

## KONKURSS “DIZAINA DARBI”

2020. gada jūlijs - oktobris

### 1. Konkursa mērķis

Konkursa “Dizaina darbi” mērķis ir rosināt skolēnus iepazīt dizainu un izmēģināt savus spēkus dizaina idejas radīšanā un dizaina projekta izstrādē.

### 2. Konkursa organizators

Konkursu “Dizaina darbi” organizē Mākslas izglītības centrs TRĪS KRĀSAS, atbalsta Valsts kultūrkapitāla fonds.

### 3. Konkursa dalībnieki

Konkursa dalībnieku vecums 7 - 16 gadi, var piedalīties individuāli vai grupā. Konkursa uzdevumu skolēns var veikt patstāvīgi vai sadarbībā ar skolotāju, ģimenes locekļiem, draugu u.tml.. Drīkst piesaistīt konsultantus, piemēram, specifiskas nozares profesionāļus un izmantot citus pieejamus resursus. Katrs dalībnieks konkursā drīkst piedalīties ar vienu vai vairākiem darbiem.

### 4. Konkursa uzdevums

Konkursa uzdevums ir radīt dizaina projektu – **SPĒLI**. Projekts sastāv no **spēles apraksta** un **vizualizācijas**, kas attēlo projekta izstrādes gaitu, spēles prototipu un spēli darbībā. Konkursa dalībnieks projektu iesniedz **digitāli**.

### 5. Dizaina projekta – spēles – nosacījumi un apraksta veidošana

Lai darbu varētu novērtēt, jāiesniedz detalizēts apraksts. Aprakstā jāsniedz atbildes uz jautājumiem par spēli:

**KAS?** Spēles nosaukums un lietošanas noteikumi. Kādi materiāli (objekti, utml.) izmantoti spēles veidošanā un kas nepieciešams, lai spēlētu spēli, piemēram, vismaz trīs dalībnieki, 12 kociņi, velosipēds katram dalībniekam, burtnīca un zīmulis utt.. Cita informācija.

**KAM?** Jānoformulē, kam domāta spēle, piemēram, bērniem, cilvēkiem un dzīvniekiem, spēlēšanai vienatnē, bērniem kopā ar vecvecākiem utt..

**KUR?** Jānoformulē, kur paredzēts spēlēt spēli, piemēram, istabā, štābiņā, sēžot uz koka zara, ceļā, pļavā, veikalā, skolā utt..

### 6. Konkursa nosacījumi

Spēles dizaina projekta izstrādē nepieciešams veikt un dokumentēt **secīgas darbības** jeb dizaina procesa posmus:

- 1) izstrādāt spēles ideju,
- 2) izveidot spēles prototipu - idejas atspoguļojumu materiālā (maketu),

3) testēt spēli (pārbaudīt funkcionalitāti un veikt uzlabojumus).  
Process jādokumentē, veicot pierakstus, zīmējot, fotografējot un filmējot.

## **7. Darbu iesniegšana**

Darbu iesniegšanas periods ir no **2020. gada 10. septembra līdz 10. oktobrim**.  
Dizaina darbi jāpiesaka, aizpildot pieteikuma veidlapu mājas lapā [www.triskrasas.lv](http://www.triskrasas.lv), kur norādīts, kāda informācija par konkursa darbu jāiesniedz. Konkursa dalībnieki, reģistrējot elektronisko pieteikumu, uz norādīto e-pasta adresi saņems personalizētu paroli, kas izmantojama atkārtotai piekļuvei savam pieteikumam, lai varētu to rediģēt un papildināt līdz pat iesniegšanas brīdim.  
Neskaidrību gadījumā rakstīt: [triskrasas@triskrasas.lv](mailto:triskrasas@triskrasas.lv)

## **8. Darbu vērtēšanas kritēriji**

Elektroniski iesniegtie darbi tiks vērtēti, vadoties pēc šādiem kritērijiem: spēles ideja, jēga, funkcionalitāte, ilgtspēja, materiālu piemērotība, konkursam iesūtītās dokumentācijas kvalitāte.

## **9. Darbu vērtēšana**

Darbus vērtēs profesionāli dizaineri un konkursa rīkotāji. Žūrija iepazīsies ar visiem iesniegtajiem materiāliem un kopīgās diskusijās noteiks laureātus. Žūrija nevērtēs darbus, kas neatbilst konkursa nosacījumiem.

## **10. Konkursa rezultāti un laureātu apbalvošana**

Konkursa "Dizaina darbi" rezultāti tiks publicēti mājaslapā [www.triskrasas.lv](http://www.triskrasas.lv) un citās publiski pieejamās ar konkursu saistītās vietnēs, kā arī nosūtīti uz visu dalībnieku e-pasta adresēm. Laureāti balvā saņems vērtīgu pieredzi profesionālu dizaineru vadībā. Apbalvošana paredzēta 2020. gada nogalē, par to savlaicīgi paziņojot mājaslapā [www.triskrasas.lv](http://www.triskrasas.lv) un sazinoties ar dalībniekiem. Konkursa darbi var tikt publiskoti nekomerciālām vajadzībām.

## **11. Informācija, kas jā sagatavo pieteikuma iesniegšanai (pieteikums jā aizpilda elektroniski [www.triskrasas.lv](http://www.triskrasas.lv))**

Projekta nosaukums;  
Autors/i (vārds, uzvārds, kontaktinformācija);  
Palīgi, konsultanti, ja ir iesaistīti (vārds, uzvārds, kontaktinformācija);  
Spēles apraksts - KAS? KAM? KUR? (līdz 100 vārdiem).  
Procesa apraksts par veiktajiem darbiem konkrētos projekta posmos;  
Ideju izstrāde (līdz 100 vārdiem);  
Prototipa veidošana un testēšana (līdz 100 vārdiem);  
Četri attēli ar paskaidrojumiem (viens teikums pie katra attēla);  
Video (ieteicams), ilgums - līdz 2 minūtēm.