



Valsts izglītības
satura centrs

NACIONĀLAIS
ATTĪSTĪBAS
PLĀNS 2020



EIROPAS SAVIENĪBA
Eiropas Sociālais
fonds

I E G U L D Ī J U M S T A V Ā N Ā K O T N Ē

Nr. 8.5.2.0/16/I/001

«Nozaru kvalifikācijas sistēmas pilnveide profesionālās izglītības attīstībai un kvalitātes nodrošināšanai»

Profesionālās kvalifikācijas eksāmena satura TITULLAPA

Nozares/sekтора nosaukums	Mākslas nozares dizaina un radošo industriju sektors
Profesionālā kvalifikācija	"Apģērbu dizainera asistents"
Latvijas kvalifikāciju ietvarstruktūras līmenis	4. LKI līmenis

Pasūtītājs:

Valsts izglītības satura
centrs

Metodiskais atbalsts:

Projekts "Nozaru kvalifikācijas sistēmas pilnveide
profesionālās izglītības attīstībai un kvalitātes nodrošināšanai"
Elita Skrupska

Izpildītājs:

SIA "Kurzemes radošās
industrijas attīstības centrs"

Darba grupas vadītājs:

Ieva Leismane

Darba grupa:

Māra Binde, Miks Pētersons, Andris Garokalns, Dzintra
Budovska, Inese Ratniece, Inga Auziņa, Irēna Reimate, Ivars
Pilips-Matisons, Iveta Heinacka, Normunds Vamzis, Sandra
Zāle-Zālīte, Vineta Trumpeniece

Vērtētāji:

Latvijas Darba devēju konfederācija
Nozares eksperts: Dita Danosa

Latvijas Brīvo arodbiedrību savienība
Nozares eksperts: Aija Freimane

Profesionālās kvalifikācijas eksāmena PROGRAMMA
Mākslas nozares dizaina un radošo industriju sektors, profesionālā
kvalifikācija "Apģērbu dizainera asistents", 4. LKI līmenis

Mērķis	Pārbaudīt un novērtēt eksaminējamā profesionālās kompetences atbilstoši profesijas standarta prasībām vai profesionālās kvalifikācijas prasībām.	
Darba uzbūve	Uzdevumu skaits	4
	Uzdevumu veidi	Praktiskais darbs, procesa un rezultāta prezentācija.
	Uzdevumu izpildes kopējais laiks minūtēs	10 min. (prezentēšana 1. dienā). 20 min. (prezentēšana 2. dienā).
Uzdevumu apraksts	<p>1. Izpētīt un definēt apģērbu dizaina projekta problēmu, mērķi un lietotāju vajadzības.</p> <p>1.1. Definēt darba mērķi un vajadzību saskaņā ar problēmu un virstēmas uzdevumu.</p> <p>1.2. Veikt izvēlētās virstēmas un iespējamā apģērbu dizaina produkta lietotāja priekšizpēti saskaņā ar definēto darba mērķi un vajadzību (izpētīt, analizēt un aprakstīt apģērbu dizaina produkta izstrādāšanas iespējas, saistīto terminoloģiju, apģērbu dizaina produkta lietotāju, saistīto industriju un ilgtspēju).</p> <p>1.3. Piedāvāt trīs apģērbu dizaina produkta risinājuma idejas kā varētu sasniegt definēto darba mērķi un vajadzību.</p> <p>1.4. Saskaņā ar piedāvātajām apģērbu dizaina produkta risinājuma idejām, izpētīt trīs līdz sešus esošos un līdzīgus apģērbu dizaina produktus Latvijā un pasaulē (analogus), definēt produktu stiprās un vājās puses, izpētīt, analizēt un aprakstīt analogo apģērbu dizaina produktu:</p> <p style="margin-left: 20px;">1.4.1. izstrādes mērķi un vajadzības;</p> <p style="margin-left: 20px;">1.4.2. lietojamību (funkcionalitāti) un veiktspēju;</p> <p style="margin-left: 20px;">1.4.3. materiālus un tehnoloģijas;</p> <p style="margin-left: 20px;">1.4.4. digitālo un drukāto informāciju;</p> <p style="margin-left: 20px;">1.4.5. vēsturisko attīstību;</p> <p style="margin-left: 20px;">1.4.6. izvēles pamatojumu.</p> <p>1.5. Izstrādāt apģērbu dizaina produkta risinājuma darba uzdevumu, iekļaujot informāciju par darba mērķi un vajadzību saskaņā ar priekšizpētē iegūtiem faktiem, iespējamā risinājuma lietotāju un izstrādes nosacījumiem, strādājot modes kalendāra ietvaros un ievērojot ilgtspējības principus (darba uzdevumā ietvert definēto problēmu, mērķi un lietotāja vajadzību un potenciālos ieguvumus no dizaina projekta ietvaros izstrādātā dizaina produkta).</p> <p>2. Izstrādāt apģērbu dizaina produkta ideju un prezentēt to. <i>(Apjoms: izpēte un tehnoloģiskais risinājums nosaka darba (pirmparauga) apjomu, tas var būt viens tehnoloģiski sarežģīts pirmparaugs, var būt produktu komplekts, var būt produktu kolekcija. AD – Apģērbu kolekcija, kas sastāv vismaz no trīs apģērbu komplektiem.)</i></p> <p>2.1. Izstrādāt apģērbu dizaina produkta ideju, dokumentēt un pamatot</p>	

darba izstrādes procesu:

2.1.1. vizualizēt apģērbu dizaina ieceri plaknē, izstrādājot 2D skices;

2.1.2. izstrādāt 3D maketus, pielietojot mulāžas vai drapēšanas tehnikas un apģērbu konstruēšanas metodes;

2.1.3. analizēt apģērbu dizaina produkta izstrādei vai ražošanai nepieciešamos materiāli tehniskos ilgtspēju risinājumus, pievienojot atbilstošos materiālu paraugus;

2.1.4. izstrādāt apģērba konstrukcijas atbilstoši izvēlētajiem materiāliem, ražošanas tehnoloģijām un lietotāja vajadzībām;

2.1.5. veikt apģērbu dizaina produkta idejas izstrādes darba procesa dokumentēšanu un analīzi, aprakstot pieņemtās izvēles un risinājuma attīstības gaitu.

2.2. Apkopot apģērbu dizaina projekta izpētes un izstrādes procesa materiālus no 1. un 2.1. uzdevuma (*formu precizē eksaminācijas institūcija, piemērs 1. pielikumā*), sagatavot digitālu prezentāciju un rakstisku analīzi par apģērbu dizaina produkta priekšizpēti un ideju izstrādi (*minimums 8 slaidi, precizē eksaminācijas institūcija, piemērs 2. pielikumā*).

2.3. Mutiski prezentēt apģērbu dizaina produkta ideju – koncentrēti un skaidri iepazīstināt ar apģērbu dizaina produkta mērķi, vajadzību, lietotāju, izpēti, idejas risinājuma izstrādes apģērbu dizaina procesu un rezultātiem, formulēt apģērbu dizaina produkta izstrādes posmus. (*prezentēšanas laiks 5 min. un diskusija ar eksaminācijas komisiju 5 min., kopā 10 min.*)

Eksaminējamais izanalizē eksaminācijas komisijas ieteikumus un nepieciešamības gadījumā pilnveido apģērbu dizaina projekta ideju.

3. Izstrādāt apģērbu dizaina produktu, ievērojot ilgtspējības principus.

3.1. Izgatavot pirmparauga maketu atbilstoši definētam darba uzdevumam, ievērojot darba mērķi un vajadzību, lietotāju, estētiku, ergonomiku, tehnoloģiju un funkcionalitāti.

3.2. Testēt pirmparauga maketu atbilstoši darba uzdevumā noteiktajā situācijā vai pielāgotā vidē. Dokumentēt testēšanas novērojumus un secinājumus. Precizēt apģērbu dizaina produkta darba uzdevumu.

3.3. Pēc testēšanas veikt pirmparauga maketā nepieciešamās korekcijas saskaņā ar definēto jeb precizēto apģērbu dizaina darba uzdevumu un dokumentēt veiktās korekcijas.

3.4. Veikt apģērbu dizaina produkta pirmparauga izmaksu aprēķinu aprēķinu un aprakstīt izstrādes tehnoloģisko procesu.

3.5. Izgatavot apģērbu dizaina produkta pirmparaugu, izanalizēt un aprakstīt to ar saskaņā ar definēto darba uzdevumu, virstēmu un ilgtspējības principiem. Ja nepieciešams, tehnoloģiski sarežģītus vai izglītības iestādē nepieejamus darbus var veikt sadarbībā ar citu speciālistu vai kādā citā uzņēmumā, veicot autoruzraudzību, taču detaļas izgatavošana šādā veidā nedrīkst pārsniegt 20% no kopapjoma.

3.6. Izveidot apģērbu dizaina produkta pirmparauga prezentācijas materiālus (pirmparauga foto vai video sesija, pirmparauga eksponēšana izstādē vai demonstrēšana modes skatē) (*precizē*

	<p><i>eksaminācijas institūcija).</i></p> <p>3.7. Sagatavot apģērbu dizaina produkta izstrādes pamatojuma un procesa dokumentāciju rakstiskā veidā (<i>precizē eksaminācijas institūcija, piemērs 3. pielikumā).</i></p> <p>3.8. Sagatavot digitālu prezentācijas kopsavilkumu par apģērbu dizaina produkta risinājuma definēšanas, izpētes un izstrādes procesu (<i>minimums 12 slaidi, precizē eksaminācijas institūcija, piemērs 4. pielikumā).</i></p> <p>4. uzdevums. Prezentēt apģērbu dizaina produkta risinājuma procesu.</p> <p>4.1. Mutiski prezentēt apģērbu dizaina produkta risinājumu – koncentrēti un skaidri iepazīstināt ar apģērbu dizaina produkta mērķi, vajadzību, lietotāju, izpēti, idejas risinājuma izstrādes dizaina procesu un rezultātiem, formulēt secinājumus. (<i>prezentēšanas laiks 10 min. un diskusija ar eksaminācijas komisiju 10 min., kopā 20 min.</i>)</p> <p>1., 2., 3. uzdevumi izpildāmi pirms eksāmena. 2.3. un 4. uzdevums izpildāms eksāmena laikā.</p> <p>1., 2., 3. uzdevumu apkopojumu eksaminējamais eksaminācijas institūcijai iesniedz ne vēlāk kā septiņas darba dienas pirms eksāmena norises datuma digitālā formātā (pdf.), dokumenta nosaukumā ietverot izglītības iestādes nosaukumu, eksaminējamā uzvārdu, darba nosaukumu.</p> <p>1., 2., 3. uzdevumu apkopojumu eksaminācijas institūcija eksaminācijas komisijai izvērtēšanai iesniedz ne vēlāk kā piecas darba dienas pirms eksāmena norises datuma, iesniedzot vienā elektroniskā sūtījumā.</p> <p>1., 2., 3. uzdevumu apkopojumu izdruku iesietā veidā, izdrukātus prezentācijas materiālus un prezentāciju elektroniskā formā eksaminējamais iesniedz ne vēlāk kā vienu dienu (<i>precizē izglītības iestāde</i>) pirms eksāmena norises datuma.</p> <p>Ar 1., 2., 3. uzdevumu apkopojumu izdrukas formā eksaminācijas komisija iepazīstas pirms profesionālās kvalifikācijas eksāmena norises.</p> <p>Izstrādātā apģērbu dizaina produktu pirmparaugu kolekcija ir pieejama eksaminācijas komisijai eksāmena norises laikā.</p>
<p>Norises vieta un nepieciešamie materiālie līdzekļi</p>	<p>Eksāmena norisei nepieciešama telpa sagatavoto materiālu prezentēšanai un eksponēšanai, zāle izstrādes vai modes skates organizēšanai.</p> <p>Nepieciešamie palīg līdzekļi: projektors vai TV ekrāns prezentācijai, dators (ar kameru, skaņu), interneta pieslēgums, izstādes iekārtošanai nepieciešamie podesti, stendi, digitālās platformas utt.</p> <p>Nepieciešamie materiāli: izgatavotais dizaina produkta pirmparaugi*. *Eksaminējamais par saviem vai piesaistītajiem līdzekļiem izgatavo apģērbu dizaina produktu pirmparaugu kolekciju, kas atbilst izstrādātajam apģērbu dizaina projektam.</p>
<p>Vērtēšanas kārtība</p>	<p>Uzdevumu izpildi vērtē eksaminācijas komisija. Vērtēta tiek katra uzdevuma izpilde. Maksimāli iegūstamais punktu skaits ir 59, kas atbilst 100%. Eksāmens ir nokārtots, ja uzdevumu izpildes apjoms</p>

		nav zemāks par 60%.								
		Eksāmena vērtējums tiek izteikts ballēs atbilstoši vērtēšanas skalai:								
Iegūto punktu skaits	1-7	8-17	18-26	27-34	35-39	40-44	45-49	50-53	54-56	57-59
Uzdevumu izpildes apjoms (%)	1-14	15-29	30-44	45-59	60-67	68-75	76-83	84-91	92-96	97-100
Vērtējums ballēs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Norādījumi apģērbu dizaina produkta izpētes, izstrādes un procesa dokumentāciju noformēšanai*



1. Vispārīgās prasības

Rakstisko informāciju noformē datorsalikumā uz A4 formāta papīra lapām.

Lapu skaitīšanu sāk ar titullapu, taču uz titullapas numuru neraksta.

Pievienot iedvesmas materiālus, foto, skices, maketus, materiālu un tehnoloģiju paraugus u.c.

**Tiek apkopota informācija un izveidota struktūra par dizaina projekta izpēti un dizaina produkta idejas izstrādi.*

2. Struktūra

2.1. Titullapa.

Uz titullapas jānorāda:

- 2.1.1. Darba nosaukums;
- 2.1.2. Autora vārds, uzvārds;
- 2.1.3. Izglītības iestāde un izglītības programma;
- 2.1.4. Iegūstamā kvalifikācija;
- 2.1.5. Darba vadītāja vārds, uzvārds;
- 2.1.6. Darba izveides vieta un laiks.

2.2. Satura rādītājs.

Satura rādītājā iekļauj visu nodaļu un apakšnodaļu nosaukumus to numerācijas secībā un norāda atbilstošās lappuses numuru.

2.3. Darba anotācija.

Anotācijai jāsniedz vispārīgs priekšstats par darbu kopumā, sniedzot kopējo priekšstatu par to, neiedziļinoties detaļās.

2.4. Ievads.

Ievadā apraksta un analizē izvēlēto tēmu un tās aktualitāti, formulē ko autors vēlas izpētīt, uzzināt, kādas tehnoloģijas pielietot, kādu rezultātu panākt saistībā ar virstēmu.

2.5. Nodaļas

Nodaļas veido 1. un 2.1. uzdevumu materiālu apkopojums.

2.5.1. Apģērbu dizaina projekta problēmu, mērķi un lietotāju vajadzības:

- 2.5.1.1. Darba mērķa un vajadzību definēšana saskaņā ar problēmu un virstēmu;
- 2.5.1.2. Virstēmas un iespējamā apģērba dizaina produkta lietotāja priekšizpēte;
- 2.5.1.3. Apģērbu dizaina produkta risinājuma ideju piedāvāšana;
- 2.5.1.4. Esošo un līdzīgo apģērbu dizaina produktu izpēte;
- 2.5.1.5. Darba uzdevumu definēšana apģērbu dizaina produkta izstrādei.

2.5.2. Apģērbu dizaina produkta idejas izstrāde:

- 2.5.2.1. 2D skices;
- 2.5.2.2. 3D maketi, mulāžas, drapēšanas vai konstruēšanas paraugi;
- 2.5.2.3. Nepieciešamie materiāli tehniskie risinājumi;
- 2.5.2.4. Tehniskais projekts ar konstrukcijām un detaļu risinājumiem.

2.6. Izmantotā literatūra un avoti.

Izmantoto avotu un literatūras sarakstā tiek uzrādīti izmantotie avoti un darbi, uz kuriem atsaucas autors, kā arī tie, kurus autors izstudējis darba sagatavošanas gaitā.

2.7. Pielikumi.

3. Teksts

Datorsalikuma pamattekstam izmanto 12 lieluma burtus ar intervālu 1,5 starp rindiņām. Nodaļu un apakšnodaļu burtu lielums ir 14. Teksta attālums no lapas augšējās un kreisās malas – 30 mm, no labās un apakšējās malas – 20 mm. Rindkopas pirmo rindiņu sāk ar atkāpi. Rindkopas kārtu bez atstarpēm.

Lappuses tiek numurētas, izņemot titullapu un satura rādītāju, kuri tiek ieskaitīti kopapjomā, bet netiek numurēti. Numerāciju veic ar arābu cipariem lapas apakšējās daļas vidū vai labajā pusē.

Katra nodaļa, apakšnodaļa jāsāk jaunā lappusē. Nodaļu nosaukumus raksta ar lielajiem burtiem, apakšnodaļu – ar mazajiem burtiem un lielo sākuma burtu treknrakstā. Aiz nosaukuma punktu neliek. Nosaukumos pārnesumus nelieto, tos nepasvītro. Nosaukumus centrē rindiņas vidū. Nosaukuma attālums no iepriekšējā un turpmākā teksta ir viena rinda.

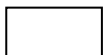
Nodaļas numurē ar arābu cipariem un piešķirtos numurus raksta pirms nodaļas nosaukuma. Apakšnodaļas numurē attiecīgās nodaļas ietvaros ar diviem arābu cipariem: piemēram, pirmās nodaļas apakšnodaļu numuri būs 1.1., 1.2. utt. Apakšpunktu apzīmēšanai izmanto arābu ciparus ar apaļo iekavu aiz tiem, piemēram, 1), 2) utt. Tekstu aiz cipara ar iekavu raksta ar mazo burtu.

Ievadam, secinājumiem un priekšlikumiem, literatūras sarakstam un saturam numurus nepiešķir. Atsauci uz izmantoto literatūru un avotiem noformē, apaļajās iekavās norādot aiz citētā darba (citāti jāliek pēdiņās) kārtas numuru izmantotās literatūras sarakstā. Piemēram, (2) vai (3, 7, 11). Atsaucoties uz kādu noteiktu grāmatas lappusi, tā jānorāda aiz grāmatas citēšanas numura, piemēram: (4, 70. lpp.).

4. Ilustrācijas, tabulas

Darbā ievietoto ilustrāciju – fotogrāfiju, skiču, shēmu, grafiku, diagrammu u. tml. – apzīmēšanai izmanto vienu un to pašu terminu *attēls*. Attēli tiek numurēti nodaļas ietvaros un katram no tiem ir jābūt savam nosaukumam. Nosaukumu raksta ar maziem burtiem un lielo sākuma burtu, bez punkta nosaukuma beigās. Tekstā, kura ilustrēšanai izmantots attēls, attiecīgā vietā jādod atsauce uz to. Ja attēlam vajadzīgi paskaidrojumi, tos raksta zem nosaukuma. Tos atļauts rakstīt ar mazāka izmēra burtiem.

Piemērs – pirmajā nodaļā ievietotais trešais pēc kārtas attēls.



1.3.att. Attēla nosaukums.

Ja nodaļā ir tikai viena ilustrācija, tad to nenumurē, bet raksta tikai tās nosaukumu.

Darbā ievietotās tabulas tiek numurētas un katrai no tām jābūt savam nosaukumam. Tabulas nosaukumu raksta virs tabulas ar maziem burtiem un lielo sākuma burtu, bez punkta nosaukuma beigās. Tabulas numurē nodaļas ietvaros ar arābu cipariem. Tabulas numuru raksta labajā pusē virs tabulas nosaukuma. Tekstā attiecīgā vietā jādod atsauce uz tabulu.

Piemērs – pirmajā nodaļā ievietotas trešās pēc kārtas tabulas apraksts:

1.3. tabula

Tabulas nosaukums

--	--	--	--	--

Ja darbā vai nodaļā ir tikai viena tabula, tad to nenumurē, bet raksta tikai tās nosaukumu.

5. Pielikumi

Dažādus palīgmateriālus, kas neiekļaujas darba pamatsaturā, pievieno darbam kā pielikumus ar kopīgu virsrakstu PIELIKUMI uz atsevišķas lapas. Katru pielikumu sāk ar jaunu lapu, lapas labajā augšējā stūrī norādot tā kārtas numuru, piemēram: 1. pielikums, 2. pielikums utt. Zem šī uzraksta nākamās rindiņas vidū, raksta pielikuma nosaukumu. Ja darbam ir viens pielikums, tad kopīgu virsrakstu neraksta un pielikumam numuru nepiešķir. Tekstā attiecīgā vietā jādod atsauce uz pielikumu.

5.1. Avotu un izmantotās literatūras saraksts.

Avotus un izmantoto literatūru bibliogrāfiski apraksta sarakstā, tos sarindo alfabēta secībā pēc autora uzvārda vai darba nosaukuma. Sarakstu ieteicams sākt ar latīņu alfabētā rakstītiem darbiem (latviešu, angļu, vācu u.c. valodās), pēc tam – kirilicā rakstītiem darbiem (krievu u.c. valodās). Aprakstīšanas pamatprincipi ir šādi:

5.1.1. Grāmatām;

Autora uzvārds, vārds vai iniciālis. *Grāmatas nosaukums*. Izdošanas vieta: izdevniecība, izdošanas gads. Lappušu skaits vai citētā lappuse(s).

Piemērs

Gombrihs, E.H. *Mākslas vēsture*. Rīga: Zvaigzne ABC, 1997. 688 lpp.

Ja autoru skaits ir lielāks par trim, tad grāmatu apraksta pēc nosaukuma un ziņas par trim autoriem sniedz aiz nosaukuma. Informāciju par pārējiem autoriem aizstāj ar apzīmējumu "u.c."

Piemērs

Svešvārdu vārdnīca. Ašmanis, M., Bērziņa, E., Buiķe, M. u.c. Rīga: Norden AB, 2002. 799 lpp.

5.1.2. Rakstiem periodikā;

Autora uzvārds, vārds vai iniciālis. Raksta nosaukums. Izdevuma nosaukums, numurs vai izdošanas mēnesis, izdošanas gads, raksta ietverošās lappuses.

Piemērs

Vējš, V. Reklāma kā politika. *Dizaina studija*, Nr.20, 2009, 19. – 21. lpp.

5.1.3. Rakstiem rakstu krājumos;

Autora uzvārds, vārds vai iniciālis. Raksta nosaukums. No: *Rakstu krājuma nosaukums*. Izdošanas vieta: izdevniecība vai izdevējs, izdošanas gads. Raksta ietverošās lappuses.

Piemērs

Lukševics, U. Mums patīk konkursi. No: *Kā rodas laba arhitektūra?* – Rīga: Arhitektūras veicināšanas fonds, 2008, 78. – 87. lpp.

5.1.4. Interneta materiāliem.

Autora uzvārds, vārds vai iniciālis. *Publikācijas nosaukums*. Kvadrātiekvāds norāde par elektroniskā resursa veidu. Kvadrātiekvāds datums, kad interneta resurss skatīts. Piezīme par publikācijas pieeju internetā.

Piemērs

Radošā industrija [tiešsaiste]. [Skatīts 02.10.2009.]. Pieejams: <http://kriic.lv/kat/radosa-indistrija/par-radoso-industriju>.

Norādījumi apģērbu dizaina produkta izpētes, izstrādes un procesa prezentācijas noformēšanai*



uz uzdevumu

1. Vispārīgās prasības

Kopā minimums 8 slaidi, prezentācijas struktūru un saturu var pielāgot.

Informāciju noformē datorsalikumā. Tekstam jābūt salasāmam, var akcentēt atslēgvārdus.

Pievienot iedvesmas materiāliem, foto, skices, maketus, materiālu un tehnoloģiju paraugus u.c. informāciju par darba procesu attēliem jābūt kvalitatīviem.

Jānorāda attēlu un informācijas avoti.

**Tiek apkopota informācija un izveidota prezentācija par dizaina projekta izpēti un dizaina produkta idejas izstrādi.*

2. Struktūra

2.1. Titullapa. Uz titullapas jānorāda:

- 2.1.1. Izglītības iestāde un izglītības programma;
- 2.1.2. Autora vārds, uzvārds;
- 2.1.3. Darba nosaukums;
- 2.1.4. Darba vadītāja vārds, uzvārds;
- 2.1.5. Darba izveides vieta un laiks.

2.2. Apģērba dizaina projekta problēmu, mērķi un lietotāju vajadzības:

- 2.2.1. Darba mērķa un vajadzību definēšana saskaņā ar problēmu un virstēmu;
- 2.2.2. Virstēmas un iespējamā apģērba dizaina produkta lietotāja priekšizpēte;
- 2.2.3. Apģērba dizaina produkta risinājuma ideju piedāvāšana.

2.3. Esošo un līdzīgo apģērba dizaina produktu izpēte (analogu izpēte un secinājumi).

2.4. Darba uzdevumu definēšana apģērba dizaina produkta izstrādei.

2.5. Apģērba dizaina produkta ideja:

- 2.5.1. 2D skices;
- 2.5.2. 3D maketi, mulāžas, drapēšanas vai konstruēšanas paraugi;
- 2.5.3. Nepieciešamie materiāli tehniskie risinājumi;
- 2.5.4. Tehniskais projekts ar konstrukcijām un detaļu risinājumiem.

Norādījumi apģērbu dizaina produkta izpētes, izstrādes un procesa dokumentāciju noformēšanai*



uz uzdevumu

**Tiek papildināts un precizēts iepriekš apkopotais materiāls ar dizaina produkta izstrādi un secinājumiem.*

2.5.3. Apģērba dizaina produkta izstrāde:

- 2.5.3.1. Pirmparauga maketa izgatavošana (foto un apraksts);
- 2.5.3.2. Pirmparauga testēšana pielietojuma apstākļos, pielāgotā vai reālā vidē (foto un apraksts);
- 2.5.3.3. Korekciju veikšana (foto un apraksts);
- 2.5.3.4. Apģērba dizaina produkta pirmparauga izmaksu aprēķināšana;
- 2.5.3.5. Pirmparauga izgatavošana (foto un apraksts);
- 2.5.3.6. Pirmparauga prezentāciju materiāli (foto vai video).

2.6. Secinājumi.

Secinājumos apkopo darba galvenās atziņas.

Secinājumu daļu vēlams rakstīt tā, lai ikvienam, kas to lasa, būtu skaidrs kāds bija darba mērķis, kas sasniegts (vai nesasniegts). Vēlams aprakstīt kā darba realizācija palīdzēja (vai nepalīdzēja) atrast atbildes uz paša uzdotajiem jautājumiem.

2.7. Izmantotā literatūra un avoti.

Izmantoto avotu un literatūras sarakstā tiek uzrādīti izmantotie avoti un darbi, uz kuriem atsaucas autors, kā arī tie, kurus autors izstudējis darba sagatavošanas gaitā.

2.8. Pielikumi.

4. pielikums

Norādījumi apģērbu dizaina produkta izpētes, izstrādes un procesa prezentācijas noformēšanai**



uz uzdevumu

***Tiek papildināta un precizēta iepriekšējā prezentācija ar apģērbu dizaina produkta izstrādes gaitu, secinājumiem un izgatavotā pirmparauga prezentācijas materiāliem (foto vai video). Pavisam kopā minimums 12 slaidi.*

2.6. Apģērbu dizaina produkta izstrādes gaita:

2.6.1. Pirmparauga makets;

2.6.2. Pirmparauga testēšana pielietojuma apstākļos vai reālā vidē;

2.6.3. Korekciju veikšana;

2.6.4. Pirmparauga izgatavošanas darba gaita.

2.7. Secinājumi.

2.8. Pirmparauga prezentāciju materiāli (foto vai video).

**Profesionālās kvalifikācijas eksāmena uzdevumu izpildei nepieciešamo
MATERIĀLO LĪDZEKĻU PAPLAŠINĀTS SARAKSTS
Mākslas nozares dizaina un radošo industriju sektors, profesionālā
kvalifikācija "Apģērbu dizainera asistents", 4. LKI līmenis**

<p align="center">Tehnoloģiskās iekārtas, aprīkojums un darba instrumenti</p>	<p>Eksāmena norisei nepieciešama telpa sagatavoto materiālu prezentēšanai un eksponēšanai, zāle izstādes organizēšanai. Nepieciešamie palīglīdzekļi: projektors vai TV ekrāns prezentācijai, dators (ar kameru, skaņu), interneta pieslēgums, izstādes iekārtošanai nepieciešamie podesti, stendi, digitālās platformas utt.</p>
<p align="center">Materiāli, palīgmateriāli u.tml.</p>	<p>Nepieciešamie materiāli: izgatavotais apģērbu dizaina produkta pirmparaugi*. *Eksaminējamais par saviem vai piesaistītajiem līdzekļiem izgatavo apģērbu dizaina produktu pirmparaugu kolekciju, kas atbilst izstrādātajam apģērbu dizaina projektam</p>

**Profesionālās kvalifikācijas eksāmena
UZDEVUMU KOMPLEKTS**

**Mākslas nozares dizaina un radošo industriju sektors, profesionālā
kvalifikācija "Apģērbu dizainera asistents", 4. LKI līmenis**

Virstēmas uzdevums: **Lietderība.**

Uzdevumu komplekta virstēma iekļauj cilvēkam lietderīga – vajadzīga un noderīga apģērbu dizaina produkta risinājuma izstrādi. Lietderīga produkta izstrāde ir saistīta ar lietotāja vai sadarbības partnera nepieciešamību kādas iespējas vai problēmas risināšanai jeb situācijas uzlabošanai.

1. uzdevums. Izpētīt un definēt apģērbu dizaina projekta problēmu, mērķi un lietotāju vajadzības.

1.1. Definēt darba mērķi un vajadzību saskaņā ar problēmu un virstēmas uzdevumu.

1.2. Veikt izvēlētajās virstēmas un iespējamā apģērbu dizaina produkta lietotāja priekšizpēti saskaņā ar definēto darba mērķi un vajadzību (izpētīt, analizēt un aprakstīt apģērbu dizaina produkta izstrādāšanas iespējas, saistīto terminoloģiju, apģērbu dizaina produkta lietotāju, saistīto industriju un ilgtspēju).

1.3. Piedāvāt trīs apģērbu dizaina produkta risinājuma idejas kā varētu sasniegt definēto darba mērķi un vajadzību.

1.4. Saskaņā ar piedāvātajām apģērbu dizaina produkta risinājuma idejām, izpētīt trīs līdz sešus esošos un līdzīgos apģērbu dizaina produktus Latvijā un pasaulē (analogus), definēt produktu stiprās un vājās puses, izpētīt, analizēt un aprakstīt analogo apģērbu dizaina produktu:

1.4.1. izstrādes mērķi un vajadzības;

1.4.2. lietojamību (funkcionalitāti) un veiktspēju;

1.4.3. materiālus un tehnoloģijas;

1.4.4. digitālo un drukāto informāciju;

1.4.5. vēsturisko attīstību;

1.4.6. izvēles pamatojumu.

1.5. Izstrādāt apģērbu dizaina produkta risinājuma darba uzdevumu, iekļaujot informāciju par darba mērķi un vajadzību saskaņā ar priekšizpētē iegūtiem faktiem, iespējamā risinājuma lietotāju un izstrādes nosacījumiem, strādājot modes kalendāra ietvaros un ievērojot ilgtspējības principus (darba uzdevumā ietvert definēto problēmu, mērķi un lietotāja vajadzību un potenciālos ieguvumus no dizaina projekta ietvaros izstrādātā dizaina produkta).

2. uzdevums. Izstrādāt apģērbu dizaina produkta ideju un prezentēt to.

(Apjoms: izpēte un tehnoloģiskais risinājums nosaka darba (pirmparauga) apjomu, tas var būt viens tehnoloģiski sarežģīts pirmparaugs, var būt produktu komplekts, var būt produktu kolekcija. AD – Apģērbu kolekcija, kas sastāv vismaz no trīs apģērbu komplektiem.)

(prezentēšanas laiks 5 min. un diskusija ar eksaminācijas komisiju 5 min., kopā 10 min.)

2.1. Izstrādāt apģērbu dizaina produkta ideju, dokumentēt un pamatot darba izstrādes procesu:

2.1.1. vizualizēt apģērbu dizaina ieceri plaknē, izstrādājot 2D skices;

2.1.2. izstrādāt 3D maketus, pielietojot mulāžas vai drapēšanas tehnikas un apģērbu konstruēšanas metodes;

2.1.3. analizēt apģērbu dizaina produkta izstrādei vai ražošanai nepieciešamos materiāli tehniskos ilgtspēju risinājumus, pievienojot atbilstošos materiālu paraugus;

- 2.1.4. izstrādāt apģērba konstrukcijas atbilstoši izvēlētajiem materiāliem, ražošanas tehnoloģijām un lietotāja vajadzībām;
- 2.1.5. veikt apģērba dizaina produkta idejas izstrādes darba procesa dokumentēšanu un analīzi, aprakstot pieņemtās izvēles un risinājuma attīstības gaitu.
- 2.2. Apkopot apģērba dizaina projekta izpētes un izstrādes procesa materiālus no 1. un 2.1. uzdevuma (*formu precizē eksaminācijas institūcija, piemērs 1. pielikumā*), sagatavot digitālu prezentāciju un rakstisku analīzi par apģērba dizaina produkta priekšizpēti un ideju izstrādi (*minimums 8 slaidi, precizē eksaminācijas institūcija, piemērs 2. pielikumā*).
- 2.3. Mutiski prezentēt apģērba dizaina produkta ideju – koncentrēti un skaidri iepazīstināt ar apģērba dizaina produkta mērķi, vajadzību, lietotāju, izpēti, idejas risinājuma izstrādes apģērba dizaina procesu un rezultātiem, formulēt apģērba dizaina produkta izstrādes posmus.

3. uzdevums. Izstrādāt apģērba dizaina produktu, ievērojot ilgtspējības principus.

- 3.1. Izgatavot pirmparauga maketu atbilstoši definētam darba uzdevumam, ievērojot darba mērķi un vajadzību, lietotāju, estētiku, ergonomiku, tehnoloģiju un funkcionalitāti.
- 3.2. Testēt pirmparauga maketu atbilstoši darba uzdevumā noteiktajā situācijā vai pielāgotā vidē. Dokumentēt testēšanas novērojumus un secinājumus. Precizēt apģērba dizaina produkta darba uzdevumu.
- 3.3. Pēc testēšanas veikt pirmparauga maketā nepieciešamās korekcijas saskaņā ar definēto jeb precizēto apģērba dizaina darba uzdevumu un dokumentēt veiktās korekcijas.
- 3.4. Veikt apģērba dizaina produkta pirmparauga izmaksu aprēķinu aprēķinu un aprakstīt izstrādes tehnoloģisko procesu.
- 3.5. Izgatavot apģērba dizaina produkta pirmparaugu, izanalizēt un aprakstīt to saskaņā ar definēto darba uzdevumu, vīrstēmu un ilgtspējības principiem. Ja nepieciešams, tehnoloģiski sarežģītus vai izglītības iestādē nepieejamus darbus var veikt sadarbībā ar citu speciālistu vai kādā citā uzņēmumā, veicot autoruzraudzību, taču detaļas izgatavošana šādā veidā nedrīkst pārsniegt 20% no kopapjoma.
- 3.6. Izveidot apģērba dizaina produkta pirmparauga prezentācijas materiālus (pirmparauga foto vai video sesija, pirmparauga eksponēšana izstādē vai demonstrēšana modes skatē) (*precizē eksaminācijas institūcija*).
- 3.7. Sagatavot apģērba dizaina produkta izstrādes pamatojuma un procesa dokumentāciju rakstiskā veidā (*precizē eksaminācijas institūcija, piemērs 3. pielikumā*).
- 3.8. Sagatavot digitālu prezentācijas kopsavilkumu par apģērba dizaina produkta risinājuma definēšanas, izpētes un izstrādes procesu (*minimums 12 slaidi, precizē eksaminācijas institūcija, piemērs 4. pielikumā*).

4. uzdevums. Prezentēt apģērba dizaina produkta risinājuma procesu.

(prezentēšanas laiks 10 min. un diskusija ar eksaminācijas komisiju 10 min., kopā 20 min.)

- 4.1. Mutiski prezentēt apģērba dizaina produkta risinājumu – koncentrēti un skaidri iepazīstināt ar apģērba dizaina produkta mērķi, vajadzību, lietotāju, izpēti, idejas risinājuma izstrādes dizaina procesu un rezultātiem, formulēt secinājumus.

**Profesionālās kvalifikācijas eksāmena uzdevumu izpildes
VĒRTĒŠANAS KRITĒRIJI**
**Mākslas nozares dizaina un radošo industriju sektors, profesionālā
kvalifikācija "Apģērbu dizainera asistents", 4. LKI līmenis**

Vērtēšanas kritēriji

Uzdevums	Veicamās darbības	Maksimāli iegūstamais punktu skaits
1. Izpētīt un definēt apģērbu dizaina projekta problēmu, mērķi un vajadzību. <i>(maksimāli iegūstamais punktu skaits 19)</i>	1.1. Darba mērķa un vajadzību definēšana saskaņā ar problēmu un virstēmu.	3
	1.2. Virstēmas un iespējamā apģērbu dizaina produkta lietotāja priekšizpēte.	6
	1.3. Apģērbu dizaina produkta risinājuma idejas piedāvāšana.	2
	1.4. Esošo un līdzīgo apģērbu dizaina produktu izpēte.	6
	1.5. Darba uzdevumu definēšana apģērbu dizaina produkta izstrādei.	2
2. Izstrādāt apģērbu dizaina produkta ideju un prezentēt to. <i>(maksimāli iegūstamais punktu skaits 8)</i>	2.1. Apģērbu dizaina produkta idejas izstrāde.	5
	2.2. Apģērbu dizaina produkta izstrādes procesa materiālu apkopošana.	1
	2.3. Apģērbu dizaina produkta idejas mutiska prezentēšana.	2
3. Izstrādāt apģērbu dizaina produktu, ievērojot ilgtspējības principus. <i>(maksimāli iegūstamais punktu skaits 29)</i>	3.1. Pirmparauga maketa izgatavošana.	5
	3.2. Pirmparauga maketa testēšana pielietojuma apstākļos, pielāgotā vai reālā vidē.	2
	3.3. Korekciju veikšana.	2
	3.4. Apģērbu dizaina produkta pirmparauga izmaksu aprēķināšana.	2
	3.5. Pirmparauga izgatavošana.	6
	3.6. Pirmparauga prezentāciju materiālu izgatavošana.	5
	3.7. Apģērbu dizaina produkta izstrādes dokumentācijas sagatavošana.	5
	3.8. Prezentācijas izstrādāšana.	2
4. Prezentēt apģērbu dizaina produkta risinājuma procesu. <i>(maksimāli iegūstamais punktu skaits 3)</i>	4.1. Apģērbu dizaina produkta risinājuma procesa mutiska prezentēšana.	3
Kopējais maksimāli iegūstamais punktu skaits		59

Paplašināts vērtēšanas kritēriju apraksts

1. uzdevums. Izpētīt un definēt apģērbu dizaina projekta problēmu, mērķi un lietotāju vajadzības. (maksimāli iegūstamais punktu skaits 19)

Veicamā darbība	Vērtēšanas kritēriji	Piešķiramie punkti
1.1. Darba mērķa un vajadzību definēšana saskaņā ar problēmu un virstēmu. (maksimāli iegūstamais punktu skaits 3)	Skaidri un saprotami definēta esošās situācijas vajadzība, problēmas vai iespējas (pamatoti atbildot uz jautājumiem: kāda ir problēma/ vajadzība/ iespēja; kāpēc tā ir problēma/ vajadzība/ iespēja).	2
	Skaidri un saprotami definēts darba mērķis.	1
1.2. Virstēmas un iespējamā apģērbu dizaina produkta lietotāja priekšizpēte. (maksimāli iegūstamais punktu skaits 6)	Izpētītas apģērbu dizaina produkta izstrādāšanas iespējas saistībā ar virstēmu, faktoloģiski pamatota dizaina problēma, vajadzība vai iespēja.	2
	Izpētīta un analizēta saistītā terminoloģija.	1
	Izpētīts, izanalizēts un aprakstīts iespējamais apģērbu dizaina produkta lietotājs (sadarbības partneris), tā paradumi un produkta nepieciešamība.	2
	Izpētīta un aprakstīta saistītā industrija jeb nozare un ilgtspēja.	1
1.3. Apģērbu dizaina produkta risinājuma idejas piedāvāšana. (maksimāli iegūstamais punktu skaits 2)	Izstrādātas trīs apģērbu dizaina produkta risinājuma idejas – vizualizētās apģērbu dizaina ieceres plaknē kā 2D mākslinieciski un stilistiski kvalitatīvas skices.	2
1.4. Esošo un līdzīgo apģērbu dizaina produktu izpēte. (maksimāli iegūstamais punktu skaits 6)	Izpētīti 3 – 6 esošie un līdzīgie apģērbu dizaina produkti Latvijā un pasaulē (analogi), definētas produktu stiprās un vājās puses atbilstoši izstrādātajām trim apģērbu dizaina produkta risinājuma idejām (1.3).	
	Izpētīti, analizēti un aprakstīti analogo apģērbu dizaina produktu izstrādes mērķi un vajadzības.	1
	Izpētīta, analizēta un aprakstīta analogo apģērbu dizaina produktu lietojamība (funkcionalitāte) un veiktspēja.	1
	Izpētīti, analizēti un aprakstīti analogo apģērbu dizaina produktu materiāli un tehnoloģijas.	1
	Izpētīta, analizēta un aprakstīta analogo apģērbu dizaina produktu digitālā un drukātā informācija.	1
	Izpētīta, analizēta un aprakstīta analogo apģērbu dizaina produktu vēsturiskā attīstība.	1
	Izpētīts, analizēts un aprakstīts analogo apģērbu dizaina produktu izvēles pamatojums.	1
1.5. Darba uzdevumu definēšana apģērbu dizaina produkta izstrādei. (maksimāli iegūstamais punktu skaits 2)	Skaidri definēts un uzrakstīts apģērbu dizaina darba uzdevums, iekļaujot apģērbu dizaina produkta izstrādes nosacījumu un potenciālo ieguvumu.	1
	Darba uzdevums ir definēts modes kalendāra ietvaros, ievērojot ilgtspējības principus.	1

2. uzdevums. Izstrādāt apģērbu dizaina produkta ideju un prezentēt to. (maksimāli iegūstamais punktu skaits 8)

Veicamā darbība	Vērtēšanas kritēriji	Piešķiramie punkti
2.1. Apģērbu dizaina produkta idejas izstrāde. (maksimāli iegūstamais punktu skaits 5)	Vizualizēta apģērbu dizaina iecere plaknē, izstrādātas 2D skices.	1
	Izstrādāti 3D maketi, pielietojot mulāžas vai	1

	drapēšanas tehnikas un apģērbu konstruēšanas metodes.	
	Ir analizēti atbilstošie apģērbu dizaina produkta izstrādei vai ražošanai nepieciešamie materiāli tehniskie ilgtspēju risinājumi, pievienojot atbilstošus materiālu paraugus.	1
	Ir izveidotas apģērbu konstrukcijas atbilstoši izvēlētajiem materiāliem, ražošanas tehnoloģijām un lietotāja vajadzībām.	1
	Dokumentēts un analizēts apģērbu dizaina produkta idejas izstrādes darba process vizuāli un rakstiski, aprakstot pieņemtās izvēles un risinājuma attīstības gaitu.	1
2.2. Apģērbu dizaina produkta izstrādes procesa materiālu apkopošana. <i>(maksimāli iegūstamais punktu skaits 1)</i>	Apģērbu dizaina projekta izpētes un izstrādes procesa vizuālie materiāli ir sistematizēti un pārskatāmi apkopoti.	1
2.3. Apģērbu dizaina produkta idejas mutiska prezentēšana. <i>(maksimāli iegūstamais punktu skaits 2)</i>	Prezentācija skaidri reprezentē apģērbu dizaina darba izpēti un ideju, kas atbilst definētajam darba mērķim un vajadzībai.	1
	Atbildes uz jautājumiem liecina par eksaminējamā izpratni par jēgpilnu apģērbu dizaina darba izstrādes procesu.	1

3. uzdevums. Izstrādāt apģērbu dizaina produktu, ievērojot ilgtspējības principus.
(maksimāli iegūstamais punktu skaits 29)

Veicamā darbība	Vērtēšanas kritēriji	Piešķiramie punkti
3.1. Pirmparauga maketa izgatavošana. <i>(maksimāli iegūstamais punktu skaits 5)</i>	Pirmparauga makets ir kvalitatīvi izgatavots.	1
	Pirmparauga makets ir estētisks.	1
	Pirmparauga makets ir ergonomisks un funkcionāls.	2
	Pirmparauga makets ir izgatavots no piemērotiem materiāliem un tehnoloģijām.	1
3.2. Pirmparauga maketa testēšana pielietojuma apstākļos, reālā vai pielāgotā vidē. <i>(maksimāli iegūstamais punktu skaits 2)</i>	Pirmparauga makets ir testēts pielietojuma apstākļos, reālā vai pielāgotā vidē.	1
	Ir izdarīti un aprakstīti testēšanas novērojumi un secinājumi saskaņā ar apģērbu dizaina darba uzdevumu, veiktas korekcijas un precizēts apģērbu dizaina produkta darba uzdevums.	1
3.3. Korekciju veikšana. <i>(maksimāli iegūstamais punktu skaits 2)</i>	Ir veiktas nepieciešamās korekcijas pirmparauga maketā atbilstoši testēšanas secinājumiem.	1
	Ir aprakstītas un pamatotas pirmparauga maketā veiktās korekcijas.	1
3.4. Apģērbu dizaina produkta pirmparauga izmaksu aprēķināšana. <i>(maksimāli iegūstamais punktu skaits 2)</i>	Izstrādāts un aprakstīts apģērbu dizaina produkta pirmparauga tehnoloģiskais izstrādes process.	1
	Izstrādātas un aprēķinātas apģērbu dizaina produkta pirmparauga izgatavošanas izmaksas.	1
3.5. Pirmparauga izgatavošana. <i>(maksimāli iegūstamais punktu skaits 6)</i>	Pirmparaugs ir kvalitatīvi izgatavots un ir ievēroti ilgtspējības principi.	1
	Pirmparaugs ir estētisks.	1
	Pirmparaugs ir ergonomisks un funkcionāls.	1
	Pirmparaugs ir izgatavots no piemērotiem materiāliem un tehnoloģijām.	1
	Pirmparaugs ir izanalizēts, izdarīti secinājumi un	1

	aprstīts saskaņā ar definēto darba uzdevumu.	
	Pirmparaugs atbilst virstēmas uzdevumam: Lietderība. Pirmparaugs ir vajadzīgs, noderīgs apģērbu dizaina produkts.	1
3.6. Pirmparauga prezentāciju materiālu izgatavošana. (maksimāli iegūstamais punktu skaits 5)	Apģērbu dizaina produkta eksponēšana izstādē vai demonstrēšana modes skatē ir estētiska un stilistiski atbilstoša.	2
	Foto vai videomateriāli ir kvalitatīvi.	3
3.7. Apģērbu dizaina produkta izstrādes dokumentācijas sagatavošana. (maksimāli iegūstamais punktu skaits 5)	Veikta 1. uzdevuma izstrādes analīze un dokumentācija rakstiskā veidā.	1
	Veikta 2. uzdevuma izstrādes analīze un dokumentācija rakstiskā veidā.	1
	Apģērbu dizaina projekta izpētes un izstrādes procesa vizuālie materiāli ir sistematizēti un pārskatāmi apkopot.	1
	Atbilstošs profesionālās terminoloģijas un valsts valodas lietojums.	1
	Apģērbu dizaina produkta izstrādes pamatojuma un procesa dokumentācija rakstiskā veidā ir strukturēti noformēta.	1
3.8. Prezentācijas izstrādāšana. (maksimāli iegūstamais punktu skaits 2)	Digitālā prezentācija par apģērbu dizaina projekta izpētes un izstrādes procesu ar kvalitatīvu produkta foto vai videomateriālu kopsavilkumu ir estētiski skaidri saprotama.	2

4. uzdevums. Prezentēt apģērbu dizaina produkta risinājuma procesu. (maksimāli iegūstamais punktu skaits 3)

Veicamā darbība	Vērtēšanas kritēriji	Piešķirjamie punkti
4.1. Apģērbu dizaina produkta risinājuma procesa mutiska prezentēšana. (maksimāli iegūstamais punktu skaits 3)	Prezentācija skaidri reprezentē apģērbu dizaina darba izstrādes procesu, rezultātus un secinājumus, kas atbilst definētajam darba mērķim un vajadzībai.	1
	Atbilstošs profesionālās terminoloģijas un valsts valodas lietojums.	1
	Atbildes uz jautājumiem liecina par eksaminējamā izpratni par jēgpilnu apģērbu dizaina darba izstrādes procesu.	1

Uzziņu avoti

- Aide, K., Printijs, P., Mosa, S. Mājas dizains: radošas idejas un dizaina risinājumi. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2009.
- Āmstronga, Dž., Āmstrongs, Ā., Teithema, T., Šīmens, Dž. Modes dizaina rokasgrāmata. – Rīga: apgāds Zvaigzne ABC, 2014.
- Āmstronga, Dž., Āmstrongs, V., Teitjema, K., Šīmens, Dž. Modes dizaina rokasgrāmata. Principi, paņēmieni un digitālās tehnoloģijas. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2011.
- Bergstrens, Bū. Vizuālā komunikācija. – Rīga: J. Roze, 2009.
- Bono, Edvards de. Lieliskais prāts. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2011.
- Bono, Edvards de. Sešas domāšanas cepures. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2009.
- Brenegana, A. Uzņēmējdarbības rokasgrāmata māksliniekiem un dizaineriem. – Rīga: Jumava, 2019.
- Bušmanis, C., Bušmane, E., Adamoviča, S. (2019). Dizaina domāšanas instrumentu komplekts. Otrais izdevums. Juhu Ethical,. ISBN 978- 9934197055.

Dizaina domāšana uzņēmējiem. Eiropas Komisijas Erasmus+ programmas projekts "Nacionālie koordinatori Eiropas programmas īstenošanai pieaugušo izglītībā" (Nr. 592066-EPP-1-2017-1-LV-EPPKA3-AL-AGENDA) tiešsaistes resurss [skatīts 2020. gada 27. jūlijā]. Pieejams: http://www.muzizglitiba.lv/sites/default/files/Dizaina_domasana_uznemejiem.pdf

Geipele, I., Tambovceva, T. Projektu vadīšana: studijām un biznesam. – Rīga: Valters un Rapa, 2004.

Hellers, S. Grafiskā dizaina rokasgrāmata: iedvesmojies no 50 meistariem. – Rīga: Jāņa Rozes apgāds, 2016.

Hellers, S., Andersone, G. Grafiskā dizaina rokasgrāmata. – Rīga: J. Roze, 2016.

Holahena, Lī. Kā izmantot, pielāgot un modelēt apģērba piegrieztnes. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2012.

Inovatīvās darbības pamatelementi. Rokasgrāmata maziem un vidējiem uzņēmumiem. – Rīga: LIAA, 2007 [skatīts 2020. gada 27. jūlijā]. Pieejams: http://www.liaa.gov.lv/files/liaa/attachments/31_inovativas_darbibas_pamatelementi.pdf

Irbīte, A., Bāliņa, A. Interjers. – Rīga: Jumava, 2005.

Ivanova, V., Rozīte, A. Sieviešu apģērba konstruēšana. – Rīga: IZM, 1996.

Kagaine, Z. Radošā domāšana vizuālajā mākslā. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2006.

Kapče, M. Konstruēšana, modelēšana, šūšana. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2016 (PNB Print).

Kesperšaks, V. Kaligrāfija 24 stundās. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2015.

Kotlers, F. Mārketinga pamati. – Rīga, Jumava, 2006.

Kritiskās domāšanas pamati. Mācību līdzeklis vidusskolēniem un metodiskie komentāri skolotājam. – Rīga: Izglītības attīstības centrs, 2012 [skatīts 2020. gada 27. jūlijā]. Pieejams: <http://www.iac.edu.lv/assets/Publications/KD-pamati-LV-isais.pdf>

Kundziņš, M. Dabas formu estētika. Bionika un māksla. – Rīga: Madris, 2004.

Lielā šūšanas grāmata: piemērotākie darbarīki; tehnoloģiskie risinājumi; ģērbi un mājas tekstilizstrādājumi; radošie projekti. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2011.

Mērķorientētu projektu izstrāde un vadīšana. Studiju materiāli. – Rīga: RTU Tālmācības studiju centrs, 2005.

Muraškovskis, J. Talantīgas domāšanas pamati [skatīts 2020. gada 27. jūlijā]. Pieejams: https://pacagenda.lv/images/stories/Nordplus/Talantigas_domasanas_pamati.pdf

Naita, L. Šūšana. Rokasgrāmata. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2011.

Ozola, E. Krāsas. Uztvere un iedarbība. – Rīga: Jumava, 2005.

Palomo-Lovinska, N., Pasaules ietekmīgākie modes dizaineri. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2010.

Praude, V. Šalkovska, J. Integrētā mārketinga komunikācija 1 – Rīga: Burtene, 2018.

Praude, V. Šalkovska, J. Integrētā mārketinga komunikācija 2 – Rīga: Burtene, 2018.

Praude, V. Šalkovska, J. Satura mārketings internetā – Rīga: Burtene, 2018.

Roulands-Vorns, L. Tērpi : Enciklopēdija. – Rīga: Zvaigzne ABC, 1992.

Ruperte, I. Uzņēmuma vadīšana. Īsi par galveno teorijā un praksē. – Rīga: Jumava, 2010.

Smeltere, A. 50 gadi Rīgas modē – Rīga: Neputns, 2019.

Smita, E. Lielā šūšanas grāmata. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2011.

Stārmere, A. Krāsas modernā interjerā. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2014.

Stevenson, N.J. Modes vēsture: aizraujošs ceļojums modes mākslā. – Rīga: Zvaigzne ABC, 2012.

Šusts, V. Telpas uztvere un kompozīcija. – Rīga: Zvaigzne, 2005.

Šūšana. Izsmeljoša šūšanas rokasgrāmata. – Rīga: Madris, 2005.

Vorslija, H. Mode 100 būtiskas idejas. – Rīga: Jāņa Rozes apgāds, 2013.

Aldrich, W. Fabrics and pattern cutting fabric, form and flat pattern cutting. – Chichester: Wiley, 2013.

Aldrich, W. Metric pattern cutting for women's wear. – Oxford: Blackwell Pub, 2013.

Aldrich, W. Pattern cutting for women's tailored jackets: classic and contemporary. – London: Blackwell Science, 2002.

Bilz, S., Mischler, M. The Little Know-It-All. – Berlin: Gestalten, 2015.

Blackman, C. 100 years of fashion. – London: Laurence King Publishing, 2012.

Boucher, F. A history of costume in the West. – London: Thames and Hudson, 1997.

Brambatti, M. Fashion Illustration & Design: Methods and Techniques for Achieving. –Barcelona: Professional Designs, 2017.

Brigman, G. Complite guide to Drawing from life. – [B.v.]: Sterling, 2009.

Brooker, G., Stone, S. What is Interior Design? Essential Design Handbooks. – Switzerland: RotoVision, 2010.

Burbidge, R. *European Fashion Law: A Practical Guide from Start-Up to Global Success* (Elgar Practical Guides). Edward Elgar Publishing Ltd (22 Feb. 2019).

Cooke, A. *Graphic design for art, fashion, film, architecture, photography, product design and everything in between*. – München: Prestel Verlag, 2018.

Craik J., *Fashion, The Key Concepts*. – UK: MPG Books Group, 2009.

Dazed & Confused Magazine *Fashion, Art, Music, Film, Ideas* [skatīts 2020. gada 27. jūlijā]. Pieejams: <https://www.dazeddigital.com/>

De la Haye, A. *Fashion source book*. – London: Macdonald Orbis, 1988.

Dillon, S. *The Fundamentals of Fashion Management*, AVA Publishing; 01 edition (28 Nov. 2011).

Donnanno, A. *Fashion Patternmaking Techniques Haute Couture: Haute Couture Models, Draping Techniques, Decorations*. – Barcelona: Promopress, 2017.

Donnanno, A. *Fashion Patternmaking Techniques: how to make jackets, coats and cloaks for women and men*. – Barcelona: Promopress, 2016.

Donnanno, A. *Fashion Patternmaking Techniques: how to make shirts, undergarments, dresses and suits, waistcoats and jackets for women and men*. – Barcelona: Promopress, 2016.

Donnanno, A. *Fashion Patternmaking Techniques: How to Make Skirts, Trousers and Shirts. Women & Men. Skirt/Culottes/Bodices and Blouses/Men's Shirts and Trousers/Size Alterations*. – Barcelona: Promopress, 2014.

Donnanno, A. *Fashion Patternmaking Techniques: How to Make Skirts, Trousers and Shirts*. – Barcelona: Promopress, 2014.

Donnanno, A. *Fashion Patternmaking Techniques: How to Make Skirts, Trousers and Shirts. Women & Men. Skirts. Culottes. Bodices and Blouses. Men's Shirts and Trousers. Size Alterations*. – Barcelona: Promopress, 2014.

Drudi, E. *Fabric textures & patterns*. – Amsterdam: Pepin Press, 2008.

Drudi, E. *Fashion Details: 4000 Drawings*. – Barcelona: Promopress, 2013.

Drudi, E. *Figure Drawing for Fashion Design*. – Amsterdam: Pepin Press, 2002.

Drudi, E. *Figure Drawing for Men's Fashion*. – Amsterdam: Pepin Press, 2011.

Drudi, E. *Fabric textures & patterns*. – Amsterdam: Pepin Press, 2008.

Eckstut, J., Eckstut A. *Secret Language of Color: Science, Nature, History, Culture, Beauty of Red, Orange, Yellow, Green, Blue, & Violet*. – Philadelphia: Running Press, 2013.

Elliot, A. J., Fairchild, M. D., Franklin, A., *Handbook of Color Psychology*. – Cambridge: University Press, 2015.

Fashion Design 1895-1920. – Amsterdam: Pepin press, 1999.

Fashion design, 1800-1940. – Amsterdam: Pepin Press, 2001.

Fashionary. The Fashion Business Manual: An Illustrated Guide to Building a Fashion Brand, Fashionary International Limited; 01 edition (9 Aug. 2018).

Fédération de la Haute Couture et de la Mode [skatīts 2020. gada 20. martā]. Pieejams: <https://fhcm.paris/en/>

Felici, J. *The Complete Manual of Typography*. – Berkeley: Adobe Press, 2011.

Fogg, M. *The fashion design directory*. – London: Thames & Hudson, 2011.

Frances Corner. *Why Fashion Matters*. – London: Thames & Hudson Ltd. 2014.

Gehlhar, M. *The Fashion Designer Survival Guide: Start and Run Your Own Fashion Business*, Kaplan Publishing; Revised and expanded ed edition (1 July 2008).

Goldstein, N. *Design and Composition*. – London: Pearson, 1998.

Handbook of Color Psychology, Andrew, J. Elliot, Mark D. Fairchild, Anna Franklin. – Cambridge University Press, 2015.

Hellers, S., Andersone, G. *The typography idea book*. – London: Laurence King London, 2016.

Hyndman, S. *Why Fonts Matter*. – London: Virgin Books, 2016.

IDEO.ORG. *The field guide to human centered design*. First Edition. IDEO.org. ISBN 978-0991406319

Joseph-Armstrong H. *Patternmaking for fashion design*. – Harlow: Pearson Education, 2014.

Kastan, D., Farthing, S. *On Color*. – New Haven: Yale University Press, 2018.

Küsel, K. *Draping: the complete course*. – London: Laurence King Publishing, 2013.

Kiper, A. *Fashion Illustration: Inspiration and Technique*. – Newton Abbot: David & Charles, 2011.

Kiper, A. *Fashion Portfolio: Design and Presentation*. – London: Pavillion Books, 2014.

Lewrick, M., Link, P., Leifer, L. (2018.) *The Design Thinking Playbook*. First Edition. Wiley. ISBN 978-1119467472

Lidwell, W., Holden, K., Butler, J. *Universal Principles of Design*. – Rockport publishers, 2010.

Losantos, A. *Big Book of Interiors, The: Design Ideas for Every Room*. – Harper Design, 2006.

Magrath, V. *The new fashion rules*. – London: Harper Collins, 2018.

Mantel, S., J. Meredith, J. R., Shafer, S.M., Sutton, M.M. *Project Management in Practice*. – 3-th, John Wiley&Sons, Inc., 2008, 311 p.

Martileau, P. *Icons of Style: A Century of Fashion Photography*. – Los Angeles, J. Paul Getty Museum, 2018.

Maynard, L. *The dressmaker's handbook of couture sewing techniques: essential step-by-step techniques for professional results*. – London: A&C Black, 2010.

Muller-Brockmann, J. *Grid systems*. – Media Matrix, 1999.

Nakamichi, T. *Pattern magic 2*. – London: Laurence King, 2012.

Nakamichi, T. *Pattern magic 2*. – London: Laurence King, 2011.

Nakamichi, T. *Pattern magic 3*. – London: Laurence King Pbl., 2016.

Nakamichi, T. *Pattern magic: stretch fabrics* – London: Laurence King Publishing, 2011.

Nakamichi, T. *Pattern magic: stretch fabrics*. – London: Laurence King Publishing, 2012.

Neufert Ernst and Peter. *Architects' Data, Third Edition*. – Blackwell, 2000.

Nichel, K. *Ready to Print*. – Berlin: Gestalten, 2011.

On Color, David Kastan, Stephen Farthing, – Yale University Press, 2018.

Peacock, J. *The 1930s*. – London: Thames and Hudson, 1997.

Peacock, J. *The 1940s*. – London: Thames and Hudson, 1998.

Peacock, J. *The 1950s*. – London: Thames and Hudson, 1997.

Peacock, J. *The 1960s*. – London: Thames and Hudson, 1998.

Peacock, J. *The 1980s*. – London: Thames and Hudson, 1998.

Peacock, J. *The chronicle of Western fashion: from the Ancient times to the late Twentieth Century*. – London: Thames and Hudson, 1991.

Peacock, J. *The 1970s*. – London: Thames and Hudson, 1997.

Peacock, J. *The 1920s*. – London: Thames and Hudson, 2000.

PM World Library | A Global Resource for Continuous Learning in Program & project Management [skatīts 2020. gada 27. jūnijā]. Pieejams: www.pmforum.org

Posner, H. *Marketing Fashion: Strategy, Branding and Promotion Second Edition Paperback* –London: Laurence King Publishing Ltd, 2015.

Rea, P. W., Irving, D.K. *Producing and Directing the Short Film and Video*. – Abingdon: Routledge, 2015.

Ritter, A. *Smart materials in architecture, interior architecture and design*. – Birkhäuser, 2006.

Sahre, P. *Two-Dimensional Man*. – New York: Harry N. Abrams, 2017.

Sanchez Hernandez I. *Little black dresses*. – London: A&C Black, 2011.

Sato, H. *Drape drape 2*. – London: Laurence King, 2012.

Sato, H. *Drape drape 3*. – London: Laurence King, 2013.

Sato, H. *Drape drape*. – London: Laurence King, 2012.

Secret Language of Color: Science, Nature, History, Culture, Beauty of Red, Orange, Yellow, Green, Blue, & Violet, Joann Eckstut, Arielle Eckstut. – Running Press, 2013.

Sherin, A. *Design elements, color fundamentals*. – Beverly: Rockport Publishers, 2012.

Showdetails: Official website [skatīts 2020. gada 26. jūnijā]. Pieejams: <https://www.showdetails.it/>

Simbel, S. *The Drawing book*. – Eastbourne: Gardners Books, 2009.

Smith, B. *Fashion Photography: A Complete Guide to the Tools and Techniques of the Trade*. – London: Amphoto Books, 2008.

Suhner, A. *Technical Drawing for Fashion Design: Basic Course Book*. – Amsterdam: The Pepin Press, 2012.

Suhner, A. *Technical Drawing for Fashion Design: Garment Source Book*. – Amsterdam: The Pepin Press, 2012.

Suhner Isenberg A. *Technical Drawing for Fashion Design: Basic Course Book*. – Amsterdam: The Pepin Press, 2012.

Suhner Isenberg A. *Technical Drawing for Fashion Design: Garment Source Book*. – Amsterdam: The Pepin Press, 2012.

Tahmasebi, S. *Figure Poses for Fashion Illustrators*. – Hauppauge: Barron's Educational Series, 2011.

Tain L. *Portfolio Presentation for Fashion Designers; 4 edition*. – London: Fairchild Books, 2018.

The British Fashion Council [skatīts 2020. gada 20. martā]. Pieejams: <https://www.britishfashioncouncil.co.uk/>

The Business of Fashion [skatīts 2020. gada 20. martā]. Pieejams: <https://www.businessoffashion.com/>

The business of Fashion BOF [skatīts 2020. gada 27. jūlijā]. Pieejams: <https://www.businessoffashion.com>

The Camera Nazionale della Moda Italiana [skatīts 2020. gada 20. martā]. Pieejams: <https://www.cameramoda.it/en/>

The Council of Fashion Designers of America [skatīts 2020. gada 20. martā]. Pieejams: <https://cfda.com/>

The Fashion Business Manual, An Illustrated Guide to Building a Fashion Brand. – Hong Kong: Fashionary International Ltd, 2019.

Tuuli, M. (2006.) Design probes. Aalto University. ISBN 951-5582113.

Varley, R. Fashion Management, Publisher: Macmillan Education UK; 1 edition (12 Nov. 2018).

Varner, M. Instagram Marketing and Advertising for Small Business Owners in 2019: The 5 Step Insta-Profit Formula to Create a Winning Social Media Strategy, Grow Your Brand and Get Real World Results – Independently published, 2019.

Vogue [skatīts 2020. gada 20. martā]. Pieejams: <https://www.vogue.com/>

Vogue: Fashion, Beauty, Celebrity, Fashion Shows [skatīts 2020.gada 27. jūlijā]. Pieejams: <https://www.vogue.com>

Watson, L. Twentieth century fashion / Linda Watson. – London: Carlton, 2003.

Wilcox, C., Mendes, D.V. 20th-Century Fashion in Detail. – London: Thames and Hudson, 2018.

Burda. Практика шитья. – Москва: Burda, 2016.

Зелинг, Ш. Мода: век модельеров 1900-1999. – Köln: Könemann, 2000.

Рунге, В. Ф. История дизайна, науки и техники. – Москва: Изд. «Архитектура-С» 2006.

Стасюк, Н.Г., Киселёва, Т. Ю., Орлова, И.Г. Основы архитектурной композиции. – Москва, 2004.

Творческое мышление и развитие креативности [skatīts 2020. gada 27. jūlijā]. Pieejams: <https://4brain.ru/tvorcheskoe-myshlenie/index.php>

Элам, К. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция. – СПб: Питер, 2012.