

STUDĒJOŠO PĒTNIECISKĀ UN RADOŠĀ DARBĪBA 2022

Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksti

Rīga 2022

„Studējošo pētnieciskā un radošā darbība 2022” / Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksti. Ekonomikas un kultūras augstskola, 2022.

Krājuma galvenā redaktore:

Jelena Titko, Dr.oec., Ekonomikas un kultūras augstskolas profesore, Zinātņu prorektore

Krājuma redaktori:

Ksenija Miļča, Mg.art., EKA studiju programmas “Interjera dizains” direktore;

Kaspars Šteinbergs, Dr.oec., EKA studiju programmas „Datorspēļu dizains un grafika” direktors.

© Ekonomikas un kultūras augstskola, 2022

Ekonomikas un kultūras augstskola

Studējošo pētnieciskā un radošā darbība 2022: Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksti

ISBN 978-9984-24-253-8/ 978-9984-24-254-5 (pdf)

Table of Contents

STUDIJU PROGRAMMAS “DATORSPĒĻU DIZAINS UN GRAFIKA” STUDĒJOŠO PROJEKTI	4
Deimonds Basovs. PROJEKTA DARBS “INHERITANCE”	5
Anastasija Teļegina, Violeta Čerņavska, Darja Žigalova. SPĒLE PR2	7
Jekaterina Romanova, Nastasija Simandujeva, Viktorija Merkulova. DATORSPĒĻES “DISGUISED” IZSTRĀDĀŠANA	11
Gvido Roze. DUALIFYER	12
Gvido Roze, Artūrs Svarts, Ieva Kuduma. HAPPY STATION	13
Karels Grigorjevs. FIRST DESIGN STUDIO	14
STUDIJU PROGRAMMAS “INTERJERA DIZAINS” STUDĒJOŠO DARBI	15
Karlīna Jansone. LOGO BIEDRĪBAI “CERĪBU SPĀRNI” AR SAUKLI “VISI VAR!”	16
Polīna Bogdašova. VARAS SPĒKS	19
Jānis Urbiņš. MULTIFUNKCIONĀLS GALDS.	20
Nikola Ļaksa. APZIŅAS PIESKĀRIENS	21
Linda Eisaka. INTERJERA IZSTRĀDES ĪPATNĪBAS IESLODZĪJUMA VIETĀS UN OLAINES CIETUMA TUBERKULOZES KORPUSA UN ATKLĀTĀ TIPI CIETUMA KORPUSA RESOCIALIZĀCIJAS PASĀKUMIEM PAREDZĒTO TELPU INTERJERA PROJEKTA PRIEKŠLIKUMS	23
Una Foigta, REINHARDS VOICIŠS, SINDIJA OZOLA, RAINERS SUBRIS. ‘GAUJAS’ NAMA FOTOSTUDIJAS, SKAŅU IERAKSTU STUDIJAS UN KĀPŅUTELPU INTERJERA DIZAINA PROJEKTS	25
A.V. Čuikins, E.A. Suprun, J. Ivanova, L. Razumovska. GLASSPOINT	27
Annija Norde, Elīna Dambīte, Una Foigta. INTERJERA RISINĀJUMA IZSTRĀDE LATVIJAS NACIONĀLĀS AIZSARDZĪBAS AKADEMIJAS ĒDNĪCĀS UN LABKLĀJĪBAS CENTRĀ ĒKAS TELPĀM.	28
Zane Rēzija. IEDVESMAS PORTRĒTS	31

STUDIJU PROGRAMMAS “DATORSPĒĻU DIZAINS UN GRAFIKA” STUDĒJOŠO PROJEKTI

Deimonds Basovs. PROJEKTA DARBS “INHERITANCE”

Darba vadītājs: Raimonds Ūdris

Anotācija

Spēles pamatideja, žanrs un tips: “Inheritance” ir atmosfēriska 2D šausmu spēles demo versija. Spēlētājs spēlē kā topošs rakstnieks un mitoloģijas entuziasts vārdā Aleksandrs, kurš pēc sava vectēva pašnāvības saņem mantojumu - muižu un nelaiķa dienasgrāmatu. Dienasgramatas ieraksti ir pildīti ar paraonju un liecina, ka policija neatklāja visu patiesību par nelaiķa bojāeju. Lai noskaidrotu patiesību par vectēva nāvi, Aleksandrs dodas uz savu jauno muižu, kura ir pildīta ar veciem un tumšiem noslēpumiem.

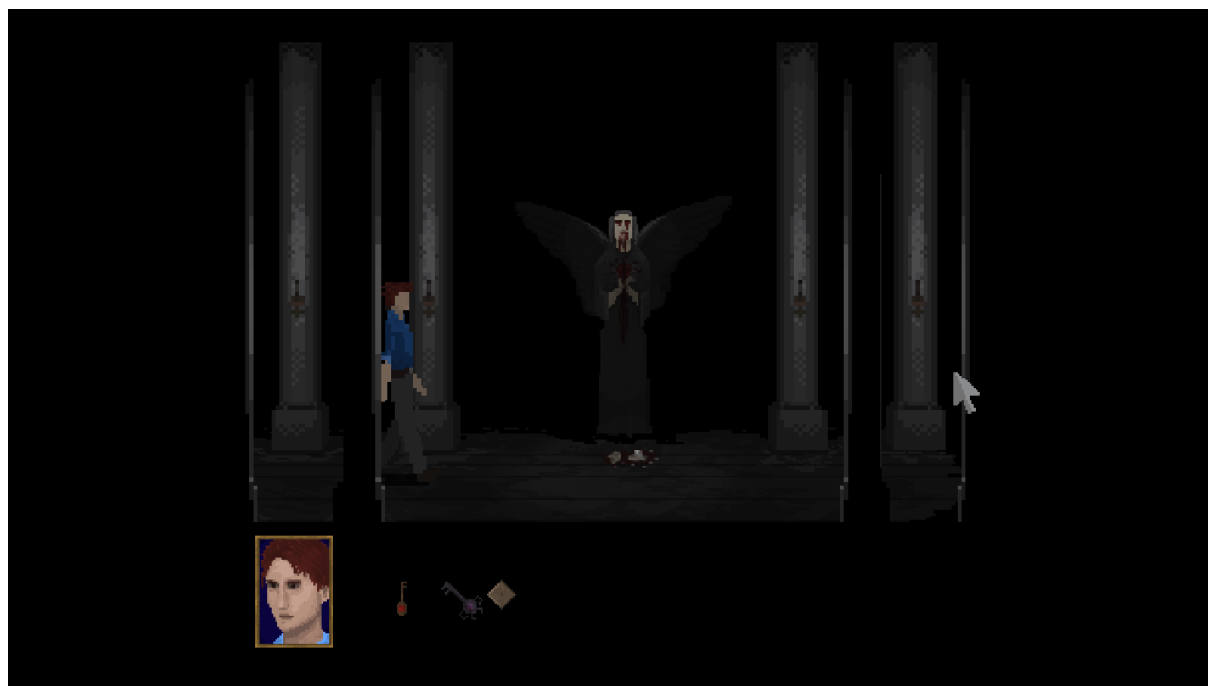
Spēlētāja galvenais uzdevums ir izpētīt muižu un atrast dažādus atslēgu objektus (key items), kuri tam palīdzētu tikt tālāk. Tas sastapsies ar dažādām puzzle un mīklām, kuru atrisināšana atvērs jaunas zonas.

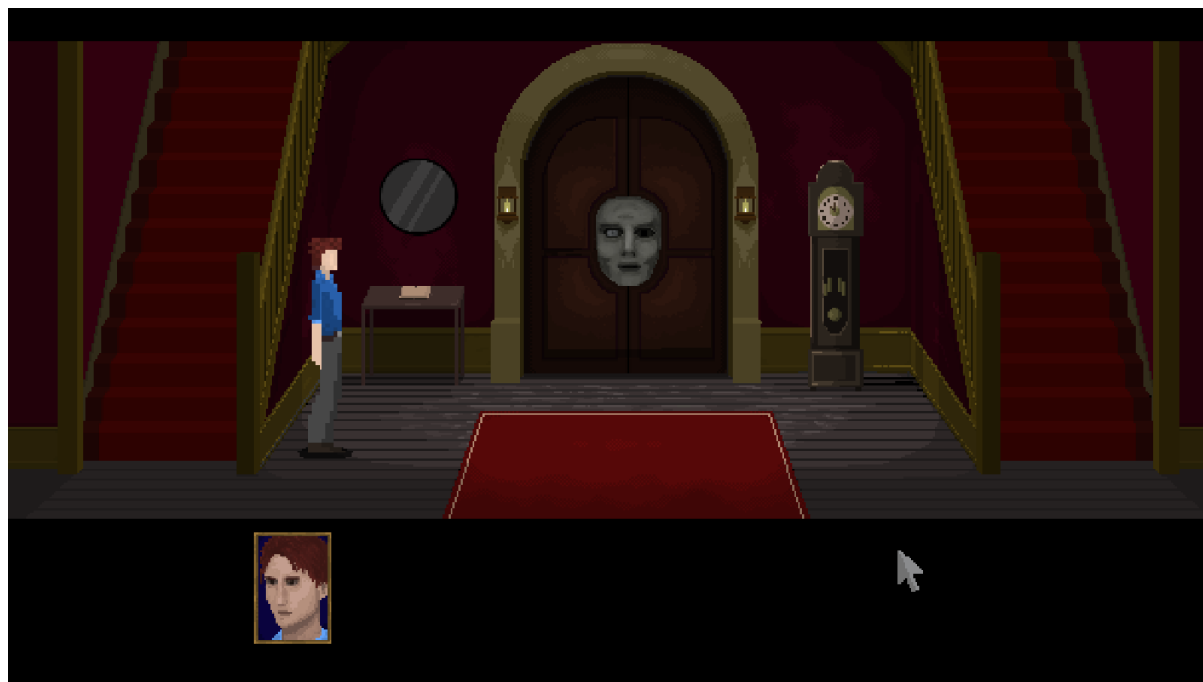
Spēles platforma un tehnoloģijas: Spēle tika izveidota Adventure Game Studio spēļu dzinējā pixelart stilā. Demo versija sevī ietver spēles sākuma daļu un parāda tās pamatelementus un atmosfēru.

Spēles mērķauditorija: Spēles auditorija ir retro šausmu spēļu fani vecumā virs 18 gadiem un ir paredzēta priekš PC platformas.

Spēles komanda un pienākumi: Projekts tika veidots individuāli un viss ir paša radīts izņemot mūziku, kura tika atrasta internetā un ir bez autortiesībām. Tā kā šis projekts ir spēles demo versija un pirmā saskarsme ar pixelart stilu, tā vizuālais izskats un stāsta elementi laika gaitā mainīsies.

Atslēgas vārdi: spēle; atmosfēra; šausmu spēle.





Anastasija Teļegina, Violeta Čerņavska, Darja Žigalova. SPĒLE PR2

Zinātniskais vadītājs: Mg. art. Sabīne Indriksone-Moore

Anotācija

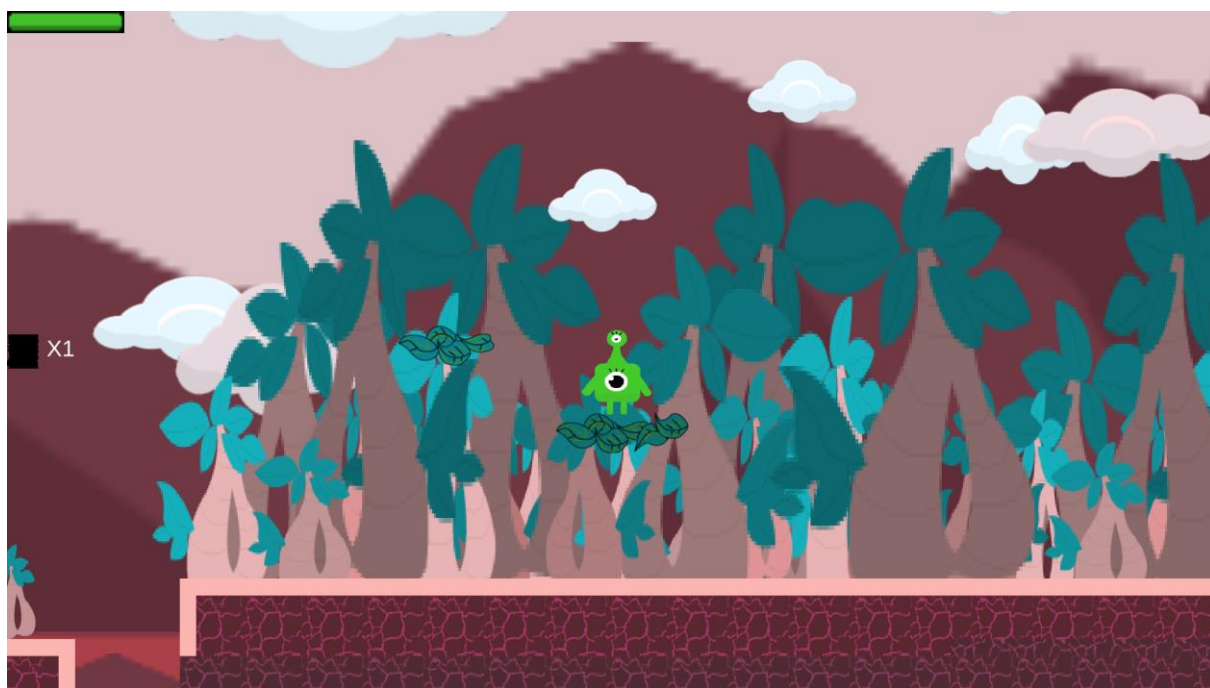
Spēles pamatideja, žanrs un tips: Žanrs – platformeris, *side-scroller*, *puzzle*. Citplanētietis PR2 katru gadu dodas ceļojumā, kur pēta jaunas planētas. Šoreiz viņa uzdevums ir atrast puzli, kur tiek attēloti viņa vecāki, kas valdīja uz Marsa un Jupitera. Kad puzle būs pabeigta, visi uzzinās, ka PR2 ir šo divu planētu mantinieks. Marsā valdīja viņa vecvecmāmiņa un Jupiterā valdīja viņa vecāki, katram bija sava planēta. PR2 dzimšana bija noslēpums, tāpēc viņš tika nosūtīts uz slepeno planētu “PR2OSIUM”. Tagad PR2 atgriežas atpakaļ, lai atgūtu savu troni.

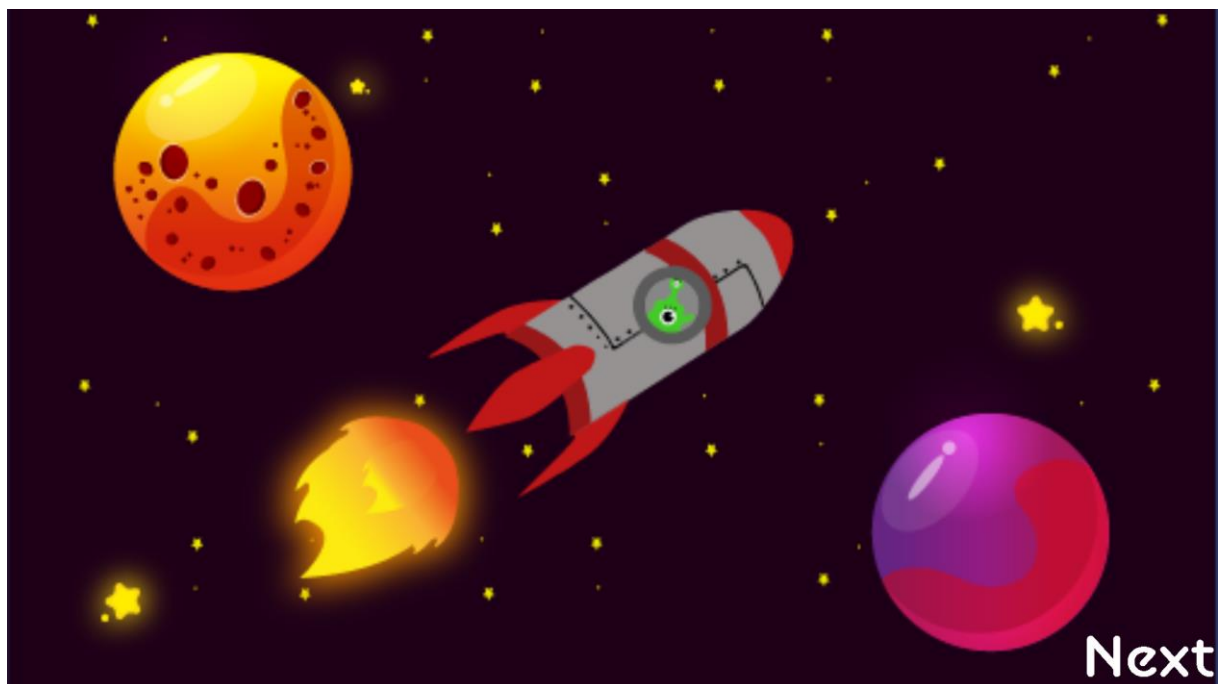
Spēles platforma un tehnoloģijas: 2D Spēles tika veidota priekš PC un Mac, izmantojot Unity 2D.

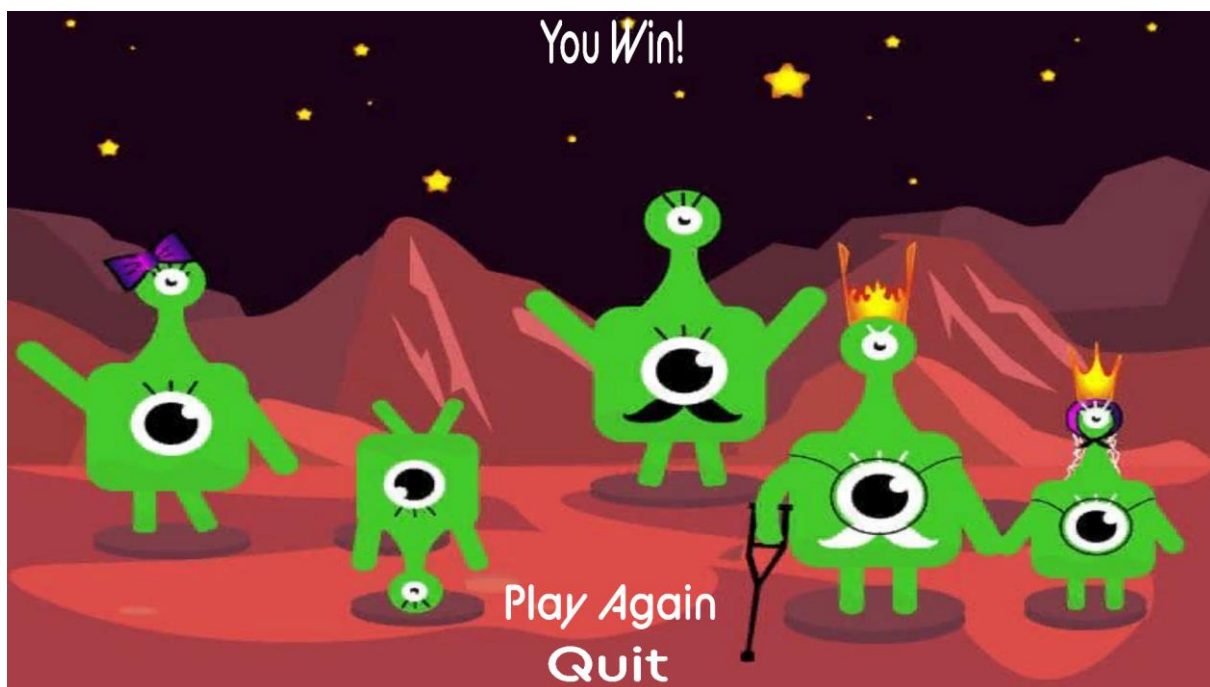
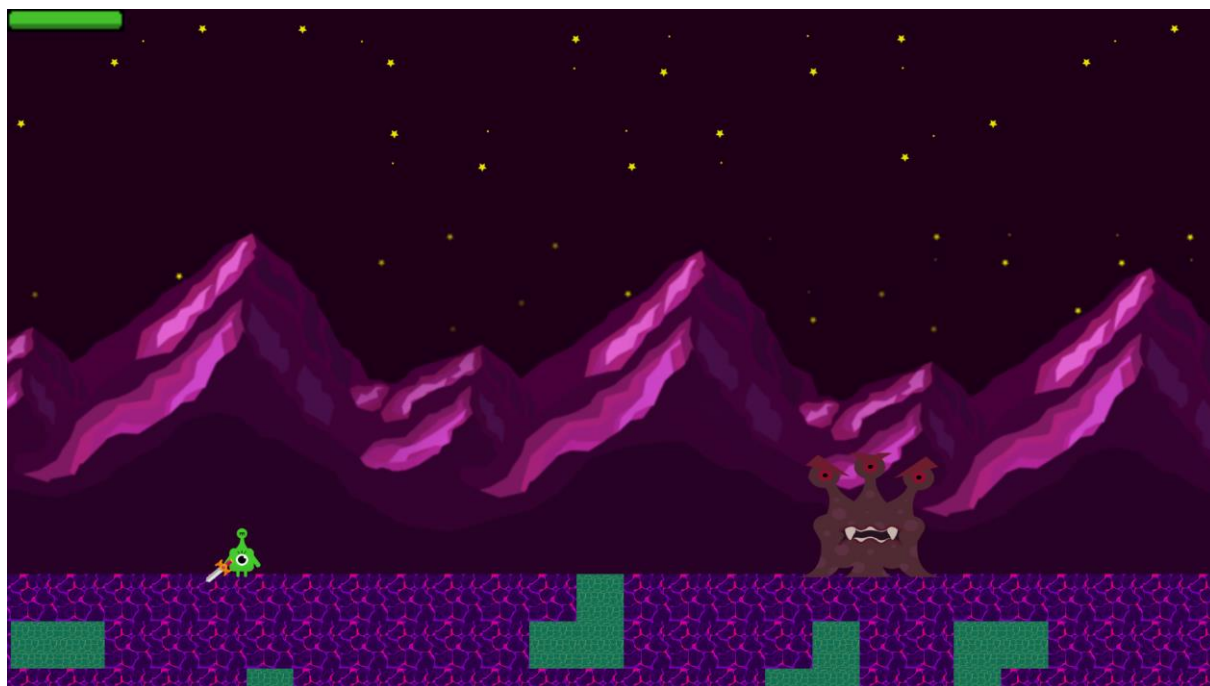
Spēles mērķauditorija: Spēles auditorija ir bērni no vecuma 10+, meitenes un zēni, kam interesē multfilmas, *cartoony* stils, kosmoss (citas planētas, citplanētiši) un puzzles.

Spēles komanda un pienākumi: Komanda ir noteikusi šādus pienākumus: Darja Žigalova ir atbildīga par programmēšanas daļu, Anastasija Teļegina un Violeta Čerņavska ir atbildīgas par dizaina/mākslas daļu. Darja Žigalova raksta kodus, lai īstenotu spēles mehāniku, veido spēles līmeni un nodarbojas ar *UI*; Anastasija Teļegina veido personāžus – *spritesheets* galvenam personāžam, pretiniekiem un animāciju; Violeta Čerņavska veido pašu vidi – *background*, *tilesets* ar zemes blokiem, kristāliem un augiem, kuri veido spēles līmeni.

Atslēgas vārdi: citplanētietis; puzzle; kosmoss; planētas; ģimene.







Jekaterina Romanova, Nastasija Simandujeva, Viktorija Merkulova. DATORSPĒLES “DISGUISED” IZSTRĀDĀŠANA

Zinātniskais vadītājs: Mg. Art. Sabīne Indriksone-Moore

Anotācija

Spēles pamatideja, žanrs un tips: Spēles galvenā ideja ir izveidot platformera datorspēli ar torņu aizsardzības elementiem, kurā galvenais varonis - gans, kuram jāuzvar briesmoņi un jāatrod miers. Projekta mērķis ir izveidot estētisku spēli ar interesantu sižetu, kas atskaņo spēletāju sirdis un paliks atmiņā kā labs platformera žanra piemērs.

Spēles platforma un tehnoloģijas: Mūsu spēle ir viena spēlētāja platformera žanra standarta piemērs, kas pieejams tikai stāsta režīmā. Ta tiks izlaista tikai personālajiem datoriem, izgatavota ar Unity. Mūsu spēles veids būs piedzīvojums vienkāršās mehānikas un modernās stilizētās grafikas dēļ, kas palīdzēs jums koncentrēties uz notiekošo sižetu.

Spēles mērķauditorija: Mūsu spēle ir piemērota ikvienam platformeru fanam, vecumā no 12 līdz 25 gadiem. Sižets notiek reālajā pasaulē, taču mūsu varonim piemīt maģiskas spējas, kuru dēļ pasaulē parādās briesmoņi, kas papildina mistiku. Vilku uzbrukuma dēļ brīžiem mainās sižeta mierīgā attīstība, kas neliks garlaikoties. Tomēr pieaugušo auditorijai šī spēle var nebūt piemērota darbības trūkuma dēļ.

Spēles komanda un pienākumi: Mūsu komandā ir trīs cilvēki, starp kuriem pienākumi tiek vienlīdzīgi sadalīti. Katrs no mums ir daļēji iesaistīts programmēšanā. Jekaterina nodarbojas ar lielāko grafikas daļu (personāžu un spēles art veidošanu), kā arī sagatavo personāžus animācijai; Nastasija nodarbojas ar noformēšanu un līmeņa izveidošanu Unity, un nākotnē viņa animēs personāžus; Viktorija ieraksta skaņas, kuras viņa pievienos spēlei ar Unity palīdzību. Katru nedēļu mūsu komanda izvirza jaunus spēles attīstības mērķus.



Gvido Roze. DUALIFYER

Anotācija

Spēles pamatideja, žanrs un tips: Saistībā ar 2022 gada izsludināto Global GameJam tēmu “Duality”, pasākuma ietvaros tika izveidota spēle, kas izmanto jau ierastu spēļu žanru, kurā apvienojot 2 priekšmetus rodas kas jauns. Lai spēle iekļautos tematikā un tiktu pamainīta jau ierastā žanra mehānika, tika izveidots koncepts, kur speciālā iekārtā ievietojot dažādus priekšmetus, tie tiek sašķelti 2 jaunos, dažādos objektos, kas abi ir saistīti ar pirmo.

Kā spēles pirmais objekts tiek iedota kosmosa bumba, kuru sašķeļot, rodas saules sistēma un melnā matērija. Izvēloties vienu no šiem objektiem, spēlētājs to ieliek speciālā iekārtā, kas šo objektu atkal sadala, tajā pat laikā, iznīcinot atlikušo objektu, nepieļaujot tā atrašanos turpmākajā spēles progresā. Spēles pamatuzdevums ir atklāt konkrētus objektus, bet galvenokārt tā ir atklāšanas tipa spēle, kas piesaista ar vienkāršo mehāniku, vizuālā noformējuma un mijiedarbības apvienojumu.

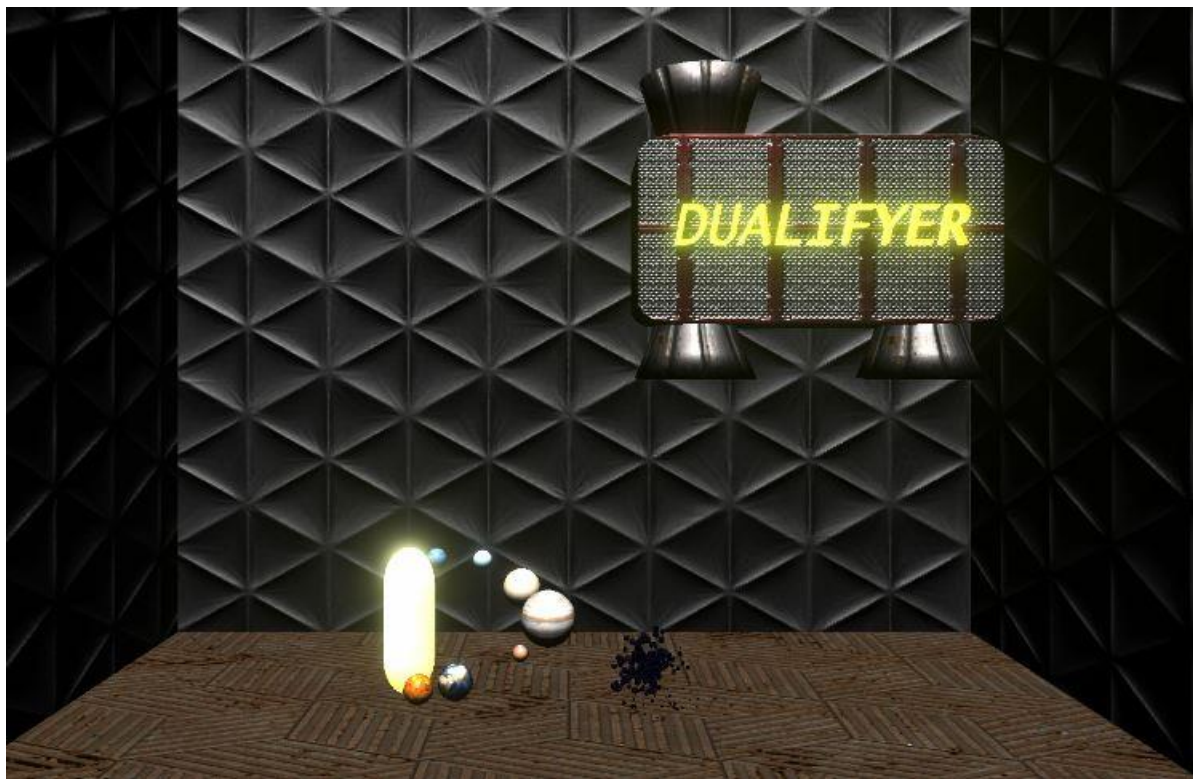
Spēles platforma un tehnoloģijas: Spēle ir veidota priekš telefona ierīcēm. Tā veidota 2.5D stilā, ar fiksētu kameru un dažādiem 3D objektiem, ar kuriem spēlētājs var mijiedarboties.

Spēle veidota Unity spēļu dzinējā, ar iespēju to vienkāršoti paplašināt uz PC platformas.

Spēles mērķauditorija: Tie ir jaunieši vecumā no 8+ gadi.

Spēles komanda un pienākumi: Projekts tika veidots viena cilvēka izpildījumā, veidojot spēles kodu un 3D objektus. Vizuālajā noformējumā tika izmantoti brīvi pieejamie skaņu celiņi kā arī tekstūras 3D modeļiem.

Atslēgas vārdi: šķelt; dalīt; radīt; izpētīt.



Gvido Roze, Artūrs Svars, Ieva Kuduma. HAPPY STATION

Anotācija

Spēles pamatideja, žanrs un tips: Saistībā ar 2021 gadā izsludināto konkursu “Beidz runāt, sāc darīt” (BRSD), komanda izvēlējās veidot spēli, kuru 1 mēneša ietvaros būtu iespējams pabeigt un publicēt plašākai publikai Google Play veikalā, ko arī izdevās īstenot.

Spēles pamata ideja ir vadīt vilcienu no sākuma punkta līdz beigu punktam, kas ir pietura. No jau izvietotiem sliežu posmiem, spēlētājam ir nepieciešams tos rotēt pareizajos virzienos. Izveidojot šķietami pareizu sliežu formāciju, spēlētājs uzsāk vilciena kustību un novēro, vai sliežu izkārtojums ir bijis pareizs. Vilciena kustības brīdī, sliedes kustināt nav iespējams.

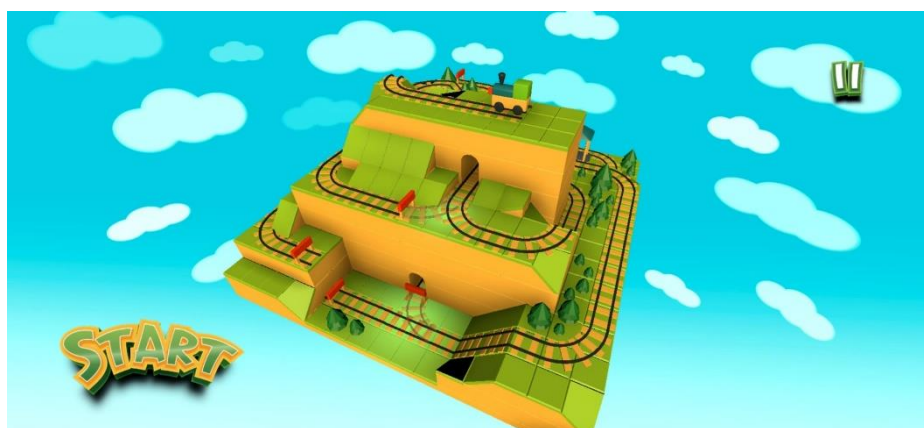
Spēle veidota iedvesmojoties no bērnu klucīšiem un miniatūru vilcienu konstruktoriem. Noskaņojums piemēklēts mierīgs un viegli uztverams, lai ļautu spēlētājam atslābināties to spēlējot. Low poly modeļi veidoti, saglabājot koka rotaļlietas ideju. Kopumā radot sajūtu par bērnu spēļu stūrīti.

Spēles platforma un tehnoloģijas: Spēle tika veidota priekš viedtālruna platformas, kuru spēlētājs spēlē ar skāriena ievadi. Noteiktus sliežu posmus līmeņos var rotēt ar pirksta skārienu uz tām. Paša līmeņa izkārtojumu spēlētājs var rotēt uz labo vai kreiso pusi, velkot vienu pirkstu pa ekrānu attiecīgā virzienā. Lai pietuvinātu vai arī attālinātu līmeņa skatu, spēlētājam ir jāizmanto divi pirksti – velkot pirkstus prom no viens otra skatu pietuvinās, bet velkot tos tuvāk – attālinās. Šai spēlē visi līmeņi spēlētājam nav pieejami uzreiz. Lai spēlētājs spētu spēlēt nākošos līmeņus, viņam ir veiksmīgi iepriekšējos jeb pieejamos līmeņos jāsasniedz beigu punkts. Jebkurus pieejamos līmeņus spēlētājs drīkst spēlēt vairākas reizes jebkurā mirklī. Šis progress netiek izdzēsts, ja spēlētājs pārtrauc spēlēt spēli.

Spēles mērķauditorija: Tie ir jaunieši vecumā no 8+ gadi.

Spēles komanda un pienākumi: Projekts tika veidots triju cilvēku komandā: Gvido - spēles kods, līmeņu dizains. Artūrs - spēles kods, līmeņu dizains, audio dizains. Ieva – 2D/3D māksla

Atslēgas vārdi: vilciens; sliedes; relax; izkārtojums.



Karels Grigorjevs. FIRST DESIGN STUDIO

Anotācija

Prakse studentam bija 5 mēnešu garumā, sākot 2021.gada 25. janvāri un pabeidzot 2021.gada 11.jūnijā. Students praktizējās logo izstrādes uzņēmumā “First Design Studio” kā grafiskais dizainers. Veidojot logo un tam līdzīga tipa dizainus klientiem uz pasūtījumu. Tas sevī iekļāva logotipu izstrādi, reklāmu dizainu izstrādi, produktu iepakojumu izstrādi, kartiņu izstrādi un daudzus citus. “First Design Studio” dizaineriem bija teiks, ka klientam sūta no 4 līdz 10 dažādus logo variantus, lai klientam būtu plašāka izvēle. Kad klients izvēlās kādu no dizainiem, tad tiek pie tā dizaina piestrādāts līdz klients ir pilnībā apmierināts ar to.

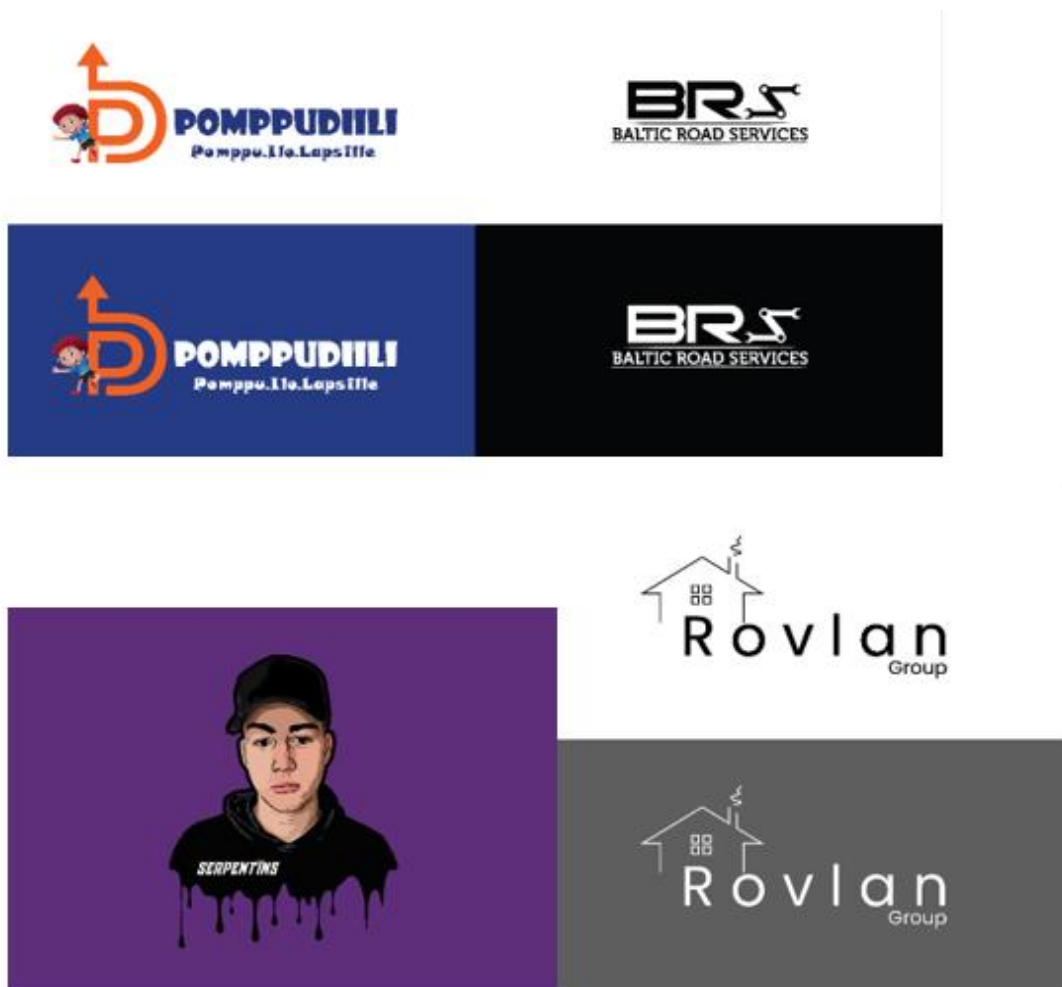
Prakses aktualitāte: Sakarā ar Covid 19 ir palielinājies pieprasījums dizaineriem darboties elektroniski. Tāpēc šāda veida prakse palīdz studentam izjust kā ir darboties ar klientiem sazinoties un norunājot pasūtījuma informāciju attālināti.

Prakses mērķis: Prakses mērķis bija sniegt iespēju studējošajiem nostiprināt studijuursos iegūtās zināšanas, iegūt studiju programmai atbilstošu kompetenci un apgūt praktiskā darba iemaņas, kas nepieciešamas profesionālās kvalifikācijas iegūšanai attiecīgajā studiju programmā.

Prakses metodes: Visa saziņa ar klientiem notika elektroniskā veidā izmantojot e-pastus vai mājaslapu.

Sasniegtie rezultāti: Tika gūta pieredze gan dizaina un logo izstrādē, gan pieredze darboties ar klientiem.

Atslēgas vārdi: logo; dizains; izstrāde; attālināti.



STUDIJU PROGRAMMAS “INTERJERA DIZAINS” STUDĒJOŠO DARBI

Karlīna Jansone. LOGO BIEDRĪBAI “CERĪBU SPĀRNI” AR SAUKLI “VISI VAR!”

Draba vadītājs: Mg.art.,docente Ksenija Miļča

Darba apraksts

Aktualitāte: Logo dizains radīts biedrības izsludinātā konkursa ietvaros. Uzdevums bija izveidot biedrības “Cerību Spārni ” un sociāla uzņēmuma “Visi Var!” kopīgu logo, kurā atspoguļoti vārdi: biedrība “Cerību Spārni”, ar saukli “ Visi Var!”

Darba formāts: Logo dizains, un paraugi tā izmantošanai

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Logo koncepcijas pamatā ir trīs cilvēki, kuri atspoguļo biedrību, un kuriem cauri vijās stilizēti cerību spārni. Stilizēts cilvēks, kurš ir pagriezts otrādāk, simbolizē cilvēkus ar invaliditāti, veidots kā izsaukuma zīme, kura atspoguļo un uzsver, ka - visi var! Krāsu pase ir saglabāta no iepriekšējiem logo, lai veidotos asociācijas ar biedrību “Cerību spārni” un sociālu uzņēmumu “Visi Var!” Logo ir piedāvāti trīs tekstu krāsu varianti, lai tos būtu ērti pielāgot vajadzībām krāsaini burti, melni burti un balti burti.

Darba izstrādes process: Izmantotas datorprogrammas : Adobe Illustrator un Adobe Photoshop

Attēli







Polina Bogdašova. VARAS SPĒKS

Darba vadītājs: Anna Varnase

Darba apraksts

Aktualitāte: Iedvesma darba kompozīcijas izveidei ir viena no senākajām filozofiskajām doktorinām -pārdomas par dzīvības sākšanos. Kas bija pirmais - ola vai vista? Šo jautājumu, sākot arseno Grieķiju un beidzot ar mūsu dienām, ir uzdevuši cilvēces gaišākie prāti. Autoresdarbs ir viedoklis par šo mūžseno diskursu. Vista ir vara, tā dod dzīvību olai, tās varā todot vai atņemt. Ola iemieso pašu dzīvi. Neraugoties uz čaulas esamību, ola ir trausla unto noteikti jāsargā, lai no tā atdzimtu jauna paaudze. Koncepts attīsta mūsdienu reālijas;ka cilvēks ir kādas idejas, domas vai mērķa sākums. Lai to īstenotu, ir rūpīgi jāizturas pret katru nākamo soli, jāuzņemas atbildība un jāaizstāv savas intereses. Tikai tad no čaumalas parādīsies kaut kas jauns, ko cienīs ne tikai radītājs, bet arī visi pārējie.

Darba formāts: Stikla skulptūra 15x25x15 cm

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Caur darbu attīstīt mūsdienu cilvēku reālijas, lai sāktu domāt par galvēnojautājumu darbā.

Darba izstrādes process: Formā kausēts stikls, jaukta tehnika

Attēli



Jānis Urbiņš. MULTIFUNKCIONĀLS GALDS.

Draba vadītājs: Mg.sc.ing. Agris Tauriņš

Darba apraksts

Aktualitāte: Darbs radīts bakalaura darba izstrādes ietvaros. Mērķis kuru autors sev izvirzīja, bija izdomāt un radīt pēc iespējas vienkāršāku un nesarežģītāku multifunkcionālo galdu, kuru ir iespējams viegli pārveidot un izmantot 3 dažādām funkcijām – žurnālgalda, rakstāmgalda un stāvgalda pozīcijā. Darba prototips tapis bakalaura darba vadītāja Agra Tauriņa darbnīcā, kurš tika izgatavots no 3.5mm bieza bērza saplākšņa. galda atsevišķās daļas kopā satur karkass, kurš tika izgatavots no priedes ar šķērsriezumu 20x20mm, kas ļauj saglabāt mēbeli gan stabili, gan arī nepadarīt to pārāk smagu un fiziski nepaceļamu ikvienam. Galds apstrādāts ar tonētu cietvaska eļļu, kura virsmas ir viegli uzkopjamas un atjaunojamas.

Darba formāts: Mēbele

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Vienkārši transformējams un daudzfunkcionāli izmantojams galds.

Darba izstrādes process: Līmēts, skavots un locīts bērza saplākšnis ar priedes koka karkasu. Apstrādāts ar cietvaska eļļu.

Attēls



Nikola Ļaksa. APZIŅAS PIESKĀRIENS

Darba vadītājs: Anna Varnase

Darba apraksts

Aktualitāte: Mana darba pamatdoma ir "Apstājies! Ieskaties! Izbaudi šo mirkli!" Mēs ikdienā visu laiku steidzam vienu darbu pēc otra un pat aizmirstam patieso vērtību - dzīvot momentā, mirklī ar apziņu. Iedvesmojoties no romiešu filozofa Senekas teiktā, ka, lai izbēgtu no lietām, kas tevi sāpina ir jāmaina pašam sevi, nevis vidi, kur esi. Ikdienā nākas saskarties ar pārliecību, ka neesi izdzīvojis mirkļa burvību, jo nemitīgi jūties ierauts nebeidzamā dzīves aplī, un tieši tādēļ ir svarīgi izmainīt savu attieksmi pret mirkļa burvību. Bez apzinātas pagātnes nav tagadnes, lai veiksmīgi dzīvotu nākotnē.

Praesens – tagadne

Praeteritum – pagātne

Futurum – nākotne

Momentum – moments/mirklis

"Imperium conscientia determinat quale vitae" – Apziņas kontrole nosaka dzīves kvalitāti. (Mihaly Csikszentmihalyi)

Darba formāts: Jaukta tehnika

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Likt aizdomāties katram par savu dzīves kvalitāti ar apziņu – Vai baudu savu doto mirkli tagadnē.

Darba izstrādes process: Stikls, ģipsis

Attēls



Linda Eisaka. INTERJERA IZSTRĀDES ĪPATNĪBAS IESLODZĪJUMA VIETĀS UN OLAINES CIETUMA TUBERKULOZES KORPUSA UN ATKLĀTĀ TIPI CINETUMA KORPUSA RESOCIALIZĀCIJAS PASĀKUMIEM PAREDZĒTO TELPU INTERJERA PROJEKTA PRIEKŠLIKUMS

Darba vadītājs: Mg.art.,doc, Ksenija Miļča

Darba apraksts

Aktualitāte: Darbs izstrādāts bakalaura darba ietvaros, aizstāvēt valsts komisijā. Tika izstrādāts interjera projekta priekšlikums Olaines cietuma Tuberkulozes korpusa un Atklātā tipa cietuma resocializācijas pasākumiem paredzētajām telpām. Projekts izstrādāts atbilstoši pasūtītāja vēlmēm un vajadzībām, cieši sadarbojoties un konsultējoties par piemērotākajiem risinājumiem. Darba izstrādē tika ņemti vērā gan drošības, gan psiholoģiskie aspekti, kā arī apdares materiālu un aprīkojuma nodilumizturība un izturība pret mehāniskajiem bojājumiem, kas ir viena no galvenajām esošajām ieslodzījuma vietu problemātikām. Telpu iekārtojums veidots pēc iespējas mobilāks, lai to var ērti pielāgot nepieciešamajai funkcionalitātei. Pasūtītājs ir pilnībā apmierināts ar piedāvāto risinājumu.

Darba formāts: Bakalaura darbs; apjoms 97 lappuses (neskaitot pielikumus); 10 pielikumi uz 27.lpp.

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Mūsdienās ar brīvības atņemšanu notiesātos cilvēkus ievieto cietumā ar mērķi nodrošināt to resocializāciju, lai tie spētu sekmīgi atgriezties sabiedrībā un izvairītos no atkārtotu noziegumu izdarīšanas, kas ir būtisks sabiedrības kopējās drošības jautājums. Lai ieslodzījumu vietas spētu sekmīgi un daudzveidīgi īstenot resocializācijas pasākumus, ir nepieciešamas atbilstošas telpas, kas uzlabotu resocializācijas pasākumu efektivitāti kā arī panāktu lielāku ieslodzīto iesaistišanos tajos.

Koncepta pamata ideja ir izveidot miera ostu ieslodzītajiem, kas rada miera, drošības, mājīguma sajūtu un saikni ar dabu un vidi ārpus ieslodzījuma. Mēbelēs izmantotās formas paredzēts maksimāli noapaļot, veidojot plūstošas līnijas, kas sniedz harmoniju, brīvības, plašuma un nēpārtrauktības sajūtu.

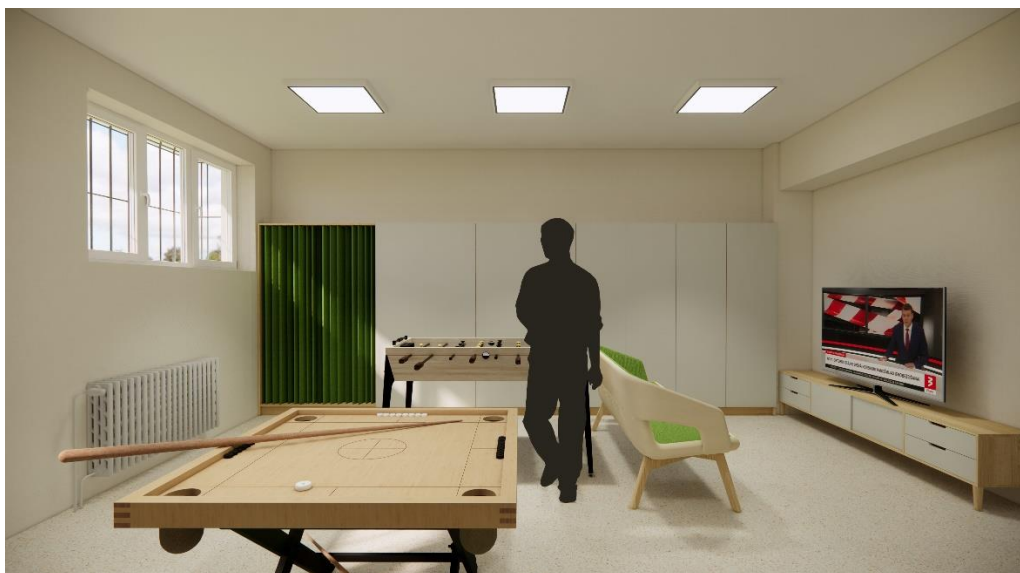
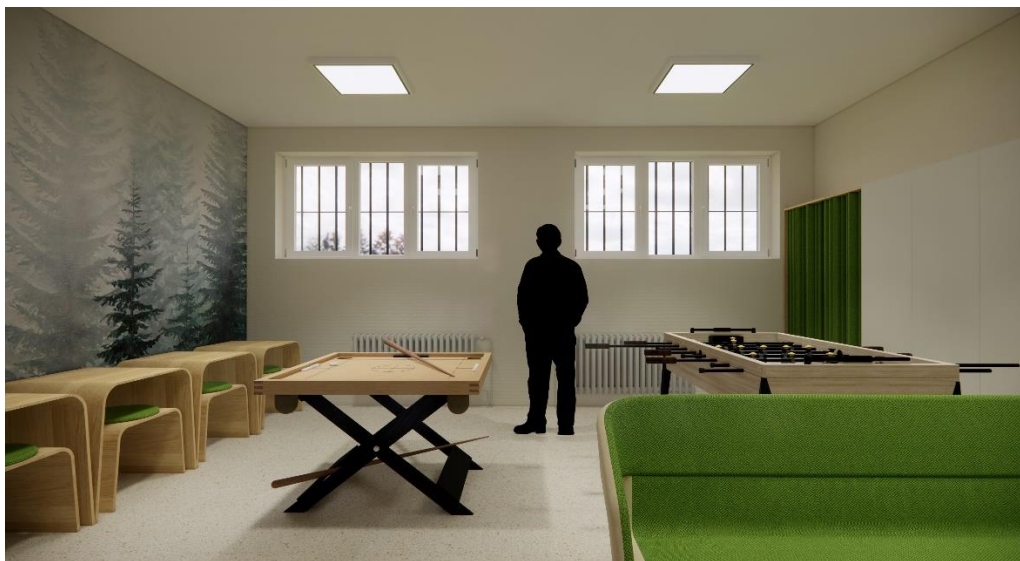
Krāsu toņu gamma veidota iedvesmojoties no dabas toņiem augsnē un veģetācijā. Brūnie toņi kā augsnes un koksnes simboli, kas veido pamatni un sniedz stabilitāti, savukārt zaļie toņi, kas simbolizē augus to aktīvajā augšanas fāzē un ienes dzīvību, kustību, mieru un harmoniju. Autore uzskata, ka ieslodzīto personu psiholoģiskās veselības un kopējās labsajūtas uzlabošanai ir nepieciešami pieņemami, neitrāli toņi, kas kalpo kā pamata bāze, kuru palīdz atsveidzināt un harmonizēt zaļo toņu nokrāsas akcentos, uzlabojot nosvērtību un palīdzot arī mazināt uzbudinājumu, agresivitāti un konfliktus starp ieslodzītajiem un cietuma personālu.

Autores interjera dizaina vīzijā paredzēts veidot mūsdienīgākas, funkcionāli pārdomātas telpas, izmantojot kvalitatīvus materiālus, domājot par to ilgmūžību, ieslodzīto un darbinieku labklājību un kopējās vides ietekmi uz ieslodzīto spēju atgriezties sabiedrībā. Idejas pamatā kā galvenā vērtība ir ieslodzītās personas, kas tiek uztvertas kā jebkurš cits sabiedrības loceklis un ir pelnījušas atbilstošus dzīvošanas un personīgās izaugsmes apstākļus.

Darba izstrādes process:

1. Teorētiski izpētītas cietumu projektēšanas īpatnības un veikta analoģu analīze;
2. Novērtēta esošā situācija un konstatēta problemātika Olaines cietuma Tuberkulozes korpusa un Atklātā tipa cietuma resocializācijas pasākumiem paredzētajās telpās;
3. Veikta intervija ar ieslodzījuma vietas priekšnieku;
4. Veikta ieslodzīto anketēšana;
5. Veiktas nozares ekspertu intervijas;
6. Izstrādāts interjera projekta konceptuālais priekšlikuma apraksts un priekšlikuma vizuālais atspoguļojums Olaines cietuma Tuberkulozes korpusa un Atklātā tipa cietuma resocializācijas pasākumiem paredzētajām telpām;
7. Izstrādāti secinājumi un priekšlikumi.

Attēli



Una Foigta, REINHARDS VOICIŠS, SINDIJA OZOLA, RAINERS SUBRIS. 'GAUJAS' NAMA FOTOSTUDIJAS, SKAŅU IERAKSTU STUDIJAS UN KĀPŅUTELPU INTERJERA DIZAINA PROJEKTS

Draba vadītājs: Mg.art., docente Ksenija Miļča

Darba apraksts

Aktualitāte: Darbs radīts projektēšanas kursa grupu darba ietvaros. Uzdevums bija izstrādāt 'Gaujas' nama telpu interjera projektu ņemot vērā pasūtītāja vēlmes un budžetu. Darbs tapa grupā, kur katrs grupas dalībnieks bija atbildīgs par atsevišķu projekta sadaļu. Projekta sākuma posmā tika apstaigāts un iepazīts objekts, veikti projektējamo telpu uzmērījumi un izzinošas sarunas ar pasūtītāju, pēc tam, kad pasūtītāja vēlmes un iespējamais budžets tika pārspriests, tad tika izstrādāts telpu koncepts un sajūtu kartes, pēc kurām vadoties izstrādā interjeru. Pēc tehnisko rasējumu izveides seko padziļināta apdares materiālu, gaismekļu izpēte, tiek piemeklētas mēbeles un interjera aksesuāri. Vadoties pēc tehniskās dokumentācijas un tāmēm, kur uzrādās izvēlētās apdares, gaismekļi un mēbeles, tiek izstrādātas projektējamo telpu vizualizācijas, lai kopā ar klientu vadītu tālāko interjera projekta izpildi.

Darba formāts: Interjera projekta mape – koncepcijas apraksts, tehniskie rasējumi, vizualizācijas.

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Izveidot pilna apmēra interjera projektu tā veiksmīgai īstenošanai.

Darba izstrādes process: Veikt projektējamo telpu uzmērījumus, tehniskos rasējumus, izveidot tāmes un projektējamo telpu vizualizācijas.

Attēli

Fotostudijas vizualizācija:



Skaņu ierakstu studijas vizualizācija:



Kāpņutelpas vizualizācija:



A.V. Čuikins, E.A. Suprun, J. Ivanova, L. Razumovska. GLASSPOINT

Darba vadītājs: Mg.art., docente Ksenija Miļča

Darba apraksts

Aktualitāte: Darbs rādīts projektēšanas kursa ietvaros. Uzdevums bija radīt jaunu, estētiski un funkcionāli piemērotu interjera dizaina projektu "Glass Point" esošai komerciālai telpai. Telpā notiek sēkojošie procesi: stikla izstrādājumu ražošana, tirdzniecība un meistarklases. Projekts tika izstrādāts atbilstoši noteiktām funkcijām, izstrādāts apdares un interjera priekšmetu salikums, kā arī tika individuāli projektētas vairākas daudzfunkcionālas saliekamas mēbeles. Gan tirdzniecības zāle, gan saimniecības telpas ir veidoti vienotā stilistikā, tai pamatā neitrāla krāsu palete, bet par akcentiem kļuva daudzkrāsaini stikla vitrāžas elementi.

Darba formāts: Rasējumi un 3D vizualizācijas.

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Glass Point meistarnīcā veidojās stikla priekšmeti ar unikālu dizainu. Stikls arī kļuva par iedvesmas avotu interjera dizaina veidošanā. Katrs stikla priekšmets no ekspozīcijas pats pastāstīs savu stāstu, bet telpa "runās" par stikla būtību. Parādot stikla veidošanas procesu kā bezgalīgo plūsmu, kur apvienojās četras stihijas: Uguns, Ūdens, Zeme un Gaiss.

Darba izstrādes process: Vajadzību noteikšana un analīze, stilistikas risinājuma, tehnisko rasējumu un 3D vizualizācijas izstrāde.

Attēls



Annija Norde, Elīna Dambīte, Una Foigta. INTERJERA RISINĀJUMA IZSTRĀDE LATVIJAS NACIONĀLĀS AIZSARDZĪBAS AKADĒMIJAS ĒDNĪCAS UN LABKLĀJĪBAS CENTRA ĒKAS TELPĀM.

Draba vadītājs: Mg.art., docente Ksenija Miļča

Darba apraksts

Aktualitāte: Interjera projekta pasūtītājs ir Latvijas Nacionālās Aizsardzības akadēmija. Pirmsprojektēšanas stadijā autores tikās ar pasūtītāju un apsprieda pasūtītāja prasības attiecībā uz interjera dizaina izveidi jaunajām telpām. Pirmajā tikšanās reizē tika apskatīta ēka un telpu plānojums, tika veiktas foto fiksācijas, kā arī tika izrunāti galvenie nosacījumi projekta izstrādei. Kā viens no galvenajiem nosacījumiem bija telpu funkcionalitāte, ergonomika un atbilstība MK noteikumiem. Darba autores ar pasūtītāju vienojās par divu koncepcijas ideju un divu dažādu mēbeļu izvietojumu plānu izstrādi. Tālāk sekoja telpu uzmērīšana un telpu mēbeļu izvietojuma plānošana kopā ar koncepcijas ideju izstrādi. Klientam tika prezentētas divas koncepcijas idejas, no kurām klients izvēlējās vienu. Balstoties uz klienta izvēli, tika izstrādāts mēbeļu izvietojuma plāns un dekoratīvā apgaismojuma plāns. Projekta izstrādes nosacījumos ietilpa pilnībā izplānots telpu vizuālais izskats, vizuālo risinājumu izpilde, kas ir mūsdienīga, atbilstoša iestādei un telpu funkcionalitātei. Interjera risinājums izstrādāts tā, lai radītu telpas, kur atpūsties, smelties spēku un enerģiju, aizmirstot nedaudz par ikdienas rūpēm.

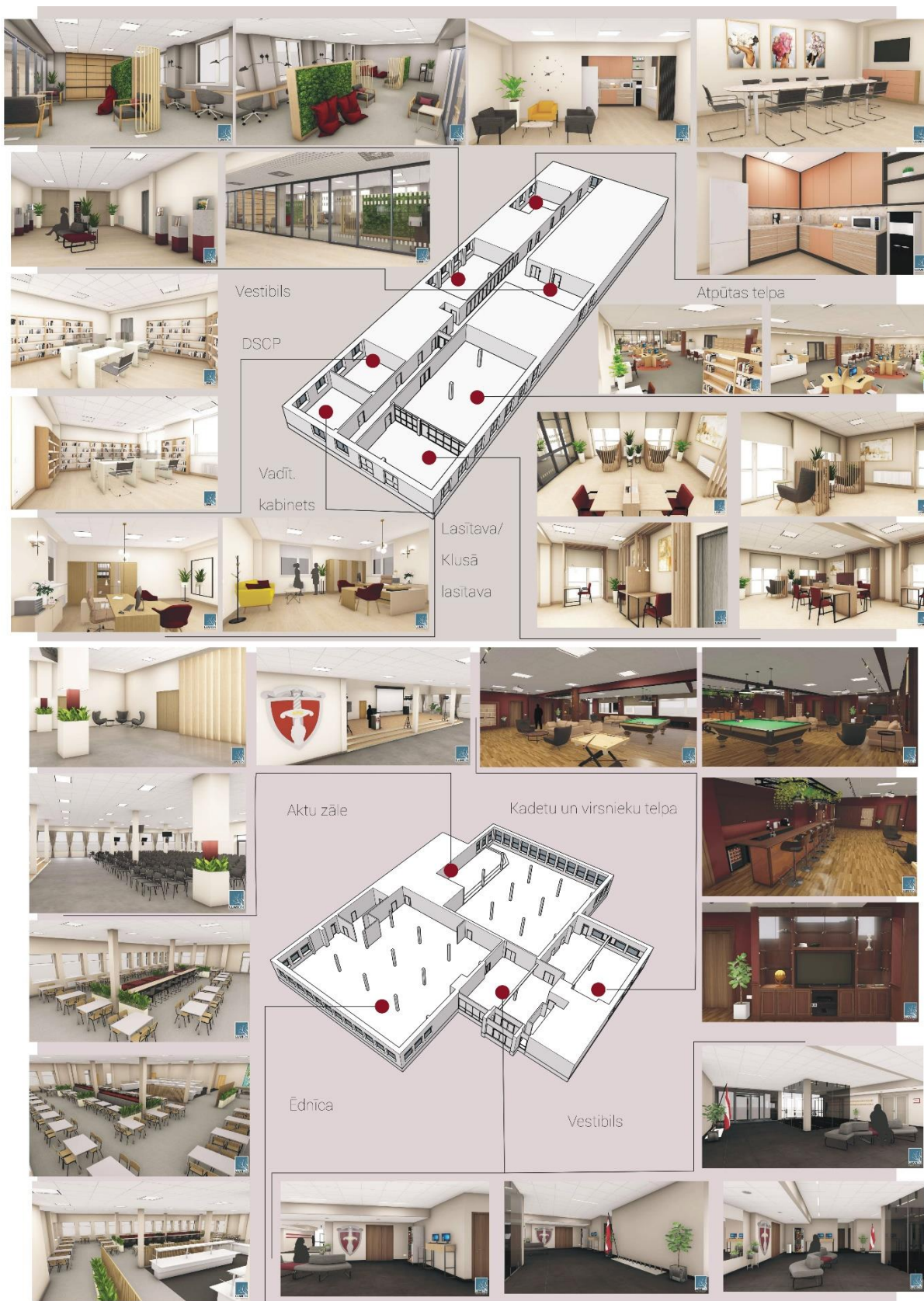
Darba formāts: Objekts šobrīd vēl ir realizācijas stadijā.

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Granātābols - nāves un atdzimšanas cikls dabā, dzīvības eliksīrs, arī nemirstības simbols. Dažviet tas tiek dēvēts arī par veselības simbolu. Granātābola karmīnsarkanā nokrāsa simbolizē dzīvību – asinis. NAA ģerboņa karmīnsarkanais tonis simbolizē karavīru asinis, kas ziedotas Dzimtenes aizsardzībai. Koncepcijas pamatideja ir parādīt NAA ģerboņa karmīnsarkano krāsu no cita skatu punkta, bet nesot tieši to pašu vēstījumu.

Darba izstrādes process:

- Iepazīšanās ar pasūtītāja vajadzībām, prasībām un projektējamajiem objektiem;
- Telpu uzmērīšana;
- Dizaina koncepcijas idejas piedāvājuma izstrāde;
- Pilna interjera dizaina izstrāde, balstoties uz dizaina koncepcijas ideju un klienta vēlmēm;
- Mēbeļu funkcionālā plāna izveide un elektrotīklu pārplānošana pēc apstiprinātā mēbeļu izvietojuma plāna;
- Dekoratīvo elementu izvēle, sienu apdares materiālu un krāsu izvēle, mēbeļu izvēle, dekoratīvā apgaismojuma izvēle.

Attēli





Zane Rēzija. IEDVESMAS PORTRETS

Draba vadītājs: Anna Varnase

Darba apraksts

Aktualitāte: Atspulgs spogulī atspoguļo ne tikai fizisko izskatu, bet arī dvēseli. Dvēseles fragmenti - gabals pa gabaliņam - lauskas, kas ir veidojušas Tevi. Kādu ceļu esi gājis līdz šim? Ko tu redzi ieskatoties savā portretā? Kādu ceļu izvēlies iet tālāk? Spogulis un tā atspulgs kalpo par atgādinājumu - neaizmirst to, kas esi, no kurienes nācis. Dzīvojot šajā laikmetā mēs aizmirstam paši par sevi- apkārt notiekošais mūs iesūc sevī, dzīvojot vāveres ritenī.

Izbaudi atstarpi starp tagadni un nākotni. Izbaudi ceļu pa kuru ej, neaizmirsti par sevi - ieskaties spogulī un atceries par lauskām, kas veido Tevi.

Darba formāts: Spogulis 60x60cm

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Sašķaidīts spogulis un tā stikla lauskas, kas kalpo par atgādinājumu atcerēties, kas ir Tevi veidojis kā cilvēku un personību.

Darba izstrādes process: Parasts un pelēks stikls, epoksīda sveķi.

Attēls

