

RTU studiju kurss "Saskarnes jaunajiem medijiem"

0L000 Liepājas akadēmija

Vispārējā informācija

Kods	LA0499
Nosaukums	Saskarnes jaunajiem medijiem
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācībspēks	Pēteris Riekstiņš - Lektors
Mācībspēks	Anna Priedola - Docents Kaspars Jaudzems - Pasniedzējs
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 6.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Moduli veido divi kursi: Saskarnes teorijā un praksē; Tehnoloģijas un sistēmas saskarņu izstrādei. Moduļa ietvaros studenti izstrādā interaktīvu gaismas mākslas projektu. Modulis paredzēts inovatīvu interaktīvu projektu izstrādei nepieciešamo teorētisko zināšanu apguvei, tehnisko un radošo prasmju attīstīšanai.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Moduļa mērķis ir izstrādāt interaktīvus, radošus projektus no idejas līdz realizācijai. Attīstīt kritisko, starpdisciplināro un analītisko domāšanu. Izstrādāt interaktīvu projektu, apgūt metodes un tehnikas interaktīva projekta izstrādei, veiksmīgai lietotāja pieredzes (UX) veidošanai. Uzdevumi: 1. Apgūt saskarņu un ar to saistīto jēdzienu būtību, terminoloģijas nozīmi, attīstību un ietekmi uz procesiem; 2. Iepazīt aktualitātes mūsdienu tehnoloģijās un to ietekmi uz sociāliem procesiem, tehnoloģiju un saskarņu vēsturi un attīstību, apgūt metodes kritiskai šo procesu analīzei; 3. Iepazīt interaktīvo mediju mākslu, iepazīt dažādus piemērus interaktīvas mākslas projektiem; 4. Apgūt dažādas radošās domāšanas metodes, lai spētu patstāvīgi vai grupā radīt inovatīvas idejas; 5. Apgūt tehnikas, kas nepieciešamas interaktīva projekta izstrādei; 6. Apgūt metodes veiksmīgai lietotāja pieredzes veidošanai; 7. Apgūt pētniecības, problēmas un sociālā konteksta analīzes metodes un pielietot šīs metodes interaktīva projekta izstrādē; 8. Apgūt metodes savu ideju analizēšanai, realizācijas plāna veidošanai; 9. Izstrādāt prototipu interaktīvam projektam; 10. Apgūt praktiskās un tehniskās zināšanas interaktīva projekta izstrādei; 11. Apgūt metodes interaktīva projekta publiskai prezentācijai, vizualizācijai, izstādīšanai; 12. Publiski prezentēt izstrādāto interaktīvo projektu.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Patstāvīga literatūras un avotu analīze, patstāvīga moduļa tehnisko un konceptuālo uzdevumu izpilde un treniņuzdevumi, lai sasniegtu moduļa mērķi – patstāvīgi izstrādātu interaktīvu gaismas instalāciju un eksponētu to izstādē.

Literatūra	Obligātā/ Obligatory: 1. Winston, B. Media Technology and Society: A History From the Printing Press to the Superhighway. London, New York: Routledge, 2000. 374 lpp 2. Interface Research in Art Technologies and Design. INTERFACE, University of Ulster, Belfast, 2006. 124 lpp 3. Kūlis, M. Saskaņo māksla. Rīga: 2015. 344 lpp 4. Candy, L. , Edmonds, E. Interacting Art, Research and the Creative Practitioner. 346 lpp 5. McLuhan, M. Understanding Media: The Extensions of Man. Corte Madera: Gingko Press, 2003. 616 lpp Papildu/ Additional: 1. ISEA 15th International Symposium on electronic Art; Catalogue. INTERFACE, University of Ulster, Belfast, 2009. 128 lpp 2. Adam Greenfield. Everyware: The Dawning Age of Ubiquitous Computing. 2006. 3. Candy, L. , Edmonds, E. Interacting Art, Research and the Creative Practitioner. 346 lpp 4. Internet and Emotions (Routledge Studies in Science, Technology and Society). Routledge, 2013. 5. Manovich, L. Software takes command. 357 lpp 6. Culkin, Jody & Hagan, Eric. Make: Learn Electronics with Arduino. (2017). Oreilly. 7. Collins, Nicolas. Handmade Electronic Music – The Art of Hardware Hacking (3rd Edition). (2020). Routledge. Citi informācijas avoti/ Other sources of information: 1. Creative Applications https://www.creativeapplications.net/ 2. Internet of Things https://iot-analytics.com/ 3. Maxuino http://www.maxuino.org/ 4. Myron Kruger. https://www.youtube.com/watch?V=dqzyzn3pl0 5. Ken Gregory. http://cheapmeat.net 6. Teri Rueb. http://www.terirueb.net/ 7. Edwin van der Heide. http://www.evdh.net/ 8. Christian Skjodt. http://www.skjodt.net/works.html 9. Steve Heimbecker. http://www.steveheimbecker.net/ 10. Anna Friz. http://nicelittlestatic.com/ 11. Ed Osborne. http://www.roving.net/installations/installations.html 12. Janet Cardiff. http://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/index.html 13. Peter Fleming. http://peterflemming.ca/works 14. Scott Smallwood. http://www.scott-smallwood.com/works.html 15. Marc Fournel. https://www.youtube.com/watch?V=o9wwt15-Vqg 16. Daniel Jolliffe. http://www.danieljolliffe.ca/shift/shift.htm 17. Varvara Guljajeva & Mar Canet. http://www.var-mar.info/ 18. Vtol. http://vtol.cc/filter/works 19. Kenneth Flak and Külli Roosna. https://www.roosnaflak.com/performances/blood-music/ 20. Myriam Bleau. http://www.myriambleau.com/ 21. Jean Francoise Laporte. https://www.youtube.com/watch?V=ybnyiepl_1UE 22. Martin Marier. http://www.martinmarier.com/wp/?Page_id=12 23. Martin Messier. http://www.mmessier.com/
Nepieciešamās priekšzināšanas	Interaktivitātes dizains jauniem medijiem

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienē studijas		Nepilna laika neklātienē studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Saskaņo un ar to saistīto jēdzienu būtība, terminoloģijas nozīme, attīstība un ietekme uz procesiem sabiedrībā	4	6	0	0
Aktualitātes mūsdienu tehnoloģijās un to ietekme uz sociāliem procesiem, tehnoloģiju un saskaņo vēsture un attīstība	6	6	0	0
Tehnoloģijas, saskarnes un lietotāja pieredze. Sociālais konteksts, tehnoloģijas problēmu risināšanai. Dažādu piemēru analīze.	4	6	0	0
Interaktīvs projekts. Pētniecība, problēmas un sociālā konteksta analīze	6	6	0	0
Interaktīvs projekts. Idejas attīstīšana, lietotāja pieredzes veidošana	6	10	0	0
Interaktīvs projekts. Metodes prototipa izstrādei un projekta prezentācijai	6	18	0	0
Interaktīva māksla. Formas, tehnoloģijas un metodes.	2	10	0	0
Interaktīva māksla. Interaktīvas mākslas estētika 20. un 21. gs.	8	6	0	0
Interaktīvās tehnoloģijas. Ievads programmēšanas vidē	6	6	0	0
Interaktīvās tehnoloģijas. Sensori un audio datu ievade, lai kontrolētu audio/video atskaņošanu	4	6	0	0
Interaktīvās tehnoloģijas. Kameras datu izmantošana, lai kontrolētu audio/video atskaņošanu	6	12	0	0
Interaktīvās tehnoloģijas. OSC ziņojumu un mobilā telefona datu saņemšana, sensoru izmantošana interaktīvitātes nodrošināšanai	6	12	0	0
Kopā:	64	104	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
--------------------------------	------------------------------

- Prot kritiski domāt un analizēt idejas, vidi, situācijas, industrijas, problēmu un meklēt risinājumus; - Prot domāt radoši un attīstīt inovatīvas idejas. Prot redzēt un analizēt savu ideju plašākā sociālā kontekstā; - Prot darboties grupā, diskutēt un analizēt idejas, situācijas; - Prot prezentēt, aizstāvēt savas idejas, domāt un diskutēt par idejām plašākā kontekstā – līdz realizācijai un tālāko ietekmi uz sabiedrību, kultūru, ekonomiku; - Prot domāt plaši, starpdisciplināri; - ir kompetences, kas nepieciešamas patstāvīgam darbam un sadarbībai, lai izstrādātu interaktīvu tehnoloģiju projektus; - legūtas tehniskās prasmes interaktīvu projektu izstrādei; - Spēj veikt patstāvīgu teorētisku un praktisku pētījumu, izmantot grāmatas un citus avotus, realizēt ideju, to prezentēt, pamatot un analizēt grupās; - Prot izstrādāt interaktīvus projektus, to izstrādē izmantojot arī citos moduļos apgūtās tehniskās un teorētiskās zināšanas.	Vērtēšanas metodes: Aktīva līdzdalība lekcijās, semināros un diskusijās. Patstāvīgo uzdevumu prezentācijas un analīze. Eksāmena darbs (veidoto objektu ekspozīcija). Kritēriji: Projekta atbilstība izvirzītajam mērķim un uzdevumiem Patstāvīgais darbs un māksliniecisko ideju oriģinalitāte Tehniskā kvalitāte un pasniegšanas veids Regulārs darbs semestra laikā Eksāmena uzdevums tā prezentācija
--	---

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Patstāvīgā darba uzdevumu izpilde semestra laikā	50
Eksāmens – gaismas instalācijas ekspozīcija	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		*	