RTU studiju kurss "Interaktivitātes dizaina pamati jaunajiem medijiem"

0L000 Liepājas akadēmija

Vispārējā informācija

Kods	LA0427
Nosaukums	Interaktivitātes dizaina pamati jaunajiem medijiem
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācībspēks	Jānis Jankevics - Pasniedzējs
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 6.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Students gūs priekšstatu par interaktivitātes dizaina un interaktīvās mākslas pamatprincipiem, apgūstot tīkla mākslas vēsturi un tehnoloģijas, programmatūru un programmēšanas valodas, kā arī praktiski izveidojot mājas lapu – savu web portfolio, kurā ievietos paša veidoto digitālo, interaktīvo mākslas darbu, animāciju un grafikas darbu izlasi.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Mērķis ir sniegt pamatzināšanas un prasmes interaktivitātes dizaina veidošanai jaunajos medijos / digitālajā vidē. Uzdevumi: 1. Iepazīstināt ar mākslas tapšanas procesiem internetā un citos elektronisko mediju tīklos (izmantojot mobilās telekomunikācijas, bezvadu tīklojumus, uc. jaunās tehnoloģijas); 2. Apgūt tīkla mākslas vēsturi no agrīnajiem telekomunikāciju eksperimentiem līdz interneta mākslai; 3. Praktiski – apgūt tīkla mākslas un mājas lapas veidošanas pamatprincipus un radīt interaktīvus, digitālus mākslas darbus (grafiku un animācijas).
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	1. Pareizi izveidot portfolio lapu, izmantojot Wordpress, mplab.lv subdomēnā. Responsīva, personalizēta lapa vairākās valodās, optimizēta pārlūka meklētājam; 2. Izveidot mājas lapu. Uzsvars uz responsivitāti; 3.Tīkla mākslas darbs bez interaktivitātes iespējām; 4. Tīkla mākslas darbs, kurā lietotājam jāmeklē responsīvie laukumi, pogas; 5. Tīkla mākslas darbs, kas atklājas, lapu ritinot; 6. Jāizpēta populārākie GIF mākslinieki, kuru darbus var apskatīt internetā. Jāizvēlas viens no māksliniekiem un jāizpēta šī mākslinieka daiļrade, kā arī animācijas tehnika. Jāizveido sava GIF darbu sērija (3 darbi), iedvesmojoties no attiecīgā mākslinieka; 7. Jāizveido kļūdu mākslas (glitch art) darbs, kurā viens attēls tiek izkropļots un deformēts divos formātos – digitālā (jpg, png, bmp u.c.) un fiziskā (izdruka, fotogrāfija, filmiņa u.c.); 8. Jāizveido interaktīvs HTML5 darbs, kurā tiek interpretēts, kāds no 20. gs. atpazīstamākajiem mākslas darbiem. Jāizmanto kāds no šiem rīkiem – Adobe Animate vai Google Web Designer; 9. Ievietot visus moduļa darbus personiskajā web portfolio lapā.
Literatūra	Obligātā/ Obligatory: 1. Featherstone, M. , Burrows, R. Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk. London: Sage Publications, 2000. 280 lpp 2. N. Wardrip-Fruin, N. Montfort. The New Media Reader. Cambridge, London: MIT Press, 2003. 823 lpp 3. Rachel Greene. Internet art. London: Thames & Hudson, 2004. 224 lpp 4. T. Y. Levin, U. Frohne, P. Weibel. CTRL [SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother. Karlsruhe: MIT Press, 2002. 655 lpp Papildu/ Additional: 1. Lidwell, W. , Holden, K. , Butler, J. Universal Principles of Design. Gloucester: Rockport Publishers, 2003. 216 lpp 2. Menkman, R. The Glitch Moment(um). Amsterdam: 2011 https://networkcultures.org/_uploads/NN%234_RosaMenkman.pdf 3. Salter, A. , Murray, J. Flash Building the Interactive Web. London, UK: The MIT Press, 2014.
Nepieciešamās priekšzināšanas	-

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
WordPress koncepts, FTP savienojumi, WordPress instalācija, saskarne, ziņas, lapas, paplašinājumi un tēmas	4	6	0	0
WordPress, SEO, dažādas programmēšanas valodas	2	4	0	0
Mājas lapas elementi, HTML, CSS, JS	10	14	0	0
Tīkla māksla aukstā kara apstākļos, ARPAnet. TCP/IP. Tīkla kritiskā diskursa rašanās. Taktiskie mediji. Kampaņu māksla. Vēstkopas un interešu kopienas	4	6	0	0
Māksla tīklā. Agrīnās tīkla mākslas periods un mākslinieki (1996 – 1998). Process pret prezentāciju	4	6	0	0
Datu vizualizācija. Elementi – formas. Tīkla filma – montāža. Interaktivitāte un komunikācijas process kā mākslas darbs. Uzdevums: izveidot 3 dažādus, interaktīvus tīkla mākslas darbus	4	6	0	0
Tīkla mākslas projekti Latvijā	2	4	0	0

Iepazīšanās ar Adobe Photoshop animācijas iespējām – kadru pa kadram (frame by frame) animācija un animācija ar laika joslu (timeline)	2	4	0	0
Animētas GIF sērijas izstrāde	6	8	0	0
Iepazīšanās ar kļūdu mākslu (glitch art). Kļūdu mākslas vēsture. Nošķirums starp kļūdu mākslu un kļūdu estētiku	2	4	0	0
Kļūdu mākslas tehnikas – teksta rediģēšana ar Notepad/TextEdit, attēla konvertēšana par skaņu (Audacity)	4	6	0	0
Kļūdu mākslas uzdevums	6	8	0	0
Iepazīšanās ar Adobe Animate saskarni un rīkiem	2	4	0	0
Adobe Animate animācija ar atslēgas kadriem. Simbolu izmantošana (MovieClip, Graphic Symbol)	4	8	0	0
Adobe Animate interaktīvās pogas. Koda sagatavju izmantošana (code snippets). HTML5 formāta eksportēšana	4	8	0	0
Interaktīva mākslas darba iztrāde ar Adobe Animate	4	8	0	0
Kopā:	64	104	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Zināšanas: - Pārzina nosacījumus un programmēšanas valodas pamatjēdzienus (HTML, CSS, WordPress, responsive design, FTP, webserver, web design) responsīvas mājas lapas izveidei; - Prot patstāvīgi izvēlēties piemērotus rīkus un izdarīt māksliniecisku izvēles aizraujošu/ pārsteidzošu tīkla mākslas darbu (skatītāja pieredzes) izveidošanai; - Zina animācijas pamatus, kā arī ieguvis zināšanas par GIF mākslu; - Izprot lietotāja pieredzes un satura atklāšanas secības (stāstniecības) konstruēšanu mājas lapā.	Eksāmens tiek vērtēts, ja students ir 1) izpildījis visus moduļa uzdevumus; 2) dalība praktiskajās nodarbībās. Vērtēšanas kritēriji: Darbu atbilstība izvirzītajam mērķim un uzdevumiem -15 %; Patstāvīgais darbs un māksliniecisko ideju oriģinalitāte – 15%; Izpildījuma kvalitāte un pasniegšanas veids – 15 %; Regulārs darbs semestra laikā – 5 %; Prezentēti visi uzdotie darbi – 50 %.
Prasmes: - Prot patstāvīgi izveidot un uzturēt vienkāršu mājas lapu; - Prot Izveidot oriģinālu GIF animāciju sēriju; - Prot izveidot interaktīvu HTML5 tīmekļa elementu.	Eksāmens tiek vērtēts, ja students ir 1) izpildījis visus moduļa uzdevumus; 2) dalība praktiskajās nodarbībās. Vērtēšanas kritēriji: Darbu atbilstība izvirzītajam mērķim un uzdevumiem -15 %; Patstāvīgais darbs un māksliniecisko ideju oriģinalitāte – 15%; Izpildījuma kvalitāte un pasniegšanas veids – 15 %; Regulārs darbs semestra laikā – 5 %; Prezentēti visi uzdotie darbi – 50 %.
Kompetences: - Iegūta izpratne par nosķīrumu starp kļūdu mākslu un kļūdu estētiku. Apgūtas dažādas kļūdu mākslas tehnikas; - Prot patstāvīgi pielietot zināšanas par interaktivitātes tehnoloģijām, veidojot māksliniecisku vēstījumu un lietotāja pieredzi.	Eksāmens tiek vērtēts, ja students ir 1) izpildījis visus moduļa uzdevumus; 2) dalība praktiskajās nodarbībās. Vērtēšanas kritēriji: Darbu atbilstība izvirzītajam mērķim un uzdevumiem -15 %; Patstāvīgais darbs un māksliniecisko ideju oriģinalitāte – 15%; Izpildījuma kvalitāte un pasniegšanas veids – 15 %; Regulārs darbs semestra laikā – 5 %; Prezentēti visi uzdotie darbi – 50 %.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Moduļa uzdevumi/ dalība praktiskajās nodarbībās	50
Eksāmens: Darbu skate - izstāde (tīklā)	50
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	6.0	32.0	32.0	0.0		*	