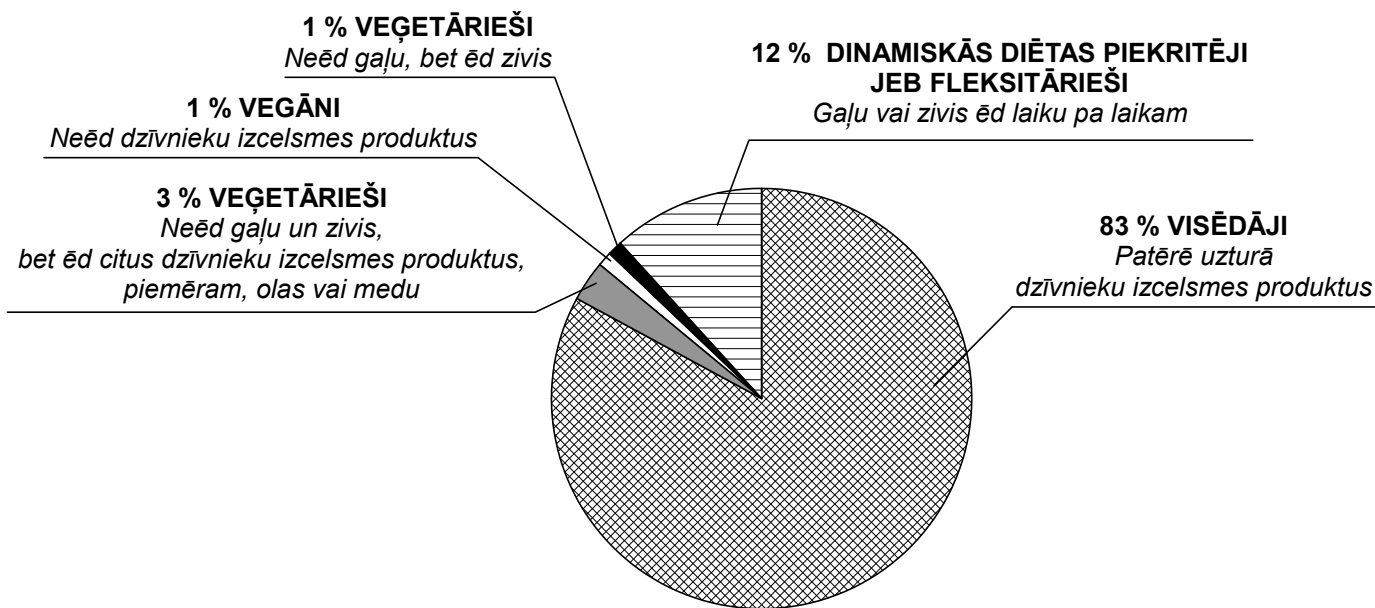
2. _____

3. _____

2. daļas beigas



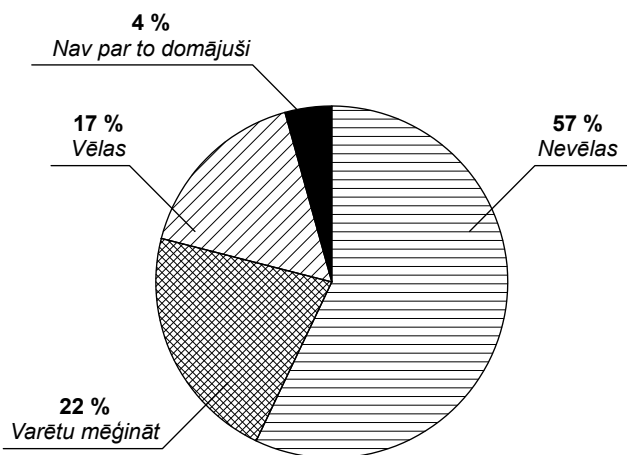
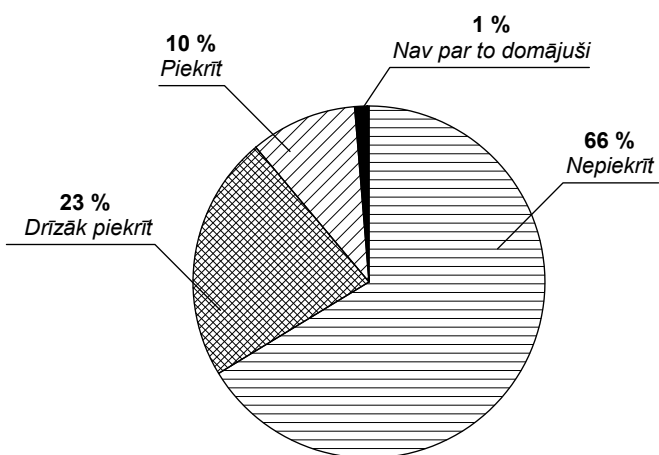
UZTURA VEIDA PĒTĪJUMA REZULTĀTI



3. informācijas avots. Ilgtspējīgas dzīves barometra pētījums 2020. gada beigās

VAI PIEKRĪTI APGALVOJUMAM, KA KLIMATA PĀRMAIŅU DĒĻ CILVĒKI UZTURĀ LIETO MAZĀK GAĻAS?

VAI VĒLIES PASTĀVĪGI ĒST VAIRĀK VEĢETĀRUS VAI VEGĀNISKUS PRODUKTUS?



4. informācijas avots. Ilgtspējīgas dzīves barometra pētījums 2020. gada beigās

1. uzdevums (6 punkti)

1.1. Izmantojot informācijas avotus, formulē problēmas tēmu, kuru risināsi produktu dizainā. Pamato savu izvēli. (2 punkti)

1.2. Izmantojot informācijas avotus, sniedz izvēlētās problēmas aprakstu. (2 punkti)

1.3. Definē dizaina izaicinājumu, kuru risināsi turpmākajos uzdevumos produktu dizainā. (2 punkti)

2. uzdevums nākamajā lapā!

3. uzdevums (12 punkti)

3.1. Uzzīmē detalizētu skici vienai no 2. uzdevumā aprakstītajām idejām. Detalizētajā skicē attēlo produkta detaļu savienojumus, darbības principus, kā arī produkta iepakojuma vai etiķetes dizainu ar iecerētajiem grafikas dizaina elementiem. (4 punkti)

Idejas numurs: _____

3.2. Kuri materiāli tiks izmantoti produkta un kuri – iepakojuma vai etiķetes izstrādē? (2 punkti)

3.3. Pamato nozīmīgākā(-o) materiāla(-u) izvēli produkta izstrādē pēc to funkcionālās veiktspējas, fizikālajām un estētiskajām īpašībām! (6 punkti)

Materiāls(-i): _____

| | |
|------------------------|--|
| Funkcionālā veiktspēja | |
| Fizikālās īpašības | |
| Estētiskās īpašības | |

4. uzdevums (10 punkti)**Apraksti savas izvēlētas idejas divus dažādus prototipēšanas plānus.****PIRMAIS PROTOTIPS (zemas detalizācijas pakāpes prototips)**

| | |
|---|--|
| Prototipēšanas mērķis (1 punkts) | |
| Prototipēšanas veids (1 punkts) | |
| Izmantotie materiāli, tehnikas, tehnoloģijas (1 punkts) | |
| Svarīgākās prototipa funkcijas (2 punkti) | |

OTRAIS PROTOTIPS (augstas detalizācijas pakāpes prototips)

| | |
|---|--|
| Prototipēšanas mērķis (1 punkts) | |
| Prototipēšanas veids (1 punkts) | |
| Izmantotie materiāli, tehnikas, tehnoloģijas (1 punkts) | |
| Svarīgākās prototipa funkcijas (2 punkti) | |

5. uzdevums (6 punkti)

Analizē iepakojuma dizainā vai etiķetē 3.1. uzdevumā izmantoto grafikas dizaina elementu izvēli un atbilstību tavam izveidotajam produktam.

Burtveidols – _____

Krāsas – _____

Grafiskie objekti – formas – _____

6. uzdevums (6 punkti)

Analizē, kā tiks risināti nosauktie ilgtspējības faktori tavā produktu dizaina risinājumā (pārtikas produktu ražošanas vai ēdināšanas jomā).

Ilgspējības ekonomiskais faktors – _____

Ilgspējības vides faktors – _____

Ilgspējības sociālais faktors – _____

Eksāmena beigas