

## “Dizains un tehnoloģijas (augstākais mācību satura apguves līmenis)”

### VPD vērtēšanas kritēriji

### 2022./2023. mācību gads

#### 1. daļa – Risinājuma, dizaina procesa analīze

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
<b>1. uzdevums</b>					
1.1.	<p>1.1.1. Identificē dizaina procesa posmus, kuri tiek īstenoti.</p> <p><b>Par visiem trim pareizi identificētiem dizaina procesa posmiem – 1 punkts.</b></p> <p><b>Ja ir nepareizs kaut 1 posms – 0 punktu.</b></p>	1	<p>Ideju ģenerēšana / ideju izstrāde / ideju radīšana / ideācija, Prototipēšana Testēšana / prototipa pārbaudīšana</p> <p><i>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram: Risinājuma izstrāde Konstruēšana Ieviešana</i></p>	T.V.1.1.1.	I
	<p>1.1.2. Pamato atbildi, izmantojot informāciju tekstā.</p> <p><b>Par katru atbilstoši informācijai tekstā pamatotu atbildi – 1 punkts.</b></p> <p><b>Par pamatojumu, kas nav kontekstā ar informāciju tekstā vai nav sniegts – 0 punktu.</b></p>	3	<p>Vija stāsta, ka tapa pirmās idejas, apģērba skices. Daiga stāsta, ka tika uzkonstruētas krekla piegrieztnes un uzšūti pirmie paraugi. Daiga stāsta, ka nodevušas pirmos paraugus izmēģināšanai.</p> <p><i>0 punktu, ja: Pamatojums nav balstīts uz informāciju tekstā</i></p>	T.V.1.1.1.	I
1.2.	<p>Pamato atbildi, kā izpētes metožu lietošana krekla radīšanā ietekmēja tā realizāciju.</p> <p><b>Par skaidru, izvērstu un pamatotu atbildi – 2 punkti.</b></p> <p><b>Par vispārīgu atbildi – 1 punkts.</b></p>	2	<p>Tika veikta padziļināta svētku apģērba izpēte vecmāmiņu fotoalbumos, taču netika veikta esošās situācijas, analoģu un mērķauditorijas izpēte, tāpēc sākotnējo dizaina koncepciju nācās radikāli mainīt.</p> <p><i>1 punkts, ja atbilde ir, piemēram: * Tika veikta produktu analīze * Tika iegūta informācija no dažādiem avotiem</i></p> <p><i>Atbilde var būt gan "jā", gan "nē", punktu skaits ir atkarīgs tikai no pamatojuma.</i></p>	T.V.1.1.1.	II

1.3.	1.3.1. Nosauc izpētes metodes.  <b>Par katru pareizi uzrakstītu izpētes metodi – 1 punkts.</b>	3	Piemēram, sekundāro datu analīze, novērojums, intervija, dienasgrāmatu studijas, autoetnogrāfija.	T.V.1.1.1.	II
	1.3.2. Paskaidro izpētes metožu pielietošanas principus.  <b>Par katru pareizu un detalizētu izmantošanas skaidrojumu – 1 punkts.</b>  <b>Par vispārīgu vai neatbilstošu, vai neuzrakstītu skaidrojumu – 0 punktu.</b>	3	Piemēram, pētot interneta resursus, jāfiksē noderīga informācija, kas attiecas uz izvēlēto tēmu un jācenšas iegūt pēc iespējas vispusīgāku skatījumu par to.	T.V.1.1.1.	II
1.4.	1.4.1. Nosauc iespējamus iemeslus atteikties no idejas veidot universālu kreklu dažādu vecumu cilvēkiem.  <b>Par katru korektu un dotajam tekstam atbilstošu iemeslu – 1 punkts.</b>  <b>Par dotajai informācijai neatbilstošu vai nesaprotamu, vai neuzrakstītu iemeslu – 0 punktu.</b>	2	Prasmju trūkums. Zināšanu trūkums. Ierobežojumi saistībā ar dažāda vecuma grupu vajadzībām. Izpētes rezultāti.		
	1.4.2. Pamato iespējamus iemeslus atteikties no idejas veidot universālu kreklu dažādu vecumu cilvēkiem.  <b>Par katru atbilstoši iemeslam pamatotu atbildi – 1 punkts.</b>  <b>Par pamatojumu, kas neatbilst tekstā minētajai informācijai vai nav saprotams, vai nav sniegts, – 0 punktu.</b>	2	Ierobežojumi saistībā ar dažāda vecuma grupu vajadzībām – Intervijā Vija norāda, ka bērnu apģērbam ir jābūt brīvam, bez auklām u. c. detaļām, kas var aizķerties, bet tā nebūtu problēma pieaugušo apģērbam.  <u>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram:</u> Apģērbam ir jābūt dažādam.	T.A.1.2.1.	III

2. uzdevums					
2.1.	<p>Nosauc dizaina procesa posmus, kurus būtu bijis sākotnēji jāveic uzņēmējām.</p> <p><b>Par katru pareizi minētu dizaina procesa posmu – 1 punkts.</b></p> <p><b>Par neprecīzi definētu vai neatbilstošu, vai nenosauktu dizaina procesa posmu – 0 punktu.</b></p>	2	<p>Lietotāju izpēte, plānošana, prototipēšana, zemas detalizācijas prototipu testēšana.</p> <p><u>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram:</u> Augstas detalizācijas prototipa testēšana; Idejošana / ideju ģenerēšana.</p>	T.V.1.1.1.	II
2.2.	<p>Pamato dizaina procesa posmu nozīmīgumu risinājuma izstrādē.</p> <p><b>Par katru pamatotu atbildi – 1 punkts.</b></p>	2	<p><u>Izpēte:</u> Netika veikta nekāda veida izpēte pirms kolekcijas izveidošanas. Izpēte būtu palīdzējusi saprast, kādas ir reālās vajadzības universālas apģērbam.</p> <p><u>Prototipēšana:</u> Prototipējot, izmanto līdzīgu, bet lētāku audumu, kas būtu ietaupījis finanses. Izstrādājot reāla izmēra prototipu pirms testēšanas, daļa kļūdu būtu bijušas acīmredzamas.</p> <p><u>Plānošana:</u> Intervijā bija norādīts, ka netika veikta plānošana, kas būtu atvieglējusi darbu un ļautu saprast nepieciešamās darbības veiksmīga dizaina iegūšanai.</p> <p><u>Zemas detalizācijas prototipa testēšana:</u> Ja testē zemas detalizācijas prototipus, piemēram, maketu, tad testējot var savlaicīgi novērst konstrukcijas nepilnības un kļūdas un izvairīties no lielu resursu iztērēšanas.</p>	T.A.1.1.1.	III
3. uzdevums					
3.1.	<p>Raksturo pogu funkcionālo nozīmi apģērbā.</p> <p><b>Par izvērstu, precīzu un pareizu funkcionālās nozīmes raksturojumu – 2 punkti.</b></p> <p><b>Par virspusēju un neprecīzu raksturojumu – 1 punkts.</b></p> <p><b>Par citas nozīmes (piemēram, estētiskās) norādīšanu vai atbildes nesniegšanu – 0 punktu.</b></p> <p><i>Ja atbilde ietver gan pareizu, gan nepareizu pogas funkcionālo nozīmi, tad 1 punkts.</i></p>	2	<p>- Savienot, sastiprināt uz laiku 2 apģērba daļas kopā. - Pogas nodrošina atveramu apģērbu, atļaujot veidot sarežģītākas konstrukcijas apģērbus, kas ļauj ietaupīt aizdarei nepieciešamo audumu vai ieguldāmo darbu. - Pogas ļauj apģērbam atvērties un aizvērties, atvieglējot apģērba uzvilkšanu un novilkšanu. Ja atbilde satur vairākas nozīmes, no kurām viena ir pareiza, ir 1 punkts.</p> <p><u>1 punkts, ja atbilde ir, piemēram:</u> - Tur ciet apģērbu; - Samazina kakla izgriezumu; - Ļauj izveidot pieguļošu apģērbu.</p>	T.A.1.2.2.	II

3.2.	<p>3.2.1. Nosaka pogu un līplentes priekšrocības.</p> <p><b>Par divu korektu pogu priekšrocību nosaukšanu – 1 punkts</b></p> <p><b>+</b></p> <p><b>par divu korektu līplentes priekšrocību nosaukšanu – 1 punkts.</b></p> <p><b>Par nekorekti norādītām priekšrocībām vai atbildes nesniegšanu – 0 punktu.</b></p>	2	<p>Pogu priekšrocība – daudzveidīgas, krāsu un izmēru dažādība, dekoratīvas, uzlabo apģērba funkcionalitāti, viegli pāršūt citur.</p> <p>Līplentes priekšrocība – viegli lietojama visu vecumu cilvēkiem, aiztaisot un attaisot aizdari, neredzama no ārpuses, vieglāk lietot bērniem.</p>	T.A.1.2.1.	III
	<p>3.2.2. Nosaka pogu un līplentes trūkumus.</p> <p><b>Par divu korektu pogu trūkumu nosaukšanu – 1 punkts</b></p> <p><b>+</b></p> <p><b>par divu korektu līplentes trūkumu nosaukšanu – 1 punkts.</b></p> <p><b>Par nekorekti norādītiem trūkumiem vai atbildes nesniegšanu – 0 punktu.</b></p>	2	<p>Pogu trūkums – nepieciešama labi attīstīta pirkstu motorika, nav iekļaujošs risinājums, var notrūkt, grūti aiztaisīt, var notrūkt un pazust.</p> <p>Līplentes trūkums – var diezgan ātri pazust saķere starp līplentes abām daļām, ne visiem apģērbiem piemērota atvēršanas metode, viegli atveras.</p>	T.A.1.2.1.	III
3.3.	<p>Skaidro iespējamo risku, kas mudinātu pieņemt lēmumu atteikties no pogām bērnu apģērbā.</p> <p><b>Par pareizu, izvērsti skaidrotu drošības risku – 2 punkti.</b></p> <p><b>Par virspusēju vai daļēju drošības riska skaidrojumu – 1 punkts.</b></p> <p><b>Par nekorektu risku un skaidrojumu vai tā nesniegšanu – 0 punktu.</b></p>	2	<p>- Ja poga notrūkst, bērns to var iebāzt mutē, degunā vai ausīs un apdraudēt savu veselību.</p> <p>- Atteikšanās no pogām var izraisīt auduma izmaksu pieaugumu, jo dizainam jāpielāgojas augošam bērnam (jāizveido plisēts dizains vai jābūt staipīgam audumam).</p> <p><u>1 punkts, ja atbilde ir, piemēram:</u> Bērni ir ļoti aktīvi, kas palielina iespēju, ka poga atpogāsies vai pavisam atplīsīs nost, kā arī mazākiem bērniem var rasties grūtības pašiem aizpogāt pogas.</p> <p><u>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram:</u> Apģērbu ir grūtāk izveidot vizuāli pievilcīgu, ja to jāvelk pāri galvai.</p>	T.V.3.1.4.	III

## 2. daļa – Problēmsituācijas/lietotāja pieredzes analīze un iespējamo risinājumu ideju radīšana


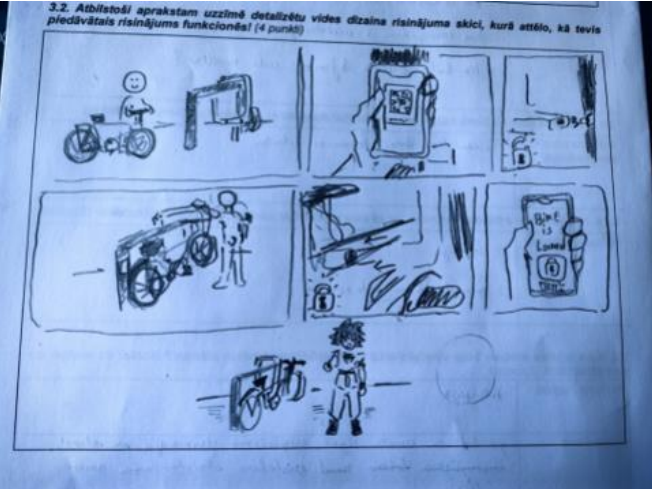
Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
<b>1. uzdevums</b>					
1.1.	1.1.1. Identificē lietotāja problēmas. <i>Par katru intervijā minētu problēmu – 1 punkts.</i> <i>Par problēmu, kas atkārtoti minēta, vai problēmu, kas nav minēta tekstā, – 0 punktu.</i>	3	- Mašīnu vadītāji bieži nepamana riteņbraucējus. - Slihta veloceļu infrastruktūra, jo ceļš ir šaurs, apvienots ar pretējo virzienu un tam ir bedres. - Neērtas vai neesošas velo novietnes. Nākas izmantot ceļa zīmes un stabus, lai pieslēgtu riteņi. - Suņu saimnieki ar neredzamām siksnīņām apdraud riteņbraucēja drošību. - Nav pietiekami laba redzamība uz ceļa trūkstoša apgaismojuma dēļ, var nepamanīt suņa siksnīņu. - Nepievērš uzmanību satiksmei viedpulksteņa dēļ.  <i>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram:</i> Nav atradusi nevienu ķiveri, kas patiktu un kura nesviedrētu.	T.A.1.1.1.	I
	1.1.2. Identificē faktus, kas saistīti ar riteņbraukšanas problēmu risinājumiem. <i>Par katru faktu, kas saistīts ar Tīnas velo lietošanas problēmām, – 1 punkts.</i>	3	- Velk košu jaku, lai būtu labāk redzama. - Reizēm velk atstarojošu jaku. - Uzmanās stāvošu automašīnu tuvumā, ja tiem ir ieslēgtas gaismas. - Uzmanīgi izvēlas, kur novietot velosipēdu, lai samazinātu zādzības iespējamību. - Velosipēdu ir aprīkojusi ar lampiņām.	T.A.1.1.1.	I
1.2.	1.2.1. Nosaka personas datus. <i>Par personas datiem – vārds, nodarbošanās, demogrāfiskie dati – 1 punkts.</i> <i>Ja personas dati ir uzrakstīti nepilnīgi un/vai norādīti neatbilstošie dati – 0 punktu.</i>	1	Vārds – Tīna. Nodarbošanās – biroja darbiniece reklāmas aģentūrā. Demogrāfiskie dati – 25 gadus veca, rīdziniece.	T.A.1.1.1.	I

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
	<p>1.2.2. Īsi apraksta lietotāju.</p> <p><i>Par precīzi aprakstītu lietotāju, iekļaujot faktus, kas minēti situācijas aprakstā, – 2 punkti.</i></p> <p><i>Par nepilnīgi vai virspusēji sniegtu lietotāju aprakstu, vai iekļautu citviet aprakstā rakstāmu informāciju – 1 punkts.</i></p>	2	- Brauc ap 20 km dienā, izmanto velosipēdu kā primāro transporta līdzekli.	T.A.1.1.1.	II
	<p>1.2.3. Uzraksta atbilstošu citātu.</p> <p><i>Par citātu, kas atspoguļo personas attieksmi pret risināmo problēmu, – 1 punkts.</i></p> <p><i>Par citātu, kas neraksturo personas attieksmi vai rakstīts saviem vārdiem, vai nav citāta – 0 punktu.</i></p>	1	- "Ķiveri gan nevelku. Vizuāli man nepatīk kā izskatās, un neesmu redzējusi nevienu ķiveri, kas man patīktu." - "Svarīgi būt redzamai, īpaši, kad sāk tumst."	T.A.1.1.1.	I
	<p>1.2.4. Formulē lietotāja mērķus.</p> <p><i>Par precīzi formulētiem vismaz diviem mērķiem, viens var būt virspusēji/nepilnīgi formulēts – 2 punkti.</i></p> <p><i>Par trim virspusēji/nepilnīgi formulētiem mērķiem vai vienu konkrēti un atbilstoši tekstā minētajam formulētu mērķi un pārējiem virspusēji vai nepilnīgi formulētiem – 1 punkts.</i></p> <p><i>Par tekstā minētajam neatbilstošo mērķi – 0 punktu.</i></p>	2	- Pārvietoties droši ikdienā no mājām uz darbu un otrādi. - Nebaidīties par savu drošību, braucot ar velosipēdu. - Būt pilnvērtīgam satiksmes dalībniekam pilsētā. - Droši nokļūt darba vietā. - Novietot velosipēdu, nebaudoties vai tas tiks nozagts.  <i>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram:</i> - Braukt 20 km dienā. - Pavadīt laiku ar draugiem. - Risināt problēmas. - Uzlabot pilsētas infrastruktūru. - Iemācīties ceļu satiksmes noteikumus.	T.A.1.2.1.	II
	<p>1.2.5. Formulē lietotāja vajadzības.</p> <p><i>Par precīzi formulētām vismaz divām vajadzībām, trešā var būt virspusēji/nepilnīgi formulēta – 2 punkti.</i></p> <p><i>Par virspusēji/nepilnīgi formulētām vajadzībām – 1 punkts.</i></p> <p><i>Par tekstā minētajām neatbilstošajām vai neprecīzi formulētām vajadzībām – 0 punktu.</i></p>	2	- Velosipēdu novietņu skaita un lietošanas ērtības palielināšana. - Droša velo novietne. - Braukšanai droši veloceliņi.	T.A.1.2.1.	II

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
<b>2. uzdevums</b>					
2.1.	2.1.1. Formulē pētījuma mērķi.  <i>Par precīzi definētu pētījuma mērķi – 1 punkts.</i>  <i>Par dizaina risinājuma izstrādes mērķi vai mērķi, kas formulēts kā tēma vai dizaina izaicinājums, – 0 punktu.</i>	1	- Noskaidrot, kāda tipa velo novietnes ir vispieprasītākās. - Izpētīt velosipēdu novietņu veidus, to efektivitāti un izmantošanas ērtību.  <i>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram:</i> - Velosipēdu novietnes pie katra veikala. - Izveidot saprotamu pārskatu par efektīvu velosipēdu novietošanu.	T.A.1.5.2	III
	2.1.2. Formulē izpētes mērķim atbilstošus izpētes jautājumus.  <i>Par katru pareizi formulētu, izvirzītajam mērķim atbilstošo pētījuma jautājumu – 1 punkts.</i>  <i>Par aptauju/interviju jautājumiem – 0 punktu.</i>	3	- Kādi uzlabojumi būtu nepieciešami velo novietnēs? - Kā uzlabot velosipēdu novietnes pilsētas infrastruktūrā? - Cik daudz cilvēku ikdienā saskaras ar problēmu novietot velosipēdu?  <i>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram:</i> - Noskaidrot, vai visas vietas ir drošas velo novietošanai. - Kā var uzlabot šo situāciju.	T.A.1.5.2	III
	2.1.3. Apraksta mērķauditoriju.  <i>Par precīzi un izvērsti aprakstītu pētījuma bāzi – mērķauditoriju, kas atbilst pētījuma mērķim, – 2 punkti.</i>  <i>Par virspusēji raksturotu mērķauditoriju – 1 punkts.</i>  <i>Par neatbilstošu vai nekonkrēti minētu mērķauditoriju – 0 punktu.</i>	2	- Pilsētas iedzīvotāji vecumā 16-40, kuri patstāvīgi var izmantot velosipēdu. - Pilsētas iedzīvotāji vecumā 16-40, kuriem darbā/skolā ir pieejama riteņu novietne. - Pilsētas iedzīvotāji 20-35, kuri vēlas pārvietoties ar velosipēdu.  <i>1 punkts, ja atbilde ir, piemēram:</i> - jaunieši vecumā no 18 līdz 24 gadiem, - jaunieši vecumā no 16 gadiem, - pieaugušie 20-40 gadi.  <i>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram:</i> - jaunieši, - riteņbraucēji, - cilvēki gados, vecumā no 70 gadiem.	T.O.1.2.1.	III

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
	2.1.4. Izvēlas atbilstošas dizaina pētniecības metodes.  <i>Par katru pētījuma jautājumiem atbilstošu pētījuma metodi – 1 punkts.</i>	2	- Intervijas/fokusa grupas intervijas. - Sekundāro datu analīze/statistikas datu analīze. - Dienasgrāmatas pētījumi. - Aptaujas. - Novērojums u. c.	T.A.1.2.1.	III
2.2.	Pamato izpētes metodes efektivitāti.  <i>Par skaidru, izvērstu un pamatotu atbildi, kas saistīta ar 2.1.4. norādītu pētījuma metodi, – 2 punkti.</i>  <i>Par vispārīgu atbildi, kas saistīta ar 2.1.4. norādītu pētījuma metodi, – 1 punkts.</i>	2	Aptauja – Ar šo metodi ir vieglāk uzzināt cilvēku viedokli par velosipēdu novietošanas iespējām.  <i>1 punkts, ja atbilde ir piemēram:</i> No intervijas var iegūt vairāk informācijas.	T.A.1.1.3.	II
<b>3. uzdevums</b>					
3.1.	Apraksta savas idejas risinājumu.  <i>Origināls risinājums, kas ir tieši saistīts ar vajadzību, aprakstā ir skaidri un detalizēti norādīts, kā tas palīdzēs apmierināt vajadzību, – 4 punkti.</i>  <i>Originālajam risinājumam ir saistība ar vajadzību, bet apraksts ir vispārīgs, trūkst informācijas, lai izprastu, kā tas palīdzēs apmierināt vajadzību, – 3 punkti.</i>  <i>Vispārzināms risinājums, kas ir saistīts ar vajadzību, tā apraksts var būt precīzs vai vispārīgs, neprecīzs – 2 punkti.</i>  <i>Risinājums ir vispārzināms un vispārīgi aprakstīts, ar sasaisti vai bez sasaistes ar vajadzību – 1 punkts.</i>  <i>Apraksta nav vai tas neatbilst uzdevuma nosacījumiem – 0 punktu.</i>	4	Katram velosipēdam ir iespējams nopirkt triecienizturīgu un ūdensizturīgu GPS kastīti. To piestiprina pie velosipēda un ar mazu čipu, kas nāk komplektā, kas to pieslēdz atļautā vietā. (4 punkti)  Standartizēt velo novietņu izvietojumu attiecībā pret velo ceļiņiem un brauktuvi, kas ļautu droši novietot velosipēdu un netraucētu ne gājējiem, ne mašīnām. (3 punkti)  Standartizēt velo novietņu izvietojumu attiecībā pret velo ceļiņiem un brauktuvi. (2 punkti)  Novietot bez maksas velo novietnes pie visiem lielajiem veikaliem. (1 punkts)  Tīnai jāatstāj velosipēdu kāpņu telpā, nevis uz ielas. (0 punktu)	T.A.1.3.2.	IV



Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
3.2.	<p>Uzzīmē detalizētu risinājuma skici.</p> <p><b>Skice attēlo 3.1. uzdevuma aprakstā minēto risinājumu un tajā iekļauti visi būtiskākie risinājuma elementi. Dizaina risinājums attēlots no viena vai vairākiem skatpunktiem. Skicei ir pievienoti skaidri un risinājumam atbilstoši paskaidrojumi/apraksts, kas pilnībā palīdz iztēloties, kā risinājums darbotos realitātē, – 4 punkti.</b></p> <p><b>Skice attēlo aprakstā minēto risinājumu, tajā ir iekļauts dizaina risinājuma kopskats un atsevišķi elementi. Tā kopumā sniedz priekšstatu par to, kā risinājums varētu darboties, – 3 punkti.</b></p>	4	<p>4 punkti:</p>  <p>3 punkti:</p> 	T.A.1.3.3. un T.A.2.1.1.	IV



Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izīņas līmenis
3.3.	3.3.1. Identificē problēmu, kuru dizaina risinājums risinās.  <b>Par 3.2. izveidotajam risinājumam atbilstošu problēmu – 1 punkts.</b>	1	Velonovietņu neesamība un drošības trūkums.  <i>! Jautājums jāskata kontekstā ar izveidoto risinājumu.</i>	T.A.1.2.1.	II
	3.3.2. Formulē sabiedrības ieguvumus no izveidotā dizaina risinājuma (sociālo ietekmi kā dizaina vērtību).  <b>Par katru atbilstošu sabiedrības ieguvumu – 1 punkts.</b>	2	- Pilsētvide kļūs vizuāli pievilcīgāka. - Velo novietnes netraucēs gājējiem. - Novietņu standartizācija atrisinās problēmas ar velosipēdu nostiprināšanas risinājumu dažādību. - Novietņu aktīva lietošana un pieejamāki stiprinājumi uzlabos velosipēdu novietņu drošību.	T.A.1.1.4.	III
3.4.	3.4.1. Izvēlas atbilstošu testēšanas metodi.  <b>Par norādītu eksistējošu un atbilstošu testēšanas metodi – 1 punkts.</b>	1	- <i>Walkthrough</i> metode. - <i>Story board</i> jeb attēlstāsts. - Mijiedarbība ar zemas detalizācijas prototipu. - Izpētes tests.  <u>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram:</u> - Testēšanas intervija. - Intervija. - Aptauja. - Novērojums. - Vadlīniju tests.	T.O.1.3.2.	III
	3.4.2. Pamato testēšanas metodes izvēli.  <b>Par skaidru, izvērstu un pamatotu atbildi – 2 punkti.</b>  <b>Par vispārīgu atbildi – 1 punkts.</b>	2	<i>Walkthrough</i> metode, jo man ir svarīgi iegūt atgriezenisko saiti par detalizētajā skicē attēloto risinājumu: kas lietotājam patīk un ko vēlētos mainīt, kā arī kādi ir lietotāja ieteikumi risinājuma uzlabojumiem. (2 punkti)  <i>Walkthrough</i> metode, jo man ir svarīgi iegūt atgriezenisko saiti. (1 punkts)	T.O.1.3.2.	III
	3.4.3. Formulē testēšanas mērķi.  <b>Par atbilstošu, korektu un precīzi formulētu testēšanas mērķi – 2 punkti.</b>  <b>Par vispārīgi formulētu testēšanas mērķi – 1 punkts.</b>	2	Saņemt atgriezenisko saiti par dizaina risinājuma pozitīvajiem un negatīvajiem aspektiem. (2 punkti)  Saņemt atgriezenisko saiti. (1 punkts)	T.O.1.3.2.	III


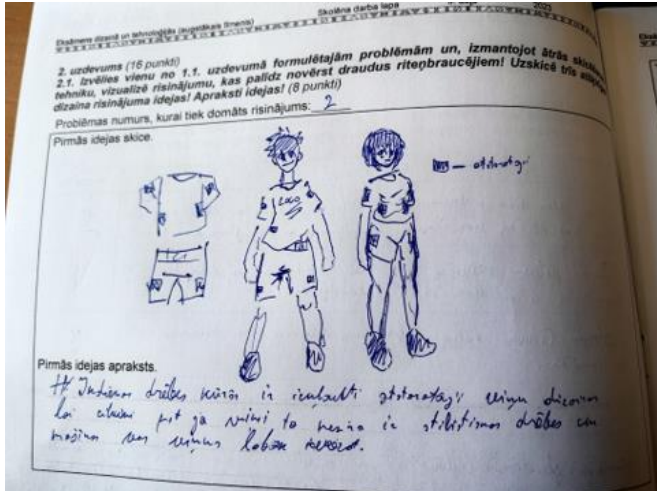
Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
	3.4.4. Plāno risinājuma prototipu testēšanu.  <i>Par katru atbilstošu lietotājam veicamo uzdevumu – 1 punkts.</i>	3	<ul style="list-style-type: none"><li>- Jāaplūko skice.</li><li>- Jādod atgriezenisko saiti.</li><li>- Jāapskata izveidoto dizainu.</li><li>- Jāpārbauda piemērotību savām vēlmēm.</li><li>- Jāatbild uz testēšanas jautājumiem.</li></ul>	T.O.1.3.2.	III
	3.4.5. Apraksta turpmāko rīcību dizaina procesā pēc testēšanas.  <i>Par atbilstošas un korektas turpmākās rīcības uzrakstīšanu – 1 punkts.</i>	1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Testēšanā iegūtos datus izmanto, lai pamatotu risinājuma uzlabojumus, nepieciešamās izmaiņas.</li><li>- Novērst testa laikā noteiktās problēmas.</li><li>- Pilnveidot prototipu.</li><li>- Uzlabot skici pēc iegūtajiem ieteikumiem un meklēt piemērotu materiālu modeļa izveidošanai.</li></ul>	T.A.1.2.2.	III

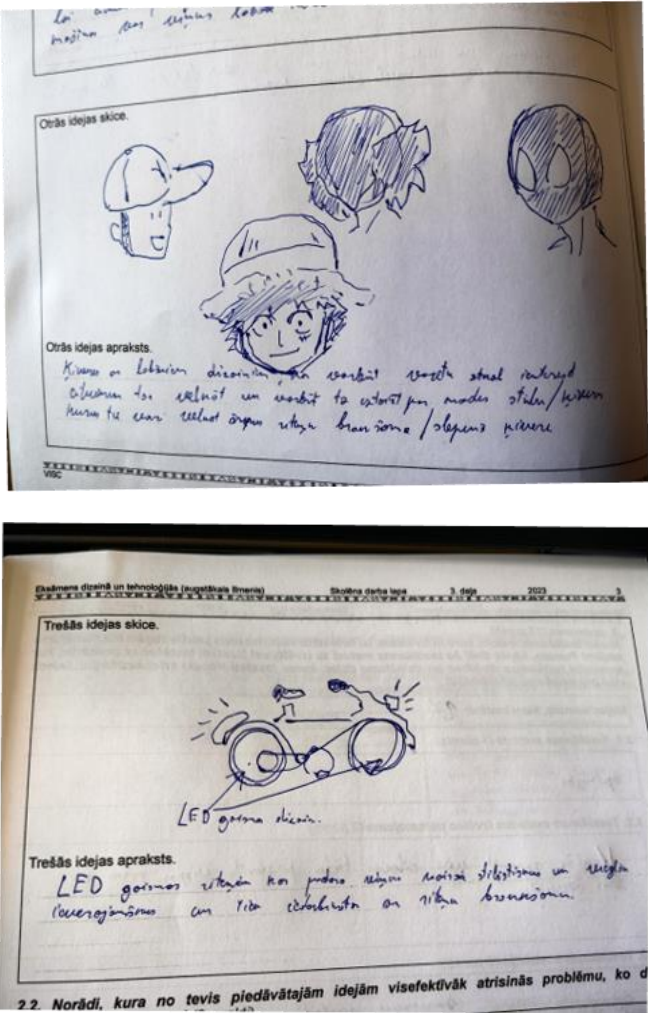
## 3. daļa – Risinājuma idejas attīstīšana plašākā kontekstā

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
<b>1. uzdevums</b>					
1.1.	<p>Pamato problēmu, balstoties uz avotiem.</p> <p><b>Par katru skaidri formulētu, konkrētu problēmu, kas saistīta ar drošu pārvietošanos ar velosipēdu pa pilsētu, un korekti norādītu avotu – 2 punkti.</b></p> <p><b>Par vispārīgi minētu problēmu, kas saistīta ar drošu pārvietošanos ar velosipēdu pa pilsētu, un korekti norādītu avotu – 1 punkts.</b></p>	6	<p>Neesoša velo infrastruktūra (2. avots) Ceļu satiksmes negadījumu skaits vasarā (4. avots) Ietves kā veloceliņa izmantošana (1. avots) Satiksmes noteikumu neievērošana (2. avots)</p> <p><u>1 punkts, ja atbilde ir, piemēram:</u> Neievēro piesardzību (3. avots)</p>	T.A.1.2.1.	III
1.2.	<p>Pamato, izmantojot faktus par esošo risinājumu neefektivitāti apdraudējumu novēršanā.</p> <p><b>Par precīzu, korektu un loģisku pamatojumu, minot vairākus konkrētus faktus, – 3 punkti.</b></p> <p><b>Par vispārīgu pamatojumu, minot vairākus faktus, – 2 punkti.</b></p> <p><b>Par precīzu, korektu un loģisku pamatojumu, minot vienu konkrētu faktu, – 2 punkti.</b></p> <p><b>Par vispārīgu pamatojumu, minot vienu konkrētu faktu, – 1 punkts.</b></p> <p><b>Par personīgo viedokli vai nesaprotamu pamatojumu – 0 punktu.</b></p>	3	<p>- Velo celiņi uz ietves ir bīstami gan velosipēdistiem, gan gājējiem, jo ietve ir populārāka izvēle nekā brauktuve, kas vasarā, kad ārā ir daudz satiksmes dalībnieku, paaugstina avāriju risku. (3 punkti)</p> <p>- Velosipēdisti nepārliecinās par drošību un savām braukšanas prasmēm, un nelieto ķiveri un atstarotājus. (2 punkti)</p> <p>- Velo celiņi uz ietves ir bīstami gan velosipēdistiem, gan gājējiem, jo ietve ir populārāka izvēle nekā brauktuve. (2 punkti)</p> <p>- Tā kā riteņbraucējiem nav atsevišķas joslas, viņi visi jūtas nedroši. (1 punkts)</p>	T.A.1.2.1.	III

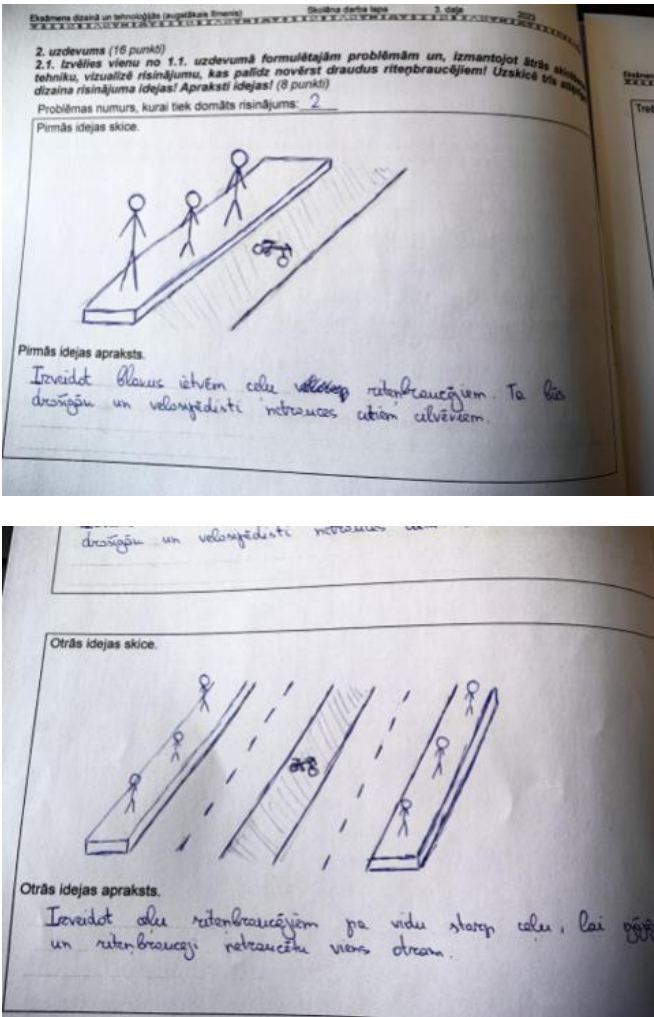


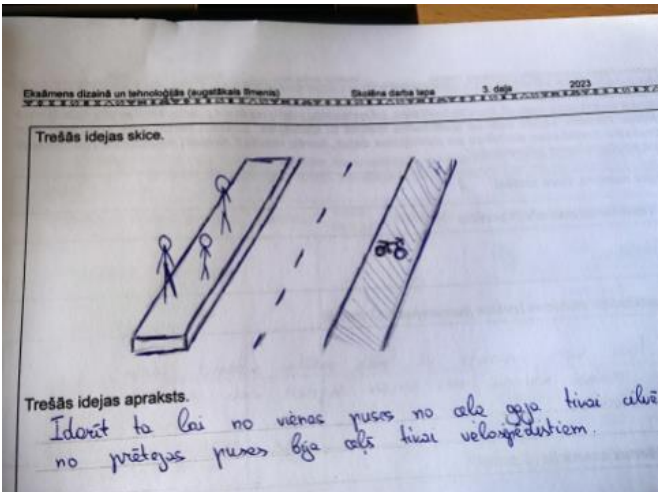
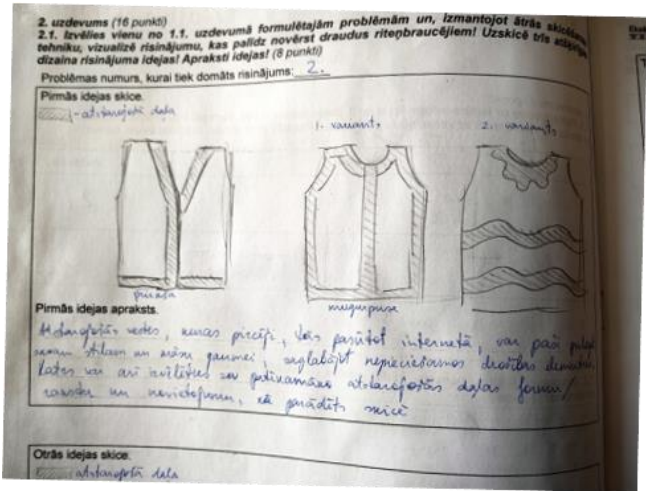
Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
<b>2. uzdevums</b>					
2.1.	<p>2.1.1. Uzskicē trīs savstarpēji atšķirīgas dizaina risinājuma idejas.</p> <p><b>Visas idejas sniedz daudzveidīgas īstenošanas iespējas un atklāj jaunus un nezināmus vai oriģinālus problēmas aspektus, saglabājot izvirzīto mērķi – 4 punkti.</b></p> <p><b>Ir identificētas un visās idejās atspoguļojas atšķirīgas problēmas risināšanas iespējas. Tās ir interesantas un noderīgas, un/vai sniedz oriģinālu pienesumu problēmas atrisināšanai – 3 punkti.</b></p> <p><b>Visas idejas ir savstarpēji diezgan līdzīgas vai atbilst vienai un tai pašai pamatfunkcijai un mērķim, piemēram, problēmas atrisināšanai, un ir vispārzināmas, jau eksistējoši risinājumi – 2 punkti.</b></p> <p><b>Ir radītas pāris līdzīgas idejas, kuras atbilst vai neatbilst paredzētajam mērķim, piemēram, problēmas atrisināšanai – 1 punkts.</b></p> <p><b>Ja divās vai trīs skicēs nav atspoguļots dizaina risinājums vai ja divas vai trīs skices ir acīmredzami absurdas, vai ja visas skices neatbilst 1.1. aprakstītajai problēmai – 0 punktu.</b></p>	4	<p>4 punkti par skicēm:</p>	T.A.1.1.1.	IV

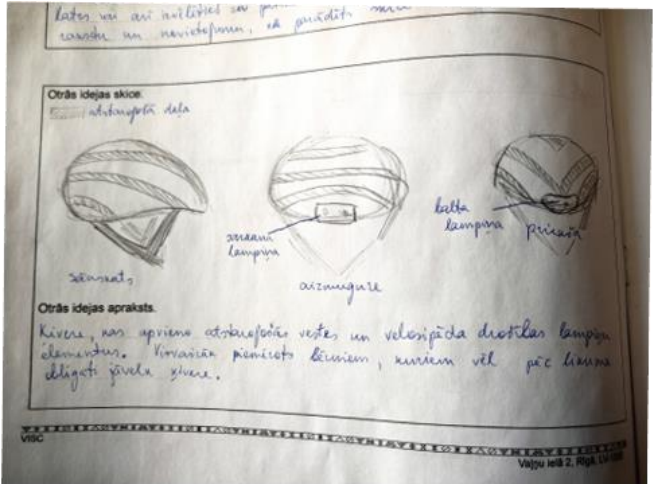
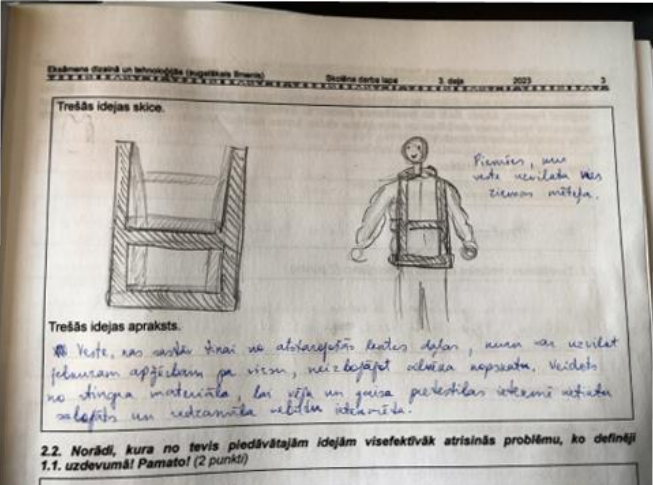
Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
			<p>4 punkti par skicēm (turpinājums):</p>  <p>rešās idejas skice.</p> <p>rešās idejas apraksts.</p> <p>Aplūkojot "Rīga Vēlo" un citas pakalpojumus ir iespēja saistīt savam atbilstošam, braucot ar velosipēdu, izvērtēt sev vēlamo maršrutu ar velojenām, un atbilstoši saņemt uzreiz informāciju, kā arī pār infrastruktūras vajadzībām vietā Rīga Doma.</p> <p>Atbilde, kura no tevis piedāvātajām idejām visefektīvāk atrisinās problēmu, ko d... (2 punkti)</p> <p>3 punkti par skicēm:</p>  <p>2. uzdevums (16 punkti)</p> <p>2.1. Izvēlies vienu no 1.1. uzdevumā formulētajām problēmām un, izmantojot šīs skicēšanas tehniku, vizualizē risinājumu, kas palīdz novērst draudus riteņbraucējiem! Uzskicē šīs skicēšanas risinājuma idejas! Apraksti idejas! (8 punkti)</p> <p>Problēmas numurs, kurai tiek domāts risinājums: 2</p> <p>Pirmās idejas skice</p> <p>Pirmās idejas apraksts.</p> <p>Ja izvēlēties šīs problēmas risinājumu ir iekļauti šādi elementi: uzreiz saņemt informāciju par maršrutu, kas ir vislabākais risinājums.</p>		

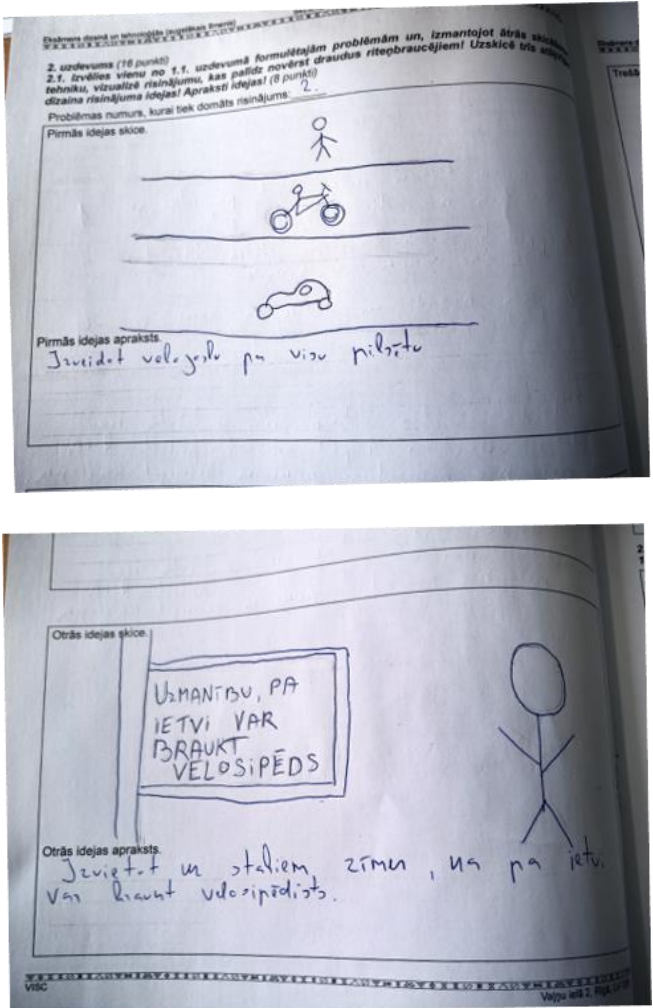
Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
			<p>3 punkti par skicēm (turpinājums):</p> 		



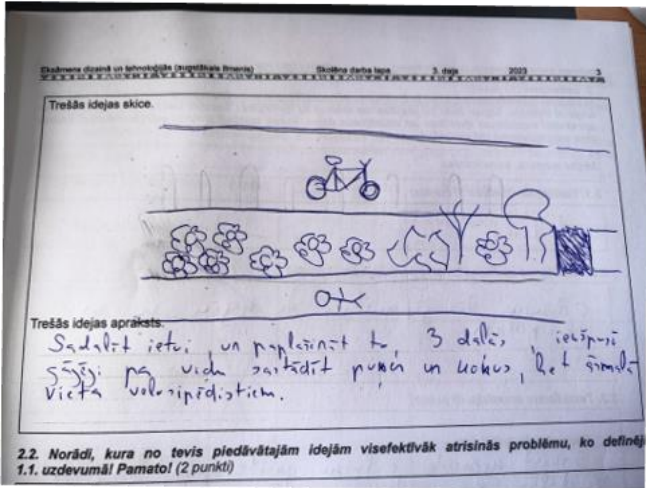
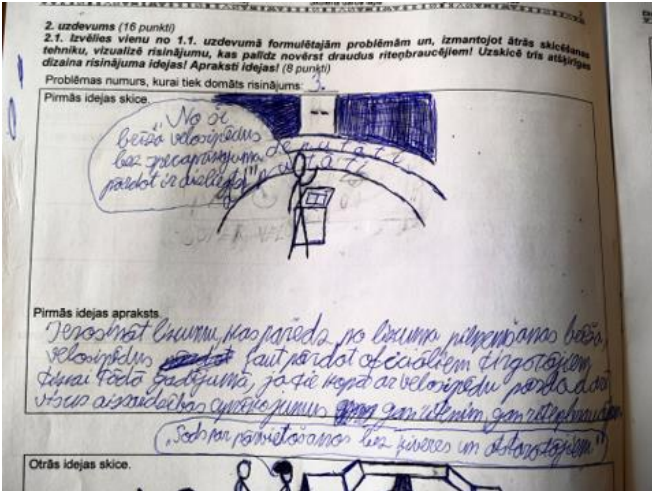
Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
			<p>2 punkti par skicēm:</p>  <p>2. uzdevums (16 punkti) 2.1. Izvēlies vienu no 1.1. uzdevumā formulētajām problēmām un, izmantojot šīs skicēšanas tehniku, vizualizē risinājumu, kas palīdz novērst draudus riteņbraucējiem! Uzskicē tās skicēšanas dizaina risinājuma idejas! Apraksti idejas! (8 punkti)</p> <p>Problēmas numurs, kurai tiek domāts risinājums: 2</p> <p>Pirmās idejas skice.</p> <p>Pirmās idejas apraksts. Izveidot blākus ietvēm ceļu velosip riteņbraucējiem. Tā būtu drošāka un velosipēdinti netraucētu citiem cilvēkiem.</p> <p>Otrās idejas skice.</p> <p>Otrās idejas apraksts. Izveidot otru riteņbraucējiem pa vidu starp ceļu, lai pāgāj un riteņbraucēju netraucētu viens otram.</p>		

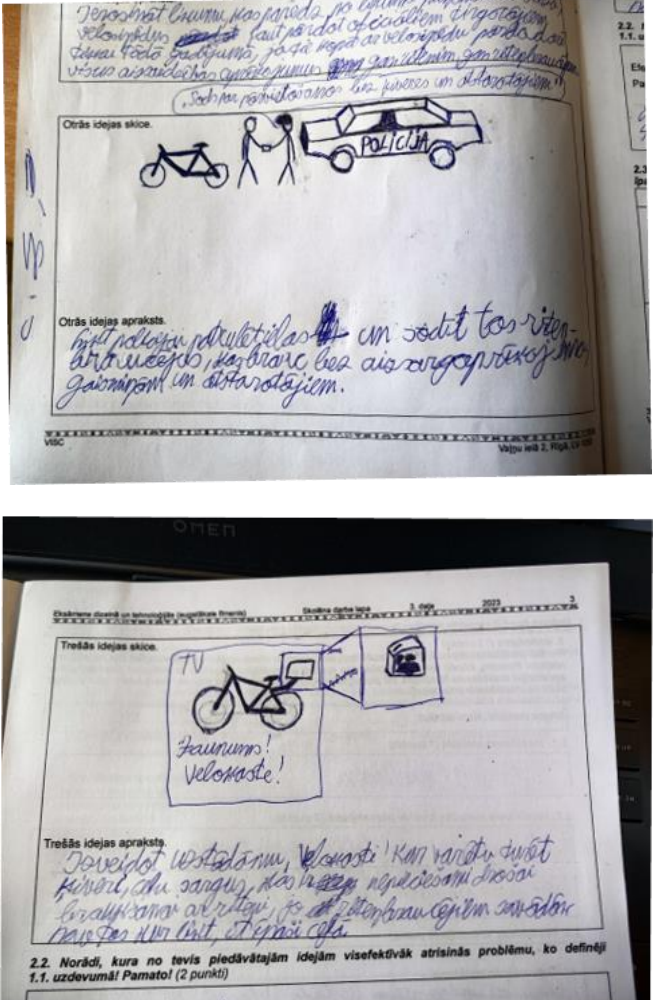
Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
			<p>2 punkti par skicēm (turpinājums):</p>  <p>1 punkts par skicēm:</p> 		

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
			<p>1 punkts par skicēm (turpinājums):</p>  <p>Otrās idejas apraksts. Kādreiz, kas aprīnā atbaidzotā vestē, un velosipēda dienas lampiņu elementus. Izaicināt piemēroti bērniem, kuriem vēl pēc lietus obligāti jāvela šūnas.</p>  <p>Trešās idejas apraksts. Veste, kas sastāv tikai no atbaidzotā kaudes daļas, kurā var uzlikt jebkuru apģiabu pa visu, neizceļot atsevišķu aprakstu. Veidots no stingra materiāla, kas vēja un gaisa pretestības īpašībām nodrošina stabilitāti un nodrošina vēlētājam atbaidzību.</p> <p>2.2. Norādi, kura no tevis piedāvātajām idejām visefektīvāk atrisinās problēmu, ko definēji 1.1. uzdevumā! Pamatot! (2 punkti)</p>		

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
			<p>1 punkts par skicēm (turpinājums):</p>  <p>The image shows two pages of a student's design work. The top page is titled 'Pirmās idejas skice' (First idea sketch) and contains three simple drawings: a stick figure, a bicycle, and a car, each on a horizontal line representing a road. Below these is the text 'Pirmās idejas apraksts: Izveidot velosjelo pa visu pilsētu' (First idea description: Create a bicycle lane throughout the city). The bottom page is titled 'Otrās idejas skice' (Second idea sketch) and features a rectangular sign with the text 'Uzmanību, pa ietvi var braukt velosipēds' (Attention, you can ride a bicycle on the sidewalk) and a stick figure to the right. Below the sign is the text 'Otrās idejas apraksts: Izveidot uz stabiem zīmes, un pa ietvi var braukt velosipēdists.' (Second idea description: Create signs on poles, and you can ride a bicycle on the sidewalk).</p>		



Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
			<p>1 punkts par skicēm (turpinājums):</p>  <p>0 punktu par skicēm, jo tas nav dizaina risinājums:</p> 		

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
			<p>0 punktu par skicēm, jo tas nav dizaina risinājums (turpinājums):</p>  <p>Otrās idejas apraksts:          Jānodrošina drošību un ērtību, ja cilvēki ir uzbraucot uz darbu, skolā, sporta laukumā, parkā, un citur, kur ir daudz cilvēku, kas brauc ar velosipēdiem. Jānodrošina drošību un ērtību, ja cilvēki ir uzbraucot uz darbu, skolā, sporta laukumā, parkā, un citur, kur ir daudz cilvēku, kas brauc ar velosipēdiem.</p> <p>Trešās idejas apraksts:          Jānodrošina drošību, ja cilvēki ir uzbraucot uz darbu, skolā, sporta laukumā, parkā, un citur, kur ir daudz cilvēku, kas brauc ar velosipēdiem. Jānodrošina drošību un ērtību, ja cilvēki ir uzbraucot uz darbu, skolā, sporta laukumā, parkā, un citur, kur ir daudz cilvēku, kas brauc ar velosipēdiem.</p> <p>2.2. Norādi, kura no tevies piedāvātajām idejām visefektīvāk atrisinās problēmu, ko definēji 1.1. uzdevumā! Pamatā! (2 punkti)</p>		

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
	<p>2.1.2. Apraksta uzskicētās skices.</p> <p><b>Idejas apraksti ir atbilstoši skicei. Tie ir konkrēti, skaidri detalizēti un jēgpilni, un norāda uz problēmas risinājumu – 4 punkti.</b></p> <p><b>Idejas apraksti ir vispārīgi un/vai ar nepilnīgu informāciju, bet apraksta konkrēto, oriģinālo ideju. Risinājuma apraksts ir jēgpilns un norāda uz problēmas risinājumu – 3 punkti.</b></p> <p><b>Ideju apraksti ir vispārīgi, var attiecināt uz vairākām idejām, bet ar norādītu funkcionalitāti un jēgpilni – 2 punkti.</b></p> <p><b>Ideju apraksti ir vispārīgi, var attiecināt uz vairākām idejām – 1 punkts.</b></p> <p><b>Viens vai divi ideju apraksti ir atbilstoši skicei, tie ir konkrēti, skaidri, detalizēti un jēgpilni, norāda uz problēmas risinājumu – 1 punkts.</b></p> <p><b>Divos vai trīs aprakstos nav aprakstīts dizaina risinājums vai divi vai trīs apraksti ir absurdi, vai ideju apraksti neatbilst uzdevuma nosacījumiem – 0 punktu.</b></p>	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Veste, kas sastāv no atstarojošas lentas, kuru var uzvilkt jebkuram apģērbam pa virsu, neizbojājot cilvēka kopskatu. Veidots no stingra materiāla, lai vēja un gaisa pretestības ietekmē netiktu sabojāts, kā arī nebūtu ietekmēta redzamība. (4 punkti)</li> <li>- Izveidot autobusu, piemērotu tikai velosipēdistiem un uzstādīt maršrutu uz Rīgas bīstamākajām ielām, kur nav velosipēdu brauktuves. (3 punkti)</li> <li>- Izveidot karti ar visiem pilsētā pieejamajiem veloceliņiem, lai lietotājiem būtu iespēja izzināt labākos, ātrākos un drošākos maršrutus. (2 punkti)</li> <li>- Baneris uz ielas, uz kura parādīts, kā pareizi braukt vai ko jums vajag, lai sāktu braukt. (1 punkts)</li> <li>- Spilveni apkārt velosipēdistam. (1 punkts)</li> </ul>	T.A.1.1.1.	III

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
2.2.	<p>Pamato problēmai atbilstošāko risinājumu.</p> <p><b>Par precīzu un loģisku pamatojumu, norādot uz problēmai atbilstošāko un efektīvāko risinājumu – 2 punkti.</b></p> <p><b>Par vispārīgu pamatojumu, norādot uz problēmai atbilstošāko un efektīvāko risinājumu – 1 punkts.</b></p>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzeltēni un atstarojoši velosipēda spieķi: šis būtu ērtākais risinājums, jo tā nav lieta, ko jāatceras paņemt līdzi, bet ir jau iestrādāta ritenī, kā arī dizains ir gan moderns, gan funkcionāls. (2 punkti)</li> <li>- Karte aplikācijas formā: lai gan šis risinājums problēmu neizslēgs pilnībā, tas ir reālistisks un patiešām paveicams, to varētu padarīt par funkciju jau esošās orientēšanās vietnēs. (1 punkts)</li> </ul>	T.A.1.1.1.	III
2.3.	<p>2.3.1. Uzraksta savam risinājumam atbilstošus materiālus un/vai tehnoloģiskos risinājumus.</p> <p><b>Par katru risinājumam atbilstošu materiālu un/vai tehnoloģisko risinājumu – 1 punkts.</b></p>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atkārtoti pārstrādātas riepas ceļu segumam.</li> <li>- Krāsa vai krāsa ar atstarojošu efektu.</li> <li>- Plastmasa.</li> <li>- Spogulis.</li> <li>- Metāls.</li> <li>- Stiprinājumi.</li> <li>- Sensori.</li> <li>- Atstarojošs materiāls.</li> </ul> <p><u>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Atstarotāji.</li> <li>- Ķieģeļi.</li> <li>- Ceļa zīmes.</li> <li>- Tādi paši materiāli, kādus izmanto ātruma vaļņa izveidei.</li> </ul>	T.A.2.1.1.	IV
	<p>2.3.2. Pamato nepieciešamo materiālu īpašību atbilstību funkcionalitātei un drošības nosacījumiem.</p> <p><b>Par katru skaidru, izvērstu un pamatotu atbildi – 2 punkti.</b></p> <p><b>Par katru virspusēju un nekonkrētu atbildi bez pamatojuma – 1 punkts.</b></p>	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atkārtoti pārstrādātas riepas ceļu segumam – izvēloties šādu segumu, ceļš kalpos ilgāk, ziemā neplaisās, samazinās trokšņus. (2 punkti)</li> <li>- Plastmasa ir izturīga, lēta. (1 punkts)</li> <li>- Spogulī redz atspulgu. (1 punkts)</li> <li>- Metāls – stingrs materiāls, kurš būtu ilgtspējīgs, kas ir svarīgi. (0 punktu)</li> </ul>	T.O.2.1.2.	IV



Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izīņas līmenis
<b>3. uzdevums</b>					
3.1.	Norāda atbilstošu prototipa testēšanas metodi.  <b><i>Par norādītu eksistējošu un atbilstošu prototipa testēšanas metodi – 1 punkts.</i></b>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lietojamības tests virtuālajā realitātē.</li> <li>- Lietojamības tests.</li> <li>- Lietojamības tests reālajā vidē.</li> <li>- Salīdzinošais tests.</li> <li>- Mijiedarbība ar prototipu.</li> <li>- Mijiedarbība ar augstas detalizācijas prototipu.</li> <li>- Digitāla simulācija.</li> <li>- Lomu spēle.</li> </ul> <p><u><i>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram:</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eksperiments.</li> <li>- Simulācija.</li> <li>- Makets.</li> </ul>	T.A.1.3.2.	I
3.2.	Pamato izvēlēto prototipa testēšanas metodi.  <b><i>Par skaidru, izvērstu un pamatotu atbildi – 2 punkti.</i></b>  <b><i>Par virspusēju un nekonkrētu atbildi bez pamatojuma – 1 punkts.</i></b>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lomu spēle: tiks izveidota simulācija, atveidojot īstajā dzīvē ieviesto dizaina risinājumu, kas ļaus noteikt to, cik saprotami viss tiek pasniegts un cik ērti, elastīgi satiksmes dalībnieki spēs pārvietoties. (2 punkti)</li> <li>- Mijiedarbība ar augstas detalizācijas prototipu: prototipam ir jābūt augstas precizitātes, lai saprastu, cik labi un cik tālu strādā tumbiņa. (1 punkts)</li> </ul>	T.A.1.3.2.	II
3.3.	3.3.1. Apraksta testēšanas scenārijā gatavošanos testēšanai.  <b><i>Par skaidru un detalizētu aprakstu – 2 punkti.</i></b>  <b><i>Par virspusēju aprakstu – 1 punkts.</i></b>	2	<p>Apraksta gatavošanās posmu – darbības, ko jāveic testa vadītājam, vides sagatavošanu, testa dalībnieku iepazīstināšana ar testu u. c.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Testēšanas vides sagatavošana.</li> <li>- Lomu sadalīšana.</li> <li>- Jautājumu izveide.</li> </ul> <p><u><i>1 punkts, ja atbilde ir, piemēram:</i></u> Tiek sagatavoti jautājumi, uz kuriem tiks meklētas atbildes testēšanas laikā.</p>	T.O.1.3.2.	III

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
	<p>3.3.2. Apraksta testēšanas scenārijā testēšanas procesu.</p> <p><b>Skaidri un detalizēti aprakstīts testēšanas process, norādot vairākus procesa posmus un darbības, ko veic testa vadītājs un ko – testa veicējs(-i), – 4 punkti.</b></p> <p><b>Skaidri un detalizēti aprakstīts testēšanas process, norādot vairākus procesa posmus un testa veicēju darbības, – 3 punkti.</b></p> <p><b>Virspusēji un neprecīzi pa soļiem uzrakstītas testēšanas darbības, konkrēti nenorādot, vai tās veic testa vadītājs vai testa veicējs, – 2 punkti.</b></p> <p><b>Virspusēji un/vai haotiski aprakstīts testēšanas process – 1 punkts.</b></p>	4	<p>- Vadītājs iedod karti lietotājam. Vadītājs sāk uzdot jautājumus un pierakstīt atbildes. Lietotājs analizē prototipu un sniedz komentārus. Pārbauda, vai karte praktiski strādā, vai ir labs dizains, salasāms teksts un ievietota kvalitatīva informācija. (4 punkti)</p> <p>- Dažāda vecuma cilvēki ielādē aplikāciju, izlasa lietošanas noteikumus, ieraksta vēlamā gala punktu, kurā grib nokļūt. Aplikācija parāda maršrutu, pa kuru jābrauc, un cilvēki izbrauc. (3 punkti)</p> <p>- Novērot riteņbraucēju interakciju ar puķupodiem, jautāt viņu viedokli par praktiskumu, drošību, dizainu. (2 punkti)</p> <p>- Izveidot barjeras no kokiem vai ziediem, uzstādīt tās paredzētajā vietā, ļaut lietotājiem izmēģināt tās. (1 punkts)</p>		
	<p>3.3.3. Apraksta noslēguma posmu testēšanas scenārijā.</p> <p><b>Par skaidru un detalizētu testēšanas noslēguma aprakstu – 2 punkti.</b></p> <p><b>Par virspusēju testēšanas noslēguma aprakstu – 1 punkts.</b></p>	2	<p>- Tiek apkopoti iegūtie dati un veikti secinājumi par to, cik saprotams ir ieviestais dizaina risinājums.</p> <p>- Mērķauditorijas pārstāvji ir aicināti uzdot jautājumus, testēšanas vadītājs uz tiem atbild. Testēšanas vadītājs pateicas mērķauditorijai un informē par testēšanas noslēgumu.</p> <p><u>1 punkts, ja atbilde ir, piemēram:</u> Apkopo rezultātus, uzlabo ideju.</p>		

Uzd. nr.	Vērtēšanas kritēriji un prasme	Punkti	Atbilžu piemēri	Standarta prasība	Izziņas līmenis
3.4.	<p>Nosaka un apraksta prototipa testēšanai piemēroto mērķauditoriju.</p> <p><b>Par precīzi un izvērsti aprakstītu mērķauditoriju, kam jāpiedalās testēšanā, – 2 punkti.</b></p> <p><b>Par virspusēji un neprecīzi aprakstītu mērķauditoriju, kam jāpiedalās testā, – 1 punkts.</b></p>	2	<p>- Velosipēdu un auto vadītāji (dažādu vecumu, gan skolnieki, gan jaunieši u. c.).</p> <p>- Riteņbraucēji, kas ikdienā pārvietojas ar velosipēdu pa pilsētu, un autovadītāji, kas dzīvo pilsētā dzīvokļos.</p> <p>- Dažāda vecuma un dzimuma velosipēdisti, kuri ir ieguvuši velosipēda tiesības.</p> <p><u>1 punkts, ja atbilde ir, piemēram:</u></p> <p>- testā jāpiedalās velosipēdistiem, autovadītājiem un gājējiem.</p>	T.A.1.2.1.	III
<b>4. uzdevums</b>					
4.1.	<p>Izvērtē dizaina risinājuma ideju atbilstoši dizaina vērtības kritērijiem.</p> <p><b>Par katra universālā dizaina principa izvērtēšanu idejā un skaidrojumu – 1 punkts.</b></p> <p><b>Ja skaidrojums ir ļoti virspusējs vai nav minēts – 0 punktu.</b></p>	7	<p>Vienlīdzīga izmantošana: ja cilvēks var braukt ar riteni, tad risinājums būs lietojams.</p> <p><u>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram:</u></p> <p>Vienlīdzīga izmantošana: ideja pilnībā atbilst principam.</p>	T.A.1.1.4.	III
4.2.	<p>Piedāvā dizaina risinājuma idejā veicamos uzlabojumus.</p> <p><b>Par katru uzlabojumu, kas saistīts ar ievērotiem vai neievērotiem universālā dizaina principiem, – 1 punkts.</b></p> <p><b>Ja piedāvājums nav saistīts ar universālo dizainu vai uzlabojums ir pārāk vispārīgs – 0 punktu.</b></p>	3	<p>Projektā iekļaut arī apgaismojumu.</p> <p><u>0 punktu, ja atbilde ir, piemēram:</u></p> <p>Mana ideja ir ideāla un neko nav jāmaina.</p>	T.A.1.2.2.	III