

"Mode" - dažādu uzdevumu veidi Dizains un tehnoloģijas I mācību stundās

3. Ilgtspējīgu modes produktu izgatavošana un to virzīšana tirgū.

Rīgas Valsts 3. ģimnāzija

11.03.2025.

Svetlana Špuče - Mg.art, Dizaina un tehnoloģiju I, Kultūra un māksla I (vizuālā māksla),
Kultūra un māksla II, Vizuālās mākslas 7. - 9. kl. skolotāja

Ligita Ašaka - Mg.paed., 7. - 12. klašu Dizaina un tehnoloģiju, mākslas vēstures skolotāja

JAUNUMS!

KAM ?

bērniem, pusaudžiem,
pieaugušajiem

SPĒLĒ:

individuāli, divatā,
grupās

KUR ?

attiecībās, ģimenēs,
pirmsskolā, skolā,
darba vidē

KOMPLIMENTU SPĒLE

PASAKI

SEV CITIEM



Spēle ar „komplimentiem sev”. Izvēlieties divus apgalvojumus:

- vienu, kas jūs šobrīd raksturo.
- otru, kā prasmī, īpašību vai spēju, kuru GRIBĒTU sevī attīstīt.

Sasniedzamie rezultāti

Ziņas

- Ideju radīšanā jāņem vērā produkta lietderīgums konkrētai mērķauditorijai, ietekme uz vidi un uz izstrādātāju veselību. (T.Li.1.)
- Ātrās modes industrija patērē daudz resursu un ir viens no lielākajiem atkritumu radītājiem. (T.Li.3.)
- Ir iespējams pagarināt modes produkta dzīves ciklu, to izmantojot atkārtoti, pārradot vai pārstrādājot. (T.Li.3.)
- Jauna produkta radīšanā iespējams izmantot materiālus vai izstrādājumus, kas iepriekš pildījuši citu funkciju. (T.Li.3.)
- Analizējot un salīdzinot ražošanas tehnoloģiskos procesus un dizaina risinājumus, var rast idejas savam izstrādājumam. (T.Li.1.; T.Li.3.)
- Izvēloties piemērotāko materiālu, jāņem vērā to īpašības, ētiska lietošana, ietekme uz vidi, izstrādātāju veselību. (T.Li.2.)
- Uzņēmuma apmeklējuma laikā var vērot tehnoloģiskos procesus no idejas līdz galaproduktam un to, kā tiek ievērotas darba aizsardzības prasības darbiniekiem dažādās darba vidēs. (T.Li.3.)
- Darbā ar tehnoloģiskajām un elektriskajām ierīcēm jāievēro darba drošība un ergonomika. (T.Li.3.)
- Ar roku darināta izstrādājuma priekšrocība ir emocionālā vērtība un kvalitāte, bet automatizētu procesu veidā radīta izstrādājuma priekšrocība ir ražošanas ātrums un iespējas apmierināt lielu pieprasījumu. (T.Li.2.)
- Analizējot savu darba procesu, iespējams meklēt, kā automatizēt procesus, lai taupītu laiku. (T.Li.2.)
- Testēšana palīdz radīt pilnvērtīgāku modes produktu. (T.Li.1.)
- Intelektuālais īpašums ir aizsargāts ar likumu. Paša veidoto informācijas dizainu ir iespējams aizsargāt licencējot. (T.Li.3.)
- Zīmola izveidei nepieciešams saprast zīmola un uzņēmuma vērtības, mērķus un mērķauditorijas vēlmes. (T.Li.1.)
- Virzīt produktu tirgū var ar reklāmas kampaņām. Lai īstenotu reklāmas kampaņu, nepieciešams zīmols, audiovizuāli materiāli un mājaslapa. (T.Li.2.)
- Konkurentu piesātinātājā tirgū nepieciešams sekot līdzi zinātniskajiem pētījumiem un jaunākajām tehnoloģijām, lai paaugstinātu konkurētspēju un atrastu sava uzņēmuma nišu. (T.Li.3.)
- Uzņēmumā katram darbiniekam ir sava loma un savi pienākumi. Strādājot pie sava projekta, var izprast, kuri procesi padodas labāk, un kas interesē vairāk. (T.Li.1.)
- Pareizi strukturēta un demonstrēta prezentācija un veiksmīgi informācijas dizaina risinājumi var radīt izstrādājumam pievienoto vērtību. (T.Li.2.)

Sasniedzamie rezultāti

Prasmes

- Analizē statistikas datus, preses publikācijas un citus avotus, lai izvērtētu modes industrijā patērēto resursu apjomu. (T.V.2.3.7.)
- Salīdzina dažādus modes industrijā lietotos materiālus un to ietekmi uz vidi ražošanas un utilizēšanas procesā. (T.O.3.1.4.; T.O.2.1.1.)
- Analizē konkrētus pasaules lielo uzņēmumu prakses piemērus, kur ražošanas procesā tiek ievēroti vides ilgtspējības un darba drošības prasības. (T.O.3.1.4.; T.O.3.2.6.)
- Debatē par ētiku modes industrijā. (T.O.1.1.4.; T.O.3.1.5.)
- Analizē informāciju par zinātniskajiem pētījumiem un tehnoloģiju attīstību un to, kā šie pētījumi ietekmē modes industriju. (T.O.3.2.5.)
- Pēta un analizē modes industrijā lietoto materiālu fizikāli mehāniskās un tehnoloģiskās īpašības. (T.O.2.1.1.)
- Analizē darba aizsardzības labos un sliktos piemērus kādā ar modi saistītā uzņēmumā, kuru apmeklē. (T.O.3.1.4.)
- Izpēta ražošanas tehnoloģiskos procesus šajā uzņēmumā. (T.O.3.2.6.)
- Ar piemēriem ilustrē, kādā veidā var pagarināt izstrādājuma dzīves ciklu. (T.O.3.1.4.)
- Apraksta un salīdzina pārradītus un pārstrādātus dizaina risinājumus atbilstoši dizaina vērtības kritērijiem un izmanto apgrieztu projektēšanu to izpētei. (T.O.1.1.4.; T.V.1.1.1.)
- Rada jauna modes produkta risinājumu, izmantojot atkārtoti, pārradot vai pārstrādājot lietotu produktu. (T.O.1.1.2.)
- Skaidro sava risinājuma lietošanai nepieciešamo tehnoloģiju un veicamo darbību ietekmi uz lietotāju veselību un vidi, salīdzinot dažādus riska faktoros. (T.V.3.1.4.)
- Eksperimentē ar materiāliem, modelē un īsteno savu dizaina risinājumu, plānveidā izvērtējot un testējot. (T.O.2.1.1.)
- Plāno savu darba procesu un apraksta darba apstākļu ietekmi uz veselību. (T.O.1.1.1.; T.O.3.1.1.)
- Prognozē sava risinājuma lietošanai nepieciešamo tehnoloģiju ietekmi uz lietotāju veselību un vidi un modelē piemērotus darba apstākļus. (T.V.3.1.1.; T.O.3.1.2.)
- Veic analīzi un diskutē par citu skolēnu dizaina risinājuma lietojumu, nozīmi, ietekmi uz vidi, sabiedrības veselību un tajā notiekošajām norisēm. (T.O.1.1.2.)
- Ievēro darba drošības prasības. (T.V.3.1.2.)
- Dizaina izstrādes procesā apkopo datus par produkta funkcionalitāti, īpašībām, izskatu un lietotāju attieksmi. (T.O.1.2.2.)
- Analizē savu darba procesu, un meklē procesu automatizācijas iespējas. (T.V.2.4.1.)

Sasniedzamie rezultāti

Prasmes

- Rada efektīvu informācijas dizainu ar viegli uztveramu ziņu, kas jānodod mērķauditorijai. (T.V.2.2.3.)
- Salīdzina labus un sliktus informācijas dizaina piemērus. (T.V.2.2.2.)
- Daudzveidīgos piemēros atpazīst un analizē informācijas dizaina pamatprincipu izmantošanu. (T.V.2.2.1.)
- Apgūst zīmēšanas/vektoru grafikas, attēlu, videoapstrādes un audioapstrādes datorprogrammas un mājaslapas veidošanas lietojumprogrammu. (T.V.2.2.3.)
- Pārbauda sava informācijas dizaina efektivitāti, to testējot dažādām grupām. (T.O.1.2.2.)
- Novēro un pieraksta dizaina izstrādes procesā iesaistīto darbinieku lomu. (T.V.1.1.2.)
- Analizē zīmolu virzīšanas piemērus. (T.V.1.1.1.)
- Ievieto analizētos zīmolus uztveres kartē un veic secinājumus. (T.V.1.1.1.)
- Sadarbojoties skolēnu grupās, rod risinājumus neveiksmīgu esošo zīmolu uzlabošanai. (T.V.1.1.1.)
- Rada zīmola ideju un izstrādā audiovizuālos materiālus produktu virzīšanai tirgū. (T.O.1.5.1.)
- Izveido virzīšanas jeb reklāmas kampaņas plānu – komunikācijas stratēģiju sociālajos tīklos. (T.O.1.5.2.)
- Izvirza informācijas dizaina vērtēšanas un kvalitātes kritērijus sava izstrādājuma virzīšanai tirgū un vadās pēc tiem. (T.O.1.1.2.; T.O.1.1.3.)
- Rada izveidotajam pārradītajam izstrādājumam zīmolu un veido reklāmas kampaņu, izmantojot audiovizuālos materiālus. (T.O.1.1.1.; T.O.1.5.1.)
- Plāno produkta vai risinājuma turpmāko attīstību (virzīšanu, uzturēšanu un tiražēšanu). (T.O.1.5.2.)
- Plānveidā testē un izvērtē audiovizuālos materiālus, sniedzot un gūstot atgriezenisko saiti no pārējiem skolēniem. (T.O.1.4.2.)
- Izmanto datorprogrammas sava zīmola un produkta reklāmas izveidei. (T.V.2.1.2.)
- Dokumentē darba procesu un rezultātu, izmantojot digitālu prezentāciju. (T.O.1.3.1.)

Sasniedzamais rezultāts

Komplekss sniedzamais rezultāts

- Analizē modes industrijas ietekmi uz vidi un veidus, kā pagarināt izstrādājuma dzīves ciklu, domājot par ilgtspējīgu un drošu ražošanas uz pārstrādes procesu, veidojot pārradītu modes produktu. (T.O.3.1.4.; T.O.1.1.1.; T.V.2.1.1.; T.V.3.1.4.)
- Apkopo un analizē piemērus informācijas dizaina un reklāmas risinājumiem medijos zīmola idejas radīšanai, definē zīmola vērtības un mērķi, izveido zīmolu produkta virzīšanai tirgū atbilstoši mērķauditorijai. (T.V.2.2.2.; T.O.1.5.1.)
- Veido un apstrādā audiovizuālus materiālus, radot reklāmu un demonstrējot patstāvīgo darbu prezentācijā. (T.V.2.2.3.)

Sasniedzamais rezultāts

Ieradumi

- Attīsta ieradumu rūpēties par savu un citu veselību un drošību, identificējot nepieciešamos apstākļus dažādu modes produktu izstrādei un ievērojot darba drošības prasības produkta izgatavošanā. (Tikums – atbildība, vērtība – dzīvība)
- Attīsta ieradumu darboties ilgtspējīgi un videi draudzīgi, analizējot ilgtspējības principus modes industrijā un izstrādājot ilgtspējīgus risinājumus. (Tikums – atbildība, vērtības – dzīvība, daba)
- Attīsta ieradumu izvirzīt augstas prasības gan sev, gan citiem un darbu tiecas paveikt pēc iespējas kvalitatīvāk, analizējot savus un jau esošus izstrādājumus un meklējot iespējamus uzlabojumus. (Tikumi – atbildība, centība, vērtība – darbs)
- Attīsta ieradumu uzturēt darba vidi kārtībā, sakārto darba vietu. (Tikums – atbildība, vērtība – cilvēka cieņa)
- Attīsta ieradumu pārdomāti plānot un vadīt produktu izstrādi dizaina procesā, patstāvīgi īstenojot savu projektu. (Tikums – centība, vērtība – darbs)
- Attīsta ieradumu gūt jaunas zināšanas un radīt vēl nebijušus, pārdomātus un funkcionālus risinājumus, pārradot esošus izstrādājumus. (Tikumi – atbildība, centība, vērtība – dzīvība)
- Attīsta ieradumu kļūdas uztvert kā iespēju izaugsmei, testējot savus risinājumus un meklējot iespējas tos uzlabot. (Tikums – atbildība, vērtība – darbs)

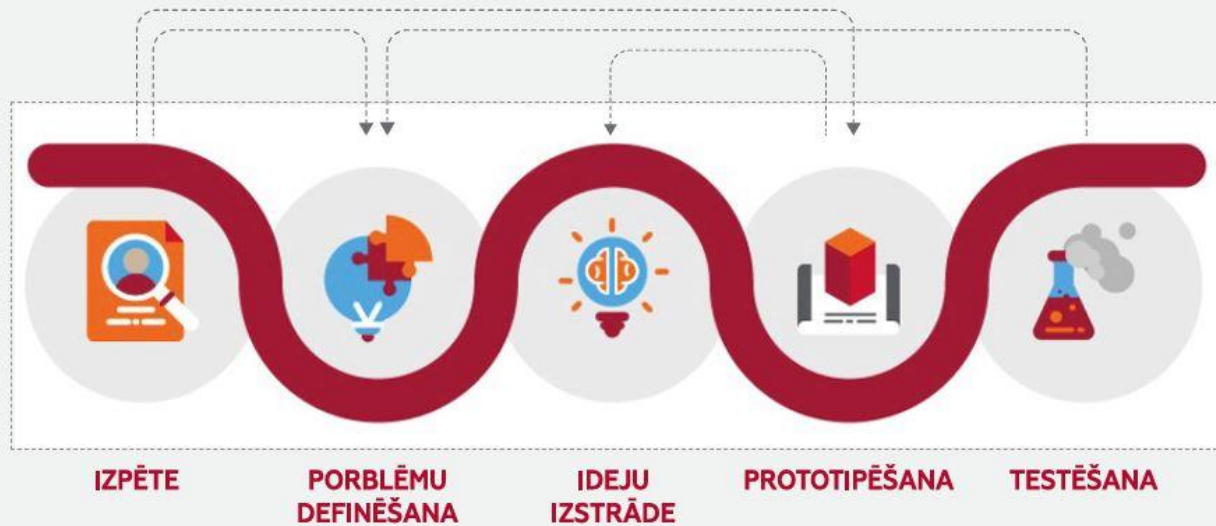
Jēdzieni: ilgtspēja, reciklēšana (pārstrāde), pārradīšana, ātrā mode, kopšanas simbols, debates, ētiskums, informācijas dizains, grafiskais dizains, audiovizuāli materiāli, mārketing, reklāma, reklāmas kampaņa, pozicionējuma vizualizācija, uztveres karte, montāža.

MĒRĶIS

Veicināt un veidot izpratni par jēgpilnu modes dizaina produktu izstrādes procesu, ka dizaina izstrādes pamatā ir situācijas risināšana, izmantojot dizaina domāšanas metodes.

SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS

Izveidot modes kolekciju izmantojot esošus resursus un izstrādāt efektīvu reklāmas kampaņu, kas piesaista patērētāju uzmanību.





DUBULTAIS DIMANTS

Problēma
pieņēmums
(hipotēze)

Sarežģīta
Liela
Nav skaidri definēta



Piemērs:

*Uzņēmējiem ir liels
administratīvais slogs*

*Kā mēs varētu paaugstināt
politikas plānotāju izpratni par
normatīvo aktu
ietekmi uz uzņēmējdarbību?*

*Prototips – aktivitāte
«Ierēdnis ēno uzņēmēju»*

Modes dizaina posmi

1. Konteksta izpēte - globāla vai lokāla problēma.
2. Vērtību definēšana - pamatvērtības, laikmetīgās vērtības, aktuālās vērtības.
3. Iedvesma un izpēte, izteiksmes līdzekļi.
4. Ideju izstrāde - kolāža, skicēšana.
5. Prototipēšana - ar roku zīmētās skices, digitālās skices, caur vēstījumu, stāstu - domāt un analizēt par piemērotu audumu izvēli.
6. Testēšana - refleksija.

Sagatavošanās uzdevumi

1. **Mana apģērba vizītkarte** - izveidot kolāžu, rādot un stāstot par savu ģērbšanās stilu, aksesuāriem, krāsu izvēli.

1. Zīmolu izpēte.

- Kādi ir mani mīļākie modes vai apģērbu zīmoli? Kāpēc?
- Vai mani uzrunā viņu stils, cena, aktivitātes, ideoloģija?
- Ja nav mīļāko zīmolu, kuras ir manas iecienītākās apģērbu vienības? Kāpēc? Ko tās stāsta par mani? Ko es vēlos, lai tās stāsta par mani?
- Kā mūsu uzskatus, stilu un uzvedību veido vide mums apkārt un reģiona vēsture?
- Kā to ietekmē informācija, ko iegūstam ārpus mūsu tiešās vides?

Zīmola izpētes uzdevums

- Skolēni raksta un prezentē apkopotos rezultātus ar saviem secinājumiem, atbildot uz jautājumiem: kā zīmols pauž informāciju par savām vērtībām tieši (aprakstot mājaslapā) vai netieši (sociālo tīklu komunikācijā)?
- Kādas ir zīmola vērtības?
- Vai izpētē uzzināju ko jaunu par izvēlēto zīmolu?
- Vai un kā ir mainījusies mana attieksme pret zīmolu?

Vērtību spēle

Mērķis: Radīt savu vērtību skalu.

Uzdevums:

1. Katrs uzraksta - **Man** nozīmīgākās desmit vērtības.
2. Grupā pa 4 cilvēki vienojas par **grupai** desmit nozīmīgākajām vērtībām.
3. Katras grupas vērtības uzraksta uz tāfeles, grupas prezentē.
4. Diskutē un vienojas par **klases** kopīgām desmit vērtībām.
5. Diskusija - kas ir augstākas vērtības un kas ir zemākas vērtības? Secinājumi.

Vērtības

- **Pamatvērtības.** Nemainīgs vērtību un principu kopums, kas raksturo dizainera vai zīmola rokrakstu un vietu industrijā.
- **Laikmetīgās vērtības.** Daļēji vai lēni mainīgs principu kopums, kas reaģē uz lietotāju uzvedības maiņām, tehnoloģiju jauninājumiem, vides aktualitātēm vai likumdošanas izmaiņām.
- **Aktuālās vērtības.** Mainīgs vērtību kopums, kas definē aktuālās kolekcijas tēmu. Kolekcijas tēmas nedrīkstētu būt pretrunā ar pamatvērtībām.

Kādas ir apgērbu vērtības?

- Idejiskās vērtības:
(Sociāli atbildīgs, ekoloģisks, brīvs, neatkarīgs, godīgs, vēsturisks, mūsdienīgs u.c.)
- Emocionālās vērtības:
(Ironisks, nopietns, drosmīgs, draudzīgs, maigs, bezkaunīgs u.c.)
- Stilistiski estētiskās vērtības:
(Sportisks, romantisks, avangardisks, eklektisks u.c.)

Mana apģērba vizītkarte. Zīmolu izpēte

Uzdevumi:

- Prezentē savu ģērbšanās stilu, izveidojot kolāžu.
- Izpēta savu mīļāko zīmolu.

Tērpu skices dažādās tehnikās

Uzdevumi:

- Zīmē apģērbu melnbaltu, krāsainu un vēsturisku, ietekmējoties no modes dizaineru kolekcijām.
- Veido tērpu papīra un auduma kolāžas tehnikā.
- Analizē modes izteiksmes līdzekļus vienam apģērbam pēc izvēles.

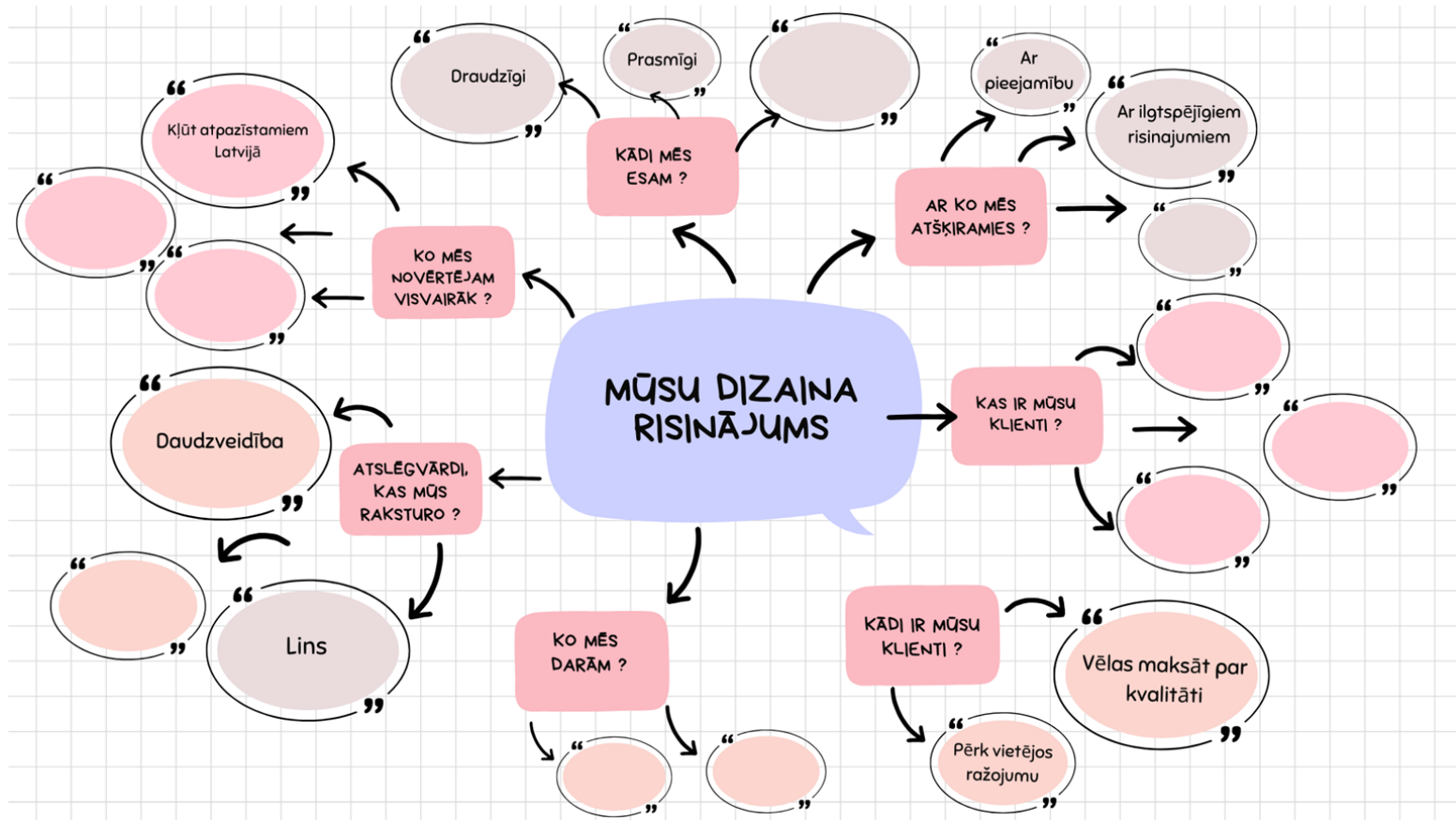
Modes izteiksmes līdzekļi

- Siluets
- Proporcija
- Balanss
- Līnija
- Krāsa
- Faktūra un apdruka
- Materiāli un šķiedra

Apģērbu kolekcijas uzdevumi

- ledvesmas kolāža
- Domu karte, nosaukums
- 10 -15 zīmētas ideju skices savai kolekcijai
- Zīmēta apģērbu kolekcija, trīs pilni apģērbu komplekti
- Digitāli zīmēts 1-3 apģērbi
- Vēstījums
- Trīs zīmētas logo skices
- Digitāli zīmēta viena skice
- Trīs zīmētas plakāta skices
- Digitāli zīmēts viens plakāts
- Refleksija

Veido savas apģērbu kolekcijas domu karti (paraugs)





Ideju “Pitch”

Spēles metode paredzēta ideju attīstīšanai un prezentēšanai

Spēles mērķi:

- Radīt jaunas idejas, būt inovatīvam un attīstīt spēju pārvērst idejas praktiskā rīcībā;
- Iedrošināt izrādīt iniciatīvu, uzdrošināties riskēt un uzņemties atbildību par paša lēmumiem;
- Attīstīt prezentēšanas prasmes, radošu domāšanu, sadarbību komandā, argumentācijas un komunikācijas prasmes.

- Šajā modelī “Kādēļ?” ir galvenā būtība, nolūks un cēlonis.
- “Kā?” ir specifiskas darbības, kas jāveic, lai realizētu galveno būtību.
- Un “Ko?” ir veikto darbību rezultāts – viss, kas tiek izdarīts un pateikts. Šo jautājumu secība sākas no neredzamā – zemūdens daļas – uz redzamo daļu.

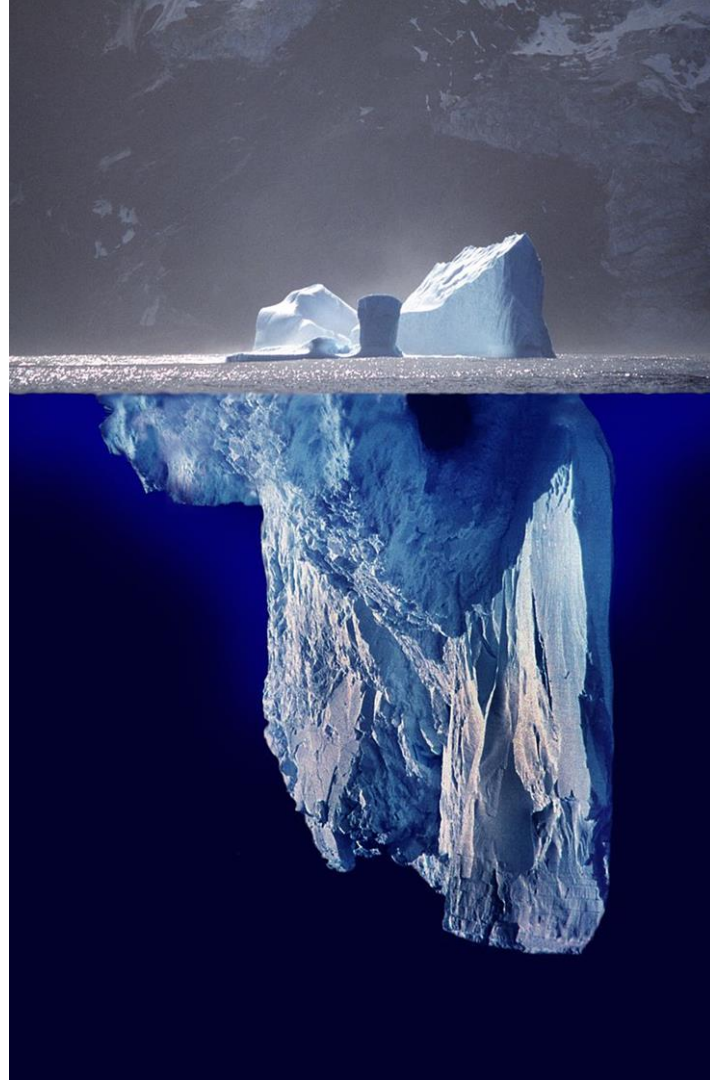
↑ Kādēļ ?

↑ Kā ?

↑ Ko ?

Modes dizains

- Siluets
- Proporcija
- Balanss
- Līnija
- Krāsa
- Faktūra un apdruka
- Materiāli un šķiedras
- Mērķauditorija
- Ietekme uz vidi
-



Aisberga princips

Ko?

Kā?

Kādēļ?



Kā spēlēt Ideju “Pitch”?

1. **Katrs dalībnieks neskatoties izvēlas vienu *situācijas* kartīti**, un dalībnieki sadalās mazākās grupiņās saskaņā ar vietu, kas attēlota uz kartītes. Izvēlieties kāršu skaitu atbilstoši grupas apjomam.

Dalībniekiem tiek teikts: “Lūdzu, aplūkojiet savu kartīti! **Atrodiet divus spēlētājus**, kuriem ir kartīte ar tieši tādu pašu attēlu. **Izveidojiet grupu no trīs dalībniekiem.** **Situāciju kartīte rāda vietu, kur tiekas draugi, lai pārrunātu trīs lieliskas idejas.** Idejas var būt saistītas ar uzņēmējdarbību (biznesu), sociālo uzņēmējdarbību vai sociāliem projektiem. Kādas ir viņu idejas? Lūdzu, **izdomājiet savā grupā max.daudz idejas** un pierakstiet tās. Šim uzdevumam jums ir 3 - 5 minūtes.”

Katra grupa paņem baltu papīru, rakstāmo un pieraksta idejas.

Kā spēlēt Ideju “Pitch”?

2. Pēc 5 minūtēm grupām tiek doti **nākamie norādījumi**.

“Lūdzu, neskatoties **izvēlieties vienu *ledvesmas* kartīti katrai jūsu idejai** (katra grupa saņem 3 ledvesmas kartītes). Jūs varat izmantot visus kartīšu attēlus vai to elementus kā iedvesmu, lai padarītu jūsu idejas vēl radošākas un inovatīvākas. Lūdzu, pierakstiet **vēl vismaz 5-7 papildinātas idejas**, kas radušās jūsu grupā. Šim uzdevumam jums ir 3 - 5 minūtes.”

Kā spēlēt Ideju “Pitch”?

3. Pēc 5 minūtēm grupām tiek doti nākamie norādījumi.

“Lūdzu, **izvēlēties vienu ideju**, kura jums visvairāk patīk un sagatavojiet **60 sekunžu prezentāciju** par to - lifta runa !

Jums jāizstāsta, kādēļ vajadzētu jūs atbalstīt. Jums ir 5 minūtes, lai sagatavotu lielisku 1 minūtes prezentāciju par jūsu ideju.”

Kā spēlēt Ideju “Pitch”?

4. Grupu prezentācijas!

Spēles vadītājs paņem **smilšu pulksteni tā, lai visi dalībnieki to redz**, un ļoti stingri (!) kontrolē katras prezentācijas vienas minūtes laika ierobežojumu.

Vairāk nekā vārdi

“Vairāk nekā vārdi” ir spēles veida metode, kas veicina sarunas par dzīvi, vērtībām un mums nozīmīgo, kā arī palīdz izzināt un pilnveidot sevi.

Katra kartīte var būt kā aicinājums aizdomāties par konkrētā vārda jēgu un nozīmi – ko mums tas izsaka, kāda ir mūsu attieksme pret to, kā to attiecinām uz sevi un savu personīgo un profesionālo dzīvi.

Attēlu un vārdu kombinācijas ir veidotas ar īpašu nozīmi, ko dalībnieki analizē spēles gaitā.



Piemēram jautājumi skolēniem par modes kolekciju !
Skolēns papildus veido jaunas hipotēzes, teorijas un idejas, kas pārnesamas uz citām situācijām.

- izvēlies 3 kartītes un atbilde uz jautājumiem:
1. Par ko modes dizainerim vēl ir jāpiedomā pie savas modes kolekcijas radīšanas ?
 2. Kas ir svarīgi modelei, lai justos ērti uz mēles ?
 3. Kāda vēl var būt pievienotā vērtība manai modes kolekcijai ?
 4. *Kādi ir tavi kritēriji izvēloties apģērbu ikdienā? Izvēlies divas kartītes.*

Uzrakstīt zīmola vēstījumu

- **Apkopojums par zīmolu**, kas izskaidro tavu produktu noteiktai mērķauditorijai.
- **Zīmola stāsts**: tas, ko tu vēlies izstāstīt mērķauditorijai par produktu.
- Atslēgvārdos vai frāzēs izteiktas **zīmola vērtības**.
- **Atslēgvārdi vai frāzes** ar produktam atbilstošu skanējumu, ko izmanto produkta reklāmā.
- Unikāla, **atmiņā paliekoša frāze** par zīmolu.

Uzzīmēt plakātu digitāli

Vizuālais noformējums:

- Informācija plakātā - pietiekami, lai saprastu būtību un darba pamatideju.
- Informācija ir **kompozicionāli jāstrukturē**, lai tā nebūtu izvietota haotiski.

Svarīgi, lai plakātam būtu labs kopskats.

- Teksts - īsi un kodolīgi.
- Ilustratīvie materiāli - kvalitatīvi.
- Teksts, to attiecīgi pārveido, var būt arī ilustratīvs (vārdu mākoņi - vizualizēts teksta atspoguļojums).
- Jāizvēlas tāda lieluma burti, lai teksts būtu salasāms no attāluma.

Plakāta galvenā funkcija ir piesaistīt un ieinteresēt citus cilvēkus.

Inkscape

Profesionālā darbā parasti lieto *CorelDRAW* vai *Adobe Illustrator*. Tematu apgūšanai tiks apskatīta atklātā pirmkoda lietotne *Inkscape*, kurai ir plašas zīmēšanas iespējas un kuru var lejupielādēt un lietot par velti.



CorelDRAW



Adobe Illustrator



Inkscape

Atgriezensikā saite

- Ko mainītu, uzlabotu radītajā apģērbu kolekcijā?
- Kādas kolekcijas vai zīmola pamatvērtības mainītu? Kāpēc?
- Ko šis uzdevums viss kopumā Tev iemācīja?



Asociatīvās kartītes “**Lilluu**” – lai runātu par sevi, citiem un notiekošo. Ieraudzīt nākotnes projekcijas, kas mudinās rīkoties, lai sapņus pārvērstu par realitāti.

Ko es paņemšu līdz no šīs meistarklases?

