Visma Labs
Pieredze STEM

Rebeka Elīna Puce
Employer Branding Specialist

2025./2026. mācību gads

6	Dažādas norises
33	Aizvadītas lekcijas
715	Iedvesmoti studenti







Visma Labs STEM norises

01 Ceļš uz labu IT risinājumu
7.-9. Klašu izglītojamie

02 Kvantu fizikas un kvantu datoru pamati
10.-12. Klašu izglītojamie

03 Praktiskā darbnīca: 'No problēmas līdz lietotnei: Biznesa analītiķa darbnīca
10.-12. Klašu izglītojamie

04 Kā top kvalitatīvas programmas? Iepazīšanās ar programmatūras testēšanu
10.-12. Klašu izglītojamie

05 Lietotāju prasību izpēte un analīze ar mākslīgā intelekta atbalstu
10.-12. Klašu izglītojamie

VISMA

Ceļš uz labu IT risinājumu

7.-9. Klašu izglītojamie

Norise atbilst:
datorika

Temats:
9.2. Kā programmējot radīt sabiedrībai derīgu digitālu risinājumu?

Sasniedzamie rezultāti:
Izvēlas reālu problēmsituāciju, kuru atrisinot tiktu apmierinātas kādas mērķauditorijas vajadzības. (T.9.1.1.2.)



01

Kvantu fizikas un kvantu datoru pamati

10.-12. Klašu izglītojamie



Norise atbilst:
programmēšana I

Temats:
6. Kā īstenot risinājumu?

Sasniedzamie rezultāti:
Izstrādājot programmatūru, ir noteikta veicamo darbību secība. (T.Li.2.)
Programmatūras izstrādes modeļa izveidē ievēro tā galvenos izstrādes posmus. (T.O.2.4.3.)

02

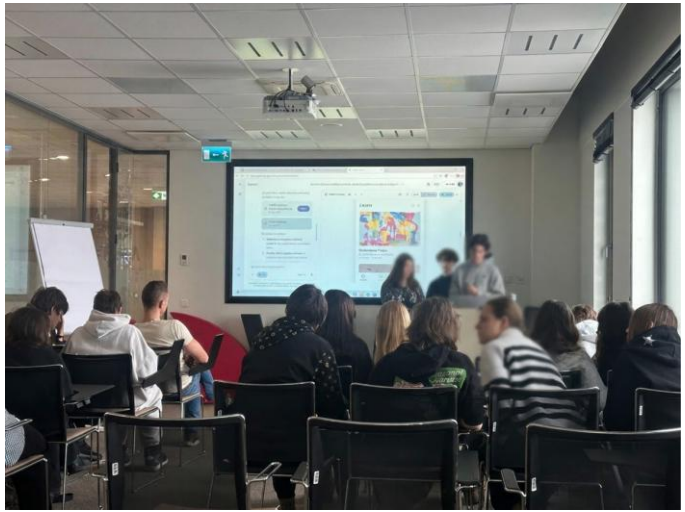
Praktiskā darbnīca: 'No problēmas līdz lietotnei: Biznesa analītiķa darbnīca

10.-12. Klašu izglītojamie

Norise atbilst:
programmēšana I

Temats:
2. Kā izplānot un izveidot lietotājam atbilstošu programmētu risinājumu un uzraudzīt tā īstenošanu?

Sasniedzamie rezultāti:
Analizē vienkāršus ikdienas darba procesus un saskata iespējas to automatizācijai. (T.V.2.4.1., T.O.2.4.1.)
Izveido vienkāršotu programmatūras prasību specifikāciju, ievērojot mērķauditorijas vajadzības. (T.O.2.4.4.)



03

Kā top kvalitatīvas programmas? Iepazīšanās ar programmatūras testēšanu

10.-12. Klašu izglītojamie

Norise atbilst:
programmēšana I

Temats:
4. Kā sistemātiski pārbaudīt un atkļūdot risinājumu?

Sasniedzamie rezultāti:
Veic programmatūras analizēšanu, pētot programmvadāmās ierīces nepieciešamos resursus (atmiņa, laiks). Testējot dokumentē rezultātus un atbilstoši iegūtajiem rezultātiem veic programmatūras atkļūdošanu vai uzlabošanu. (T.V.1.3.2., T.O.2.4.6.)



04

Lietotāju prasību izpēte un analīze ar mākslīgā intelekta atbalstu

10.-12. Klašu izglītojamie

Norise atbilst:
programmēšana I

Temats:
2. Kā izplānot un izveidot lietotājam atbilstošu programmētu risinājumu un uzraudzīt tā īstenošanu?

Sasniedzamie rezultāti:
Sava risinājuma izstrādes gaitā izvēlas un izmanto atbilstošus projekta vadības rīkus, izveido programmatūras prasību specifikāciju, balstoties uz lietotāja vajadzībām, un prezentē to. (T.V.1.2.1., T.V.2.3.8., T.O.2.4.4.)



05

Skolēnu ieguvumi

Praktiskais darbs

Vismaz puse no norises laika tiek veltīta praktiskajai daļai, kurā skolnieki paši darbojas

Ieskats biroja darbā

Katru skolnieku vizīti sākam ar īsu prezentāciju par uzņēmumu un ekskursiju pa biroju

Profesijas / Prakse

Skolēniem ir iespēja iepazīt konkrētas profesijas, uzzināt, kas jādara, lai kļūtu par attiecīgo speciālistu

Dāvanas / Kontakti

Katrai norisei piešķiram Visma merch maisiņus

VISMA

Paldies,
gaidīsim ciemos!

VISMA