

RTU studiju kurss "Erasmus+ kombinētā intensīvā programma "UPDATE: Democratic Technologies""**02D03 Starptautiskās mobilitātes nodaļa****Vispārējā informācija**

Kods	SM0035
Nosaukums	Erasmus+ kombinētā intensīvā programma "UPDATE: Democratic Technologies"
Studiju kursa statuss programmā	Brīvās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Maija Demitere - Doktors, Docents
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 5.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	EN
Anotācija	Studiju kurss sniedz teorētiskas zināšanas un praktiskas iemaņas mediju mākslas, kritisko tehnoloģiju, sociālo inovāciju un piekļūstamības krustpunktā. Studiju kurss pēta, kā tehnoloģijas ietekmē sabiedrību un kā tās iespējams pārveidot līdzdalīgā un caurspīdīgā veidā. Studiju kursa virtuālā komponente sastāv no tiešsaistes meistarklasēm pirms klātienes nedēļas. Tajās starptautiski pētnieki un mākslinieki iepazīstina ar tādām tēmām kā signālu sistēmas un novērošanas zonas, kā arī ģeneratīvā mākslīgā intelekta modeļu (kā text-to-image) latentās telpas analīze, kļūdas un iebūvētie kultūras kodi. Studiju kursa klātienes daļa notiek Liepājā festivālā "UPDATE" laikā un sastāv no intensīvas 5 dienu darbnīcu programmas. Studenti strādā starpdisciplinārās grupās profesionālu vadībā, izvēloties kādu no praktiskajiem virzieniem: biomāksla un fotogrāfija, kustību uztveršana (MoCap) un 3D skenēšana, interaktīvās saskarnes un TouchDesigner, skaņu ainavas un stratigrāfija, okeāna datu vizualizācija, analogo zīnu veidošana sociālajai aktīvismam, vai kultūras mantojuma digitalizācija un digitālo dvīņu veidošana. Studiju kurss noslēdzas ar dalībnieku radīto darbu un prototipu publisku prezentāciju un izstādi.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Studiju kursa mērķis ir sniegt uz praksi un pētniecību orientētu pieeju, lai iegūtu dziļāku izpratni par demokrātiskajām tehnoloģijām, sociālajām inovācijām, piekļūstamību un laikmetīgās mediju mākslas praksēm. Studiju kursa uzdevumi: - sniegt teorētiskas un kritiskas zināšanas par demokrātisko tehnoloģiju, mākslīgā intelekta latentās telpas, signālu sistēmu un sociālo inovāciju tēmām, piedaloties tiešsaistes meistarklasēs; - attīstīt praktiskās prasmes un pētnieciskās metodes, piedaloties kādā no praksē balstītajām darbnīcām starptautisku mākslinieku un pētnieku vadībā; - palīdzēt izveidot oriģinālu mākslas darbu, prototipu vai pētījumu (individuāli vai komandā), savienojot teorētiskos ietvarus ar praktiskiem digitālajiem vai analogajiem rīkiem; - pilnveidot prezentācijas un argumentācijas prasmes, publiski prezentējot un aizstāvēt savu darbu festivāla noslēguma izstādē un pasākumos; - sniegt pieredzi starpdisciplinārā komandas darbā un izpratni par ilgtspējīgu, atvērtu un piekļūstamu mākslas un tehnoloģiju notikumu veidošanu.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Studentu patstāvīgais darbs (kopā 74 stundas) balstās uz māksliniecisko pētniecību, praktisko izstrādi un refleksiju: Tiešsaistes komponentes sagatavošanās: iepazīšanās ar ieteicamo literatūru un tiešsaistes meistarklasu tēmām (MI kļūdu analīze, signālu sistēmas u.c.). Praktiskā pētniecība un eksperimenti: darbs izvēlētajā darbnīcas virzienā (piem., materiālu vākšana, 3D skenēšana, skaņas ieraksti, koda rakstīšana, zīnu skicēšana vai bio-materiālu audzēšana). Prototipa / gala darba izstrāde un uzstādīšana: patstāvīgs un komandas darbs pie galējā mākslas darba vai prototipa pabeigšanas un sagatavošanas publiskajai izstādei.
Literatūra	Obligātā/Obligatory: 1. Bishop, C. (2012). Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship. Verso. 2. Manovich, L. (2020). Cultural Analytics. MIT Press. 3. Pasquale, F. (2015). The Black Box Society: The Secret Algorithms That Control Money and Information. Harvard University Press. 4. Paul, C. (2023). Digital Art (4th ed.). Thames & Hudson. 5. Zuboff, S. (2019). The Age of Surveillance Capitalism. PublicAffairs. Papildu/Additional: 1. Latour, B. (2005). Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford University Press. 2. Menkman, R. (2011). The Glitch Moment(um). Institute of Network Cultures. 3. RIXC / MPLab festivālu katalogi (UPDATE, Skaņas dienas, RIXC Open Fields). 4. Starptautisko mediju mākslas un pētniecības festivālu (ISEA, Ars Electronica, Transmediale) publikācijas un raksti.
Nepieciešamās priekšzināšanas	Interese par mediju mākslu, kritiskajām tehnoloģijām, skaņas mākslu, dizainu, sabiedrības procesiem vai sociālajām inovācijām. Dalībniekiem jābūt imatrikulētiem bakalaura (BA), maģistra (MA) vai doktorantūras (PhD) studijās mākslas, dizaina, jauno mediju, mūzikas, inženierzinātņu, humanitāro vai sociālo zinātņu jomās.

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs

Temats (tiešsaistē): Ievads festivāla tēmā Democratic Technologies un 1. meistarklase – Signālu sistēmas, anomālās sugas un novērošanas zonas (A. Sirous)	4	6	0	0
Temats (tiešsaistē): 2. meistarklase (1. daļa) – Latentais vandalisms: MI attēlu ģenerēšanas modeļu kļūdas un kodi (L. Wagner)	3	5	0	0
Temats (tiešsaistē): 3. meistarklase (2. daļa) – Latentās telpas dekonstrukcija un kritiskā analīze (L. Wagner)	3	6	0	0
Darbnīcas 1. diena (klātienē): Ievads darbnīcas tēmā, teorētiskais pamatojums, rīku un metožu praktiska apguve	10	11	0	0
Darbnīcas 2. diena (klātienē): Ideju izstrāde, eksperimenti ar tehnoloģijām/materiāliem un komandas darbs	10	12	0	0
Darbnīcas 3. diena (klātienē): Praktiskais darbs pie mākslas darba, prototipa vai pētījuma izstrādes	10	12	0	0
Darbnīcas 4. diena (klātienē): Prototipu testēšana, darbu pabeigšana un sagatavošana izstādei	10	11	0	0
Darbnīcas 5. diena (klātienē): Izstādes/perforanču telpas iekārtošana, dalība simpozijā un gala darbu publiskā prezentācija	10	12	0	0
Kopā:	60	75	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Zināšanas: Pārziņā aktuālās tēmas mediju mākslas, kritisko tehnoloģiju, mākslīgā intelekta un sociālo inovāciju jomā. Izprot tehnoloģiju piekļūstamību un caurspīdīgumu.	Metode: Dalība tiešsaistes komponentē, mājasdarbs. Kritēriji: Apmeklētas tiešsaistes meistarklases un izpildīti reflektīvie uzdevumi.
Prasmes: Spēj lietot digitālos un analogos rīkus (3D, MoCap, TouchDesigner, skaņas kartēšana, zīni, bio-materiāli) mākslas darbu vai prototipu izveidei un veikt pētniecībā balstītu praktisko darbu.	Metode: Praktiskais darbs 5 dienu darbnīcā un komandā. Kritēriji: Vismaz 80% apmeklējums, aktīva līdzdalība un sadarbība darbnīcas procesā.
Kompetences: Spēj izstrādāt un publiski prezentēt oriģinālu mākslas darbu, pētījumu vai prototipu, argumentējot tā konceptuālo un episkēmisko kvalitāti.	Metode: Gala eksāmens – publiska darba/prototipa prezentācija noslēguma izstādē. Kritēriji: Darba konceptuālā skaidrība, tehniskais izpildījums, inovācija un prezentācijas kvalitāte.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Dalība tiešsaistes komponentē (lekcijas/meistarklases un refleksija)	10
Prezentēts virtuālās komponentes mājasdarbs	10
Veiksmīga dalība darbnīcā	30
Eksāmens – gala darba (mākslas darba/prototipa) izstrāde un publiskā prezentācija izstādē	50
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi			Brīvās izvēles pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt. d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	5.0	12.0	48.0	0.0		*				