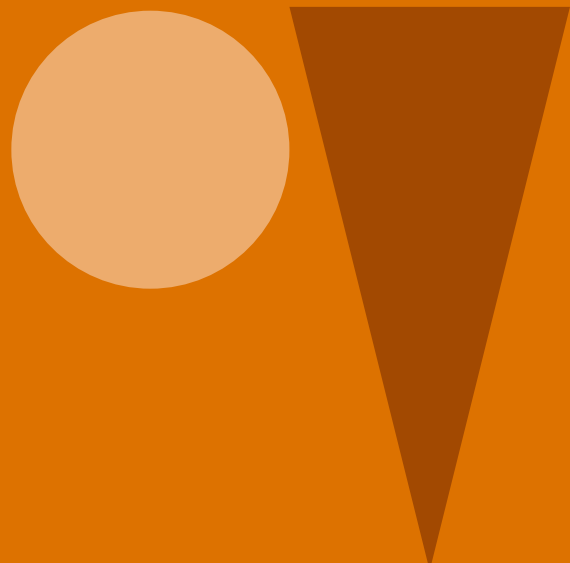


Kultūros ir meno projektų bei procesų stebėsenos ir analizės modeliavimo sistema



Dizaino sritis

Ekspertinio vertinimo ataskaita



Ši santrauka yra tyrimo *Stebėsenos, analizės ir modeliavimo sistemos kokybinių rodiklių nustatymas. Dizaino sritis*, vykdomo siekiant sukurti Kultūros ir meno projektų ir procesų stebėsenos ir analizės modeliavimo sistemą (SAMS), dalis.

Parengė Sandra Bernytė

Santrauka parengta vykdant projektą „Kultūrinės plėtros projektų ir procesų valdymo, stebėsenos ir analizės sistemos sukūrimas ir išbandymas“.

Projektas bendrai finansuojamas iš Europos socialinio fondo lėšų (Projekto Nr. 10.1.1-ESFA-V-912-01-0033).



2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa

Lietuvos kultūros tarybai priklauso autorių turtinės teisės atgaminti bet kokia forma ar būdu, išleisti ir viešai skelbti (visą ar dalimis), įskaitant padarymą viešai prieinamu kompiuterių tinklais, tyrimą ir visas pateiktas rekomendacijas. Šios informacijos naudojimas galimas mokslo ir nekomerciniais tikslais, nurodant cituojamą šaltinį.

Autorių išreikštas požiūris nebūtinai sutampa su Lietuvos kultūros tarybos.

Turinys

Ataskaita	4
Įvadas.....	4
Tyrimas	4
Tyrimo imtis ir šaltiniai	4
Dizaino srities apibrėžimo ir raidos problematika	5
Dizaino srities proceso apibrėžimas.....	9
Dizaino srities projekto apibrėžimas.....	14
Dizaino srities tipai ir veiklos.....	14
Dizaino srities veiklų grupės	17
Dizaino srities tipų apibrėžimai	18
Dizaino srities produktų ir paslaugų sąrašas	21
Dizaino srities raidos vertinimo kriterijai	23
Dizaino srities raidos rodikliai	25
Dizaino srities projekto vertinimo kriterijai.....	26
Dizaino srities projekto vertinimo rodikliai	27
Išvados	28
Literatūros šaltiniai.....	29
Santrauka	31
Dizaino srities apibrėžimas	31
Dizaino srities veiklų sąrašas	32
Dizaino srities produktų ir paslaugų sąrašas	33
Dizaino srities raidos apibrėžimas	34
Dizaino srities projekto apibrėžimas.....	34
Dizaino srities raidos vertinimo kriterijai	35
Dizaino srities raidos rodikliai.....	36
Dizaino srities projekto vertinimo kriterijai.....	37
Dizaino srities projekto vertinimo rodikliai	38

Ataskaita

Įvadas

Dizaino sritis yra viena iš labiausiai kintančių aprėpčių. Kintamumą sąlygoja keletas reiškinų: vis didėjantis inovacijų kiekis dizaino srityje bei dizaino sąvokos vartoseną. Dizainas ir šio žodžio angliška versija *Design* vis plačiau aprėpia įvairias veiklos bei procesų sritis (pvz., gėlių dizainas, inžinerinis dizainas). Įvardijant dizaino srities apibrėžimą vienas iš svarbiausių uždavinių – išskirti tas sritis, kurios patenka į meno ir kultūros kontekstą, taip susiaurinant apibrėžimą ir išskiriant LKT finansavimo tikslingumą. Dizaino apibrėžimas bus konstruojamas remiantis kokybiniu turinio analizės metodu (*content analysis*) ir atsižvelgiant į pastarojo dešimtmečio tendencijas bei raidą, kad būtų išvengta apibrėžimų, kurie nebėra aktyvūs ir veikia kaip priešistorė esamiems apibrėžimams, sykiu įvedant auditorijos patirčių su dizaino sritimi diskusiją.

Tyrimas

Dizaino sričiai apibrėžti, dizaino srities procesui ir projektui bei sritims išskirti yra taikomas kokybinis turinio analizės metodas (*content analysis*) bei aprašomasis lyginamasis metodai.

Tyrimo imtis ir šaltiniai

Pateikiamos penkios grupės literatūros šaltinių, kuriais remiantis bus rengiamas dizaino srities stebėsenos ir analizės modeliavimo sistemos kūrimas. Penkios grupės literatūros šaltinių išskirtos siekiant išsamiai aprėpti kontekstą, kuriame veikia dizaino sritis, ir išlaikyti objektyvumą tarp švietimo, mokslo, praktikos, inovacijų, verslo ir aplinkos, kurioje veikia dizainas.

1 lentelė. Tyrimo literatūros šaltinių grupavimas

Šaltinis	Aprašymas
Švietimo studijų krypčių galiojantys aprašai ir programos	Lietuvos ir ES šalių aukštojo mokslo studijų programų klasifikatorius ir aprašymai, pvz., Studijų kokybės centras.
Moksliniai (Science) straipsniai, ES teisinė informacija, reglamentuojanti dizaino srities veiklą	2010–2020 m. EBSCO, SAGE <i>journals online</i> duomenų bazėse pateikiami dizaino ir meno srities moksliniai straipsniai, dizaino sritį reglamentuojanti ES teisinė sistema.
Tarptautinės ir Lietuvos dizaino ir meno asociacijos	Žinomiausių ir daugiausia narių jungiančios dizaino ir meno srities asociacijos, pvz., <i>Design Council UK</i> , Lietuvos dizaino forumas. Remiamasi organizacijų interneto svetainėse pateikimu turiniu ir analizėmis.
Knygos, žodynai	Aukštus kokybinius standartus atitinkančios meno ir dizaino srities knygos ir žodynai, pvz., <i>The Dictionary of Graphic Design and Designers</i> . Leidėjas <i>Thames&Hudson</i> .
LKT projektų paraiškų duomenys	LKT 2017–2019 m. duomenys apie pateiktas paraiškas į tam tikras projektų vertinimo sritis.

Dizaino srities apibrėžimo ir raidos problematika

Dizaino apibrėžimas pagal Tarptautinę ir Lietuvos dizaino ir meno asociijas

Remiantis BEDA (*The Bureau of European Design Associations, 2020*), per pastarąjį dešimtmetį tiek dizaino bendruomenė, tiek visuomenė kelia klausimus dėl dizaino koncepcijos ir pačios sąvokos. Dizaino sąvokose stebimas perėjimas nuo estetinės funkcijos prie etikos. Pats dizainas matomas platesniame socioekonominiame kontekste. Dizaino srities socialinė atsakomybė yra smarkiai išaugusi. Dizaino paskirtis ir jo kultūrinis indėlis nebėra kurti geresnius produktus ar procesus, o kurti absoliučiai naujus verslo modelius. Dizainas ir technologijos yra inovacijų katalizatoriai.

Dizainas yra jungtis tarp technologijų ir meno (*art*), idėjų ir galutinio įgyvendinimo, tarp kultūros ir komercijos. Šiandien dizainas yra jungiamoji grandis tarp ekonomikos ir socialinio, kultūrinio konteksto bei aplinkos apsaugos.

Pagal *Design Council (2020)*, dizainas – tai kūrybiškas būdas spręsti kompleksines ir socialines problemas. Dizainas yra orientuotas į žmones siekiant atrasti naujas perspektyvas ir sukurti naujų idėjų.

Lietuvos grafinio dizaino asociacija (2020) teigia, kad per kūrybinius produktus dizaineris tiesiogiai sąveikauja su rinkos dalyviais, yra reikšmingas socialinio, kultūrinio, ekonominio Lietuvos gyvenimo veiksnys.

Konsoliduotas apibrėžimas

Dizainas yra jungtis tarp technologijų ir meno, idėjų ir galutinio įgyvendinimo, tarp kultūros ir komercijos. Šiandien dizainas yra jungiamoji grandis tarp ekonomikos ir socialinio bei kultūrinio konteksto ir aplinkos apsaugos. Tai perėjimas nuo estetiškos funkcijos prie etinės. Dizaino paskirtis ir jo kultūrinis indėlis nebėra kurti geresnius produktus ar procesus, o kurti absoliučiai naujus verslo modelius.

Dizaino apibrėžimas pagal Autorių teisių apsaugą

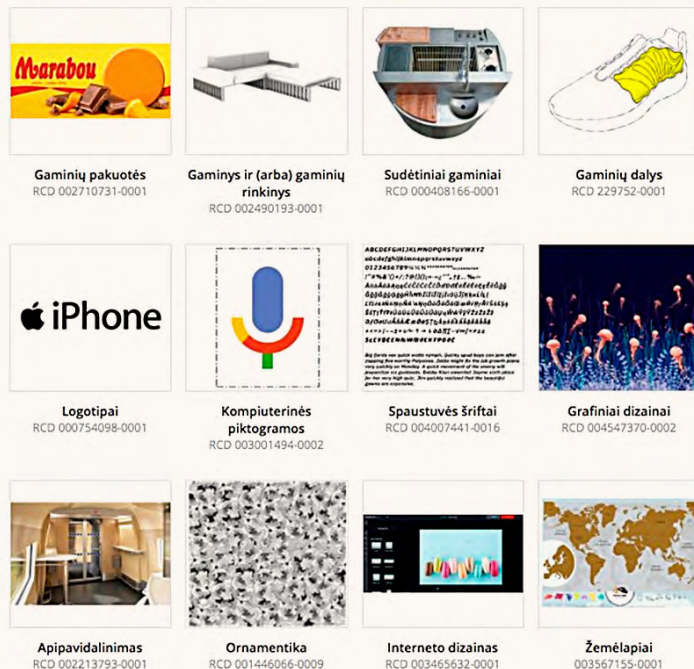
Remiantis Lietuvos Respublikos valstybiniu patentų biuru (2020), dizainas – tai viso gaminio ar jo dalies vaizdas, sudarytas iš gaminio ir (arba) jo ornamentikos specifinių savybių – linijų, kontūrų, spalvų, formos, tekstūros ir (arba) medžiagos. Naujas dizainas išskiria gaminį iš kitų vartotojui žinomų dizainų, suteikia gaminui pridėtinę vertę.

Tam, kad būtų įregistruotas ir saugomas, dizainas privalo būti naujas ir turėti individualių savybių. EUIPO *European Union Intellectual Property Office* (2020) teigia, kad dizainas nurodo, kaip atrodytų produktas.

Dizainas yra naujas, jeigu joks kitas tapatus dizainas iki paraiškos padavimo ar prioriteto datos nebuvo prieinamas visuomenei. Dizainas laikomas turinčiu individualių savybių, jeigu informuotam vartotojui sudarytas jo bendras įspūdis skiriasi nuo bet kurio kito iki šiol žinomo (visuomenei prieinamo) dizaino.

Dizaino pavyzdžiai

Dizaino apsauga gali būti taikoma beveik visiems pramoniniu būdu arba rankomis pagamintiems daiktams (išskyrus kompiuterių programas)



2 lentelė. Lietuvos Respublikos valstybinio patentų biuro dizaino apsauga. Sritys, veiklos.

Šaltinis: Lietuvos Respublikos valstybinis patentų biuras, 2020 [žiūrėta 2020 02 04], prieiga per internetą: <https://vpb.lrv.lt/lt/veiklos-sritys/dizainas/kas-yra-dizainas>

Konsoliduotas apibrėžimas

Dizainas nurodo, kaip atrodys produktas ir kokie yra jo skiriamieji (*differentiating*) bruožai.

Dizaino apibrėžimas pagal Lietuvos švietimo studijų krypčių galiojančius aprašus ir programas

Dizaino studijų kryptis priklauso menų sričiai. Aprašas taikomas dizaino studijų krypties šakoms: grafinis dizainas, parodų ir renginių dizainas, mados dizainas, pramoninis dizainas, interjero dizainas, vizualinių komunikacijų dizainas, keramikos dizainas, interaktyvus ir elektroninis dizainas, interjero ir baldų renovavimas ir konservavimas.

Dizainerio profesinė veikla pasižymi požiūrių, praktikų ir nuomonių įvairove, kuri atsiskleidžia per profesinės veiklos rezultatus kūrybinėse industrijose ir vizualiojoje kultūroje. Dizainerio profesinė veikla nukreipta į visuomenės ir individų poreikių gerovės ir gamtinės aplinkos išsaugojimo dermės įtvirtinimą.

3 lentelė. Studijų kokybės centro patvirtintos dizaino srities studijų kryptys

<p>W200 Dizainas (Design Studies)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ W210 Grafinis dizainas (Graphic Design) ▪ W220 Parodų ir renginių dizainas (Exhibition Design) ▪ W230 Mados dizainas (Fashion Design) ▪ W240 Pramoninis dizainas (Industrial Design) ▪ W250 Interjero dizainas (Interior Design) ▪ W260 Vizualinių komunikacijų dizaina (Visual Communication Design) ▪ W270 Keramikos dizainas (Ceramics Design) ▪ W280 Interaktyvus ir elektroninis dizainas (Interactive and Electronic Design) ▪ W290 Interjero ir baldų renovavimas ir konservavimas (Interior and Furniture Restoration and Conservation)
---	---

Šaltinis: Studijų kokybės vertinimo centras [žiūrėta 2020 02 18], prieiga per internetą: <https://www.skvc.lt/default/Lt/naujienos/pranesimai/patvirtintas-naujas-studiju-krypciu-ir-krypciu-grupiu-sarasas>

Konsoliduotas apibrėžimas

Dizainas priklauso menų sričiai. Profesinė veikla atsiskleidžia kūrybinėse industrijose ir vizualiojoje kultūroje, ji nukreipta į visuomenės ir individų poreikių gerovės ir gamtinės aplinkos išsaugojimo dermės įtvirtinimą.

Dizaino apibrėžimas remiantis dizaino srities knygomis ir žodynais

Remiantis Šiuksčiumi (2005), dizainas – tai kūrybinė veikla, kurios tikslas yra tenkinti žmogaus ir visuomenės individualias bei socialines reikmes, utalitarinius ir dvasinius poreikius: formuoti harmoningą aplinką suteikiant kuriamai produkcijai savybes, susijusias ne tik su išorės vaizdu, bet ir su jos funkciniais bei struktūriniais ryšiais, į harmoningą visumą sujungiančiais visus gamtos – žmogaus – daiktinės aplinkos – visuomenės aspektus. Savo esme dizainas yra meno, mokslo ir technikos sintezė.

Konsoliduotas apibrėžimas

Dizainas yra meno, mokslo ir technikos sintezė. Tai kūrybinė veikla, kurios tikslas – tenkinti žmogaus ir visuomenės individualias bei socialines reikmes, utalitarinius ir dvasinius poreikius.

Išvestinis dizaino srities apibrėžimas, apimantis švietimu, klasikine dizaino teorija, naujais požiūriais ir tendencijomis bei teisine apsauga ir apibrėžtas kultūriniame kontekste

Dizainas priklauso menų sričiai. Šiandien dizainas yra jungiamoji grandis tarp ekonomikos, socialinio ir kultūrinio konteksto bei aplinkos apsaugos. Tai perėjimas nuo estetinės funkcijos prie etinės. Dizaino paskirtis ir jo kultūrinis indėlis nebėra kurti geresnius produktus ar procesus, o kurti absoliučiai naujus verslo modelius. Dizainas – kūrybinė veikla, kurios tikslas – tenkinti žmogaus ir visuomenės individualias bei socialines reikmes, utalitarinius ir dvasinius poreikius: formuoti harmoningą aplinką, suteikiant kuriamai produkcijai savybes, susijusias ne tik su išorės vaizdu, bet ir su jos funkciniais bei struktūriniais ryšiais, į harmoningą visumą sujungiančiais visus gamtos – žmogaus – daiktinės aplinkos – visuomenės aspektus. Dizainas laikomas turinčiu individualių savybių, jeigu informuotam vartotojui sudarytas jo bendras įspūdis skiriasi nuo bet kurio iki šiol žinomo (visuomenei prieinamo) dizaino.

Apibrėžimas suformuotas dizaino srities eksperto, remiantis šiais šaltiniais:

Sanders, E. Stappers, P (2008) *Co-creation and the new landscapes of design*.

In: *CoDesign*. Vol.4(1); EUIPO Europos Sąjungos Intelektinės Nuosavybės Tarnyba, 2020 [žiūrėta 2020 02 04] prieiga per internetą:

<https://euipo.europa.eu/ohimportal/lt/design-definition>;

Jakaitė, K. (2008) *Dizainas ir nacionalumas: istorija, politika, mitai, strategijos*.

In: *Acta Academiae artium Vilnensis*. Vilnius: Dailė. p. 151–182.

BEDA The Bureau of European design Associations [žiūrėta 2020 02 18] prieiga per internet: <https://www.beda.org/resources/european-design-report/>

Design Council [žiūrėta 2020 02 18] prieiga per internetą:

<https://www.designcouncil.org.uk/who-we-are>

Šiuksčius, G. (2005), *Dizainas. Menas. Mokslas. Technika*, Vilniaus Dailės Akademijos leidykla p. 122–148.

Dizaino srities proceso apibrėžimas

Dizainas priklauso menų sričiai. Per pastarąjį dešimtmetį stebima dizaino plėtra, apimant vis didesnes ir įvairesnes veiklos sritis bei didinant dizaino vertę tiek menų srityje, tiek ir visuomenėje. Stebimas perėjimas nuo estetinės dizaino funkcijos prie etinės. Pats dizainas yra matomas platesniame socioekonominiame kontekste. Dizaino srities socialinė atsakomybė yra pastebimai išaugusi. Dizaino paskirtis ir jo kultūrinis indėlis nebėra kurti geresnius produktus ar procesus, o kurti absoliučiai naujus verslo modelius. Pvz., *iPhone IOS* dizainas daro įtaką trims pagrindinėms ekonomikos sritims, tai yra verslo inovacijoms, vietų arba lokacijų adaptavimui žmogaus poreikiams ir visuomeninėms paslaugoms. Todėl kuriant geresnes vietas, produktus, procesus, kurie tarnauja žmonėms, siekiama sukurti naujas rinkas ir naujus verslo modelius, kurie daro akivaizdų pokytį. Remiantis dr. Gintautės Žemaitytės darbu *Lietuvos dizaino sektorių koordinuojančios institucijos poreikių analizės ir galimybių studija* (2019), dizainas yra viena iš universaliausių veiklų, – sunku įsivaizduoti gyvenimo sritį, kurios jis vienaip ar kitaip neveiktų. Tai kartu ir didelį potencialą turinti industrija, susiejanti skirtingus sektorius, apimanti visą veiklų spektrą nuo inovacijų kūrimo ir įtvirtinimo iki paveldo suaktualinimo ir interpretavimo šiuolaikiniam žmogui patraukliu būdu. Per pastarąjį dešimtmetį smarkiai išaugo dizaino srities naujų veiklų, kurios yra atsvara tradicinėms dizaino disciplinoms, nauji dizaino srities tipai pateikiami dizaino srities eksperto sudarytame grafike (Nr. 1), remiantis dizaino srities mokslinėje literatūroje esančiais paminėjimais bei jų pasireiškimu dizaino srities praktikoje. Nauji dizaino srities tipai ir veiklos yra orientuoti ne vien į produktų kūrimą, o į naudą visuomenei ir žmogui (pvz., socialinis dizainas, tvarusis dizainas). Remiantis *Stanford Design School* (2020), socialinis dizainas – tai dizaino metodų taikymas, siekiant akcentuoti ar spręsti socialines problemas. Socialinis dizainas savo prioritetu laiko pažeidžiamas socialines grupes. Remiantis J. F. McLennan, tvariojo dizaino principas yra eliminuoti aplinkai negatyvų poveikį naudojant apgalvotus dizaino sprendimus, atsinaujinančias žaliavas ir siekiant žmogų priartinti prie natūralios gamtos.

Dizaino srities proceso ir projekto įvertinimas profesionaliosios dizaino srities kūrybos (profesionalių kūrėjų, teoretikų, auditorijos ir kt.) atžvilgiu

Tiek profesionalūs kūrėjai, tiek teoretikai bei auditorija kaip sparčiai besivystančią tendenciją dizaino srities procese išvelgia dizaino veiklų persidengimą, hibridinių veiklų atsiradimą bei tarpdiscipliniškumą su kitomis šakomis: rinkodara, technologijomis, biologija ir t. t. Problematika kyla iš sudėtingumo vienareikšmiškai atskirti ar priskirti kuriamus objektus ar paslaugas vienai ar kitai dizaino veiklos sričiai ar visai nepriskirti dizaino veiklai. Esant tokiems atvejams reikalinga tarpdisciplininė kompetencija, vertinimas platesniame socioekonominiame kontekste bei rėmimasis atskirų dizaino veiklų apibrėžimais. Kadangi dizaino srityje tarptautiškumas ir pasaulinės tendencijos daro akivaizdžią įtaką Lietuvos dizaino laukui, remiantis Lietuvos dizaino tarybos prie LR kultūros ministerijos 2019 m. ataskaita, kaip prioritetą,

kylantis iš esamos problematikos, iškeliamą nacionalinę dizaino strategiją, bandomosios programos teikiant įmonėms dizaino konsultacijų paslaugas, Lietuvos pristatymo užsienyje strategija, Lietuvos atstovavimas tarptautiniuose renginiuose. Remiantis Lietuvos dizaino sektorių koordinuojančios institucijos poreikių analizės ir galimybių studija (2019), nėra aiškių dizaino srities prioritetų, sektoriaus onitoring, stebimas sektoriaus susiskaldymas ir finansinio tęstinumo problematika.

4 lentelė. Ryškiausios Lietuvos dizaino sektoriaus problemos (2019)

Nr.		Proc.
1.	Per menkai suvokiama dizaino kuriama pridėtinė vertė ekonomikai.	84,3
2.	Menkas dizaino sektoriaus atstovavimas nacionaliniu ir tarptautiniu lygiu.	69,9
3-4.	Nėra centralizuotos informacinės bazės.	66,3
3-4.	Per mažas įmonių skaičius Lietuvoje naudoja dizainą ne vien kaip stilių, bet kaip plėtros strategiją.	66,3
5.	Nepakankamas bendradarbiavimas tarp įmonių, organizacijų, institucijų.	62,7
6.	Nevykdomi dizaino sektoriaus tyrimai ir monitoringas.	55,4
7.	Per menka rinka.	45,8
8.	Vyksta nesuskaldymas tarp skirtingų dizaino lauko atstovų.	31,3
9.	Nepakankamos dizainerių ir dizaino įmonių kompetencija.	30,1

Šaltinis: Lietuvos dizaino sektorių koordinuojančios institucijos poreikių analizės ir galimybių studija (2019) [žiūrėta 2020 05 02], prieiga per internetą: <https://www.dizainoforumas.lt/lietuvos-dizaino-sektoriu-koordinuojancios-institucijos-poreikio-analize-ir-galimybiu-studija-2/>

Remdamasi pateiktais tyrimais, literatūros analize, praktine darbo patirtimi ir LKT dizaino srities ekspertės patirtimi, išskirčiau keletą galimų esamos problematikos sprendimo kryptių. Pirmą kryptį spęstą problemą dėl per menkai suvokiamos dizaino kuriamos vertės ekonomikai. Tiek į Dizaino tarybos, tiek ir į dizaino asociacijų ar Lietuvos Kultūros tarybos ekspertų bazę būtina įtraukti verslo atstovus, rinkodaros profesionalus, kurie yra galimi partneriai ar finansuotojai ir didele dalimi lemia vėlesnį projektų ar produktų sėkmingumą arba galimybę būti įgyvendintiems ir turėti plėtrą. Tiek aplikuojančios į projektų finansavimą, tiek ir juos ekspertuojančios asmenys remtųsi rinkos tendencijomis labiau nei asmeniniais polinkais ir saviraiška. Kita kryptis – skatinti jaunų kūrėjų antreprenerystę, gebėjimą bendradarbiauti ir partneriauti su verslo sektoriumi. Skatinti dizaino krypties baigiamųjų kursų – tiek bakalauro, tiek ir magistrantūros – studentų dalyvavimą kultūros rėmimo projektuose, taip pristatant rinkai ir verslui savo idėjas, produktus ir projektus, kurie prisidėtų prie ekonomikos kūrimo. Abiem šiais atvejais problemų aktyvesniam sprendimui siūloma didesnė tarpdisciplininė jungtis. Menkas dizaino sektoriaus atstovavimas nacionaliniu ir tarptautiniu lygmeniu turėtų iš dalies išsispęsti jau esant įkurtai Dizaino tarybai prie Lietuvos kultūros ministerijos, esant pavienėms dizaino laukui atstovaujančioms nevalstybinėms organizacijoms šis uždavinys buvo sudėtingas dėl jų tarpusavio konkurencijos, mažo valstybinio lygmens įsitraukimo ir per menko finansavimo. Dizaino srities lauko problematikos, progreso ir sprendimų monitoringas turėtų būti nuoseklus procesas. Jį rekomenduočiau išskirstyti į etapus, iš kurių pirmas etapas būtų suformuluoti, ką siekiama matuoti, kokių būdų būtų vykdomas

tyrimas (kiekybinis, kokybinis), kas yra tikslinė grupė, kuri apklausiama. Kaip ir minėta anksčiau, dizaino laukas nėra uždara ekosistema, todėl svarbus aspektas darant, respondentų atranką, – tarpdiscipliniškumas. Tyrimas ir jį lydinti atskaita generuojama kartą per metus. Tik toks sistemingas požiūris leis išvengti vienkartinį tyrimų gausos su menkai pamatuojamu progresu ir rezultatais bei su tuo susijusiais galimais sprendimų būdais. Vienas iš galimų tyrimo būdų yra „Brand Health Tracking“, kuris sėkmingai matuoja prekių ženklų tam tikrus rodiklius ir yra plačiai naudojamas rinkodaroje.

Dizaino srities proceso ir projekto įvertinimas mėgėjų kūrybos (kūrėjų, auditorijos ir kt.) atžvilgiu

Remiantis visuotine Lietuvių enciklopedija, mėgėjų kūryba – tai neprofesionalų meninė veikla, grindžiama gyventojų vienijimusi į kultūros ir meno kolektyvus, sambūrius, draugijas ir veikla juose. Ji išreiškia visuomenės aktyvumą, jos poreikius ir vertybines nuostatas. Apima mėgėjų fotografiją, mėgėjų kiną, mėgėjų dailę, mėgėjų teatrą, kitas mėgėjų kūrybinės veiklos rūšis (pvz., etnografinių papročių, senųjų muzikavimo, vaidybos, choreografijos, pasakojamosios tautosakos tradicijų gaivintojai buriasi į folkloro ansamblius ir kaimo kapelas).

Dizaino srities raidos procese aiškios takoskyros nėra ir tarp profesionalios dizaino srities kūrybos ar mėgėjų kūrybos. Vykstant sparčiai dizaino srities plėtrai ir apimant vis įvairesnes veiklos sritis, dizaino srityje atsiranda daugiau tarpdisciplininio profesinio bendravimo ir dalyvavimo kūrybiniame procese. Tai vyksta įtraukiant ir mėgėjus bei žiūrovus į kūrybinį procesą (dalyvaujamojo dizaino pavyzdys), trinant aiškias ribas tarp profesionalios ir mėgėjų dizaino veiklos. Remiantis dizaino srities eksperto patirtimi, galima daryti prielaidą, kad mėgėjų kūryba dažniau pasireiškia tose srityse, kur yra asmeninė ar bendruomenės saviraiška (pvz., dalyvaujamas dizainas, socialinis dizainas, patirčių dizainas).

Dizaino srities proceso ir projekto įvertinimas poveikio kitoms sritims (aplinkai, ekonomikai, socialinei ir kt. sritims) atžvilgiu

Remiantis Lietuvos dizaino sektoriaus plėtros galimybių studija (2014, VDA), dizainas yra svarbus kūrybinių industrijų subsektorius, taip pat turi reikšmingą įtaką kitų ekonomikos sektorių, tokių kaip apdirbamoji pramonė, IT, žemės ūkis, finansinės paslaugos ir kt., augimui. Net 83 % respondentų pažymi, kad pagrindinė dizaino lauko problema yra ta, kad Lietuvoje per menkai suvokiama dizaino nauda ekonomikai. Į dizaino sritį nėra žvelgiama kaip į strateginį verslo plėtros elementą. Lietuvoje matomas nepakankamas dizaino poveikio inovacijoms supratimas bei reikšmingumas. Remiantis *Design Council 2020–2024 m. dizaino lauko strategija*, akcentuojamos trys strateginės dizaino poveikio ekonomikai kryptys: 1) verslo inovacijų vystymas, 2) vietų arba lokacijų gerinimas, pritaikomumas žmogui, 3) viešojo sektoriaus stiprinimas. Šias sritis galima taikyti Lietuvos kontekstui. Nors ir nesama patvirtintos vieningos dizaino politikos ir prioritetų, vykdytose ir šiame darbe cituotose apklausose ir tyrimuose ši problematika yra pasikartojanti ir persidengianti. Viena iš būtinųjų sričių, anot *Design Council 2020–2024 m. strategijos*, yra tvarumo skatinimas, tvaraus gyvenimo būdo propagavimas ir analogiškų produktų bei paslaugų kūrimas.

Nors Lietuvos dizaino lauke tvarumas minimas dažnai, tai yra daugiau pavienės ir paviršutiniškai parengtos iniciatyvos. Remiantis LKT dizaino srities (2018–2020 m.) projektų analize ir ekspertine patirtimi, apie 30 % paraiškų vienu ar kitu aspektu tvarumas minimas kaip raktažodis. Tačiau rengiant paraišką nėra kokybiškai artikuliuojamas rezultatas, tikslas ar procesas susiję su tvarumu. Remiantis šia apraška, galima išvelgti galimybę stiprinti tvarumo plėtrą dizaino srityje. *Design Council* 2020–2024 m. strategijoje išskiriamos 4 pagrindinės tvarumo skatinimo dizaino lauke kryptys: dizaino atstovavimas įgyvendinant strategines ES gamtos apsaugos kryptis, siekis išsaugoti natūralius resursus ir juos tvariai naudoti (žemė, vanduo, oras), žiedinė ekonomika ir jos skatinimas, naujų produktų, paslaugų ir procesų kūrimas siekiant padėti visuomenei gyventi tvariau. Šalia tvarumo dizaino srities socialinė atsakomybė yra smarkiai išaugusi. Su tuo susijęs ir naujų dizaino veiklų atsiradimas bei hibridinės dizaino srities veiklos. Pvz., socialinis dizainas savo prioritetu laiko pažeidžiamas socialines grupes. Nors Lietuvoje vykdytuose dizaino srities tyrimuose nėra akcentuojama dizaino srities socialinė atsakomybė, remiantis kitų šalių praktika ir ataskaitomis bei strateginėmis kryptimis matomas dizaino srities įtraukimas į sveikatos apsaugą, socialiai pažeidžiamų grupių rėmimą, visuomeninių produktų ir paslaugų rengimą.

Išvestinis dizaino srities prioritetų sąrašas, apimantis profesionaliąją dizaino srities kūrybą, mėgėjų kūrybą bei poveikį kitoms sritims (aplinkai, ekonomikai, socialinei sričiai):

- 1) Dizaino matomumas visuomenėje šiuolaikiniam žmogui patraukliu būdu; Dizainas tampa vis labiau orientuotu į vartotoją, jo patirtį ir emocijas, susijusias su sukurtu dizaino objektu, paslauga. Galima teigti, kad kuriama geresnė patirtis, o norint ją sukurti reikalinga atliepti rinkos poreikius ir aktualijas.
- 2) Skaitmeninis dizainas yra sparčiausiai auganti dizaino ekonomikos dalis; remiantis *Design Census* (2019) ataskaita, sparčiausiai auganti dizaino sritis yra skaitmeninis ir su tuo susijęs dizainas.
- 3) Skirtingų sektorių susiejimas (tarpsektorinis bendradarbiavimas); tiek profesionalūs kūrėjai, tiek teoretikai bei auditorija kaip sparčiai besivystančią tendenciją dizaino srities procese išvelgia dizaino veiklų persidengimą, hibridinių veiklų atsiradimą bei tarpdiscipliniškumą su kitomis šakomis – rinkodara, technologijomis, biologija ir t. t.
- 4) Dėmesys naujoms dizaino veikloms, hibridinėms veikloms.
- 5) Inovacijų kūrimas ir įtvirtinimas; dizaino paskirtis ir jo kultūrinis indėlis nebėra kurti geresnius produktus ar procesus, o kurti absoliučiai naujus verslo modelius.
- 6) Dizaino poveikio inovacijoms skatinimas.

- 7) Paveldo suaktualinimas;
dizaino srities meninio, kultūrinio paveldo išsaugojimas ir interpretavimas bei pateikimas taip, kad sudomintų šiuolaikinę auditoriją.
- 8) Tarptautinis konkurencingumas;
dizainas yra tarpdisciplininė sritis, siekianti skatinti poveikį inovacijoms, o tarptautinis konkurencingumas yra vienas iš svarbiausių sudedamųjų verslo dalių.
- 9) Socialinių problemų sprendimas;
dizaino srities socialinė atsakomybė yra smarkiai išaugusi; dizaino metodai taikomi, siekiant akcentuoti ar spręsti socialines problemas; prioritetu laikomos pažeidžiamos socialinės grupės.
- 10) Tvarios ekonomikos ir gyvenimo būdo skatinimas;
Design Council 2020–2024 m. strategijoje išskiriamos 4 pagrindinės tvarumo skatinimo dizaino lauke kryptys: dizaino atstovavimas įgyvendinant strategines ES gamtos apsaugos kryptis, siekis išsaugoti natūralius resursus ir juos tvariai naudoti (žemė, vanduo, oras), žiedinė ekonomika ir jos skatinimas, naujų produktų, paslaugų ir procesų kūrimas siekiant padėti visuomenei gyventi tvariau.
- 11) Dizainu grindžiamas viešojo sektoriaus atnaujinimas;
dizaino sprendimai gali daryti akivaizdžią įtaką viešajam sektoriui (sveikatos apsaugai, švietimui, visuomenės saugumui).
- 12) Dizaino srityje mažinamas atotrūkis tarp profesionalų ir mėgėjų kuriamų iniciatyvų; kadangi dizainas tampa tardisciplininė veikla, atsiranda hibridinės veiklos, mažėja atotrūkis tarp profesionaliosios ir mėgėjų veiklos.
- 13) Dizaino neformalios edukacijos stiprinimas;
neformalios dizaino edukacijos stiprinimas minimas *Design Council 2020–2024 m. strategijoje*; tai vienas iš būdų skatinti inovacijas ir dizaino svarbą ekonomikai bei visuomenei.
- 14) Nuoseklūs dizaino tyrimai ir monitoringas;
Lietuvoje matomas nenuoseklumas vykdant dizaino tyrimus, stebėseną nėra sistemingai vykdoma.

Dizaino srities projekto apibrėžimas

Dizaino srities projektas – tai kryptinga priemonių visuma, kuria sujungiamas ekonominis, socialinis ir kultūrinis kontekstas bei aplinkos apsauga ir sukuriamas dizaino srities produktas, paslauga, patirtis ar naujas verslo modelis. Dizainas tampa vis labiau orientuotas į vartotoją, jo patirtį ir emocijas, susijusias su sukurtu dizaino objektu, paslauga. Galima teigti, kad yra sukuriama geresnė patirtis. Remiantis *Design Council* (2020), pats dizaino projektas tampa nebe žaidimu ar vien menine išraiška, o yra glaudžiai susijęs su visuomene, kuriai kuriama. Dizaino projektas tampa katalizatoriumi inovacijoms ir startuoliams atsirasti ir vystytis.

Dizaino srities tipai ir veiklos

Dizaino srities tipai ir veiklos, kaip ir pats dizaino srities apibrėžimas, yra kintantis procesas, veikiamas technologijų, socialinio ir ekonominio konteksto. Klasikinės dizaino srities veiklos ir tipai yra susiformavę prieš porą dešimtmečių ir, remiantis Šiukščiūmi (2005), yra šie:

grafinis dizainas (reklamos, vizualiosios informacijos, pakuočių dizainas), pramoninis dizainas (pramonės gaminių), interjero (baldų, interjero įrangos) dizainas, architektūrinis (urbanistinių, smulkiosios architektūros objektų) dizainas. Mados dizainas (rūbai, aksesuarai), eksperimentinis dizainas. Per pastarąjį dešimtmetį smarkiai pagausėjo dizaino srities naujų tipų ir veiklų, kurios sudaro atsvarą tradicinėms dizaino disciplinoms, nauji dizaino srities tipai ir veiklos pateikiami dizaino srities eksperto sudarytame grafike (Nr. 1), remiantis dizaino srities mokslinėje literatūroje pateikiamais paminėjimais bei jų pasireiškimu dizaino srities praktikoje. Naujos dizaino srities veiklos orientuotos ne į produktų kūrimą, o į naudą visuomenei ir žmogui. Sudėtinga vienareikšmiškai atskirti ar priskirti tam tikrus kuriamus objektus ar paslaugas vienai ar kitai dizaino veiklos sričiai ar visai nepriskirti dizaino veiklai.

Esant tokiems atvejams reikia tarpdisciplininės kompetencijos, vertinimo remiantis platesniu socioekonominiu kontekstu bei rėmimosi atskirų dizaino srities veiklų apibrėžimais.

Dizaino srities eksperto sudarytas dizaino srities veiklų sąrašas nėra reitinguojamas, nes nėra duomenų apie vienos ar kitos srities dominavimą šalies ar tarptautiniame kontekste. Remiantis Lietuvos dizaino sektoriaus plėtros galimybių studija (2014), Lietuvoje labiausiai išvystytos grafinio ir komunikacijų dizaino paslaugos. Pagrindiniai šių paslaugų teikėjai – tai smulkios (1–4 darbuotojus turinčios) dizaino agentūros, laisvai samdomi dizaineriai, taip pat reklamos ir viešųjų ryšių agentūros.

Šalyje yra susiformavusi tam tikra interjero dizaino paslaugų pasiūla. Paslaugos apima mažmeninės prekybos, finansinių institucijų, maitinimo paslaugų ir kitų visuomeninių vietų, biurų ir gyvenamųjų patalpų dizaino kūrimą, taip pat parodoms ar kitiems viešiesiems renginiams reikalingus dizaino produktus. Pastaruoju metu šalyje auga mados dizaino, apimančio drabužių, avalynės, papuošalų kūrimą, segmentas. Vertinant pagal dizaino įmonių skaičių, mažiausiai Lietuvoje išvystyta produkto / pramoninio dizaino paslaugų pasiūla. Šios paslaugos apima veiklą nuo objekto (plataus vartojimo prekių, baldų, elektronikos ir bet kokių kitų gaminių) koncepcijos iki jo pakuotės kūrimo. Remiantis Lietuvos dizaino sektorių koordinuojančios institucijos poreikių analizės ir galimybių studija (2019), bendros dizaino veiklų apibrėžimų sistemos ir sutarimo Lietuvoje nebuvimas sunkina galimybę įvertinti viso dizaino sektoriaus kaip apimančio koncepto mastą ir poveikį Lietuvos ekonomikai bei visuomenei.



1 grafikas. Nauji ir besivystantys dizaino srities tipai ir veiklos:

Grafikas suformuotas dizaino srities eksperto, remiantis šiais šaltiniais:

Design Council [žiūrėta 2020 02 18], prieiga per internetą:

<https://www.designcouncil.org.uk/who-we-are>

Stanford Design School [žiūrėta 2020 03 20], prieiga per internetą:

<https://dschool.stanford.edu> McLennan, J. F. (2004), *The Philosophy of Sustainable Design*

Interaction Design Foundation [žiūrėta 2020 04 02], prieiga per internetą:

<https://www.interaction-design.org/literature>

Konsoliduotas dizaino srities tipų sąrašas:

- 1) Grafinis dizainas
- 2) Reklamos dizainas
- 3) Pakuočių dizainas
- 4) Vizualiosios informacijos dizainas
- 5) Logotipų dizainas
- 6) Piktogramų dizainas
- 7) Ornamentika (ornamentikos dizainas)
- 8) Šriftas (šrifto dizainas)
- 9) Interneto dizainas (*ux* dizainas)
- 10) Žemėlapiai (žemėlapių dizainas)
- 11) Pramoninis dizainas
- 12) Gaminio ar gaminių rinkinio dizainas
- 13) Interjero dizainas
- 14) Baldų dizainas
- 15) Architektūrinis dizainas (urbanistinių, smulkiosios architektūros objektų)
(LKT projektuose rekomenduojama priskirti prie architektūros srities)
- 16) Apšvietimo dizainas
- 17) Mados dizainas (rūbai, aksesuarai)
- 18) Eksperimentinis dizainas
- 19) Dalyvaujamas dizainas
- 20) Socialinis dizainas
- 21) Tvarusis dizainas
- 22) Paslaugų dizainas
- 23) Patirčių dizainas
- 24) Interakcijos dizainas
- 25) Audiodizainas (LKT projektuose rekomenduojama priskirti prie muzikos srities)

Dizaino srities veiklų grupės

Išskiriamos 4 grupės:

1) propagavimo, 2) edukavimo, 3) atstovavimo, 4) tyrimų.

Dizaino srities propagavimo veiklos, priskiriamos visoms dizaino srities veikloms:

- 1) Konkursai
- 2) Dizaino renginiai
- 3) Pranešimai
- 4) Pokalbiai ir Podcast'ai
- 5) Konferencijos
- 6) Diskusijos
- 7) Kūrybinės dirbtuvės
- 8) Dizaino mugė
- 9) Kontaktų mugė
- 10) Dizaino leidiniai (e-versija, spauda, vaizdo įrašo versija)
- 11) Parodos

Dizaino srities edukavimo veiklos, priskiriamos visoms dizaino srities veikloms:

- 1) Paskaitos
- 2) Seminarai
- 3) Dirbtuvės
- 4) Bendruomenės susirinkimai
- 5) Konferencijos

Dizaino srities atstovavimo, tarpininkavimo veiklos, priskiriamos visiems dizaino tipams:

- 1) Dizaino lauko atstovaujamoji veikla Lietuvoje ir užsienyje, iniciatoriai ir vykdytojai – dizaino asociacijos, Kultūros ministerija, Kultūros Taryba.
- 2) Reglamentuojanti, finansuojanti, teikianti projektų atrankos, vertinimo, galutinės atskaitomybės bei statistinės analizės paslaugas; iniciatoriai ir vykdytojai – Kultūros ministerija ir jai pavaldžios organizacijos.
- 3) Dizaino lauką reprezentuojanti veikla nacionaliniame ir tarptautiniame kontekste, dizaino politikos formavimo veikla, strateginis planavimas, konkurencingumo stiprinimas, vykdytojas – Kultūros ministerija ir jai pavaldžios organizacijos, dizaino srities asociacijos.

Dizaino srities tyrimų veiklos, priskiriamos visiems dizaino tipams:

- 1) Dizaino srities tyrimai;
- 2) Dizaino srities monitoringas.

Dizaino srities tipų apibrėžimai

Grafinis dizainas – populiariausia dizaino sritis, apimanti vizualinių komunikacijų lauką. Per kūrybinius produktus dizaineris tiesiogiai sąveikauja su rinkos dalyviais, yra reikšmingas socialinio, kultūrinio, ekonominio Lietuvos gyvenimo veiksnys.

Šaltinis: Lietuvos grafinio dizaino asociacija (2020)

Grafinio dizaino objektai: piktogramos, grafiniai ženklai (simboliai), plakatai, reklamos objektai, tipografinė, poligrafine, kompiuterine technika tiražuojama produkcija, vizualinis identitetas, logotipai, prekiniai ženklai, pakuotės, vizualioji informacija, iliustracijos, vizualinės kompozicijos, spaudos dizainas (žurnalai, knygos, katalogai).

Šaltinis: Šiukščius, G. (2005), Drucker, J., McVarnish, E. (2009).

Reklamos dizainas – rinkodaros ir dizaino jungtinis darinys, skirtas daryti norimai įtakai, už sukurtus ir pateikiamus medijų kanaluose objektus užsakovas moka arba medijų kanalai gaunami rėmimo būdu.

Šaltinis: *AMA American Marketing Association* (2020).

Pakuočių dizainas – labai didelė, išskirtinė pagal gamybos, vartojimo ir kitas sąlygas grafinio dizaino, kuris siejasi su pramonės gaminių dizainu, objektų rūšis.

Šaltinis: Šiukščius, G. (2005)

Vizualiosios informacijos dizainas – tarpdisciplininė dizaino veikla, kuria siekama pagerinti žmonių požiūrį į spausdintą ar elektroniniu būdu pateiktą informaciją.

Šaltinis: *Dictionary of Graphic design and designers* (2012).

Logotipų dizainas – svarbi grafinio dizaino veikla, logotipas yra pagrindinis elementas kompleksinėje organizacijos ar prekinio ženklo identifikavimo sistemoje.

Šaltinis: Wheeler, A., (2006).

Ornamentikos dizainas – pasikartojantis dizaino elementas, sukuriantis visumą; naudojamas įvairiame kontekste ar turinyje.



Šaltinis: *Collins Dictionary* [žiūrėta 2020 03 05]

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/pattern>

Patterns Design [žiūrėta 2020 02 22]

<https://www.patterndesigns.com/en/design/5521/>

Funny-Leisure-Time-Design-Pattern

Piktogramų dizainas – ženklas ar ženklų visuma, kuri atspindi supaprastintą, abstraktų objektą, paslaugą ar veiklą.



Šaltinis: *Dictionary of Graphic design and designers* (2012)

Emojipedia [žiūrėta 2020 02 22], prieiga per internetą: <https://emojipedia.org>

Šrifto dizainas – įvairių simbolių, piešinių, turinčių bendrą stiliaus ir didumo bruožų, rinkinys. Šriftą dažniausiai sudaro įvairių alfabetų raidės, skaičiai ir skyrybos ženklai, bet kai kuriuose šriftuose naudojami ir simboliai – ideogramos, matematinės ar kartografijos simboliai, dizaino elementai.

Šaltinis: *Dictionary of Graphic design and designers* (2012)

Interneto dizainas (UX dizainas) – vartotojo sąveikos su internetine programa, paslauga, jos teikėju įvairių aspektų (pojūčių, minčių, fiziologinių, emocinių reakcijų ir pan.) visumos kūrimas.

Šaltinis: Dagienė, V., Grigas, G., Jevsikova, T. (2016).

Žemėlapių dizainas – simboliais perteiktas tam tikros vietovės vaizdinis modelis, kuriame pažymimas vizualinis santykis tarp tam tikrų komponentų (objektų, regionų ir pan.).

Šaltinis: Šalna R. (2011) *Visuomeninė geografija. Gaublys*.

Pramoninis dizainas – strateginis problemą sprendžiantis procesas, kuris įgalina inovacijas, prisideda prie verslo sėkmės ir kuria geresnį gyvenimą per inovatyvius produktus, sistemas, paslaugas ir patirtis.

Šaltinis: WPO *The World Design Association* [žiūrėta 2020 02 16], <https://wdo.org>

Gaminio ar gaminių rinkinio dizainas – viso gaminio ar jo dalies vaizdas, susidarantis visų pirma dėl paties gaminio ir (arba) jo ornamentikos, specifinių linijų, kontūrų, spalvų, formos, tekstūros ir (arba) medžiagų savybių.

Šaltinis: EUIPO Europos Sąjungos Intelektinės nuosavybės tarnyba, [žiūrėta 2020 02 10], prieiga per internetą: <https://euipo.europa.eu/ohimportal/lt/design-definition>

Interjero dizainas – dizaino sritis, susijusi su viskuo, kas yra pastato erdvėje: sienos, langai, durys, apdaila, tekstūra, apšvietimas, apstatymas ir baldai. Interjero dizaineriai naudoja visus šiuos elementus, siekdami suformuoti funkcionalią, saugią ir estetiškai malonią erdvę klientui. Tai dviejų meno šakų – architektūros ir dizaino – sintezė.

Šaltinis: Šiuokščius, G. (2005), *Namų projektas* [žiūrėta 2020 02 16],

<http://www.namuprojektas.lt/lt/namu-interjeras-interjero-dizainas-232>

Baldų dizainas apibrėžia perkeliamus objektus, skirtus papildyti ir palaikyti žmogaus veiklas, tokias kaip sėdėjimas, valgymas, miegojimas. Taip pat skirtas objektams laikyti ir sandėliuoti. Be funkcinės paskirties, gali turėti ir dekoratyvinę ar religinę paskirtį.

Šaltinis: *Encyclopaedia Britannica* [žiūrėta 2020 02 16], prieiga per internetą: <https://www.britannica.com/search?query=furniture+design>

Architektūrinis dizainas – tai pastato ar aplinkos planavimas, dizainas ir konstravimas, kai dėmesys kreipiamas į struktūros elementus. Paprastai priskiriamas prie architektūros srities.

Šaltinis: *Designing Buildings* [žiūrėta 2020 02 17], prieiga per internetą: https://www.designingbuildings.co.uk/wiki/Architectural_design

Apšvietimo dizainas priklauso architektūros ir interjero dizaino sričiai ir yra susijęs su apšvietimo ar jo sistemų projektavimu tiek natūralios, tiek ir dirbtinės šviesos kontekste.

Šaltinis: *Turner H. Warren J. et. al. (1983) Lighting: basic concepts.*

Mados dizainas (rūbai, aksesuarai) – dizainas, pagrįstas mados trumpalaikiškumu, amžinu kitimu, kita vertus, tradicijomis tampančiu pastovumu, funkcionalumo didėjimu.

Šaltinis: Vilniaus dailės akademija (VDA), [žiūrėta 2020 02 17], prieiga per internetą: https://www.vda.lt/lt/studiju_programos/bakalauro-ir-vientisuju-studiju-programos/mados-dizainas

Eksperimentinis dizainas – tai projektai, reiškiantys progresyvumą, modernumą, naujų medžiagų ir technologijų panaudojimą, dažnai pagaminti specialiai tik parodoms, didžia dalimi eksportinėms.

Šaltinis: Lietuvos kultūros institutas [žiūrėta 2020 03 20], prieiga per internetą: <https://lithuanianculture.lt/lietuvoskulturosigidas/lietuvos-dizainas/>

Dalyvaujamas dizainas (Participatory Design) – įtraukia į kūrybinį procesą visus žmones, kuriuos gali paveikti dizaino sprendimas, kad būtų išgirstos jų išvalgos, pastabos, kritika ar poreikiai. Bendruomenių įtraukimas į dizaino procesą smarkiai pakeitė dizainerių, tyrėjų ir projektų rėmėjų požiūrį į dizaino procesą. Iš gražių daiktų kūrimo dizainas tapo svarbia procesu, strategijų ir sistemų kūrimo įrankių dalimi. Šaltinis: Saad-Sulonen, J., et al. (2018), *Unfolding participation over time: temporal lenses in participatory design*. In: *CoDesign*, 14(1).

Socialinis dizainas (Social Design) – tai dizaino metodų taikymas, siekiant akcentuoti ar spręsti socialines problemas. Socialinis dizainas savo prioritetu laiko pažeidžiamas socialines grupes.

Stanford Design School [žiūrėta 2020 03 20], prieiga per internetą: <https://dschool.stanford.edu>

Tvarusis dizainas (Sustainability Design) eliminuoja aplinkai neigiamą poveikį, naudodamas apgalvotus dizaino sprendimus, atsinaujinančias žaliavas ir siekdamas priartinti žmogų prie natūralios gamtos.

Šaltinis: McLennan, J. F. (2004), *The Philosophy of Sustainable Design*.

Paslaugų dizainas – procesas, kurio metu dizaineris siekia sukurti optimalias paslaugos patirtis. Paslaugų dizainas dažniausia įtraukia vartotojų elgsenos žemėlapius, kurie padeda suprasti vartotojo patirtį su prekiniu ženklu.

Šaltinis: Stickdorn M., Schneider J., (2010) *This is Service Design Thinking*.

Patirčių dizainas (*User Experience Design UX*) – tai procesas, kuriuo siekama sukurti reikšmingus ir naudingus produktus ir suteikti vartotojams reikiamas patirtis. Tai visas procesas, kurio metu kuriamas produktas, pasiekama jo integracija su prekiniu ženklu, funkcijomis ir vartotojo patirtimis naudojant produktą.

Šaltinis: Interaction Design Foundation [žiūrėta 2020 04 02], prieiga per internetą: <https://www.interaction-design.org/literature>

Interakcijos dizainas (*Interaction Design IxD*) – tai interaktyvių produktų ir paslaugų dizainas, kuriame dizaineris sutelkia dėmesį į kuriamą objektą bei jo sąveiką su vartotoju. Labai didelis dėmesys kreipiamas į vartotojo poreikius, ribotumus ir kontekstą, kuriame naudojamas objektas ar paslauga, tai padeda sukurti vartotojo poreikius atitinkantį objektą ar paslaugą.

Šaltinis: Interaction Design Foundation [žiūrėta 2020 04 02], prieiga per internetą: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/interaction-design>

Audio dizainas priklauso menų sričiai ir apima muzikinio takelio (*Sound Track*) kūrimą pagal tam tikrus poreikius. Naudojamas filmų gamyboje, televiziniėje produkcijoje, vaizdo žaidimuose, reklamoje, garsų mene ir t. t.

Šaltinis: Reeves A., A Brief History of Sound Design Advertising Week [žiūrėta 2020 04 02], prieiga per internet: <https://web.archive.org/web/20160304084311/http://www.theawsc.com/2014/01/31/a-brief-history-of-sound-design/>

Dizaino srities produktų ir paslaugų sąrašas

Remiantis Lietuvos dizaino sektoriaus plėtros galimybių studija (2014), dizaino veiklos gali būti procesas: t. y. veiklos, siekiant integruoti funkcinę, emocinę ir socialinę vertę. Dizainas gali būti suvokiamas ir kaip rezultatas: t. y. prekės, paslaugos, rinkodaros ar organizaciniai metodai, kuriuose integruota funkcinė, emocinė ir socialinė vertė. Taip pat bet kuri iš dizaino sričių gali būti produktas arba paslauga (pvz., *Iphone* – produktas, *IOS* – paslauga). Visi produktai ir paslaugos yra vienodo reikšmingumo, nė vienas produktas ar paslauga neturi dokumentuoto ar tyrimais išreikšto prioritetingo išskirtinumo. Pateiktas reitingavimas sudarytas remiantis dizaino srities apibrėžimo proceso ir projekto įžvalgomis ir tendencijomis. Statistinių duomenų apie dizaino srities produktų svarbą kultūriniu ar ekonominiu požiūriu Lietuvoje nėra.

5 lentelė. Dizaino srities produktai ir jų reitingavimas.

Dizaino srities produktas	Reitingavimas (1 – mažiausios svarbos, 10 – didžiausios svarbos)
Gaminiai / procesai / medžiagos, integruojantys ekologijai palankius sprendimus	10
Tvarumą ir žiedinę ekonomiką skatinantys mados produktai	10
Kompiuterinės piktogramos	9
Kompiuterinės programos	9
Gaminys ar gaminių rinkinys	8
Knyga	8
Leidiny s skaitmeniniu formatu	8
Urbanistiniai, smulkiosios architektūros objektai	8
Interjero objektai	7
Rūbai, aksesuarai	7
Apšvietimo objektai	6
Spausdintas leidinys	6
Pakuotė	6
Žemėlapių grafika	5
Logotipas ar kitas vizualiosios informacijos produktas	5

6 lentelė. Dizaino srities paslaugos ir jų reitingavimas

Dizaino srities paslaugos	Reitingavimas (1 – mažiausios svarbos, 10 – didžiausios svarbos)
Dizaino procesų kūrimas (pvz., siekiant pagerinti žmogaus gyvenimo sąlygas)	10
Nauji verslo modeliai	10
Visuomeninės ir socialinės paslaugos	10
Pokalbiai ir Podcast'ai	9
Konferencijos	9
Dizaino tyrimai / stebėseną	9
Geresnės vartotojų patirties kūrimas	8
Iliustracija	8
Patirtys įtraukiant visuomenės narius į procesą	8
Procesai, kuriais sukuriamos naujos paslaugų patirtys	8
Dizaino renginiai	8
Kaligrafija	7
Instaliacija	7
Kūrybinės dirbtuvės	7
Ornamentikos kūrimas	6
Paroda	6
Pristatymas	6
Konkursas	6
Pranešimas	6

Dizaino srities paslaugos	Reitingavimas (1 – mažiausios svarbos, 10 – didžiausios svarbos)
Diskusijos	6
Dizaino mugė	6
Kontaktų mugė	6
Ekspozicija	5
Dizaino organizacijų steigimas	5
Reklama	4

Dizaino srities raidos vertinimo kriterijai

Dizaino srities raidos vertinimo kriterijai ir rodikliai yra parengti, remiantis Viešojo pirkimo kultūros ir meno projektų ir procesų stebėsenos analizės ir modeliavimo sistemos taikymo metodikai parengti būtinos ekspertinės dizaino srities rodiklių nustatymo paslaugos ataskaitoje pateikta analize ir medžiaga.

Rekomenduojama, kad dizaino srities projekto vertinimo kriterijai sutaptų su dizaino srities raidos vertinimo kriterijais dėl šių priežasčių: 1) sistemos vieningumas užtikrins tolygesnį suvokimą apie dizaino srities kryptingumą; 2) mažesnis sąvokų kiekis bus draugiškesnis projektų pildytojams bei vertintojams ir leis išvengti dvi-prasmiskumo; 3) Eksperto rengtas dizaino srities apibrėžimas, raidos ir projekto apibrėžimai yra vienas kitą papildantys ir veikiantys kaip vieninga sistema.

7 lentelė. Dizaino srities raidos vertinimo kriterijai

Eil. Nr.	Kriterijaus pavadinimas	Kriterijaus aprašymas	Matavimo vienetas
1.	Meninė vertė	Dizainas priklauso menų sričiai. Dizainas yra grandis tarp technologijų ir meno (<i>art</i>), idėjų ir galutinio įgyvendinimo, tarp kultūros ir komercijos.	0-5-10-20
2.	Socialinė atsakomybė	Dizaino metodų taikymas, siekiant akcentuoti ar spręsti socialines problemas. Prioritetu laikomos pažeidžiamos socialinės grupės.	0-5-10-20
3.	Ekonominė vertė	Dizaino paskirtis ir jo indėlis nebėra kurti geresnius produktus ar procesus, o kurti absoliučiai naujus verslo modelius.	0-5-10-20
4.	Aplinkos apsauga / tvarumo skatinimas	Siekiami eliminuoti aplinkai neigiamą poveikį, naudojant apgalvotus dizaino sprendimus, atsinaujinančias žaliavas ir norint žmogų priartinti prie natūralios gamtos.	0-5-10-20
5.	Visuomenės įtraukimas į dizaino procesą	Žmonių, kuriuos gali paveikti dizaino sprendimas, įtraukimas į procesą, kad kūrybiniame procese būtų išgirstos jų išvalgos, pastabos, kritika ar poreikiai. Bendruomenių įtraukimas į dizaino procesą keičia dizainerių, tyrėjų ir projektų rėmėjų požiūrį į dizaino procesą. Iš gražių daiktų kūrimo dizainas tampa svarbia procesu, strategijų ir sistemų kūrimo įrankių dalimi.	0-5-10-20
6.	Viešojo sektoriaus stiprinimas	Dizaino sprendimai gali smarkiai paveikti viešąjį sektorių (sveikatos apsaugą, švietimą, visuomenės saugumą).	0-5-10-20
7.	Viešųjų erdvių pritaikymas žmogui	Viešosios erdvės (gatvės, pėsčiųjų ir dviračių takai, automobilių aikštelės) būtų projektuojamos, panaudojant dizaino galimybes ir inovacijas.	0-5-10-20
8.	Individualumas (išskirtinumas)	Dizainas laikomas turinčiu individualių savybių, jeigu informuotam vartotojui sudarytas jo bendras įspūdis skiriasi nuo bet kurio iki šiol žinomo (visuomenei prieinamo) dizaino.	0-5-10-20
9.	Tarpdiscipliniškumas	Dizainas yra viena iš universaliosios veiklų, – sunku įsivaizduoti gyvenimo sritį, kurios jis vienaip ar kitaip neveiktų. Tai kartu ir didelį potencialą turinti industrija, susiejanti skirtingus sektorius, apimanti visą veiklų spektrą nuo inovacijų kūrimo ir įtvirtinimo iki paveldo suaktualinimo.	0-5-10-20
10.	Tarptautiškumas	Dizaino sektoriaus atstovavimas tarptautiniu lygmeniu.	0-5-10-20
11.	Paveldo suaktualinimas ir interpretavimas šiuolaikiniam žmogui prieinamu būdu	Dizaino srities meninio, kultūrinio paveldo išsaugojimas ir interpretavimas bei pateikimas taip, kad sudomintų šiuolaikinę auditoriją, pvz., skaitmeninės priemonės.	0-5-10-20

Dizaino srities raidos rodikliai

8 lentelė. Dizaino srities raidos vertinimo rodikliai

Eil. Nr.	Rodiklio pavadinimas	Rodiklio aprašymas	Matavimo vienetas
1.	Meninė vertė	Argumentai, kad projektas kuria meninę vertę (dizainerių išsilavinimas, kitų menininkų, kultūros darbuotojų įvertinimas). Vykdytos veiklos įvertinimas, atitinkamų nacionalinių ir tarptautinių organizacijų pripažinimas.	0-5-10-20
2.	Socialinė atsakomybė	Argumentuotas išdėstymas, kaip dizaino metodų taikymas spęš socialines problemas ir kokios grupės yra pasirenkamos kaip prioritetinės.	0-5-10-20
3.	Ekonominė vertė	Pagrįstas argumentavimas, kaip dizaino projektas kuria ekonominę vertę ar absoliučiai naują verslo modelį.	0-5-10-20
4.	Aplinkos apsauga / tvarumo skatinimas	Faktinis patvirtinimas, kaip dizaino sprendimai eliminuoja aplinkai negatyvų poveikį, naudodami atsinaujinančias žaliavas ir siekdami priartinti žmogų prie natūralios gamtos.	0-5-10-20
5.	Visuomenės įtraukimas į dizaino procesą	Kiekybinis ir aprašomasis patvirtinimas, kiek žmonių, kuriuos paveiks dizaino sprendimas, buvo įtraukti į dizaino procesą, kad būtų išgirstos jų įžvalgos, pastabos, kritika ar poreikiai.	0-5-10-20
6.	Viešojo sektoriaus stiprinimas	Pagrindimas, kaip projekto dizaino sprendimai veikia viešąjį sektorių (sveikatos apsaugą, švietimą, visuomenės saugumą).	0-5-10-20
7.	Viešųjų erdvių pritaikymas žmogui	Pagrindimas, kaip viešosios erdvės (gatvės, pėsčiųjų ir dviračių takai, automobilių aikštelės) buvo projektuojamos, panaudojant dizaino galimybes ir inovacijas.	0-5-10-20
8.	Individualumas (išskirtinumas)	Pagrindimas, kodėl sukurtas dizainas laikomas turinčiu individualių savybių ir informuotam vartotojui sudarytas jo bendras išpūdis skiriasi nuo bet kurio iki šiol žinomo (visuomenei prieinamo) dizaino.	0-5-10-20
9.	Tarpdiscipliniškumas	Sąrašas ir aprašas sektorių, su kuriais siejasi dizaino srities projektas.	0-5-10-20
10.	Tarptautiškumas	Pagrindimas, kaip dizaino sektorius atstovaujamas tarptautiniu lygmeniu.	0-5-10-20
11.	Paveldo suaktualinimas ir interpretavimas šiuolaikiniam žmogui prieinamu būdu	Pagrindimas, kaip dizaino srities meninis, kultūrinis paveldas išsaugomas ir interpretuojamas bei pateikimas, kad sudomintų šiuolaikinę auditoriją.	0-5-10-20

Dizaino srities projekto vertinimo kriterijai

9 lentelė. Dizaino srities projekto vertinimo kriterijai

Eil. Nr.	Kriterijaus pavadinimas	Kriterijaus aprašymas	Matavimo vienetas
1.	Meninė vertė	Dizainas priklauso menų sričiai. Dizainas yra jungtis tarp technologijų ir meno (art), idėjų ir galutinio įgyvendinimo, tarp kultūros ir komercijos.	0-5-10-20
2.	Socialinė atsakomybė	Dizaino metodų taikymas, siekiant akcentuoti ar spręsti socialines problemas. Prioritetu laikomos pažeidžiamos socialinės grupės.	0-5-10-20
3.	Ekonominė vertė	Dizaino paskirtis ir jo indėlis nebėra kurti geresnius produktus ar procesus, o kurti absoliučiai naujus verslo modelius.	0-5-10-20
4.	Aplinkos apsauga / tvarumo skatinimas	Siekiami eliminuoti aplinkai neigiamą poveikį, naudojant apgalvotus dizaino sprendimus, atsinaujančias žaliavas ir norint žmogų priartinti prie natūralios gamtos.	0-5-10-20
5.	Visuomenės įtraukimas į dizaino procesą	Žmonių, kuriuos gali paveikti dizaino sprendimas, įtraukimas į procesą, kad būtų išgirstos jų įžvalgos, pastabos, kritika ar poreikiai. Bendruomenių įtraukimas į dizaino procesą keičia dizainerių, tyrėjų ir projektų rėmėjų požiūrį į dizaino procesą. Iš gražių daiktų kūrimo dizainas tampa svarbia procesu, strategijų ir sistemų kūrimo įrankių dalimi.	0-5-10-20
6.	Viešojo sektoriaus stiprinimas	Dizaino sprendimai gali smarkiai paveikti viešąjį sektorių (sveikatos apsaugą, švietimą, visuomenės saugumą).	0-5-10-20
7.	Viešųjų erdvių pritaikymas žmogui	Viešosios erdvės (gatvės, pėsčiųjų ir dviračių takai, automobilių aikštelės) būtų projektuojamos, panaudojant dizaino galimybes ir inovacijas.	0-5-10-20
8.	Individualumas (išskirtinumas)	Dizainas laikomas turinčiu individualių savybių, jeigu informuotam vartotojui sudarytas jo bendras įspūdis skiriasi nuo bet kurio iki šiol žinomo (visuomenei prieinamo) dizaino.	0-5-10-20
9.	Tarpdiscipliniškumas	Dizainas yra viena iš universaliosios veiklų – sunku įsivaizduoti gyvenimo sritį, kurios jis vienai ar kitaip neveiktų. Tai kartu ir didelį potencialą turinti industrija, susiejanti skirtingus sektorius, apimanti visą veiklų spektrą nuo inovacijų kūrimo ir įtvirtinimo iki paveldo suaktualinimo.	0-5-10-20
10.	Tarptautiškumas	Dizaino sektoriaus atstovavimas tarptautiniu lygmeniu.	0-5-10-20
11.	Paveldo suaktualinimas ir interpretavimas šiuolaikiniam žmogui prieinamu būdu	Dizaino srities meninio, kultūrinio paveldo išsaugojimas ir interpretavimas bei pateikimas taip, kad sudomintų šiuolaikinę auditoriją, pvz., skaitmeninės priemonės.	0-5-10-20
12.	Tikslinės grupės dydis	Pasirinktos tikslinės grupės įvardijimas ir skaitine reikšme išreikštas dydis.	0-5-10-20
13.	Sąmatos tikslingumas, pagrįstumas	Projekto sąmatos skaitinė vertė žiūrint į atskiras projekto eilutes.	0-5-10-20
14.	Sąmatos efektyvumas (sąnaudos vienam dalyviui pasiekti)	Bendra projekto sąmata dalijama iš planuojamos pasiekti auditorijos skaičiaus.	0-5-10-20

Dizaino srities projekto vertinimo rodikliai

10 lentelė. Dizaino srities projekto vertinimo kriterijai

Eil. Nr.	Rodiklio pavadinimas	Rodiklio aprašymas	Matavimo vienetas
1.	Meninė vertė	Argumentai, kad projektas kuria meninę vertę. Dizainerių išsilavinimas, kitų menininkų, kultūros darbuotojų įvertinimas. Vykdytos veiklos įvertinimas, atitinkamų nacionalinių ir tarptautinių organizacijų pripažinimas.	0-5-10-20
2.	Socialinė atsakomybė	Argumentuotas išdėstymas, kaip dizaino metodų taikymas spęš socialines problemas ir kokios grupės yra pasirenkamos kaip prioritetinės.	0-5-10-20
3.	Ekonominė vertė	Pagrįstas argumentavimas, kaip dizaino projektas kuria ekonominę vertę ar absoliučiai naują verslo modelį.	0-5-10-20
4.	Aplinkos apsauga / tvarumo skatinimas	Faktinis patvirtinimas, kaip dizaino sprendimai eliminuoja aplinkai negatyvų poveikį naudodami atsinaujinančias žaliavas ir siekdami priartinti žmogų prie natūralios gamtos.	0-5-10-20
5.	Visuomenės įtraukimas į dizaino procesą	Kiekybinis ir aprašomasis patvirtinimas, kiek žmonių, kuriuos veikia dizaino sprendimas, buvo įtraukti į dizaino procesą, kad būtų išgirstos jų įžvalgos, pastabos, kritika ar poreikiai.	0-5-10-20
6.	Viešojo sektoriaus stiprinimas	Pagrindimas, kaip projekto dizaino sprendimai veikia viešąjį sektorių (sveikatos apsaugą, švietimą, visuomenės saugumą).	0-5-10-20
7.	Viešųjų erdvių pritaikymas žmogui	Pagrindimas, kaip viešosios erdvės (gatvės, pėsčiųjų ir dviračių takai, automobilių aikštelės) buvo projektuojamos, panaudojant dizaino galimybes ir inovacijas.	0-5-10-20
8.	Individualumas (išskirtinumas)	Pagrindimas, kodėl sukurtas dizainas laikomas turinčiu individualių savybių ir informuotam vartotojui sudarytas jo bendras išpūdis skiriasi nuo bet kurio iki šiol žinomo (visuomenei prieinamo) dizaino.	0-5-10-20
9.	Tarpdiscipliniškumas	Sąrašas ir aprašas sektorių, su kuriais susijęs dizaino srities projektas.	0-5-10-20
10.	Tarptautiškumas	Pagrindimas, kaip dizaino sektorius atstovaujamas tarptautiniu lygmeniu.	0-5-10-20
11.	Paveldo suaktualinimas ir interpretavimas šiuolaikiniam žmogui prieinamu būdu	Pagrindimas, kaip dizaino srities meninis, kultūrinis paveldas išsaugomas ir interpretuojamas bei pateikimas taip, kad sudomintų šiuolaikinę auditoriją.	0-5-10-20
12.	Tikslinės grupės dydis	Patvirtinimas apie skaitine reikšme išreikštos auditorijos pasiekimą.	0-5-10-20
13.	Sąmatos tikslingumas, pagrįstumas	Sąskaitos ir ataskaita.	0-5-10-20
14.	Sąmatos efektyvumas (sąnaudos vienam dalyviui pasiekti)	Bendra projekto sąmata dalijama iš pasiektos auditorijos skaičiaus.	0-5-10-20

Išvados

Pateikta galutinė Viešojo pirkimo kultūros ir meno projektų ir procesų stebėsenos analizės ir modeliavimo sistemos taikymo metodikai parengti būtinos ekspertinės dizaino srities rodiklių nustatymo paslaugos ataskaita. Dizaino srities apibrėžimui, dizaino srities raidos procesui ir projektui bei sritims išskirti naudotas kokybinis turinio analizės metodas bei aprašomasis lyginamasis metodai, Lietuvos ir užsienio šalių duomenys. Ataskaita parengta remiantis penkiomis literatūros šaltinių grupėmis, išsamiai aprėptas kontekstas, kuriame veikia dizaino sritis, be to, buvo siekiama išlaikyti objektyvumą tarp švietimo, mokslo, praktikos, inovacijų, verslo ir aplinkos, kurioje veikia dizainas. Parengtas dizaino srities apibrėžimas ir raidos problematika, išvestinis dizaino srities apibrėžimas, apimantis švietimo, klasikinę dizaino teoriją, naujus požiūrius ir tendencijas bei teisinę apsaugą, be to, pateiktas jo apibrėžimas kultūriniame kontekste. Pristatyti dizaino srities projekto ir proceso apibrėžimai, pateiktas dizaino srities produktų ir paslaugų sąrašas, dizaino srities raidos vertinimo kriterijai ir rodikliai bei projekto vertinimo kriterijai ir rodikliai.

Literatūros šaltiniai

1. AMA American Marketing Association [žiūrėta 2020 02 23], prieiga per internetą: <https://www.ama.org>
2. BEDA The Bureau of European design Associations [žiūrėta 2020 02 18], prieiga per internetą: <https://www.beda.org/resources/european-design-report/>
3. *Collins Dictionary* [žiūrėta 2020 03 05], prieiga per internetą: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/pattern>
4. Dagienė, V., Grigas, G., Jevsikova, T., (2016) *Enciklopedinis kompiuterijos žodynas*
5. Design Council [žiūrėta 2020 02 18], prieiga per: <https://www.designcouncil.org.uk/who-we-are>
6. Design Is Future [žiūrėta 2020 04 05], prieiga per: <http://www.designisfuture.com>
7. Design Census Future [žiūrėta 2020 05 06], prieiga per internetą:
8. *Designing Buildings* [žiūrėta 2020 02 17], prieiga per internetą: https://www.designingbuildings.co.uk/wiki/Architectural_design
9. *Dictionary of Graphic design and designers* (2012), The Thames&Hudson
10. Drucker, J., McVarnish, E. (2009) *Graphic Design History: A critical Guide* Pearson Education
11. Design Council Sustainable living report (2020-2024) [žiūrėta 2020 05 02], prieiga per: https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/Design%20perspectives_sustainable%20living_FA.pdf
12. Emojipedia [žiūrėta 2020 02 22], prieiga per internetą: <https://blog.emojipedia.org/who-created-the-original-apple-emoji-set/>
13. *Encyclopaedia Britannica* [žiūrėta 2020 02 16], prieiga per internetą: <https://www.britannica.com/search?query=furniture+design>
14. EUIPO Europos Sąjungos Intelektinės Nuosavybės Tarnyba, 2020 [žiūrėta 2020 02 04], prieiga per internetą: <https://euipo.europa.eu/ohimportal/lt/design-definition>
15. Interaction Design Foundation [žiūrėta 2020 04 02], prieiga per internetą: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/interaction-design>
16. Jakaitė, K. (2008), *Dizainas ir nacionalumas: istorija, politika, mitai, strategijos*. In: *Acta Academiae artium Vilnensis*. Vilnius: Dailė. t. 50, p. 151-182
17. Lietuvos dizaino sektoriaus plėtros galimybių studija (2014) VDA, [žiūrėta 2020 04 08] prieiga per http://www.kulturostyrimai.lt/wp-content/uploads/2017/08/Lietuvos-dizaino-sektoriaus-plėtros_VDA-DIC.pdf
18. Lietuvos grafinio dizaino asociacija, 2020 [žiūrėta 2020 02 17] prieiga per internetą: <http://www.lgda.lt/kas-yra-lgda/>
19. Lietuvos Kultūros Institutas [žiūrėta 2020 03 20] prieiga per internetą: <https://lithuanianculture.lt/lietuvoskulturosvidas/lietuvos-dizainas/>
20. Lietuvos Respublikos valstybinis patentų biuras, 2020 [žiūrėta 2020 02 04] prieiga per internetą: <https://vpb.lrv.lt/lt/veiklos-sritys/dizainas/kas-yra-dizainas>
21. Lietuvos dizaino sektorių koordinuojančios institucijos poreikių analizės ir galimybių studija (2019) [žiūrėta 2020 05 02], prieiga per internetą: <https://www.dizainoforumas.lt/lietuvos-dizaino-sektoriu-koordinuojancios-institucijos-poreikio-analize-ir-galimybiu-studija-2/>
22. McLennan, J. F. (2004), *The Philosophy of Sustainable Design*

23. *Namu projektas* [žiūrėta 2020 02 16] prieiga per internetą: <http://www.namuprojektas.lt/lt/namu-interjeras-interjero-dizainas-232>
24. Patterns Design [žiūrėta 2020 02 22] prieiga per internetą: <https://www.patterndesigns.com/en/design/5521/Funny-Leisure-Time-Design-Pattern>
25. Reeves A., A Brief History of Sound Design Advertising Week [žiūrėta 2020 04 02] prieiga per internetą: <https://web.archive.org/web/20160304084311/http://www.theawsc.com/2014/01/31/a-brief-history-of-sound-design/>
26. Saad-Sulonen, J. et al (2018) *Unfolding participation over time: temporal lenses in participatory design*. In: *CoDesign*, 14(1)
27. Šalna R. (2011) *Visuomeninė geografija. Gaublys*.
28. Sanders, E. Stappers, P *Co-creation and the new landscapes of design*. In: *CoDesign*. Vol.4(1), 2008, p. 5-18. DOI: 10.1080/15710880701875068
29. Šiuokščius, G. (2005), *Dizainas. Menas. Mokslas. Technika*, Vilniaus dailės akademijos leidykla, p. 122-148
30. Stanford Design School [žiūrėta 2020 03 20], prieiga per internetą: <https://dschool.stanford.edu>
31. Stickdorn M., Schneider J., (2010) *This is Service Design Thinking*
32. Studijų kokybės vertinimo centras [žiūrėta 2020 02 18] prieiga per internetą: <https://www.skvc.lt/default/lt/naujienos/pranesimai/patvirtintas-naujas-studiju-krypciu-ir-krypciu-grupiu-sarasas>
33. Turner H. Warren J. et. al. (1983) *Lighting: basic concepts*
34. Vilniaus Dailės Akademija (VDA), [žiūrėta 2020 02 17], prieiga per internetą: https://www.vda.lt/lt/studiju_programos/bakalauro-ir-vientisuju-studiju-programos/mados-dizainas
35. Wheeler, A., (2006) *Designing Brand Identity* John Wiley & Sons, Inc.
36. *WPO The World Design Association* [žiūrėta 2020 02 16], prieiga per internetą: <https://wdo.org>
37. Visuotinė Lietuvių enciklopedija [žiūrėta 2020 05 02], prieiga per internetą: <https://www.vle.lt/Straipsnis/megeju-kuryba-13606>

Santrauka

Dizaino srities apibrėžimas

Dizainas priklauso menų sričiai. Šiandien dizainas yra jungiamoji grandis tarp ekonomikos, socialinio ir kultūrinio konteksto bei aplinkos apsaugos. Tai perėjimas nuo estetinės funkcijos prie etinės. Dizaino paskirtis ir jos kultūrinis indėlis nebėra kurti geresnius produktus ar procesus, o kurti absoliučiai naujus verslo modelius. Dizainas – kūrybinė veikla, kurios tikslas – tenkinti žmogaus ir visuomenės individualias bei socialines reikmes, utilitarinius ir dvasinius poreikius: formuoti harmoningą aplinką, suteikiant kuriamai produkcijai savybes, susijusias ne tik su išorės vaizdu, bet ir su jos funkciniais bei struktūriniais ryšiais, į harmoningą visumą sujungiančiais visus gamtos, žmogaus, daiktinės aplinkos ir visuomenės aspektus. Dizainas laikomas turinčiu individualių savybių, jeigu informuotam vartotojui sudarytas jo bendras įspūdis skiriasi nuo bet kurio iki šiol žinomo (visuomenei prieinamo) dizaino.

Apibrėžimas suformuotas dizaino srities eksperto, remiantis šiais šaltiniais:

Sanders, E. Stappers, P (2008). Co-creation and the new landscapes of design. In: CoDesign. Vol.4 (1);

EUIPO Europos Sąjungos Intelektinės nuosavybės tarnyba, 2020 [žiūrėta 2020 02 04], prieiga per internetą: <https://euipo.europa.eu/ohimportal/lt/design-definition>;

Jakaitė, K. (2008) Dizainas ir nacionalumas: istorija, politika, mitai, strategijos. In: Acta Academiae artium Vilnensis. Vilnius: Dailė. P. 151–182;

BEDA The Bureau of European design Associations [žiūrėta 2020 02 18] prieiga per internetą: <https://www.beda.org/resources/european-design-report/>

Design Council [žiūrėta 2020 02 18], prieiga per internetą: <https://www.designcouncil.org.uk/who-we-are>

Šiukščius, G. (2005), *Dizainas. Menas. Mokslas. Technika*, Vilniaus dailės akademijos leidykla. P. 122–148.

Dizaino srities veiklų sąrašas

Pateikiamos pagrindinės srities veiklos

- Konkursai
- Dizaino renginiai
- Pranešimai
- Pokalbiai ir Podcast'ai
- Konferencijos
- Diskusijos
- Kūrybinės dirbtuvės
- Dizaino mugės
- Kontaktų mugės
- Dizaino leidiniai (e-versija, spauda, vaizdo įrašo versija)
- Parodos
- Paskaitos
- Seminarai
- Dirbtuvės
- Bendruomenės susirinkimai
- Atstovavimas
- Tyrimai

Dizaino srities produktų ir paslaugų sąrašas

- Gaminiai / procesai / medžiagos, integruojantys ekologijai palankius sprendimus
- Tvarumą ir žiedinę ekonomiką skatinantys mados produktai
- Kompiuterinės piktogramos
- Kompiuterinės programos
- Gaminiai ar gaminių rinkiniai
- Knygos
- Leidiniai skaitmeniniu formatu
- Urbanistiniai, smulkiosios architektūros objektai
- Interjero objektai
- Rūbai, aksesuarai
- Apšvietimo objektai
- Leidiniai spausdinti
- Pakuotės
- Žemėlapių grafika
- Logotipai ar kiti vizualiosios informacijos produktai
- Dizaino procesų kūrimas (pvz., siekiant pagerinti žmogaus gyvenimo sąlygas)
- Nauji verslo modeliai
- Visuomeninės ir socialinės paslaugos
- Pokalbiai ir Podcast'ai
- Konferencijos
- Dizaino tyrimai / stebėseną
- Geresnės vartotojų patirties kūrimas
- Iliustracijos
- Patirtys įtraukiant visuomenės narius į procesą
- Procesai, kuriais sukuriamos naujos paslaugų patirtys
- Dizaino renginiai
- Kaligrafija
- Instaliacijos
- Kūrybinės dirbtuvės
- Ornamentikos kūrimas
- Parodos
- Pristatymai
- Konkursai
- Pranešimai
- Diskusijos
- Dizaino mugės
- Kontaktų mugės
- Ekspozicijos
- Dizaino organizacijų steigimas
- Reklama

Dizaino srities raidos apibrėžimas

Dizainas priklauso menų sričiai. Per pastarąjį dešimtmetį stebima dizaino raida, apimanti vis didesnes ir įvairesnes veiklos sritis bei didinanti dizaino vertę tiek menų srityje, tiek ir visuomenėje. Stebimas perėjimas nuo estetinės dizaino funkcijos prie etinės. Pats dizainas yra matomas platesniame socioekonominiame kontekste. Dizaino srities socialinė atsakomybė yra smarkiai išaugusi. Dizaino paskirtis ir kultūrinis indėlis nebėra kurti geresnius produktus ar procesus, o kurti absoliučiai naujus verslo modelius. Dizainas daro įtaką trims pagrindinėms ekonomikos sritims – verslo inovacijoms, lokacijų pritaikymui žmogaus poreikiams ir visuomeninėms paslaugoms. Todėl kuriant geresnes vietas, produktus, procesus, kurie tarnauja žmonėms, siekiama sukurti naujas rinkas ir naujus verslo modelius, kurie daro akivaizdų pokytį.

Dizaino srities projekto apibrėžimas

Dizaino srities projektas – tai kryptinga priemonių visuma, kuria sujungiamas ekonominis, socialinis ir kultūrinis kontekstas bei aplinkos apsauga ir sukuriamas dizaino srities produktas, paslauga, patirtis ar naujas verslo modelis. Dizainas tampa vis labiau orientuotu į vartotoją, jo patirtį ir emocijas, susijusias su sukurtu dizaino objektu, paslauga. Galima teigti, kad taip yra sukuriama geresnė patirtis. Remiantis *Design Council* (2020), pats dizaino projektas tampa nebe žaidimu ar vien menine išraiška, o yra glaudžiai susietas su visuomene, kuriai kuriama. Dizaino projektas tampa katalizatoriumi inovacijoms ir startuoliams atsirasti ir vystytis.

Dizaino srities raidos vertinimo kriterijai

Eil. Nr.	Kriterijaus pavadinimas	Kriterijaus aprašymas	Matavimo vienetas
1.	Meninė vertė	Dizainas priklauso menų sričiai. Dizainas yra jungtis tarp technologijų ir meno (art), idėjų ir galutinio įgyvendinimo, tarp kultūros ir komercijos.	0-5-10-20
2.	Socialinė atsakomybė	Dizaino metodų taikymas, siekiant akcentuoti ar spręsti socialines problemas. Prioritetu laikomos pažeidžiamos socialinės grupės.	0-5-10-20
3.	Ekonominė vertė	Dizaino paskirtis ir jo indėlis nebėra kurti geresnius produktus ar procesus, o kurti absoliučiai naujus verslo modelius.	0-5-10-20
4.	Aplinkos apsauga / tvarumo skatinimas	Principas yra eliminuoti aplinkai neigiamą poveikį naudojant apgalvotus dizaino sprendimus, atsinaujinančias žaliavas ir siekiant žmogų priartinti prie natūralios gamtos.	0-5-10-20
5.	Visuomenės įtraukimas į dizaino procesą	Žmonių, kuriuos gali paveikti dizaino sprendimas, įtraukimas į procesą, kad būtų išgirstos jų išvalgos, pastabos, kritika ar poreikiai. Bendruomenių įtraukimas į dizaino procesą drastiškai keičia dizainerių, tyrėjų ir projektų rėmėjų požiūrį į dizaino procesą. Iš gražių daiktų kūrimo dizainas tampa svarbia procesu, strategijų ir sistemų kūrimo dalimi.	0-5-10-20
6.	Viešojo sektoriaus stiprinimas	Dizaino sprendimai gali smarkiai paveikti viešąjį sektorių (sveikatos apsaugą, švietimą, visuomenės saugumą).	0-5-10-20
7.	Viešųjų erdvių pritaikymas žmogui	Viešosios erdvės (gatvės, pėsčiųjų ir dviračių takai, automobilių aikštelės) būtų projektuojamos panaudojant dizaino galimybes ir inovacijas.	0-5-10-20
8.	Individualumas (išskirtinumas)	Dizainas laikomas turinčiu individualių savybių, jeigu informuotam vartotojui sudarytas jo bendras įspūdis skiriasi nuo bet kurio iki šiol žinomo (visuomenei prieinamo) dizaino.	0-5-10-20
9.	Tarpdiscipliniškumas	Dizainas yra viena iš universaliausių veiklų – sunku įsivaizduoti gyvenimo sritį, kurios jis vienaip ar kitaip neveiktų. Tai kartu ir didelį potencialą turinti industrija, susiejanti skirtingus sektorius, apimanti visą veiklų spektrą nuo inovacijų kūrimo ir įtvirtinimo iki paveldo suaktualinimo.	0-5-10-20
10.	Tarptautiškumas	Dizaino sektoriaus atstovavimas tarptautiniu lygmeniu.	0-5-10-20
11.	Paveldo suaktualinimas ir interpretavimas šiuolaikiniam žmogui prieinamu būdu	Dizaino srities meninio, kultūrinio paveldo išsaugojimas ir interpretavimas bei pateikimas taip, kad sudomintų šiuolaikinę auditoriją, pvz., skaitmeninės priemonės.	0-5-10-20

Dizaino srities raidos rodikliai

Eil. Nr.	Rodiklio pavadinimas	Rodiklio aprašymas	Matavimo vienetas
1.	Meninė vertė	Argumentai, kad projektas kuria meninę vertę (išsilavinimas, kitų menininkų ir dizainerių, kultūros darbuotojų įvertinimas). Vykdytos veiklos įvertinimas ir atitinkamų nacionalinių ir tarptautinių organizacijų pripažinimas.	0-5-10-20
2.	Socialinė atsakomybė	Argumentuotas išdėstymas, kaip dizaino metodų taikymas spęst socialines problemas ir kokios grupės yra pasirenkamos kaip prioritetinės.	0-5-10-20
3.	Ekonominė vertė	Pagrįstas argumentavimas, kaip dizaino projektas kuria ekonominę vertę ar absoliučiai naują verslo modelį.	0-5-10-20
4.	Aplinkos apsauga / tvarumo skatinimas	Faktinis patvirtinimas, kaip dizaino sprendimai eliminuoja aplinkai neigiamą poveikį naudodami atsinaujinančias žaliavas ir siekdami žmogų priartinti prie natūralios gamtos.	0-5-10-20
5.	Visuomenės įtraukimas į dizaino procesą	Kiekybinis ir aprašomasis Patvirtinimas, kiek žmonių, kuriuos paveiks dizaino sprendimas, buvo įtraukti į dizaino procesą. Jų įžvalgos, pastabos, kritika ar poreikiai.	0-5-10-20
6.	Viešojo sektoriaus stiprinimas	Pagrindimas, kaip projekto dizaino sprendimai veikia viešąjį sektorių (sveikatos apsaugą, švietimą, visuomenės saugumą).	0-5-10-20
7.	Viešųjų erdvių pritaikymas žmogui	Pagrindimas, kaip viešosios erdvės (gatvės, pėsčiųjų ir dviračių takai, automobilių aikštelės) buvo projektuojamos, panaudojant dizaino galimybes ir inovacijas.	0-5-10-20
8.	Individualumas (išskirtinumas)	Pagrindimas, kodėl sukurtas dizainas laikomas turinčiu individualių savybių ir informuotam vartotojui sudarytas jo bendras išpūdis skiriasi nuo bet kokio iki šiol žinomo (visuomenei prieinamo) dizaino.	0-5-10-20
9.	Tarpdiscipliniškumas	Sąrašas ir aprašas sektorių, su kuriais siejasi dizaino srities projektas.	0-5-10-20
10.	Tarptautiškumas	Pagrindimas, kaip dizaino sritis atstovaujama tarptautiniu lygmeniu.	0-5-10-20
11.	Paveldo suaktualinimas ir interpretavimas šiuolaikiniam žmogui prieinamu būdu	Pagrindimas, kaip dizaino srities meninis, kultūrinis paveldas išsaugomas ir interpretuojamas bei pateikimas taip, kad sudomintų šiuolaikinę auditoriją.	0-5-10-20

Dizaino srities projekto vertinimo kriterijai

Eil. Nr.	Kriterijaus pavadinimas	Kriterijaus aprašymas	Matavimo vienetas
1.	Meninė vertė	Dizainas priklauso menų sričiai. Dizainas yra jungtis tarp technologijų ir meno (<i>art</i>), idėjų ir galutinio įgyvendinimo, tarp kultūros ir komercijos.	0-5-10-20
2.	Socialinė atsakomybė	Dizaino metodų taikymas, siekiant akcentuoti ar spręsti socialines problemas. Prioritetu laikomos pažeidžiamos socialinės grupės.	0-5-10-20
3.	Ekonominė vertė	Dizaino paskirtis ir jo indėlis nebėra kurti geresnius produktus ar procesus, o kurti absoliučiai naujus verslo modelius.	0-5-10-20
4.	Aplinkos apsauga / tvarumo skatinimas	Principas yra eliminuoti aplinkai neigiamą poveikį, naudojant apgalvotus dizaino sprendimus, atsinaujinančias žaliavas ir siekiant žmogui priartinti prie natūralios gamtos.	0-5-10-20
5.	Visuomenės įtraukimas į dizaino procesą	Žmonių, kuriuos gali paveikti dizaino sprendimas, įtraukimas į procesą, kad būtų išgirstos jų įžvalgos, pastabos, kritika ar poreikiai. Bendruomenių įtraukimas į dizaino procesą drastiškai keičia dizainerių, tyrėjų ir projektų rėmėjų požiūrį į dizaino procesą. Iš gražių daiktų kūrimo dizainas tampa svarbia procesu, strategijų ir sistemų kūrimo įrankių dalimi.	0-5-10-20
6.	Viešojo sektoriaus stiprinimas	Dizaino sprendimai gali smarkiai paveikti viešąjį sektorių (sveikatos apsaugą, švietimą, visuomenės saugumą).	0-5-10-20
7.	Viešųjų erdvių pritaikymas žmogui	Viešosios erdvės (gatvės, pėsčiųjų ir dviračių takai, automobilių aikštelės) būtų projektuojamos, panaudojant dizaino galimybes ir inovacijas.	0-5-10-20
8.	Individualumas (išskirtinumas)	Dizainas laikomas turinčiu individualių savybių, jeigu informuotam vartotojui sudarytas jo bendras įspūdis skiriasi nuo bet kurio iki šiol žinomo (visuomenei prieinamo) dizaino.	0-5-10-20
9.	Tarpdiscipliniškumas	Dizainas yra viena iš universaliausių veiklų – sunku įsivaizduoti gyvenimo sritį, kurios jis vienaip ar kitaip neveiktų. Tai kartu ir didelį potencialą turinti industrija, susiejanti skirtingus sektorius, apimanti visą veiklų spektrą nuo inovacijų kūrimo ir įtvirtinimo iki paveldo suaktualinimo.	0-5-10-20
10.	Tarptautiškumas	Dizaino sektoriaus atstovavimas tarptautiniu lygmeniu.	0-5-10-20
11.	Paveldo suaktualinimas ir interpretavimas šiuolaikiniam žmogui prieinamu būdu	Dizaino srities meninio, kultūrinio paveldo išsaugojimas ir interpretavimas bei pateikimas taip, kad sudomintų šiuolaikinę auditoriją, pvz., skaitmeninės priemonės.	0-5-10-20
12.	Tikslinės grupės dydis	Pasirinktos tikslinės grupės įvardijimas ir skaitine reikšme išreikštas dydis.	0-5-10-20
13.	Sąmatos tikslingumas, pagrįstumas	Projekto sąmatos skaitinė vertė, žiūrint į atskiras projekto eilutes.	0-5-10-20
14.	Sąmatos efektyvumas (sąnaudos vienam dalyviui pasiekti)	Bendra projekto sąmata dalijama iš planuojamos pasiekti auditorijos skaičiaus.	0-5-10-20

Dizaino srities projekto vertinimo rodikliai

Eil. Nr.	Rodiklio pavadinimas	Rodiklio aprašymas	Matavimo vienetas
1.	Meninė vertė	Pagrįstumas, kad kuriamas projektas kuria meninę vertę. Išsilavinimas, kitų menininkų dizainerių, kultūros darbuotojų įvertinimas. Vykdytos veiklos įvertinimas, atitinkamų nacionalinių ir tarptautinių organizacijų pripažinimas.	0-5-10-20
2.	Socialinė atsakomybė	Argumentuotas išdėstymas, nurodantis kaip dizaino metodų taikymas spęs socialines problemas ir kokios grupės yra pasirenkamos kaip prioritetingos.	0-5-10-20
3.	Ekonominė vertė	Pagrįstas argumentavimas, kaip dizaino projektas kuria ekonominę vertę ar absoliučiai naują verslo modelį.	0-5-10-20
4.	Aplinkos apsauga / tvarumo skatinimas	Faktinis patvirtinimas, kaip dizaino sprendimai eliminuoja aplinkai negatyvų poveikį naudodami atnaujinančias žaliavas ir siekdami žmogų priartinti prie natūralios gamtos.	0-5-10-20
5.	Visuomenės įtraukimas į dizaino procesą	Kiekybinis ir aprašomasis Patvirtinimas, kiek žmonių, kuriuos paveiks dizaino sprendimas, buvo įtraukti į dizaino procesą, išgirstos jų išvagos, pastabos, kritika ar poreikiai.	0-5-10-20
6.	Viešojo sektoriaus stiprinimas	Pagrindimas, kaip projekto dizaino sprendimai veikia viešąjį sektorių (sveikatos apsaugą, švietimą, visuomenės saugumą).	0-5-10-20
7.	Viešųjų erdvių pritaikymas žmogui	Pagrindimas, kaip viešosios erdvės (gatvės, pėsčiųjų ir dviračių takai, automobilių aikštelės) buvo projektuojamos, panaudojant dizaino galimybes ir inovacijas.	0-5-10-20
8.	Individualumas (išskirtinumas)	Pagrindimas, kodėl sukurtas dizainas laikomas turinčiu individualių savybių ir arinformuotam vartotojui sudarytas jo bendras išpūdis skiriasi nuo bet kurio iki šiol žinomo (visuomenei prieinamo) dizaino.	0-5-10-20
9.	Tarpdiscipliniškumas	Sąrašas ir aprašas sektorių, su kuriais siejasi dizaino srities projektas.	0-5-10-20
10.	Tarptautiškumas	Pagrindimas, kaip dizaino sektorius atstovaujamas tarptautiniu lygmeniu.	0-5-10-20
11.	Paveldo suaktualinimas ir interpretavimas šiuolaikiniam žmogui prieinamu būdu	Pagrindimas, kaip dizaino srities meninis, kultūrinis paveldas išsaugomas ir interpretuojamas bei pateikimas taip, kad sudomintų šiuolaikinę auditoriją.	0-5-10-20
12.	Tikslinės grupės dydis	Patvirtinimas apie skaitine reikšme išreikštos auditorijos pasiekimą.	0-5-10-20
13.	Sąmatos tikslingumas, pagrįstumas	Sąskaitos ir ataskaita.	0-5-10-20
14.	Sąmatos efektyvumas (sąnaudos vienam dalyviui pasiekti)	Bendra projekto sąmata dalijama iš pasiektos auditorijos skaičiaus.	0-5-10-20

