



## RĪGAS TEHNISKĀ UNIVERSITĀTE

Reģ.Nr.9000068977, Krišsalas iela 6A, Rīga, LV-1048, Latvija  
Tālr.:67089999; Fakss:67089710, e-pasts:rtu@rtu.lv, www.rtu.lvwww.rtu.lv

30.06.2024 18:30

### Studiju programma "Jaunie mediji un audiovizuālā māksla"

#### Pamatdati

Studiju programmas nosaukums	Jaunie mediji un audiovizuālā māksla
Identifikācijas kods	HMJ0
Izglītības klasifikācijas kods	45213
Studiju programmas veids un līmenis	Akadēmiskās maģistra (otrā cikla) studijas
Augstākās izglītības studiju virziens	Mākslas
Atbildīgā struktūrvienība	Liepājas akadēmija
Programmas direktors	Maija Demitere - Zinātniskais asistents
Profesijas klasifikācijas kods	-
Īstenošanas forma	Pilna laika
Īstenošanas valoda	Angļu
Apraksts	7. EKI līmenis
Akreditācija	04.10.2023 - 05.10.2029; Akreditācijas lapa Nr. 2023/36A
Apjoms kredītpunktos	120.0
Studiju ilgums gados	Pilna laika studijām - 2,0
Iegūstamais grāds un kvalifikācija	Humanitāro zinātņu maģistra grāds audiovizuālajā un mediju mākslā
Iegūtās kvalifikācijas līmenis	Eiropas kvalifikāciju ietvarstruktūras (EKI) un Latvijas kvalifikāciju ietvarstruktūras (LKI) 7. līmenis
Nepieciešamā iepriekšējā izglītība	1. Pirmā cikla augstākā izglītība humanitārās zinātnēs un mākslā (audiovizuālā māksla un mediju māksla, dizains, mūzika un skatuves māksla, lietišķā māksla, radošās industrijas); - angļu valodas prasmes vismaz B2 līmenī; - iestājpārbaudījums; vai 2. Pirmā cikla augstākā izglītība citās humanitārās zinātnēs un mākslā (vizuāli plastiskā māksla, amatniecība, valodu studijas un programmas, vēsture un arheoloģija, filozofija un ētika), sociālās zinātnēs, komerczinības un tiesības, dabaszinātnes, matemātika un informācijas tehnoloģijas, izglītība vai citā nozarē. - angļu valodas prasmes vismaz B2 līmenī; - iestājpārbaudījums.

#### Apraksts

Anotācija	<p>Studijas paredzētas vizuālajiem, mediju, skaņas un digitālajiem māksliniekiem, kā arī pētniekiem, kultūras darbiniekiem un producentiem, kas vēlas paplašināt savu kompetenču loku. Studiju procesā katram studentam ir individuāla pieeja, padarot studijas pieejamas studējošajiem ar un bez priekšzināšanām (tiek piedāvātas ievadlekcijas profesionālajos rīkos, kā arī paaugstinātas grūtības uzdevumi studējošajiem ar priekšzināšanām). Studijām var pieteikties interesenti ar iepriekš iegūtu izglītību gan humanitārajās, gan citās jomās.</p> <p>Studiju procesā studentiem ir pieejamas studiju telpas Liepājā (MPLab) un RISEBA (Mediju laboratorija); studiju darbu veikšanai un individuālo darbu un pētījumu realizēšanai, studentiem bez maksas pieejama audiovizuālā, VR, 3D, u.c. jomai specifiska tehnika, ātrās prototipēšanas rīki un datortehnika (darbam uz vietas laboratorijās).</p> <p>Nodarbību plāns veidots tā, lai studijas būtu iespējams apvienot ar darbu – nodarbības notiek ceturtdienu un piektdienu vakaros (18.00–21.00) un sestdienās (10.00–15.00). Studējošie nodarbībām var pievienoties klātienē un attālināti; izņēmumi ir atsevišķas praktiskas nodarbības un viespaspiedzēju vizītes, kurās studentiem ir jāpievienojas nodarbībai klātienē.</p> <p>Studiju programma tiek realizēta sadarbībā ar mākslas, tehnoloģiju un biznesa augstskolu RISEBA. Studijas notiek Rīgā un Liepājā.</p> <p>Specializācijas virzieni:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Digitālā māksla (RTU LA)</li><li>• Skaņas māksla un elektroniskā mūzika (RTU LA)</li><li>• Audiovizuālie mediji (RISEBA)</li><li>• Multimediju skatuves māksla (RISEBA)</li></ul> <p>Virziena "Digitālā māksla" studējošie apgūst digitālās un interaktīvās mākslas tehnoloģijas, t.s. interaktīvu un konceptuālu darbu un instalāciju veidošanu, 3D, VR un AR darbu veidošanu un izstādīšanu. Skaņas mākslas un elektroniskās mūzikas virzienā studējošie īsteno kompozicionālas idejas skaņas mākslā, elektroniskajā mūzikā un audiovizuālajās performansēs un instalācijās.</p> <p>Plašāka informācija par programmu un studentu darbiem: <a href="https://mplab.lv/lv/izglitiba/1/">https://mplab.lv/lv/izglitiba/1/</a></p>
-----------	---

Mērķis	Studiju programmas mērķis ir sagatavot konkurētspējīgus, uz pētniecību orientētus profesionāļus – māksliniekus, kuriem piemīt daudzpusīgas zināšanas par jaunajām tehnoloģijām, audiovizuālajām mākslām un digitālās kultūras procesiem, kā arī specifiskas prasmes mākslas darbu un inovatīvu mediju produktu radīšanā, zinātniskajā pētniecībā un radošu projektu realizēšanā, un kas ir konkurētspējīgi mākslas, inovācijas tehnoloģiju un radošo industriju darba tirgū. Digitālās tehnoloģijas tiks izmantotas gan tradicionālu audiovizuālās mākslas darbu veidošanā (dokumentālās filmas, video scenogrāfija, multimediju performances, digitālās mākslas instalācijas), gan darbā masu saziņas līdzekļos (televīzijā, kino, radio, darbā pēcapstrādē un ar speciāliem efektiem), gan jaunu mākslas formu meklējumos (augmentētā/virtuālā realitāte, 360 grādu video, interaktīvās instalācijas, imersīvās vides), gan praksē balstītas pētniecības attīstībā un kultūras procesu digitalizēšanā (kultūras analītika, datu vizualizācija, arhivēšana, u.tml.).
Uzdevumi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nodrošināt mērķtiecīgu un kvalitatīvu studiju procesu, sniegt studentiem nepieciešamo atbalstu zināšanu un prasmju papildināšanā un pētniecībā, piesaistīt studiju programmai un pētniecībai jauno mediju jomas profesionāļus un iniciēt RTU LA un RISEBA mācībspēku profesionālo pilnveidi.</li> <li>2. Attīstīt jauno mediju mākslas studijām un pētniecībai atbilstošu radošu vidi un piedāvāt daudzpusīgu, starpdisciplināru akadēmisko izglītību, nepārtraukti papildināt materiālo un tehnisko bāzi.</li> <li>3. Stimulēt studentu radošo potenciālu inovatīvu ideju izstrādē, pilnveidot profesionalitātei un pētniecības darbam nepieciešamās prasmes un iemaņas un piedāvāt daudzpusīgas iespējas pētniecības projektu prezentācijai.</li> <li>4. Nodrošināt studentiem daudzpusīgas iespējas līdzdarboties partneraugstskolu un partnerorganizāciju sadarbības tīklā un tā iniciētajos projektos, stimulēt mākslas pētniecības projektu starptautisku atpazīstamību.</li> <li>5. Nostiprināt izpratni par kultūrā balstītu ekonomiku, sniegt studentiem specifiskas producēšanas un menedžmenta prasmes jauno mediju mākslas jomā.</li> </ol>
Studiju rezultāti	<p>Studiju rezultātā jāveic pētījums – jānodod teorētiskais pētījums (latviešu vai angļu valodā) un jāprezentē praktiski veidots mākslas darbs, produkts vai prototips.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studentiem attīstītas mākslas praksē balstītas pētniecības teorētiskās un praktiskās metodes un pieejas.</li> <li>• Studenti pārzina un spēj patstāvīgi izmantot audiovizuālās mākslas tehnikas (pieejas) un instrumentus (programmatūru un ierīces).</li> <li>• Padziļināti pārzina un spēj patstāvīgi izmanto sava izvēlētā studiju virziena specifiskos darba instrumentus.</li> <li>• Studentiem ir attīstīta jaunrade, uzņēmējspēja un kritiskā domāšana, lai tie spētu identificēt radošo industriju un tirgus iespējas, un radīt tirgū pieprasītus un sabiedrībai vērtīgus jaunus produktus.</li> <li>• Studenti spēj izmantot savas menedžmenta un mārketinga zināšanas, lai strādātu radošo industriju jomā.</li> <li>• Studentiem ir augsti attīstīta digitālā kompetence un medijpratība, ko tie spēj patstāvīgi izmantot jaunradē, pētniecībā un darba tirgū.</li> <li>• Studentiem piemīt globāla un pilsoniskā kompetence, tie spēj sastrādāties starpkultūru, starptautiskos un starpnozaru sadarbības tīklos.</li> <li>• Students pārzina akadēmisko un zinātnisko ētiku.</li> <li>• Students pārzina autortiesību likumu, datu ētiku un kibernetikas jautājumus.</li> </ul>
Gala/valsts pārbaudījumu kārtība, vērtēšana	<p>Studiju programmas nobeigumā jāizstrādā maģistra darbs un tas ir publiski jāaizstāv Valsts pārbaudījuma komisijas atklātā sēdē.</p> <p>Maģistra darbs studiju programmā ir patstāvīgs mākslas pētījums, kuru papildina studenta izstrādāts, ar teorētisko daļu tematiski saistīts oriģināls mākslas darbs/projekts vai dizaina objekts/projekts. Maģistra darba mērķis ir kādas aktuālas tēmas padziļināta izpēte un radoša, inovatīva risinājuma piedāvājums atbilstošajā mākslas nozarē, izmantojot praksē balstītu mākslas pētījumu metodoloģiju. Maģistra darbā autors parāda prasmi izmantot akadēmiskās zināšanas pētījuma izstrādē, kā arī spējas savu radošo darbu apvienot ar teoriju un reflektēt par to, izmantojot dažādas mākslas un mediju teorijas, kā arī demonstrējot plašākas zināšanas par mākslas kontekstu un citu mākslinieku (kas strādā līdzīgā jomā) darbiem.</p>
Nākamās nodarbinātības apraksts	<p>Absolventi var veidot karjeru kā individuālam māksliniekam, strādāt kādā radošās industrijas jomā vai veidot savu radošo uzņēmumu.</p> <p>Virziena "Digitālā māksla" absolventi var strādāt par vizuālajiem un digitālajiem māksliniekiem, dizaineriem, 3D, VR, AR produktu attīstītājiem, producentiem, kuratoriem un pētniekiem.</p> <p>Virziena "Skaņas māksla un elektroniskā mūzika" absolventi var veidot karjeru mediju, filmu un izklaides nozarēs, strādāt par skaņas mākslas un eksperimentālās mūzikas māksliniekiem, producentiem un pētniekiem.</p>
Specifiskie uzņemšanas nosacījumi	<p>Iepriekšējās izglītības 2. variantam papildu nepieciešama pieredze profesionālās mākslinieciskās jaunrades darbā kā autoram vai pašnodarbinātai personai/ darbs radošo industriju, kultūras, mākslas vai mūzikas nozarē (vismaz 12 mēneši) vai apgūti studiju kursi humanitāro un mākslas zinātņu jomā vismaz 12 EKPS apjomā:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mākslas vēsture vai mākslas teorija vismaz 6 EKPS apjomā,</li> <li>• filozofija, kultūras vēsture vai kultūras teorija vismaz 6 EKPS apjomā.</li> </ul> <p>Uzņemšanas/iestājēpārbaudījumu kritēriji:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Maģistra darba idejas prezentācija.</li> <li>2. Radošās darbības portfolio.</li> </ol> <p>Detalizētāku informāciju par iestājēpārbaudījumiem skatīt: <a href="https://mplab.lv/lv/izglitiba/1/">https://mplab.lv/lv/izglitiba/1/</a></p>
Studiju turpināšanas iespējas	<p>Absolventi var turpināt studijas RTU LA doktora studiju programmā "Mediju māksla un radošās tehnoloģijas" vai citā augstskolā Latvijā vai ārzemēs.</p>

*Programmas HMJ0 studiju kursi*

Nr.	Kods	Nosaukums	Kreditpunkti
-----	------	-----------	--------------