

1. daļa – Risinājuma, dizaina procesa analīze

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
1. uzdevums						
1.1.	<p>Identificē dizaina procesa posmus, kuri tiek īstenoti, izmantojot informāciju no teksta.</p> <p>Par pareizi identificētiem <u>pieciem dažādiem</u> dizaina procesa posmiem – 2 punkti.</p> <p>Par pareizi identificētiem <u>trīs vai četriem dažādiem</u> dizaina procesa posmiem – 1 punkts.</p> <p>Par pareizi identificētiem <u>līdz diviem dažādiem</u> dizaina procesa posmiem – 0 punktu.</p>	2	<ul style="list-style-type: none"> • Izpēte • Empātija • Definē • Problēma • Problēmas definēšana • Problēmas/darba uzdevuma definēšana (produktu dizainā) • Ideju izstrāde/ģenerēšana • Idejošana • Ideācija • Prototipēšana • Izveidot prototipu • Testēšana • Pilnveidošana • Priekšizpēte • Ieviešana/leceres realizācija (produktu dizainā) <p><i>Pieņemt arī citas līdzīgas interpretācijas.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ideja/Idejas skice • Prototips • Pārbaude • Analīze (pakalpojumu dizainā) • Gala produkta tapšana • Secinājumu apkopošana • Prototipa izstrādāšana un testēšana (2 posmi nevar būt minēti vienā punktā) 	T.V.1.1.1.	I
1.2.	<p>Apraksta dizaina procesa posmus, kuri tiek īstenoti, izmantojot informāciju no teksta.</p> <p>Par katram posmam atbilstošu skaidru un precīzu informāciju no teksta – 1 punkts, kopā 5 punkti.</p> <p>Ja informācija nav ņemta no teksta un/vai nav atbilstoša konkrētajam dizaina procesa posmam – 0 punktu.</p>	5	<p>1. piemērs: Izpēte – Dizainers meklēja piemērotu mugursomu savam dēlam, kuram bija jāuzsāk skolas gaitas pirmajā klasē.</p> <p>2. piemērs: Izpēte – Lai uzzinātu, kas potenciālajiem lietotājiem būtu nepieciešams, uzņēmuma dizaineri regulāri apmeklēja izstādes, seko aktuālajām tendencēm, kā arī veic</p>		T.V.1.1.1.	I

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
			<p>klientu aptaujas un pavada laiku ar skolēniem, viņu vecākiem un skolotājiem.</p> <p>3. piemērs: Prototipēšana – Lai saprastu produkta lietošanu, efektivitāti un estētisko produkta pusi, ir nepieciešams prototipēt, piemēram, J. Pītersens izstrādāja skices un prototipus mugursomai. Veidojot šīs skices un prototipus, viņam būtiska bija precizitāte un kvalitāte.</p> <p><i>Pieņemt arī citas līdzīgas kvalitātes atbildes, kas veidotas pēc līdzīga principa.</i></p> <p><i>Var būt citāts bez pēdiņām un/vai pārstāstīta doma, bez personiska viedokļa/pamatojuma/secinājumiem.</i></p> <p><i>Ja nepareizi nosaukts posms, bet korekti aprakstīta atbilstošā vieta tekstā, atbildi ieskaita.</i></p>			
2. uzdevums						
2.1.	<p>Identificē un formulē mērķauditorijas, izmantojot informāciju no teksta.</p> <p>Par divām precīzi identificētām un konkrēti formulētām mērķauditorijām no teksta – 1 punkts.</p> <p>Par vienu pareizi identificētu mērķauditoriju no teksta vai nepareizām mērķauditorijām – 0 punktu.</p>	1	<ul style="list-style-type: none"> • Bērni • Sākumskolēni • Jaunieši • Vidusskolēni • Studenti • Vidusskolēni un studenti <p><i>Pieņemt arī citas atbilstošas mērķauditorijas.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tūristi • Ceļotāji • Vecāki • Sportisti <p><i>Mērķauditorijas pārklājas (piemēram, bērni un skolēni).</i></p> <p><i>Ja nosauktā mērķauditorija nav pareiza, tad 0 punktu arī par 2.2. un 2.3. uzdevumu.</i></p>	T.A.1.2.1.	I

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
2.2.	<p>Identificē un formulē ietekmes faktorus, izmantojot informāciju no teksta.</p> <p>Par katru no teksta identificētu un skaidri formulētu faktoru no teksta – 1 punkts, kopā 4 punkti.</p> <p>Ja informācija nav ņemta no teksta un/vai neaprunā faktoru, kas ietekmē mugursomas izvēli, – 0 punktu.</p>	4	<ul style="list-style-type: none"> • Smagu grāmatu pārnēsāšana • Mitra sporta tērpa pārnēsāšana • Somas nomešana dažādās vietās • Digitālo ierīču pārnēsāšana • Somas izmantošana par paliktni sēdēšanai • Vajadzība ātri atrast visu nepieciešamo • Somas ārējais izskats • Nepieciešamība nodrošināt kārtību somā • Taisna mugura • Ērti kustēties • Kustību brīvība • Pielāgojama dažādām situācijām (nomešana, samirkšana u. c.) • Somai ir jābūt kvalitatīvai • Somā ir jābūt kārtībai • Ergonomika • Vizuālais izskats <p><i>Pieņemt arī citas atbilstošas atbildes.</i></p> <p><i>Jāvērtē, ņemot vērā visas rindas atbilžu sasaisti un loģiskumu.</i></p>	2.1. uzdevumā nosauktā mērķauditorija nav pareiza.	T.O.1.2.2.	I

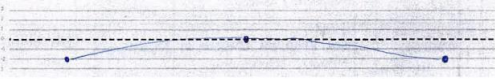
Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
2.3.	<p>Nosauc mugursomas elementus, kas nodrošina atbilstošas mērķauditorijas lietotāja vajadzību izpildi, un pamato, kā katrs no elementiem nodrošina konkrētās vajadzības izpildi.</p> <p>Par katru <u>saprotami un precīzi</u> nosauktu mugursomas elementu, kas nodrošina atbilstošas mērķauditorijas lietotāja vajadzību izpildi, un pievienotu atbilstošu <u>argumentētu pamatojumu</u> – 1 punkts, kopā 4 punkti.</p> <p>Ja nosauktais mugursomas elements <u>neraksturo</u> mugursomu un/vai <u>pamatojums neiekļauj pilnīgu informāciju</u> par to, kā elements nodrošina lietotāja vajadzību izpildi, – 0 punktu.</p>	4	<p>Piemēri elementam:</p> <ul style="list-style-type: none"> Muguras daļas polsterējums Ūdensnecaurļaidīgs audums Iekškabatas Izturīga somas pamatne Siksniņas krūšu un jostas daļā Izturīgs audums vai cits materiāls Forma <p><i>Pieņemt arī citas atbilstošas atbildes.</i></p> <p>Piemērs pamatojumam: Ūdensnecaurļaidīgs mugursomas audums palīdzēs saglabāt sausas somā esošās mantas arī tad, ja soma tiks nomesta uz slapjas zemes.</p> <p><i>Pieņemt arī citus argumentētus pamatojumus.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Nav nosaukts mugursomas elements, piemēram: <i>pieejamība visā pasaulē, materiālu elastīgums.</i> Vienā iedaļā nosaukti vairāki elementi. Mugursomas elements un pamatojums neatbilst faktoram. 2.1. uzdevumā nosauktā mērķauditorija nav pareiza. 	T.A.1.1.2.	III
3. uzdevums						
3.1.	<p>Nosauc katrai pētījuma bāzei (mērķauditorijai) piemērotāko izpētes metodi.</p> <p>Par katru <u>pareizi</u> nosauktu <u>no citām atšķirīgu</u> izpētes metodi – 1 punkts, kopā 3 punkti.</p>	3	<ul style="list-style-type: none"> Intervija Novērojums Aptauja Dienasgrāmatu studijas Fokusgrupu diskusijas Fotofiksācija Autoetnogrāfija <p><i>Pieņemt arī citas atbilstošas atbildes, kurās nosauktas izpētes metodes.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Nosauktais nav izpētes metode. Nosaukta neatbilstoša metode – prezentācija, testēšana, sarunas utt. <p><i>Ja metodes atkārtojas, tad par otro – 0 punktu.</i></p>	T.O.1.2.1.	II

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
3.2.	<p>Paskaidro izvēlēto izpētes metožu piemērotību pētījuma bāzes (mērķauditorijas) pieredzes izpētei, izmantojot katras pētījuma bāzes unikālās īpašības un raksturojumu.</p> <p>Par katru izvērstu skaidrojumu, kas satur pētījuma bāzes (mērķauditorijas) raksturojumu, – 1 punkts, kopā 3 punkti.</p> <p>Ja skaidrojums nav pilnīgs – 0 punktu.</p>	3	<p>1. piemērs: Bērni, novērojums – jo no malas var novērot, vai bērns ar prieku lieto mugursomu, ja [nē], tad tai ir kāda problēma, varbūt rada diskomfortu vai estētiski nesaista.</p> <p>2. piemērs: Skolotāji, dienasgrāmatu studijas – jo no malas skolotāji varētu novērot, kā bērni izturas pret savām somām, un pēc tam varētu uzzināt no bērniem vairāk un secināt, kas viņiem patīk un kas nepatīk.</p> <p>3. piemērs: Vecāki, intervija – vecāki plašāk izteiktos intervijā, jo runa ir par viņu bērnu pašsajūtu un veselību. Vecāki zina, kas viņu bērniem ir vajadzīgs.</p>		T.O.1.2.1.	III
4. uzdevums						
4.	<p>Secina un formulē atvērta tipa jautājumus par somas atbilstību tekstā minētajiem ergonomikas principiem.</p> <p>Par katru <u>skaidri formulētu mērķauditorijai (bērniem) piemērotu atvērta tipa jautājumu par somas atbilstību tekstā minētajiem ergonomikas principiem – 2 punkti, kopā 6 punkti.</u></p>	6	<p>2 punkti:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kuras mugursomas detaļas Tev šķiet visērtākās? Izstāsti, kā Tu šodien juties, nesot līdzī jauno mugursomu? Kāpēc Tu tā juties? <p>1 punkts:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vai siksniņas pie somas lencēm nespiež un neberzējas? Vai jūties labi, nēsājot savu mugursomu? Cik svarīgi Tev ir, lai soma būtu ērti nēsājama? <p><i>Pieņemti arī citas atbilstošas atbildes.</i></p>	<p>Par pārāk plašu, izvērstu/vispārīgu jautājumu, kura struktūrai grūti izsekot, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kāda soma jums patiktu labāk – liela, maza, ar lencēm, bez? Kādas formas soma izskatītos labāk? 	T.A.3.2.4.	II

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
	<p><i>Ja jautājums formulēts <u>daļēji saprotami</u> vai ir <u>daļēji piemērots</u> mērķauditorijai (bērniem), vai ir <u>slēgta tipa</u> jautājums – 1 punkts, kopā 3 punkti.</i></p> <p><i>Ja jautājums <u>nav piemērots</u> mērķauditorijai (bērniem) un/vai <u>nav saistīts</u> ar tekstā minētajiem ergonomikas principiem – 0 punktu.</i></p>		<p>0 punktu:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vai Tevi apmierina somas ergonomika? Kā Tevi apmierina somas vizuālais noformējums? Vai ar šo somas tilpumu spiediens uz muguru ir citādāks? 	<p>Jautājums adresēts citai mērķauditorijai/ir izpētes jautājums, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kādos veidos vēl bērns izmanto mugursomu? 		

2. daļa – Problēmsituācijas analīze un risinājumu ideju radīšana

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
1. uzdevums						
1.1.	1.1.1. Identificē lietotāju. Par korekti identificētu lietotāju – 1 punkts.	1	<ul style="list-style-type: none"> 12. klases skolnieks 12. klases skolēns Skolēns 	<ul style="list-style-type: none"> Skolniece (“[...] no pavāres esmu saņēmis ēdiena šķīvi [...]”) 	T.A.1.2.1.	II
	1.1.2. Identificē lietotāja mērķi. Par korekti identificētu lietotāja mērķi – 1 punkts.	1	<ul style="list-style-type: none"> Paspēt paēst pusdienas pusdienu starpbrīdī Saņemt ēdienu Paēst pusdienas skolā 	<p>Mērķis formulēts no dizainera perspektīvas, nevis lietotāja pieredzes, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> Uzlabot ēdiena saņemšanu Rast atrisinājumu, kas saistās ar ēdināšanas pakalpojumu skolā Dalīties ar savu pieredzi Ieviest kārtību skolas pusdienu starpbrīdī Samazināt rindas pēc ēdiena 		II
	1.1.3. Identificē lietotāja pieredzes scenāriju. Par korekti identificētu lietotāja pieredzes scenāriju – 1 punkts.	1	<ul style="list-style-type: none"> Pusdienošana skolas ēdnīcā Ēdināšanas pakalpojumu saņemšana skolā Skolēns, kurš grib paēst ēdnīcā 	<p>Scenārijs formulēts kā problēma, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kavēts stundas sākums Garas rindas ēdnīcā <p>Scenārijs formulēts nekonkrēti, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pusdienu starpbrīdis 		II

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
1.2.	Identificē ēdināšanas pakalpojuma procesa posmus. Par tekstam atbilstošiem, korekti minētiem visiem trijiem ēdināšanas pakalpojuma procesa posmiem – 1 punkts.	1	1. piemērs: 1. Gaidīšana rindā 2. Ēšana 3. Netīro trauku nodošana 2. piemērs: 1. Ēdiena izvēle un iegāde 2. Vietas atrašana un ēšanas process 3. Trauku aiznešana	Minēti dizaina domāšanas posmi, piemēram: • Izpēte • Testēšana • Ieviešana Posmos nav pieminēta ēšana, piemēram: • Gaidīt rindā • Paņemt ēdienu un piederumus • Atrast brīvu vietu		II
1.3.	Identificē lietotāja darbības. Par katrā ēdināšanas pakalpojuma posmā korekti minētām lietotāja darbībām – 1 punkts, kopā 3 punkti.	3	1. Stāvēt rindā 5-10 min.; saņemt savu porciju 2. Apsēties pie galda, ēst; ja grib dzert, tad jāatrod glāze, pašam jāielej dzēriens 3. Netīros traukus jāaiznes līdz lodziņam trauku mazgātājai <i>Ja kāds no procesa posmiem nav korekts, lietotāja darbības posmos var būt pareizi aprakstītas.</i>	Nosaukts kas cits, kas nav lietotāja darbības, piemēram: • Bieži vien ēdiens ir auksts, negaršīgs • Rindas ir pārāk garas • Citu klašu skolēni mēdz aizlīst priekšā		II
1.4.	Identificē lietotāja emocionālo pieredzi. Par tekstā minētajai informācijai atbilstošu lietotāja emocionālo pieredzi – 1 punkts.	1		• Aprakstīts ar vārdiem, nav veidota līkne. • Vienā posmā aprakstīta gan pozitīvā, gan negatīvā pieredze.		II

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
1.5.	<p>Piedāvā uzlabojumus ēdināšanas pakalpojuma procesā.</p> <p>Par katru atbilstošu uzlabojumu – 1 punkts, kopā 3 punkti.</p>	3	<ol style="list-style-type: none"> Atrisināt rindu problēmu, ēdienu saņemot citādākā veidā Ūdens/dzēriena krūzi vai glāzi saņemt kopā ar ēdienu porciju Netīros traukus novietot aiz aizslietņa pārvietojamā skapī/ratiņos, kas novietoti pie izejas no ēdnīcas Apkalpošanas ātrums 	<ul style="list-style-type: none"> Citu klašu skolēnu "aizlīšana" priekšā Sekot tam, kā skolēni stāv rindā [Ieviest] garāku starpbrīdi, lai varētu paspēt iegādāties [ēdienu] un paēst Atrisināt ēdināšanas pakalpojumu problēmu Pagatavot ēdienu līdz galam 		III
2. uzdevums						
2.1.	<p>Formulē, strukturēti un precīzi apraksta savu pieredzi par inovatīvu risinājumu izmantošanu.</p> <p>Par katru <u>strukturētu un precīzu</u> inovatīva/no skolas ēdnīcas atšķirīga risinājuma aprakstu – 3 punkti, kopā 6 punkti.</p> <p>Par katru <u>vispārīgu un/vai haotisku</u> inovatīva/no skolas ēdnīcas atšķirīga risinājuma aprakstu – 2 punkti, kopā 4 punkti.</p> <p>Par katru <u>grūti uztveramu un/vai neprecīzu</u> inovatīva risinājuma aprakstu – 1 punkts, kopā 2 punkti.</p>	6	<p>3 punkti: Klienti var pasūtīt attālināti un apmaksāt maltīti pirms ierašanās kafejnīcā uz noteiktu laiku un pie galdiņa ar noteiktu sēdvietu skaitu. Kad ierodas kafejnīcā, uzrāda telefonā veikto pasūtījumu un viņiem ierāda uzklāto galdu. Šādi ir ērti papusdienot darba pusdienu pārtraukumā.</p>	<p>Apraksta potenciālus uzlabojumus dotajā piemērā par skolas ēdnīcu, nevis apraksta savu pieredzi citās ēdināšanas iestādēs, piemēram: <i>izvietot skolā cilvēkus, kuri sekos līdz pusdienu procesam, proti, degustēs ēdienus, sekos kārtībai utt.</i></p>	T.A.3.2.1.	III

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi	
2.2.	<p>Secina par savas pieredzes lietderīgumu risinājuma ideju radīšanai.</p> <p>Par <u>pārdomātu</u> un iepriekšējos aprakstos un lietotāja pieredzes aprakstā pamatotu secinājumu – 2 punkti.</p> <p>Par <u>vispārīgu/nepilnīgu</u> secinājumu, kas nav saistīts ar iepriekš rakstīto, – 1 punkts.</p>	2	<p>2 punkti: Lai ietaupītu laiku un izvairītos no rindām, ēdināšanas uzņēmumi varētu izmantot digitālus risinājumus ēdienu pasūtīšanai un apmaksai.</p> <p>1 punkts: Būtu noderīgi, ja visi galda piederumi un dzērieni jau atrastos uz galda.</p>		T.A.1.1.3.	III	
3. uzdevums							
3.1.	<p>Nosauc pakalpojumu dizainā izmantojamās ideju radīšanas metodes.</p> <p>Par katru atbilstošu ideju radīšanas metodi, kuru var izmantot pakalpojumu dizainā, – 1 punkts, kopā 2 punkti.</p>	2	<ul style="list-style-type: none"> Prāta vētra Apgrieztā prāta vētra Jā, un... Sliktākā ideja pasaulē Crazy 8's 10 plus 10 Miksēšanas metode jeb <i>mashup</i> SCAMPER Šķērssavienojuma metode Edvarda de Bono cepures ideju radīšanai grupā Disneja metode Galerijas metode Lietotāja pieredzes karte jeb <i>user journey map</i> Ātrā skicēšana Domu karte Attēlstāsts jeb <i>storyboard</i> Sajūtu karte/vīzija jeb <i>moodboard</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Radīt pēc iespējas vairāk ideju Koncentrēties uz kvantitāti, nevis kvalitāti Intervija 		T.A.1.2.1.	I

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
3.2.	Nosauc ideju radīšanas metožu lietošanas instrukcijas. Par katru korekti nosauktu ideju radīšanas metodes lietošanas instrukciju – 1 punkts, kopā 2 punkti.	2	Individuāli pieraksta katru ideju uz savas līmlapiņas. Pēc tam komandā dalās ar savām idejām, meklē jaunas. <i>Ja pēc instrukcijas ir saprotams, par kuru metodi ir runa, bet tā nav minēta pareizi, iegūst 1 punktu.</i>	Apraksta ideju radīšanu skolas ēdināšanas pakalpojuma kontekstā, piemēram: <i>izdomāt vairākas vietas, kur izvietot galdiņus ar glāzēm.</i>		II
3.3.	Nosauc ideju radīšanas metožu izmantošanas ierobežojumus. Par katru atbilstošu ideju radīšanas metodes izmantošanas ierobežojumu – 1 punkts, kopā 2 punkti.	2	<ul style="list-style-type: none"> Dažreiz prāta vētra ir neefektīva, ja netiek ievēroti noteikumi – nevērtēt idejas, jo trakāk, jo labāk u. c. Grūti rast ļoti inovatīvas idejas 	Ierobežojums nav saistīts ar metodi, bet, piemēram, ar pakalpojuma lietošanu, piemēram: <i>vajadzēs izmantot divas telpas, kas būs piemērotas ēdnīcai.</i>	T.A.1.2.1.	II
4. uzdevums						
4.1.	Formulē pieredzes stāstā balstīto problēmu, to pamatojot ar informāciju no teksta. Par pieredzes stāstā minēto atbilstošu problēmu – 1 punkts + par pamatotu atbildi – 1 punkts, kopā 2 punkti.	2	2 punkti (ar pamatojumu): <ul style="list-style-type: none"> Manuprāt, būtiskākā problēma ir rinda, jo tā aizņem diezgan daudz laika, kas citādi varētu tikt veltīts ēšanai 1 punkts (bez pamatojuma): <ul style="list-style-type: none"> Rindas negodīgā veidošanās Ļoti garas rindas, kurās jāstāv ilgāk nekā notiek pats ēšanas process 	Skolā ir liela problēma ar sistēmu un organizēšanu. Tas steidzami ir jārisina, lai skolēni varētu ēst komfortā.	T.A.1.1.1.	II

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
4.2.	<p>Apraksta oriģinālu risinājuma ideju ar nozīmīgākajiem pakalpojuma posmiem un veicamajām darbībām tajos.</p> <p><u>Oriģināla risinājuma aprakstā ir skaidri un detalizēti norādīti nozīmīgākie pakalpojuma posmi un tajos veicamās darbības – 4 punkti.</u></p> <p><u>Oriģināla risinājuma apraksts ir vispārīgs, trūkst informācijas, lai izprastu nozīmīgākos pakalpojuma posmus un tajos veicamās darbības, – 3 punkti.</u></p> <p><u>Vispārzināma risinājuma apraksts ir precīzs, un tajā ir norādīti nozīmīgākie pakalpojuma posmi un tajos veicamās darbības – 2 punkti.</u></p> <p><u>Vispārzināma risinājuma apraksts ir vispārīgi aprakstīts, trūkst informācijas par kādu pakalpojuma posmu un/vai tajā veicamajām darbībām – 1 punkts.</u></p> <p><u>Dizaina risinājums nav saistīts ar pakalpojumu dizainu vai ir problēmas risinājums, vai dizaina risinājums ir absurds – 0 punktu.</u></p>	4	<p>4 punkti: Lai mazinātu garās rindas ēdnīcā, skolēni, ienākot tajā, pie 2 interaktīviem ekrāniem, kas katrs novietoti abās pusēs ieejai, izdara ēdienu izvēli, kuru pirms tam ir bijis iespējams aplūkot arī skolas mājaslapā. Tad skolēni, bankas karti nopīkstinot, apmaksā savu pasūtījumu un paņem izdrukāto numuriņu. Tālāk dodas pie ēdnīcas darbiniecēm, saņem savu ēdienu un dzērienu. Izvēlas, pie kāda veida galdiem ("bāra letes", koptalda vai 2 vai 4 cilvēkiem paredzētiem galdiem) apsēžas, papusdienu un pēc tam atstāj netīros traukus skatieniem paslēptā mobilā skapī pie izejas no ēdnīcas.</p> <p>3 punkti: Ēdnīcas sadalīšana zonās – tiek pasniegts gatavs ēdiens, ko var paņemt paši, ir kases, piederumu stūrītis, dzīvā rinda, kuru apkalpo vismaz 3 pavāri, dalot ēdienu, dzērienus un desertus.</p>	<p>Sniegts nevis risinājuma, bet dizaina procesa apraksts: <i>noskaidrot visu par starpbrīžu laikiem skolā, iesniegt vadībai savu izveidoto risinājumu, aptaujāt skolēnus un uzzināt viedokli, sākt darboties un izmēģināt jauno sistēmu, beigās saņemt atgriezenisko saiti un veikt nepieciešamos uzlabojumus.</i></p>	T.A.1.1.1.	IV

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
4.3.	<p>4.3.1. Ar attēlstāsta skiču palīdzību vizualizē ēdināšanas pakalpojuma procesu un lietotāja pieredzi.</p> <p>Attēlstāsta skices <u>skaidri</u> reprezentē aprakstā minēto <u>oriģinālo</u> risinājumu, tajās iekļauti <u>visi būtiskākie</u> ēdināšanas pakalpojuma procesa posmi, darbības, elementi – 4 punkti.</p> <p>Attēlstāsta skices reprezentē aprakstā minēto <u>oriģinālo</u> risinājumu, tajās ir iekļauti <u>galvenie</u> ēdināšanas pakalpojuma posmi un <u>atsevišķi elementi</u>. Tās kopumā sniedz priekšstatu par to, kā pakalpojums varētu darboties, – 3 punkti.</p> <p>Attēlstāsta skices <u>precīzi vai nepilnīgi</u> atspoguļo aprakstā minēto <u>vispārzināmo</u> ēdināšanas pakalpojumu vai problēmas risinājumu – 2 punkti.</p> <p>Attēlstāsta skices ir <u>zemas kvalitātes un nepilnīgas</u>, tajās <u>vispārzināms</u> ēdināšanas pakalpojums vai problēmas risinājums atspoguļots fragmentāri. Tās sniedz tikai aptuvenu priekšstatu par aprakstā minēto risinājumu – 1 punkts.</p> <p>Attēlstāsta skices ir <u>neskaidras, nav saprotamas</u> – 0 punktu.</p>	4	Var būt aizpildīti 3-6 attēlstāsta laukumi. Būtiskākais ir tas, lai būtu sasaiste starp pakalpojumu un lietotāja pieredzi.	<ul style="list-style-type: none"> Attēlstāsts atspoguļo ēdināšanas zonas, nevis lietotāja darbību secību pakalpojuma saņemšanas laikā (procesu). Attēlstāsts nav tematiski saistīts ar 4.1. uzdevumā definēto problēmu un 4.2. uzdevumā sniegto aprakstu. Attēlstāsts atspoguļo 2. daļas ievadā doto 12. klases skolēna pieredzes stāstu. 	T.A.1.3.3.	IV

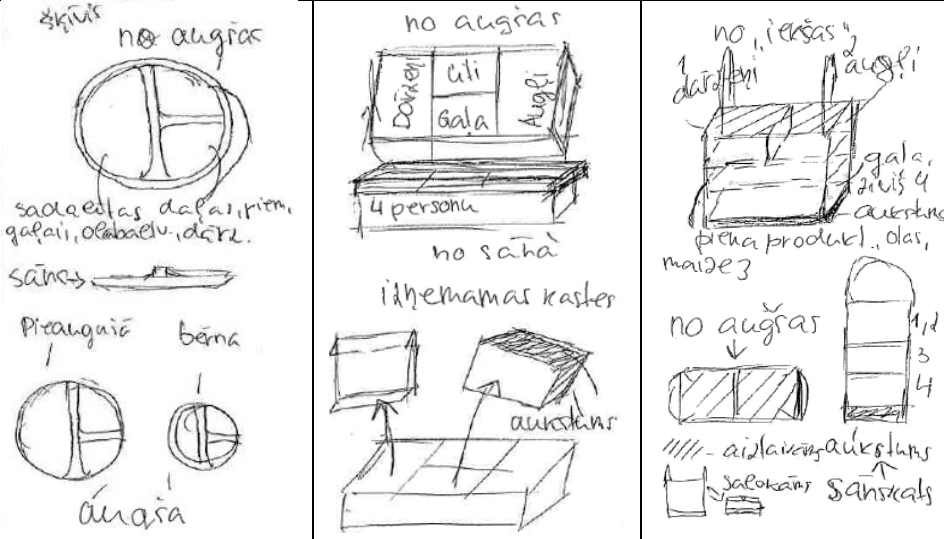
Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
	<p>4.3.2. Skaidro risinājuma idejas atspoguļošanā izmantotos galvenos elementus.</p> <p><i>Par risinājuma idejas atspoguļošanai <u>pietiekamu galveno elementu skaidrojumu</u> – 2 punkti.</i></p> <p><i>Par risinājuma idejas atspoguļošanai <u>virspusēju un neprecīzu galveno elementu skaidrojumu</u> – 1 punkts.</i></p> <p><i>Par risinājuma idejas atspoguļošanai <u>nebūtisko elementu skaidrojumu</u> – 0 punktu.</i></p>	2	Skatīt galveno elementu skaidrojumu pie 4.2. uzdevuma.			III
5. uzdevums						
5.1.	<p>5.1.1. Nosauc attēlstāsta testēšanas veidu.</p> <p><i>Par atbilstošu veidu, kā var testēt attēlstāstu, – 1 punkts.</i></p>	1	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Walkthrough</i> metode • Testēšana ar lietotāju • Izpētes tests • Mijiedarbība ar prototipu • Izmantojot lietotājus – viņu pieredzi • Ja paskatās uz uzzīmēto attēlstāstu, un tas ir saprotams • Iepazīstināt mērķauditoriju un uzzināt viedokli 	Aprakstīts prototipēšanas vai ieviešanas process, piemēram: <i>sadalīt ēdnīcu zonās un restaurēt stendus, izveidot jaunu ēdināšanas sistēmu vienā dienā.</i>	T.A.1.3.2.	III

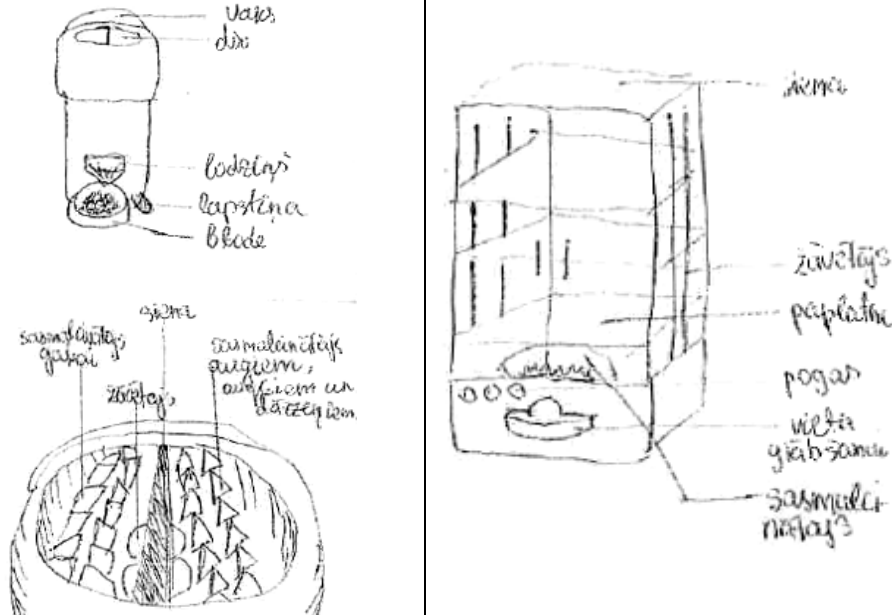
Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
	5.1.2. Pamato attēlstāsta testēšanas veida izvēli. Par skaidru, izvērstu un pamatotu atbildi – 2 punkti. Par vispārīgu atbildi – 1 punkts.	2	2 punkti: Lai lietotājs varētu sniegt atgriezenisko saiti par to, vai un kā ir sapratis attēlstāstā atspoguļoto ēdināšanas pakalpojuma sniegšanas procesu. 1 punkts: Testē, lai saprastu attēlstāstā iekļauto domu.		T.A.1.3.2.	III
5.2.	Nosauc attēlstāsta testēšanas mērķi. Par korektu testēšanas mērķi – 1 punkts.	1	<ul style="list-style-type: none"> Noskaidrot lietotāju viedokli un attieksmi pret atspoguļoto ideju. Uzzināt nepieciešamos uzlabojumus un novērtēt ideju. 	<ul style="list-style-type: none"> Noskaidrot attēlstāsta vājās puses un pēc testēšanas uzlabot to. Nonākt pie secinājuma, vai doma ir uztverama un nolasāma no attēla. 	T.O.1.3.2.	III
5.3.	Nosauc lietotāja uzdevumus attēlstāsta testēšanas laikā. Par katru pareizu lietotāja uzdevumu testēšanas laikā – 1 punkts, kopā 3 punkti.	3	<ul style="list-style-type: none"> Izpētīt attēlstāstu Uzdot jautājumus par neskaidrajām detaļām zīmējumā vai aprakstā. Sniegt atgriezenisko saiti par to, kas patīk, ko gribētos un ko ieteiktu. 	Nostāvēt rindā un pēc tam atrast vietu, kur ar ēdiena trauku rokās apsēsties.	T.O.1.3.2.	II

3. daļa – Risinājuma idejas attīstīšana plašākā kontekstā

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
1. uzdevums						
1.1.	1.1.1. Formulē produktu dizainā risināmās problēmas tēmu, izmantojot informācijas avotus. Par informācijas avotiem atbilstošu problēmas tēmu – 1 punkts.	1	<ul style="list-style-type: none"> Pārtikas atkritumu piesārņojums un tā ietekme uz ekoloģiju un dzīvnieku valsts sugām. Pārtikas izšķērdēšana un pārtikas atkritumu daudzums mājsaimniecībās un ražošanā, balstoties uz 2. informācijas avotu, šī problēma ir aktuāla. 		T.A.1.2.1.	II
	1.1.2. Pamato produktu dizainā risināmās problēmas tēmas formulējumu, izmantojot informācijas avotus. Par pamatotu atbildi – 1 punkts.	1	<ul style="list-style-type: none"> Problēma ir aprakstīta 1. informācijas avotā, dati rāda tās lielo apmēru un skar visu pasauli. Tika izvēlēta šī tēma (pārtikas nelietderīga izmantošana), jo avotos minēta pārprodukcija, ēdienu izmešana u. c. Aplūkojot informācijas avotu, var teikt, ka lielākā daļa cilvēku uztraucas par plastmasas iepakojumu izmantošanu. Es izvēlos šo tēmu, jo mūsdienās svarīgi samazināt plastmasas izmantošanu, bet, pēc maniem novērojumiem, ne visos produktos izmanto pārstrādājamus materiālus. 	<ul style="list-style-type: none"> Ar šiem “atkritumiem” varētu uzlabot ļoti daudz cilvēku ikdienu. Tā ir svarīga tēma, ko vajag risināt. [...], jo es pats saskaros ar tādu problēmu mājās, un ik pa laikam sanāk izmest ēdienu, paliek žēl [novērot] to procesu. 		II

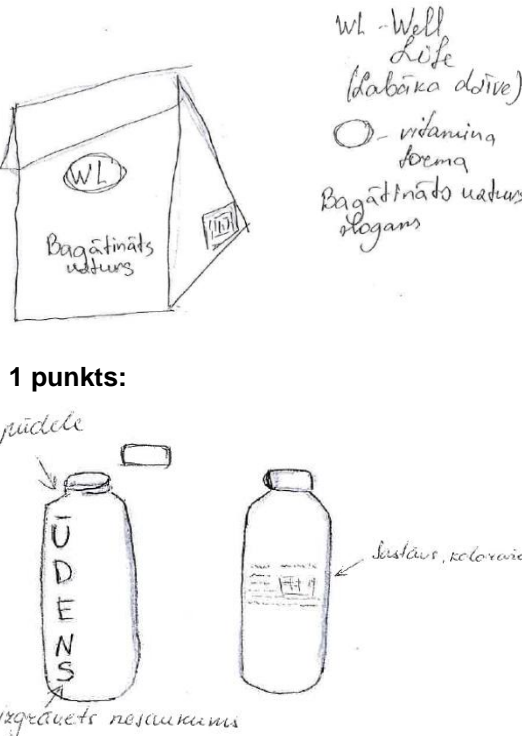
Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
1.2.	<p>Apraksta izvēlēto problēmu, izmantojot informācijas avotus.</p> <p><u>Par izvērstu, precīzu un faktos balstītu problēmas aprakstu – 2 punkti.</u></p> <p><u>Par virspusēju un neprecīzu problēmas aprakstu – 1 punkts.</u></p>	2	<p>2 punkti: Pasaulē katru gadu iet zudumā 1/3 pārtikas un, lai iegūtu lielāku peļņu, 75 % no pasaules pārtikas piedāvājuma tiek iegūti tikai no 5 dzīvnieku sugām.</p> <p>1 punkts: Netiek piedāvātas dažādu izmēru porcijas, produkti tiek pirkti vairāk nekā vajadzīgs, un pārpalikumi tiek izmesti.</p>		T.A.1.2.1.	II
1.3.	<p>Definē produktu dizaina izaicinājumu.</p> <p><u>Par korekti un strukturēti definētu un atbilstošu dizaina izaicinājumu – 2 punkti.</u></p> <p><u>Par virspusēju, neprecīzi un maz strukturēti definētu dizaina izaicinājumu – 1 punkts.</u></p>	2	<p>2 punkti:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kā mēs varētu samazināt pārtikas izšķērdēšanu? Kā mēs varētu izmantot citus materiālus vai citas tehnoloģijas, lai samazinātu plastmasas izmešanas apjomu? <p><i>Izaicinājums definēts pēc formulas “lietotājs + vajadzības + konteksts”: “Lietotājam ... (apraksts) ir nepieciešams ... (darbība), jo ... (konteksts)”.</i></p>	<p>Izaicinājums formulēts kā dizaina uzdevums, piemēram,</p> <ul style="list-style-type: none"> izveidot produktu, kas spēs ilgtspējīgi kalpot un būs viegli pārnēsājams. <p>Izaicinājums noformēts kā cita veida jautājums, piemēram,</p> <ul style="list-style-type: none"> kā ir jārikojas cilvēkiem, lai neierobežotu sevi ēdiena izvēlē? <p>Izaicinājums formulēts kā ieteikums, piemēram,</p> <ul style="list-style-type: none"> samazināt pārprodukciju, lai samazinātos atkritumos esošais pārtikas daudzums. 	T.O.1.1.2.	II

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	Standarta SR	Izziņas līmeņi			
2. uzdevums								
2.	<p>2.1. Uzskicē dizaina risinājuma idejas produktu dizainā izvēlētajai problēmai.</p> <p>Visas dizaina idejas sniedz daudzveidīgas īstenošanas iespējas un atklāj jaunus un nezināmus vai oriģinālus problēmas aspektus, saglabājot izvirzīto mērķi, – 4 punkti.</p> <p>Ir identificētas un visās dizaina idejās atspoguļojas atšķirīgas problēmas risināšanas iespējas, kuras ir interesantas, noderīgas un sniedz oriģinālu pieņemumu problēmas atrisināšanai, – 3 punkti.</p> <p>Visas dizaina idejas ir diezgan līdzīgas vai atbilst vienai un tai pašai pamatfunkcijai un mērķim, piemēram, problēmas atrisināšanai, – 2 punkti.</p> <p>Ir radītas pāris līdzīgas dizaina un vispārzināmas idejas, kuras atbilst vai neatbilst paredzētajam mērķim, piemēram, problēmas atrisināšanai, – 1 punkts.</p> <p>Ja idejas ir pakalpojumu dizainā vai grafikas dizainā vai ja idejas ir problēmas risinājums, nevis dizaina risinājums – 0 punktu.</p>	4	<p>3 punkti par skicēm:</p>  <p>2 punkti par aprakstiem:</p> <table border="1" data-bbox="884 981 1825 1380"> <tr> <td> <p>Šķīvis, kas veidots pēc uztura apļa principa, ko jāēd vairāk/mazāk. Nopērkams konkrētās vecumgrupās, lai proporcijas būtu atbilstošas. Vizuali piesaistošs sociālajai grupai, piemēram, zīmējumi bērniem, krāsas pieaugušajiem.</p> </td> <td> <p>Pārtikas kaste, kas paredz vidējo pārtikas lietošanas apjomu uz personu, ģimeni utt. (var pielāgot). Sadalījumi var tikt [...] vai nodrošināti ar aukstumu (gaļas sadaļā). Kaste ir vizuali piesaistoša no ārpuses, kā arī kārtīga un ērti lietojama.</p> </td> <td> <p>Pārtikas soma paredz atbilstošus nodalījumus vidējam konkrētās pārtikas grupas patēriņam. Soma ir estētiski piesaistoša un salokāma. Apakšējais nodalījums ir ar aukstumu. Galvenais – dizains, materiāls.</p> </td> </tr> </table>	<p>Šķīvis, kas veidots pēc uztura apļa principa, ko jāēd vairāk/mazāk. Nopērkams konkrētās vecumgrupās, lai proporcijas būtu atbilstošas. Vizuali piesaistošs sociālajai grupai, piemēram, zīmējumi bērniem, krāsas pieaugušajiem.</p>	<p>Pārtikas kaste, kas paredz vidējo pārtikas lietošanas apjomu uz personu, ģimeni utt. (var pielāgot). Sadalījumi var tikt [...] vai nodrošināti ar aukstumu (gaļas sadaļā). Kaste ir vizuali piesaistoša no ārpuses, kā arī kārtīga un ērti lietojama.</p>	<p>Pārtikas soma paredz atbilstošus nodalījumus vidējam konkrētās pārtikas grupas patēriņam. Soma ir estētiski piesaistoša un salokāma. Apakšējais nodalījums ir ar aukstumu. Galvenais – dizains, materiāls.</p>	T.A.1.3.3.	IV
<p>Šķīvis, kas veidots pēc uztura apļa principa, ko jāēd vairāk/mazāk. Nopērkams konkrētās vecumgrupās, lai proporcijas būtu atbilstošas. Vizuali piesaistošs sociālajai grupai, piemēram, zīmējumi bērniem, krāsas pieaugušajiem.</p>	<p>Pārtikas kaste, kas paredz vidējo pārtikas lietošanas apjomu uz personu, ģimeni utt. (var pielāgot). Sadalījumi var tikt [...] vai nodrošināti ar aukstumu (gaļas sadaļā). Kaste ir vizuali piesaistoša no ārpuses, kā arī kārtīga un ērti lietojama.</p>	<p>Pārtikas soma paredz atbilstošus nodalījumus vidējam konkrētās pārtikas grupas patēriņam. Soma ir estētiski piesaistoša un salokāma. Apakšējais nodalījums ir ar aukstumu. Galvenais – dizains, materiāls.</p>						

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	Standarta SR	Izziņas līmeņi
		<p>1 punkts par skicēm:</p>			
		<p>2 punkti par aprakstiem:</p>	<p>Tehnoloģija, kas var sasmalcināt liekus, pāri palikušus, suņiem piemērotus produktus un pārveidot to suņu barībā. Iekšējais mehānisms no sākuma sasmalcinās pārtiku, pēc tam pievienos vitamīnus un miltus, pēc tam izžāvēs un sagriezīs mazos gabaliņos. Uzspiežot uz lāpstiņas, process sāksies, un pēc 4 minūtēm – barība gatava!</p> <p>Tehnoloģisks skapis, kurā var ielikt nevajadzīgus produktus, kā arī sabojātus. Nospiežot pogu, produktus sāks žāvēt pēc aukstuma metodes. Pēc aukstās žāvēšanas tie ir jāpaņem no paplātēm un jāliek smalcinātājā. Nospiežot pogu, produkti pārvērtīsies ļoti smalkās daļiņās.</p>		

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	Standarta SR	Izziņas līmeņi
	<p>2.2. Apraksta produktu dizaina risinājuma izveidē izmantotos vizuālos izteiksmes līdzekļus.</p> <p><i>Idejas apraksti ir <u>atbilstoši skicei, konkrēti, skaidri un detalizēti, tie norāda, kuri vizuālie izteiksmes līdzekļi (piemēram, līnijas, laukumi, formas, krāsas, ritms vai apjoms) kā galvenie tiks izmantoti dizaina risinājumā, – 4 punkti.</u></i></p> <p><i>Idejas apraksti ir <u>vispārīgi un/vai ar nepilnīgu informāciju, bet apraksta konkrēto problēmas risinājuma ideju, risinājuma aprakstā <u>norādīti</u> vizuālie izteiksmes līdzekļi – 3 punkti.</u></i></p> <p><i>Ideju apraksti ir <u>vispārīgi vai detalizēti, bet neietver informāciju par vizuālās izteiksmes līdzekļiem – 2 punkti.</u></i></p> <p><i>Ideju apraksti ir <u>līdzīgi, atbilstoši vairākām idejām un ir vispārīgi, neietver informāciju par vizuālajiem izteiksmes līdzekļiem – 1 punkts.</u></i></p>	4	Skatīt 2.1. uzdevuma atbilžu piemērus.	T.A.1.3.3.	IV

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
3. uzdevums						
3.1.	<p>Uzzīmē idejas detalizētu skici, tajā iekļaujot produkta detaļu savienojumus, darbības principus, kā arī produkta iepakojuma vai etiķetes dizainu ar iecerētajiem grafikas dizaina elementiem.</p> <p>Detalizēta prototipa skice reprezentē prototipa veidu, kā arī iepakojuma dizainu vai etiķeti ar grafiskajiem elementiem. Skicē ir atspoguļoti prototipa darbības principi un detaļu savienojumi (ja nepieciešams), kas palīdz iztēloties, kā to izmantos testēšanā, – 4 punkti.</p> <p>Detalizēta prototipa skice reprezentē prototipa veidu un kopumā, taču ne pilnībā, sniedz priekšstatu par prototipa darbības principiem, lai palīdzētu iztēloties, kā to izmantos testēšanā. Skice sniedz <u>kopiespaidu</u> par iecerēto iepakojuma dizainu vai etiķeti – 3 punkti.</p> <p>Prototipa skicei trūkst būtisku detaļu un funkciju atspoguļojuma, nav skaidrs, kā prototips tiks izmantots testēšanā. Skice sniedz <u>aptuvenu</u> priekšstatu par iepakojuma dizainu – 2 punkti.</p>	4	<p>4 punkti:</p> <p>3 punkti:</p>	Skicē ir attēlots pakalpojums.	T.A.2.1.3.	IV

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
	<p>Pēc prototipa skices <u>nav skaidrs, vai attēlots pabeigts risinājums vai prototips un kā tas tiks izmantots testēšanā, – 1 punkts.</u></p>		<p>2 punkti:</p>  <p>1 punkts:</p>			
3.2.	<p>Nosauc produkta un tā iepakojuma vai etiķetes izstrādē izmantotos materiālus.</p> <p>Par produkta izstrādē piemērotā(-o) materiāla(-u) – 1 punkts.</p> <p>Par iepakojuma vai etiķetes izstrādē piemērotā(-o) materiāla(-u) – 1 punkts.</p> <p>Kopā 2 punkti.</p>	2	<p>Norādīts konkrēts materiāls, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nevis metāls, bet – nerūsējošais tērauds, alumīnijs utt. • Nevis koks, bet – bērzs, ozols, skaidu plāksne, finieris utt. • Nevis audums, bet – vilna, organiskā kokvilna, poliesters, austs vai trikotāža, adījums utt. • Nevis plastmasa, bet – PET, poliuretāns utt. 	<p>Materiāls norādīts ļoti vispārīgi, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metāls • Koks • Pārstrādāti materiāli • Pārstrādāts audums 	T.A.2.1.2.	I

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
3.3.	<p>3.3.1. Pamato materiāla(-u) izvēli pēc tā(to) funkcionālās veikspējas.</p> <p>Par skaidru, izvērstu pamatojumu materiāla(-u) izvēlei pēc tā(to) funkcionālās veikspējas – 2 punkti.</p> <p>Par virspusēju un nekonkrētu atbildi bez pamatojuma – 1 punkts.</p>	2	<p>Pamatojums ir saistīts ar produkta praktisku pielietojumu, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> Izturība pret mehāniskiem bojājumiem Svars Elastība 	Īpašības attiecas uz produktu, nevis materiālu.	T.A.2.1.2.	III
	<p>3.3.2. Pamato materiāla(-u) izvēli pēc tā(to) fizikālajām īpašībām.</p> <p>Par skaidru, izvērstu pamatojumu materiāla(-u) izvēlei pēc tā(to) fizikālajām īpašībām – 2 punkti.</p> <p>Par virspusēju un nekonkrētu atbildi bez pamatojuma – 1 punkts.</p>	2	<p>Pamatojums ir saistīts ar materiāla fizikālajām īpašībām, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> Apstrādes īpašības Tekstūra Blīvums Siltuma un aukstuma vadītspēja 	Īpašības attiecas uz produktu, nevis materiālu.		
	<p>3.3.3. Pamato materiāla(-u) izvēli pēc tā(to) estētiskajām īpašībām.</p> <p>Par skaidru, izvērstu pamatojumu materiāla(-u) izvēlei pēc tā/to estētiskajām īpašībām – 2 punkti.</p> <p>Par virspusēju un nekonkrētu atbildi bez pamatojuma – 1 punkts.</p>	2	<p>Pamatojums ir saistīts ar produkta estētiskajām īpašībām, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> Stils Sajūtas pieskaroties Klienta reakcija, izvēloties produktu iegādei 	Īpašības attiecas uz produktu, nevis materiālu.		

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
4. uzdevums						
4.	<p>4.1. Apraksta izvēlētās idejas prototipēšanas mērķi.</p> <p>Par katru prototipa veidam atbilstošu prototipēšanas mērķi – 1 punkts, kopā 2 punkti.</p>	2	<p>Zemas detalizācijas pakāpes prototips:</p> <ul style="list-style-type: none"> Atspoguļot ideju un to notestēt/pārbaudīt ar potenciālajiem lietotājiem Attēlot vizuāli atkritumu tvertni, lai demonstrētu, kā tā atšķirtos no citām Eksperimentēt ar dažādām krāsām un saprast, kāda veida tvertnes būtu vislabākās <p>Augstas detalizācijas pakāpes prototips:</p> <ul style="list-style-type: none"> Detalizēti 3D formātā un proporcijās atspoguļot atkritumu tvertni 	<p>Nosaukts izpētes mērķis, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> Izpētīt/noskaidrot produkta funkcionalitāti un efektivitāti Izveidot prototipu tuvu gala produkta rezultātam <p>Nosaukts projekta mērķis, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rast uzmanību ar akcijām par pārstrādātu ēdienu Izveidot pudeli, kurai var pievienot "aukstuma devēju" 	T.A.1.3.1.	II
	<p>4.2. Apraksta izvēlētās idejas prototipēšanas veidu.</p> <p>Par katru atbilstošu un eksistējošu prototipa veidu – 1 punkts, kopā 2 punkti.</p>	2	<p>Zemas detalizācijas pakāpes prototips:</p> <ul style="list-style-type: none"> Attēlstatāsts Makets no kartona <p>Augstas detalizācijas pakāpes prototips:</p> <ul style="list-style-type: none"> Digitāli izveidots 3D makets Augstas precizitātes kartona makets mērogā 1:1 	Kā augstas detalizācijas pakāpes prototips ir norādīta skice.		III

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
	<p>4.3. Apraksta izvēlētās idejas prototipu izveidē izmantotos materiālus, tehnikas un tehnoloģijas.</p> <p>Par katra prototipa izveidē izmantojamiem atbilstošiem materiāliem, tehnikām, tehnoloģijām – 1 punkts, kopā 2 punkti.</p>	2	<p>Zemas detalizācijas pakāpes prototips:</p> <ul style="list-style-type: none"> Papīrs, zīmulis, lineāls, dzēšgumija Putuplasts, karstā līme, plastilīns, kartons, gvaša krāsas, PVA līme <p>Augstas detalizācijas pakāpes prototips:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dators ar interneta savienojumu, <i>Tinkercad</i> 	<p>Kāds no elementiem ir absurds vai nepareizs, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> Šķēres Līme Lineāls Komanda no minimums 4 cilvēkiem 		II
	<p>4.4. Apraksta izvēlētās idejas prototipu svarīgākās funkcijas.</p> <p>Par katra prototipa <u>divām svarīgākajām funkcijām</u> – 2 punkti, kopā 4 punkti.</p>	4	<p>Zemas detalizācijas pakāpes prototips:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vizuālais izskats un kā lietotājs saprot tās lietošanas iespējas Vizuālais dizains un mijiedarbība – vāka atvēršana un aizvēršana <p>Augstas detalizācijas pakāpes prototips:</p> <ul style="list-style-type: none"> Materiāla izturība Viegli pārnēsājama/viegli funkcionējošas somas detaļas un sadaļas 	<p>Funkcijas neatbilst prototipēšanas mērķim, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> Izplatīt informāciju par jaunu iespēju cilvēkiem ar bada vai nepietiekama uztura problēmām 		III
5. uzdevums						
5.	<p>Analizē produkta iepakojuma dizainā vai etiķetē izmantoto grafikas dizaina elementu izvēli un atbilstību izveidotajam produktam.</p>	6	<p>Burtveidols:</p> <p>2 punkti (ir pieminēts nosaukums):</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Sans Serif</i> jeb bez serifiem [īsām svītriņām burtu galos] – viegli saprotams, izlasāms burtveidols, garantēs vieglu teksta uztveramību (par produkta mērķi). 	<p>Tikai nosauc grafikas elementus.</p> <p>Burtveidols:</p> <ul style="list-style-type: none"> Parastais burtu fonts. Mazie rakstītie burti. Drukāti burti treknrakstā. Vienkāršs, visiem zināms. 	T.A.2.2.1.	III

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
	<p><i>Par katru atbilstošu un detalizēti veiktu grafikas dizaina elementu analīzi – 2 punkti.</i></p> <p><i>Par katru virspusēju grafikas dizaina elementu analīzi – 1 punkts.</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> • Es izmantotu fontu <i>Adelina</i> treknrakstā. Manuprāt, tas ir minimālistisks un uzmanību piesaistošs. <p>1 punkts:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Burti ir rakstīti drukātā veidā tā, lai tos var redzēt no attāluma un lai visi prastu tos izlasīt. • Būtu viegli salasāms visos vecumos. <p>Krāsas: 2 punkti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zemes toņi (zaļa, brūna utt.) sniegs priekšstatu par produktu, tā misiju – ar mērķi par zaļāku un tīrāku dabu. <p>1 punkts:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dažādas krāsas, pārsvarā košas, lai pievērstu cilvēku uzmanību. <p>Grafiskie objekti – formas: 2 punkti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attēlotas dažādu ēdienu [kontūras], kas aktualizē ēdienu un ēšanas paradumu daudzveidību, tādējādi pastiprinot arī aplikācijas ideju. <p>1 punkts:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mazie simboli, kuri atgādina par drošības riskiem, izmantojot produktu. 	<p>Krāsas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varētu būt dažādas krāsas, bet parasti izmanto melnas un baltas krāsas. • Krāsas paliktu dabīgas pašam iepakojumam, vienīgā krāsa, kas tiktu pievienota, ir atbilstoši attiecīgajam [pasūtītāja] logotipam. <p>Grafiskie objekti – formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iepakojamā papīra rullim tika izvēlēta cilindra forma, lai to varētu vieglāk iztīt un noplēst. • Aplis – tā ir vitamīna forma, kvadrātkods. • Grafiskais objekts atspoguļo šī produkta galveno nozīmi un tā pielietojumu. <p><i>Produkta forma nav grafikas dizaina elements!</i></p>		

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi	
6. uzdevums							
6.	<p>Analizē ilgtspējības faktoru risināšanu produktu dizaina risinājumā.</p> <p>Par katru atbilstošu un detalizēti veiktu ilgtspējības faktoru analīzi – 2 punkti.</p> <p>Par katru virspusēju ilgtspējas faktoru analīzi – 1 punkts.</p>	6	<p><u>Ilgtspējības ekonomiskais faktors:</u> 2 punkti:</p> <ul style="list-style-type: none"> Produkts garantēs to, ka pircējs nopirks tieši tik, cik tam vajag, tādējādi neizmetot produktus, ietaupīs naudu, uzlabos savu ekonomisko situāciju. <p>1 punkts:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nevajadzēs tērēt tik daudz naudas un materiālu [produkta izveidē], jo dažus materiālus var izmantot atkārtoti. <p><u>Ilgtspējības vides faktors:</u> 2 punkti:</p> <ul style="list-style-type: none"> Materiāli tiks ņemti no vietējiem resursiem, tādējādi samazinot izmaksas un vides piesārņojumu. Kā arī iepakojumā ir [izvietota] instrukctāža par to, ko darīt pēc produkta izmantošanas. <p>1 punkts:</p> <ul style="list-style-type: none"> Samazināsies piesārņojums, jo kvalitatīvi un jēgpilni tiks izmantoti esošie produkti. Mans produkts palīdz plastmasas izmantošanas samazināšanai un plastmasas atkritumu samazināšanai, kas savukārt izraisa daudz ekoloģisku problēmu. 	<p><u>Ilgtspējības ekonomiskais faktors:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Atkritumus nesviežot miskastē, bet gan komposta [kastē], [samazināsies] atkritumu skaits. <p><u>Ilgtspējības vides faktors:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ekoloģija kļūtu tīrāka, un daba – mazāk piesārņota. <p><u>Ilgtspējības sociālais faktors:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Cilvēki sāk vairāk rūpēties par apkārtējo vidi un aizdomāties par ilgtspēju. 		T.A.3.2.1.	III

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasmes	Punkti	Atbilžu piemēri (no skolēnu darbiem)	0 punktu par atbildi, ja...	Standarta SR	Izziņas līmeņi
			<p>Ilgspējības sociālais faktors:</p> <p>2 punkti:</p> <ul style="list-style-type: none">Šķirotais ēdiens tiek uzkrāts šajās tvertnēs tā, lai to vēlāk varētu transportēt cilvēkiem, kuri ikdienā nesaņem pietiekoši daudz uztura, tādējādi mazinot sociālo nevienlīdzību. <p>1 punkts:</p> <ul style="list-style-type: none">Ja šāda komposta veidots daudz, tad to varētu [nodot] lauksaimniekiem, tādējādi visi varētu viens otram palīdzēt.			