

RTU studiju kurss "Imersīvā stāstniecība: tehnoloģija, prakse un pieredze"**33000 Datorzinātnes, informācijas tehnoloģijas un enerģētikas fakultāte****Vispārējā informācija**

Kods	DE1084
Nosaukums	Imersīvā stāstniecība: tehnoloģija, prakse un pieredze
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles; Brīvās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Tatjana Menise - Habilitētais doktors, Docents
Mācītspēks	Tatjana Smirnova - Doktors, Asociētais profesors Tatjana Kelebeka - Doktors, Docents Oksana Ivanova - Doktors, Docents (praktiskais)
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 3.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV, EN
Anotācija	Studiju kurss aplūko imersīvo stāstniecību – strauji attīstošos jomu, kas vieno akadēmisko pētniecību un radošo praksi, lai izzinātu, kā stāstus var veidot kā vidi, performanci un līdzdalības pieredzi. Šī joma ir īpaši nozīmīga ar izmantošanas iespējām ārpus izklaides sfēras, tostarp sarežģītu reālas pasaules problēmu risināšanā. Studiju kursa pirmajā daļā studējošie iepazīstas ar galvenajiem teorētiskajiem ietvariem naratoloģijā un mediju studijās, lai izpētītu tēma par iemiestoju un empātiju, simulācijas ētiku un to, kā šie jautājumi attīstās metaversa tehnoloģiju kontekstā. Studiju kursa otrā daļa ir radošā laboratorija, kurā studējošie izmanto teorētiskās atziņas, izstrādājot imersīvā naratīva projektus. Strādājot grupās, viņi eksperimentē ar dažādiem medijiem un tehnoloģijām, lai noskaidrotu, kā stāstus var pieredzēt, nevis tikai stāstīt.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Studiju kursa mērķis ir iepazīstināt studējošos ar imersīvās stāstniecības principiem un pielietojumu praksi, kā arī motivēt viņus kritiski un radoši iesaistīties jaunās naratīvu formu izpausmēs. Studiju kursa uzdevumi ir attīstīt studējošo spējas: - kritiski apspriest galvenos teorētiskos ietvarus, kas saistīti ar imersiju, iemiestoju un līdzdalību naratīvajos medijos; - analizēt un izvērtēt imersīvās stāstniecības piemērus dažādos medijos un žanros; - izstrādāt un izveidot imersīva naratīva prototipu, izmantojot atbilstošus virtuālās realitātes (VR) un mākslīgā intelekta (MI) rīkus un platformas.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Studiju kursa laikā studējošie aktīvi piedalās praktiskajās darbnīcās un vadītās radošajās sesijās, kas paredzētas praktisku prasmju attīstīšanai imersīvās stāstniecības jomā. Strādājot mazās grupās, viņi izstrādā oriģinālu imersīvā naratīva projektu, kurā teorētiskās atziņas ir integrētas ar radošu eksperimentēšanu. Studiju kursa nobeigumā studenti prezentē noslēguma darbu, kas ietver gan projekta demonstrāciju, gan kritisku refleksiju par izvēlēto imersīvās stāstniecības veidu. Šai refleksijai jāsaista viņu radošais darbs ar plašākiem teorētiskiem, ētiskiem un pieredzes jautājumiem, kas aplūkoti studiju kursa gaitā.
Literatūra	Obligātā. // Obligatory: Bowman, N. D., Pacheco, D., Chock, T. M., & Gratch, L. M. (Eds.). The Many Dimensions of Us: Harnessing Immersive Technologies to Communicate the Complexity of Human Experiences [Special issue]. Media and Communication, 12(1), 2024. https://doi.org/10.17645/mac.i455 Ryan, M.-L. Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Johns Hopkins University Press, 2015. VázquezHerrero, J. Immersive Stories: From Technological Determinism towards Narrative Determinism. Media and Communication, 12, Article 8415, 2024. https://doi.org/10.17645/mac.8415 Papildu. // Additional: Girginova, K., Vadala, J., Tan, A., OkkerEdging, K., Cassidy, K., Lipman, T., & Kornides, M. Augmented Landscapes of Empathy: Community Voices in Augmented Reality Campaigns. 2024. Media and Communication, 12, Article 8581. https://doi.org/10.17645/mac.8581 Green, K. N., Yao, S., Lee, H., Gratch, L. M., Peters, D., & Chock, T. M. Understanding Expressions of SelfDetermination Theory in the Evaluation of Interactive Digital Experiences. Media and Communication, 12, Article 8712, 2024 Jenkins, H. Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.) First Person: New Media as Story, Performance, and Game (pp. 118–130). MIT Press, 2004 Kukshinov, E. Unestablished Boundaries: The Capabilities of Immersive Technologies to Induce Empathy, Tell Stories, and Affect Perception. Journal of New Media Studies, 5(2), 44–60, 2024. Pressgrove, G., & Bowman, N. D. From Immersion to Intention? Exploring Advances in Prosocial Storytelling. 2020. Journal of Philanthropy and Marketing, 26(2). https://doi.org/10.1002/nvsm.1689 Rice, D. Y. Immersive Design Portfolio. Available at: https://dylanyamadarice.com/ SoraDomenjó, C. Disrupting the “Empathy Machine:” The Power and Perils of Virtual Reality in Addressing Social Issues. 2022. Frontiers in Psychology, 13. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.814565
Nepieciešamās priekšzināšanas	Angļu valodas prasmes vismaz B2 līmenī atbilstoši CEFR, ja studiju kurss tiek apgūts angļu valodā. Angļu valodas prasmes, lai lasītu obligāto literatūru, ja studiju kurss tiek apgūts latviešu valodā.

Studiju kursa saturs

Satus	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Ievads imersīvās stāstniecības praksē: naratīvu teorija telpiskām, interaktīvām un multisensorām vidēm.	4	12	0	0
Virtuālās realitātes (VR) pieredze: imersīvās vides izpēte, kurā lietotāji izjūt fizisku klātbūtni stāsta pasaulē.	3	4	0	0
Paplašinātās realitātes (AR) naratīvi: digitālo elementu integrēšana fiziskajā vidē, veidojot stāstus, kas savieno fikciju un realitāti.	3	4	0	0
360° filmas un kino VR: stāstniecība, izmantojot sfērisku video, kas skatītājiem ļauj pašiem virzīt skatienu un naratīvo fokusu.	3	4	0	0
Imersīvais teātris un performances: auditorijas iesaistīšana kā aktīviem dalībniekiem, kuri pārvietojas fiziskajā telpā un līdzveido notiekošo stāstījumu.	3	4	0	0
Transmediālā un jauktās realitātes stāstniecība: stāstu veidošana, kas attīstās vairākās platformās, rosinot auditoriju sekot pavedieniem un kopīgi veidot nozīmi.	3	4	0	0
Izaicinājumi un riski: tādu jautājumu analīze kā sensorā pārslodze, naratīvās aģences zudums un spriedze starp imersiju un kritisko distanci.	2	5	0	0
Radošā laboratorija: praktisku darbnīcu cikls, kurā studējošie aktīvi apgūst un pielieto VR un MI rīkus, lai veidotu imersīvo naratīvu prototipus un attīstītu sadarbības stāstniecības projektus.	9	8	0	0
Pārbaudes darbi.	2	4	0	0
Kopā:	32	49	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Spēj strādāt ar dažādiem medijiem, izmantojot praktiskās darbnīcas un izstrādājot projektu.	Eksāmens, praktiskās darbnīcas. Studējošie piedalās praktiskās nodarbībās, izmantojot VR, AR, MI rīkus un citus imersīvos medijus. Vērtēšanas pamatā ir aktīva līdzdalība, veiksmīga uzdevumu izpilde, efektīva sadarbība un spēja sasaistīt tehnisko eksperimentēšanu ar naratīvajiem mērķiem.
Spēj konceptualizēt, veidot prototipus un prezentēt imersīvus naratīvus, kuros telpiskā dizaina, interaktivitātes un sensorās iesaistes elementi tiek integrēti, izmantojot dažādus šim mērķim paredzētus rīkus.	Projekta izstrāde (konceptcija + prototips). Studējošie izveido imersīvās stāstniecības koncepciju un agrīnu prototipu, kas ietver telpisko dizainu, interaktivitāti vai sensorās sastāvdaļas. Darbs tiek vērtēts pēc konceptuālās skaidrības, radošuma, atbilstības starp naratīvo ieceri un izvēlētajiem rīkiem, kā arī pavadošās dokumentācijas kvalitātes.
Spēj veidot pamatotas atziņas par tādiem jautājumiem kā empātija, simulācija un aģence, izvērtējot gan imersīvo mediju radošo potenciālu, gan to sociālo ietekmi.	Noslēguma prezentācija (demonstrācija + refleksija). Studējošie prezentē un demonstrē savu imersīvā naratīva projektu, skaidrojot galvenos dizaina risinājumus un reflektējot par tādiem jautājumiem kā empātija, simulācija un aģence. Vērtēšanā tiek ņemta vērā prototipa kvalitāte, teorijas un prakses integrācija, kā arī prezentācijas skaidrība un profesionalitāte.
Spēj apvienot teorētisku refleksiju ar praktisku ieskatu, demonstrējot integrētu izpratni par stāstniecību kā pieredzi.	Noslēguma prezentācija (demonstrācija + refleksija). Studējošie prezentē un demonstrē savu imersīvā naratīva projektu, skaidrojot galvenos dizaina risinājumus un reflektējot par tādiem jautājumiem kā empātija, simulācija un aģence. Vērtēšanā tiek ņemta vērā prototipa kvalitāte, teorijas un prakses integrācija, kā arī prezentācijas skaidrība un profesionalitāte.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Dalība praktiskajās darbnīcās un projekta izstrādē	50
Noslēguma prezentācija un kritiskā refleksija par izvēlēto imersīvās stāstniecības veidu	30
Eksāmens	20
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi			Brīvās izvēles pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	3.0	16.0	16.0	0.0		*			*	