



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

**ESF pieaugušo izglītības projekts Nr. 8.4.1.0/16/I/001 “Nodarbināto personu profesionālās kompetences pilnveide” 6. kārtā**

**Liepājas Universitātes Mūzizglītības nodaļa**

**Studiju modulis “Spēle un interaktivitāte mākslā” (160 stundas)**

<b>Kompetence</b>	<b>Digitālā satura veidošana (DigiComp ietvars)</b>	
<b>Digitālo kompetenču (DigComp) 2.1 līmenis</b>	Vidējs līmenis 4	
<b>Studiju moduļa nosaukums</b> <i>(un visi ietvertie studiju kursi un to apjoms stundās)</i>	<b>Spēle un interaktivitāte mākslā</b>	
	Interaktivitāte kā mākslas prakse	80 stundas
	Spēle kultūrvides un mākslas kontekstā	80 stundas
<b>Studiju programmas nosaukums</b>	<b>Jauno mediju māksla</b>	
<b>Izglītības dokuments</b>	<b>Apliecība</b>	
<b>Prasības iepriekšējai izglītībai</b>	Vispārējā vai profesionālā vidējā izglītība	
<b>Priekšzināšanu līmenis</b>	Datorlietošanas prasmes.	
<b>Studija moduļa sasniedzamie mācīšanās rezultāti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studentam ir izpratne par spēļu teoriju, gamifikāciju, interaktivitāti un tās pielietošanu mākslā.</li> <li>• Studentam ir zināšanas par spēles attīstību no pirmsākumiem līdz mūsdienām.</li> <li>• Studentam ir izveidojusies vispārēja izpratne par spēli un tās potenciālu 21.gadsimtā.</li> <li>• Studentam ir zināšanas par datorspēļu izstrādes programmatūru un tās pielietošanas iespējām.</li> <li>• Students iepazīsies ar interakcijas veidiem un ir ieguvis tehniskas iemaņas interaktīvu mākslas darbu radīšanā.</li> <li>• Students spēj izveidot interaktīvu spēli no idejas līdz tās realizācijai. Students prot izmantot interaktīvās tehnoloģijas: arduino, sensoru slēgumus, programmatūru max/msp, Unreal engine 4.</li> <li>• Students prot pieņemt lēmumus, uzņemties atbildību un iniciatīvu veicot darbu individuāli, komandā, vai darot citiem uzticēto darbu un rast radošus risinājumus.</li> <li>• Studenti iegūst kompetences, kas nepieciešamas patstāvīgam darbam un sadarbībai, veidojot komandu, motivējot to, īstenojot grupas un individuālos projektus, un uzņemoties atbildību par rezultātu. Studenta iegūtās zināšanas un iemaņas dos iespējas strādāt radošās un spēļu industrijā</li> </ul>	
<b>Materiāltehniskais nodrošinājums</b>	Studentam nepieciešams grafiski veiktspējīgs personīgais dators un brīvpiecejas programmas Blender un Unity.	
<b>Studiju moduļa stundu (akadēmiskās) skaits, no kurām:</b>	160	
<b>kontaktstundas</b>	64	
<b>patstāvīgais darbs</b>	96	
<b>Noslēguma pārbaudījums (veids)</b>	Eksāmens – personīgā projekta prezentācija	
<b>Izglītības programmas īstenošanas periods (nedēļās)</b>	12	
<b>Plānotais mācību norises laiks</b>	<input type="checkbox"/>	darba dienas vakari

	<input type="checkbox"/>	brīvdienas
	<input type="checkbox"/>	darba dienās, darba laikā
	<input checked="" type="checkbox"/>	jaukti
Dalībnieka līdzmaksājums (10% no kopējām mācību izmaksām)	72,00 Euro	
<b>Mācību izmaksas par vienu dalībnieku</b>	<b>720 Euro</b>	