

RTU studiju kurss "Datorizains"**33000 Datorzinātnes, informācijas tehnoloģijas un enerģētikas fakultāte****Vispārējā informācija**

Kods	DAA412
Nosaukums	Datorizains
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Katrīna Šmite - Doktors, Asociētais profesors
Mācītspēks	Olga Krutikova - Lektors
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 3.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Datorizaina kurss studentus apmāca plānot un organizēt savu vai citu darbu, izmantojot mūsdienīgu datorizētu programnodrošinājumu, izstrādāt projektējamā objekta vizuālizāciju digitālā formātā; izstrādāt, apstrādāt, stilizēt un radikāli izmainīt grafisko attēlu un telpisko objektu (poligrāfijā, modelēšanā, vides dizainā un reklāmā) un kustīgo attēlu (video, animācijā) ar datora palīdzību, kā arī sagatavot tehnoloģiski pamatotu nepieciešamo dokumentāciju projekta realizācijai. Datorizaina speciālists savā praksē spēj profesionāli noformulēt darba uzdevumu un realizēt māksliniecisko ideju, izmantojot datortehnikas un citas mūsdienu tehnoloģijas iespējas. Viņam jāprot strādāt datorizaineru darba grupās, plānot un realizēt savu zināšanu un prasmju pilnveidošanu. Jāprot izmantot datorizainera zināšanas, prasmes un iemaņas projektēšanā ražošanas, celtniecības, izglītības jomā, informācijas biznesā, reklāmā un poligrāfijā, modes industrijā, izklaidē un mākslā, WEB-portāla dizainā, CD un DVD dizainā.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Sniegt akadēmisko izglītību datorizaina jautājumos. Rezultātā studenti iegūs prasmi profesionāli noformulēt darba uzdevumu un realizēt māksliniecisko ideju, izmantojot datortehnikas un citas mūsdienu tehnoloģijas iespējas.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Patstāvīgs darbs ir integrēts ar teorētiskā materiāla apguvi un praktiskajiem darbiem. Studenti izmanto iegūtās teorētiskās zināšanas lai patstāvīgi veidot dažādus dizainus (poligrāfijā, modelēšanā, vides dizainā un reklāmā, tīmekļa vietnēm).
Literatūra	1. Borchers, Jan (2001). A Pattern Approach to Interaction Design. John Wiley & Sons. ISBN 0-471-49828-9. 2. Alur, Deepak; Elisabeth Freeman, Kathy Sierra, and Bert Bates (2004). Head First Design Patterns. O'Reilly Media. ISBN 0-596-00712-4. 3. Manolescu, Dragos; Markus Voelter and James Noble (2006). Pattern Languages of Program Design 5. Addison-Wesley. ISBN 0-321-32194-4.
Nepieciešamās priekšzināšanas	DIP101 ,Datormācība (pamatkurss)

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienēs studijas		Nepilna laika neklātienēs studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Kompozīcijas pamati.	2	0	0	0
Attēlu veidošana un elementu kompozīcija.	4	0	0	0
Grafiskais dizains.	4	0	0	0
WEB dizains.	4	0	0	0
Trīsdimensiju modelēšana.	4	0	0	0
Trīsdimensiju modelēšana un animācija.	4	0	0	0
Grafisko pakešu lietošana.	10	0	0	0
Kopā:	32	0	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Prot izstrādāt, apstrādāt, stilizēt un radikāli izmainīt grafisko attēlu un telpisko objektu (poligrāfijā, modelēšanā, vides dizainā un reklāmā) ar datora palīdzību.	Patstāvīgi izpildītie laboratorijas darbi.
Prot izstrādāt, apstrādāt, stilizēt un radikāli izmainīt kustīgo attēlu (video, animācijā) ar datora palīdzību.	Patstāvīgi izpildītie laboratorijas darbi.
Spēj izstrādāt mājas lapas un izveidot WEB portālus, kā arī izpildīt plašus tehniskus darbus, sagatavojot multimediju materiālus.	Patstāvīgi izpildītie laboratorijas darbi.

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	3.0	1.0	0.0	1.0	*		