



Informācija plašsaziņas līdzekļiem  
2023. gada 1. jūnijā

### Paziņoti Latvijas Dizaina gada balvas 2023 finālisti

**2023. gada 31. maijā noskaidroti Latvijas Dizaina gada balvas 2023 finālisti. Starptautiskā fināla žūrija izvērtējusi nominantu darbus konkursa otrajā kārtā un noteikusi labākos dizaina jomas pārstāvjus produktu, komunikācijas, vides, digitālo risinājumu un pakalpojumu dizaina kategorijās. No 59 pieteikumiem finālā iekļuvuši 19 darbi: divi digitālie risinājumi, pieci komunikācijas dizaina darbi, trīs pakalpojumi, četri produkti un pieci vides dizaina darbi. Katras kategorijas uzvarētājs, kā arī *Grand Prix* ieguvējs tiks atklāti apbalvošanas ceremonijā 2. jūnijā kinoteātrī *Splendid Palace*.**

Latvijas Dizaina gada balvai 2023 kopumā tika iesniegti 159 darbi, kas ir līdz šim lielākais pieteikto darbu skaits augstākajam apbalvojumam dizaina jomā Latvijā. Dalībai konkursa otrajā kārtā atlases žūrija izvirzīja 59 darbus, kurus fināla žūrijas locekļi spraigās diskusijās vērtēja, klātienē tiekoties LIAA Radošo industriju inkubatora telpās 30. un 31. maijā. Fināla žūrijas sastāvā darbojās septiņi pieredzējuši dizaina profesionāļi. Līdzās Latvijas pārstāvjiem darbus vērtēja arī trīs ārvalstu eksperti:

**Maiks Bonds** (Mike Bond, Londona, Lielbritānija) — **fināla žūrijas priekšsēdētājs**, dizaina stratēģis, aģentūras «Bond and Coyne» līdzdibinātājs un direktors;

**Audrone Drungilaite** (Audronė Drungilaitė, Viļņa, Lietuva) — produktu dizainere, Viļņas Mākslas akadēmijas Inovāciju centra direktore;

**Brigita Bula** — biroja «Brigita Bula arhitekti» vadošā arhitekte un Latvijas Arhitektu savienības padomes locekle;

**Emīls Romāns Frūge** (Emil Roman Frøge, Kopenhāgena, Dānija) — dizainers, aģentūras «Archival Studies» partneris un radošais direktors;

**Ingūna Elere** — vadošā dizainere dizaina studijā «H2E», Latvijas Mākslas akadēmijas profesore, SEGD Riga Chapter līdzdibinātāja;

**Kristaps Šteimanis** — mākslinieciskais direktors digitālā dizaina, konsultāciju un izstrādes uzņēmumā «Cube»;

**Liene Drāzniece** — grafikas dizainere, kosmētikas uzņēmuma «Madara Cosmetics» līdzdibinātāja un vadošā dizainere.

Fināla žūrija vērtēja iesniegtos darbus atbilstoši konkursa nolikumā definētajiem vērtēšanas kritērijiem, katram no tiem piešķirot no viena līdz desmit punktiem:

- idejas oriģinalitāte un jaunrade,
- problēmas nostādne un risinājumu atbilstība darba uzdevumam,
- koprade, ieinteresēto pušu iesaiste un sadarbība darba procesā,
- funkcionalitāte un tehnoloģiskais risinājums,
- estētika un citas pieredzes kvalitātes dimensijas,
- ekonomiskā nozīmība, ilgtspēja un apritīgums,
- sociālā nozīmība, iekļaušana, pieejamība un piekļūstamība.

#### **Finālisti komunikācijas dizaina kategorijā:**

1. **Jauniešu organizācijas «Young Folks» vizuālā identitāte.** Darba autore — Rūta Jumīte. Darba pasūtītājs — «Young Folks».
2. **Video vēstījums «Set the Record Straight».** Darba autori — "Overpriced", Roberts Rūrāns, Eduards Balodis, Jānis Vītolīņš. Darba pasūtītājs — NATO.
3. **Grāmata «Tas nav domāts tev! Tas ir domāts ēkai» / «It's not for you! It's for the building».** Darba autori — Aleksejs Muraško, «NRJA», «Levelup/Copywriter», Ivars Veinbergs. Darba pasūtītājs — «NRJA», LR Kultūras ministrija.
4. **Rīgas patriotu mēneša komunikācijas kampaņa.** Darba autori — Eva Abduļina, Jānis Klaučs, Dārta Apsīte. Darba pasūtītājs — Rīgas dome.
5. **Svētku kampaņa «Cel Latviju ar darbu, dziesmu, valodu».** Darba autors un pasūtītājs — Rīgas dome.

#### **Finālisti produktu dizaina kategorijā:**

6. **Dizaina studija bērniem Dekoratīvās mākslas un dizaina muzejā.** Darba autori — LNMM Izglītības un pieejamības daļa (Kristīne Šica, Elīna Bērziņa, Kortnija Māra Gurtlava) sadarbībā ar dizaineri Lāsmu Kondrāti un ilustratoru Kristīni Martinovu. Darba pasūtītājs — Latvijas Nacionālais mākslas muzejs.
7. **«Aretai» skandņu kolekcija «Contra».** Darba autori — Jānis Irbe, Edgars Zvirgzdiņš. Darba pasūtītājs — «Aretai».

8. **Apģērbu kolekcija «Vaguely Latvian».** Darba autors un pasūtītājs — «Skarule».
9. **Izglītojoša galda spēle «Izglāb rokrakstu».** Darba autori — Līga Rīga, Agrita Rinkeviča, Latvijas Mākslas akadēmijas pasniedzēji. Darba pasūtītājs — Līga Rīga.
10. **Militārais transportlīdzeklis «VR-1-FOX».** Darba autors — Edijs Ļaksa. Darba pasūtītājs — «VR Cars».

#### **Finālisti digitālo risinājumu dizaina kategorijā:**

11. **Video spēle «The Case of the Golden Idol».** Darba autors un pasūtītājs — «Color Gray».
12. **Mobilā lietotne «Emori».** Darba autori un pasūtītāji — Latvijas Mākslas akadēmija — Ričards Znutiņš–Znutāns, Dārta Galiņa, Sandra Sugako, Džūlija Ekuse, Liene Jākobsone, Barbara Ābele, Matīss Zvaigzne, Markus Rožkalns. Rīgas Stradiņa universitāte — Maruta Linuža, Inga Iejava, Kristīne Mārtinsons, Inese Paiča, Ventspils Augstskola — Jānis Vīksne, Karīna Šķirmante.

#### **Finālisti vides dizaina kategorijā:**

13. **Brūzis «Manufaktūra».** Darba autors — «Sampling» (Manten Devriendt, Liene Jākobsone). Darba pasūtītājs — «Realto Manufaktūra».
14. **Interjers «Saules aptiekas» zāļu pagatavošanas nodaļai.** Darba autors — «Muud» (Dins Vecāns, Jurijs Kostirko, Raitis Štobe). Darba pasūtītājs — «Saules aptieka».
15. **Izstāde «Snikeri eko x ego».** Izstādes dizains — «Sampling» (Liene Jākobsone, Mantens Devrīnts, Luīza Stibe), grafikas dizains — Kirils Kirasirovs, kuratore — Elīna Sprōģe, kuratoriālais atbalsts — Kristīne Liniņa, Kaspars Vanags, pētnieciskais atbalsts — Inga Vīgdorčika, Mārtiņš Vesperis, Vineta Blitsone, izglītības programma — Ieva Laube, projekta vadība — Gerda Čevere–Veinberga. Darba pasūtītājs — Paula Stradiņa medicīnas vēstures muzejs.
16. **Izstāde «Telpa Nr. 13» ISSP Galerijā.** Darba autori — Reinis Hofmanis, Aleksejs Beļeckis, Iveta Gabaliņa. Darba pasūtītājs — ISSP Galerija.
17. **Izstāde «Weird Sensation Feels Good: The World of ASMR»** Dizaina muzejā Londonā. Darba autors — «Ēter» (Kārlis Bērziņš, Niklāvs Paegle, Dagnija Smilga, Mārtiņš Starks). Darba pasūtītājs — Londonas Dizaina muzejs sadarbībā ar Zviedrijas Arhitektūras un dizaina centru «ArkDes».

## **Finālisti pakalpojumu dizaina kategorijā:**

18. **Pašapkalpošanās vietne «selfnamed.com»**. Darba autori — «Cosmetics Nord» (produktu vadības komandas vadītāja — Anete Vabule, digitālā produkta vadītājs — Kristaps Birmanis, vadošais dizainers — Arturs Hmeļovs, tehniskā dizainere — Linda Pretkalniņa). Darba pasūtītājs — «Cosmetics Nord».
19. **Pieredzējums «Dabas galerija» — «Nepieradinātāto naktsmītņu» 4. sērija**. Darba autori un pasūtītāji — «Don't Panic» sadarbībā ar «Skudras metropole».

Latvijas Dizaina gada balva ir augstākais apbalvojums dizaina jomā Latvijā, ko pasniedz ar mērķi apzināt, izvērtēt un popularizēt Latvijas dizaineru sasniegumus, kā arī veicināt Latvijā radīta dizaina izmantošanu un dizaina nozares attīstību.

## Papildu informācija par Latvijas Dizaina gada balvas 2023 fināla darbiem

un finālistu darbu publicitātes foto: <https://failiem.lv/u/f2rsfdcxe>

**1. Mobilā lietotne “Emori”** “Emori” ir mobilās pašpalīdzības lietotnes prototips mentālās veselības uzlabošanai. Lietotnes mērķis ir palīdzēt attīstīt cilvēka emociju atpazīšanas un regulācijas prasmes. Vienlaicīgi lietotne ir pētniecības platforma, kas ļauj iegūt un analizēt datus par Latvijas iedzīvotāju emociju regulācijas prasmēm. Lietotne papildināta ar ilustrācijām, tā ir interaktīva un intuitīva, piemērota plašai potenciālo lietotāju auditorijai. Satura izveidē iesaistīti veselības aprūpes speciālisti, dizaineri, un katras lietotnes iterācijas izstrādē iekļauta mērķauditorija. “Emori” saturs ir klīniski aprobēts un empīriski pamatots.

**2. Video spēle “The Case of the Golden Idol”**. “The Case of the Golden Idol” ir digitāla detektīvspēle, kurā spēlētājam jānoskaidro divpadsmit noslēpumainu nāvju cēloņi un savstarpējā saistība četrdesmit gadu laika posmā. Spēles vizuālais stils ir “pixelart” stilizācija ar groteskiem tēliem, kas raisa asociācijas ar 1990. gadu piedzīvojumu spēlēm. Spēle strādā arī uz vājām datorsistēmām, un tās spēlēšanai nav nepieciešama ātra reakcija vai iepriekšējas iemaņas datorspēlēs, līdz ar to tā ir pieejama un potenciāli interesanta ikvienam.

**3. Grāmata “Tas nav domāts tev! Tas ir domāts ēkai” / “It's not for you! It's for the building”**. Kuratoru komanda arhitektu biroja “NRJA” vadībā 17. starptautiskajā arhitektūras izstādē “La Biennale di Venezia” pētīja cilvēku pretestību tehnoloģijām kā akūtu problēmu mūsdienu arhitektūrā. Ekspozīciju papildinošais izdevums piedāvā divus pretējus skatījumus uz tehnoloģiju lomu mūsu ikdienā — satīriski stāsti par absurdām situācijām ēku lietotāju saskarsmē ar tehnoloģijām mijas ar tehnoloģiju ekspertu izsvērtajiem, uz problēmas risinājumu fokusētajiem argumentiem. Dizainā izmantojot kontrastējošus burtveidolus un pretkrāsas, izcelts grāmatas polarizētais saturs, savukārt daudzās ačgārnī līmētās šķīrlentes apspēlē īsstāstos aplūkoto «tehnonejēdzību» absurdo dabu.

**4. Jauniešu organizācijas “Young Folks” vizuālā identitāte**. “Young Folks” ir jauniešu organizācija Latvijā, kas sastāv no vairāk nekā divdesmit jauniešu iniciētām un vadītām apakšorganizācijām. Tās vizuālā identitāte palīdz veidot individuālu atpazīstamību, kā arī kopīgu vizuālo valodu visām “Young Folks” apakšorganizācijām, arī tām, kas tiktu izveidotas nākotnē. Vizuālā identitāte ietver dinamisku

virsrakstu veidošanas principu un vienkāršu aplikatīvu ilustrāciju veidošanas principu, ko ikviens organizācijas dalībnieks var izmantot, atvasināt un iedzīvināt neatkarīgi no tā grafikas dizaina iemaņām, vecuma grupas un digitālo rīku pieejamības. Tādējādi vizuālā identitāte kalpo kā rīku sistēma, ko izmanto un pilnveido jaunieši paši un kas dzīvo līdzī organizācijas attīstībai.

**5. Rīgas patriotu mēneša komunikācijas kampaņa.** Rīgas pilsētas komunikācija valsts svētku mēnesī apvieno Latvijas valsts karogu stāstus no dažādiem privātiem un vēsturiskiem avotiem un Knuta Skujenieka dzeja par ikviena iekšējo brīvību. Blakus dzejas rindām par brīvību, kas jāuztur pašiem un neatkarīgi no ārējiem apstākļiem jākopj, apkopoti stāsti ar mūsu karoga sargātājiem – cilvēkiem, kas nebrīves gados ir slēpuši, glabājuši, izārdījuši, un paņēmuši sev līdzī Latvijas karogu, tādējādi kļūstot arī par Latvijas sargātājiem. Vienam otru papildinot, šie divi stāsti veido metaforisku brīvības pīni.

**6. Svētku kampaņa “Cel Latviju ar darbu, dziesmu, valodu”.** Lai mudinātu cilvēku nepadoties rudens tumsai, Rīgas dome Latvijas dzimšanas dienai par godu veidoja svētku kampaņu “Cel Latviju ar darbu, dziesmu, valodu”, kas aktualizēja to, ka brīvība un valsts ir nerimstošs process. Kampaņu veidoja Pauļa Liepas mākslas darbs, latviešu tautasdziesmu gaismas burtu instalācijas pilsētā, oriģināls skaņu celiņš un animēta TV reklāma, kas mudināja cilvēkus uzdot jautājumus par to, ko katram no mums nozīmē Latvija un latvietība.

**7. Video vēstījums “Set the Record Straight”.** Iesākts veidot vēl pirms Krievijas iebrukuma Ukrainā, video “Set the record straight” runā par nepieciešamību zināt faktus par NATO paplašināšanos un grauj mītus, ko par aliansi izplata Krievijas mediji un propagandas kanāli. Komunikācijas video primāri paredzēts krievu valodā runājošai auditorijai, bet vēlāk tam izveidota arī angļu valodas versija. Ar roku gleznotās ilustrācijas video vēstījumam piešķir dzīvīgumu, un animācija skatītāju iepazīstina ar galvenajiem faktiem, ieturot nosvērtu raksturu. Skaņas dizains ļauj labāk izprast gan video raksturu, gan dažādu tēlu un priekšmetu nozīmi.

**8. Piedzējums “Dabas galerija” — “Nepieradinātāto naktsmītņu” 4. sērija.** “Nepieradinātās naktsmītnes” piedāvā apmeklētājiem jauna veida pieredzi, kurā apvienoti dizains, instalāciju māksla, gastronomija un kultūra. “Dabas galerija” ir “Nepieradināto naktsmītņu” 4. sērija, vieta, kur daba kļūst par mākslas darbu. Viesiem ir iespēja nakšņot namiņā, kas mehāniski griežas ap savu asi un pārsteidz ar terasi, kas izslīd virs koku galotnēm. “Dabas galerijā” ir iespējams baudīt lietu, miglu un mirdzošu mēnesi, klausīties dzeju no kokiem, skatīties kino uz ezera un baudīt muzikālas performances Skaņu kalnā. Izmantojot GPS sistēmu un īpašu lietotni, apmeklētāji virs ezera var vērot papildinātās realitātes zemeslodi, kuru radījis mākslinieks Gints Gabrāns un kura vēstī par klimata izmaiņām pasaulē.

**9. “Dizaina studija bērniem” Dekoratīvās mākslas un dizaina muzejā.** Dekoratīvās mākslas un dizaina muzejs kļuvis par bērniem vēl draudzīgāku un aizraujošāku vietu, kur dizainu var radoši iepazīt jaunajā aktivitāšu studijā. Dizaina studija bērniem ļauj mazajiem muzeja apmeklētājiem izmēģināt spēkus keramikas, kinētikas, plakātu dizaina un aušanas jomā, sajūst dizaina materiālu atšķirības un ieklausīties stāstos, ko atklāj interaktīvais skaļrunis “Babbit”. Jaunā Dizaina studija bērniem aicina saistošā veidā izzināt muzejā apskatītās tēmas un ģimenēm veidot ciešāku saikni ar dizainu ikdienā.

**10. “Aretai” skandņu kolekcija “Contra”.** “Aretai Contra” skandņu kolekcija sastāv no trīs modeļiem – 350F, 200F un 100S. Īpaši izstrādāts skaņu viļņu virzītājs nodrošina plašu, vienmērīgu skaņas skatuvi ar dziļumu un fokusu, vienlaikus pievēršot uzmanību izlīdzinātai un konsekventai basu reakcijai. Līdzsvars starp tiešajiem un atstarotajiem skaņas viļņiem nodrošina telpisku klausīšanās pieredzi. Skandām ir minimālistisks melnbalts dizains, un skandņu forma priekšzīmīgi atspoguļo to tehniskās īpašības.

**11. Apģērbu kolekcija “Vaguely Latvian”.** Apģērbu kolekcija “Vaguely Latvian” ir dizaineres Sabīnes Skarules iepriekšējās kolekcijās aizsāktā stāsta par “garo laiku” turpinājums. Pandēmijas laika lēnais dzīves ritējums iedvesmoja autori pētīt cilvēku attiecības ar nekā nedarišanu un to pavadošajām ilgām. Kā nekā nedarišana, laika nosišana varētu būt auglīgāka par kaut kā darīšanu? Apģērbu kolekcija tapusi Latvijā, sadarbojoties ar vietējiem amatniekiem, kā arī eksperimentējot ar jauniem materiāliem un to savienojumiem.

**12. Izglītojošā spēle “Izglāb rokrakstu”.** “Izglāb rokrakstu” ir izglītojoša galda spēle rakstītprasmes attīstīšanai bērniem no četrus gadu vecuma. Spēles mērķis ir ieinteresēt bērnus rakstīt ar roku, kā arī aizraujošā veidā pievērst uzmanību pareizai drukāto un rakstīto burtu un to savienojumu rakstības apguvei jau agrīnā vecumā. Spēle veidota ierastā galda spēļu formātā ar laukumu un 185 uzdevumu kartītēm. Katrā uzdevumu kartītē ir iestrādāts QR kods, kas atklāj video animācijas. Tās viegli uztveramā veidā parāda, kā ir jāraksta katrs rakstītais vai drukātais alfabēta burts, kurš pēc parauga jāatveido uz caurspīdīgas tāfelītes.

**13. Militārais transportlīdzeklis VR-1-FOX.** “VR-1-FOX” ir militārais transportlīdzeklis ar atvērtā tipa virsbūvi, kas izstrādāts un izgatavots Latvijā pēc Nacionālo bruņoto spēku pasūtījuma. Šis auto ir unikāls ar tā veiktspēju, apvienojot sevī vieglā bagija manevrētspēju un apvidus auto izturību. Spējīgs doties pat visgrūtākajās bezceļu misijās, tas ir īpaši piemērots ātrai personāla un kravu transportēšanai. Auto dizainā iekļauts vēstījums par mērķtiecību, nepieķāpību un spēju adaptēties. Tā kā militārajam transportlīdzeklim jāsaplūst ar apkārtējo vidi, auto krāsojumu definējusi mūsu apvidum raksturīgā dabas ainava un NATO vadlīnijas.

**14. Brūzis “Manufaktūra”.** Brūzis atrodas vēsturiskā ražošanas ēkā, kas pielāgota alusdarītavas un bāra vajadzībām. Projekta koncepcijas pamatā ir arhitektu vēlme izcelt šīs necilās ēkas ilgo mūžu un dažādos laika periodos piedzīvotās pārbūves. Rezultāts estētiskā atšķirīgās būvniecības pieejas un paņēmienus, papildinot tos ar jaunu, laikmetīgu uzslānojumu, kas kārtējo reizi piemēro ēku citai funkcijai. Ēkas vizuālais tēls iecerēts kā ilgtspējas un atkārtotas izmantošanas manifestācija. Iekštelpu dizains ietver gan iepriekš lietotas, gan no ēkas teritorijā atrodamiem materiāliem izgatavotas mēbeles.

**15. Interjers “Saules Aptieka” zāļu pagatavošanas nodaļai.** Pieci lieli skatlogi Rīgā, Brīvības ielā 6 ļauj ieskatīties farmaceita ikdienā, lai spītētu stereotipam, ka zāļu pagatavošana notiek tumšās laboratorijās. Koncepcijas izveides lielākais izaicinājums bija saglabāt un eksponēt vēsturiskā nama krāšņo interjeru un reizē nodrošināt sterilu darba vidi darbiniekiem. Atbilde bija “kaste kastē” princips — nepieskaroties ģipša rotājumiem, ar metāla kvadrāta caurules konstrukcijā ievilkta caurspīdīgu aizsargmembrānu tika kopēta telpas forma. Balti krāsoto dekoru un melno līniju grafisko efektu papildina koši sarkani akcenti mēbelēs.

**16. Izstāde “Telpa Nr. 13” ISSP Galerijā.** Izstādes scenogrāfijas ideja ietver galerijas telpas arheoloģijas — esošo starpsienu, pieguļošās ārtelpas un skatlogu īpatnību — izmantošanu mākslinieka darba koncepcijas pastiprināšanai. Telpas pārveide izriet no fotogrāfa Reiņa Hofmaņa darbu sērijas, kurā fiksēti cilvēku pārveidoti publiski interjeri. Scenogrāfiskie risinājumi pārņem Hofmaņa cilvēka un vides attiecību vizuālos novērojumus par to, kā interjeru estētiskā un funkcionālā pārveide un pielāgošana radījusi savādi neloģisku,

**17. Izstāde “SNĪKERI EKO X EGO”.** Izstāde par snīkeriem Paula Stradiņa Medicīnas vēstures muzejam ir eksperiments ārpus ierastā spēles laukuma. Ar sociālās vēstures paradoksiem izraibinātā sporta apavu attīstības gaita ļauj labāk izprast gadījumus, kad sabiedrības priekšstati par veselīgu dzīvesveidu veidojas patērnieciskā atkarībā no preču tirgus. Snīkeri ir gan vienkāršības un komforta simbols, gan sociālā prestiža aksesuārs, kuru par globālu kulta objektu padarījusi zīmolveidība. Izstādei atlasītie materiāli — no etnogrāfiskiem 19. gadsimta fetiša priekšmetiem līdz 3D printerim, kas turpina darināt jaunus eksponātus arī izstādes norises laikā, — veido starpnozaru pieejā balstītu vēstījumu, kas atspoguļo mijiedarbi starp sporta un kultūras industrijām, “veselā miesā vesels gars” mārketingu un ražošanas tehnoloģijām.

**18. Izstāde «Weird Sensation Feels Good: The World of ASMR»** Izstādes arhitektūra ir mēģinājums sintezēt ASMR radošo lauku un tā bagātīgo materiālo pasauli apmeklētājam nolasāmā telpiskā valodā. Iedvesmojoties no spa kultūras, ūdens plūdums izstādē aizstāts ar laikmetīgo mediju plūsmām, cenšoties radīt drošības un privātuma atmosfēru publiskā telpā, kur lielāks cilvēku daudzums tiek izaicināts ļauties vienlaicīgai relaksācijai. Izstādes dizains piedāvā jaunu publisko telpu — akustiski piesātinātu vidi, ļaujot izstādes apmeklētājiem iegrimt multisensorā pietuvinātas ieskatīšanās, klausīšanās un jušanas pieredzē.

**19. Pašapkalpošanās vietne «selfnamed.com».** «Selfnamed.com» ir tiešsaistes pašapkalpošanās platforma, kas dod iespēju ikvienam izveidot savu ilgtspējīgas kosmētikas līniju. Platformā ir iespējams pasūtīt produktus ar personalizēta dizaina iepakojumu un izveidot mārketinga materiālus. Mazākais pasūtījuma apjoms ir viena vienība, tādējādi samazinot pārprodukciju un padarot pakalpojumu demokrātiskāku. Platforma veicina dabīgu kosmētikas produktu pieejamību tirgū un dod iespēju kosmētikas segmentā attīstīties maziem un vidējiem uzņēmumiem.

**Latvijas Dizaina gada balva**

*Web dizainabalva.lv*

*Facebook @dizainagadabalva*

*Instagram @designawardlv*

**Latvijas Dizaina centrs**

*Web latviandesigncentre.com*

*Facebook @latviandesigncentre*

*Instagram @latviandesigncentre*

*Twitter @designcentreLV*

**Saziņai un papildu informācijai:**

Dita Danosa

Latvijas Dizaina centra vadītāja

29266332

Dita.Danosa@latviandesigncentre.com