

RTU studiju kurss "Sociāls mākslas un dizaina projekts"

0L000 Liepājas akadēmija

Vispārējā informācija

Kods	LA0594
Nosaukums	Sociāls mākslas un dizaina projekts
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācītbspēks	Anna Priedola - Docents
Mācītbspēks	Inta Klāsone - Doktors, Profesors Rogier Gerben Jupijn - Pasniedzējs
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 6.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Moduļa ietvaros studenti apgūs iekļaujošu mākslas un dizaina prakšu, universālā dizaina un mākslas terapijas metodes sociāla mākslas vai dizaina projekta izstrādei. Studenti iepazīs mākslas lomu sabiedrības izglītošanas un aktīvas līdzdalības sekmēšanā, kā arī dizaina tehnikas vides pieejamības un digitālā satura piekļūstamības veicināšanai.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Attīstīt studentu spēju izmantot mākslu un dizainu, kā instrumentu sabiedrības izglītošanā un aktīvas līdzdalības sekmēšanā. Nodrošināt studējošo spēju orientēties un izprast pielietotās teorijas un atziņas sociāla mākslas un dizaina projekta pieteikuma izstrādē. Uzdevumi: 1. Iepazīstināt studējošos ar sociālās mākslas un dizaina teoriju un praksi; 2. Attīstīt prasmi kritiski izvērtēt idejas, izvirzītās tēzes, atlasot inovatīvus risinājumus; 3. Attīstīt intelektuālo neatkarību un spēju pieņemt ētiskus lēmumus iecerētā projekta īstenošanā; 4. Attīstīt izpratni un spēju iesaistīties sadarbības aktivitātēs; 5. Iepazīstināt ar aktuāliem rīkiem un metodēm sociālu mākslas un dizaina projektu izstrādē.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Moduļa patstāvīgais darbs ietver obligātās literatūras un avotu analīzi, vides piekļūstamības analīzi, piekļūstama grafikas dizaina izstrādi un sociāla mākslas vai dizaina projekta izstrādi individuāli vai pāros, un prezentāciju sagatavošanu.
Literatūra	Obligātā/ Obligatory: 1. Anspaks, J. (2004). Mākslas pedagoģija. Rīga: raka 2. Briška, I. Un D. Kalēja-Gasparoviča, Jēgpilns mācību process vizuālajā mākslā, Rīga, LU Akadēmiskais apgāds, 2020 3. Helguera, P. Education for Socially engaged art: A materials and techniques handbook. New York: Jorge Pintino Books, 2011. 4. F.Leruth, M. Fred Forest's UTOPIA. Media Art and Activism. The MIT Press, 2017. 245 lpp 5. Manzini, E. Design, When Everybody Designs. London, UK: The MIT Press, 2015. 6. Mārtinsons, K. (red.), Mākslu terapija, Rīga, raka, 2011. 7. Mārtinsons, K. (sast.), Mākslu metodes un tehnikas profesionālajā darbībā, Rīga, raka, 2010. Papildu/ Additional: 1. Bell, D., Research in the Creative and Media Arts: Challenging Practice, New York, Routledge, 2019. 2. Bergaust, K., Smite, R. Oslofjord Ecologies. Artistic Research on Environmental and Social Sustainability.. Rixc, oslomet, 202-0. 207 lpp 3. Edwards, Betty (2012). Drawing on the Right Side of the Brain: The Definitive, 4th Edition. ISBN 978-1-58542-920-2. 4. Jagodzinski, J. (ed.), What Is Art Education?: After Deleuze and Guattari, New York, Palgrave Macmillan, 2016. 5. Coholic, D. A., & Eys, M. (2016). Benefits of an arts-based mindfulness group intervention for vulnerable children. Child & Adolescent Social Work Journal, (1), 1-13. 6. Jones, C. Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art. Cambridge: MIT Press, 2006. 258 lpp 7. Rankanen M. (2012) Dialogues between Art and Therapy. Interdisciplinary studies journal – Vol. 1, Number 4 Citi informācijas avoti/ Other sources of information: 1. Biedrība Cerību spārni. (n.d.) Sociālais uzņēmums Pogotava. Pieejams: http://www.ceribusparni.lv/socialais-uznemums-pogotava 2. Bērziņa, A. (2017). Gada projekts Pasākumu cikla "Kultūras dienas cerīšos 2018" plāns. Vidzemes Augstskolas Sabiedrības zinātņu fakultāte. 3. Blindart. (2017a). Projects. Pieejams: http://blindart.lv/en/projects/ 4. Blindart. (2017b). Products. Pieejams: http://blindart.lv/shop/index.php?Route=product/product&path=65&product_id=79 5. Education Closet. (2016). Why Add Art to STEAM? Pieejams: https://educationcloset.com/steam/why-add-art-to-steam 6. Rubenis A. (2015.) Mākslas vēstures teorijas vēsture. Rīga: Autorizdevums, 223.lpp. 7. Social Innovation Centre. (2016). Sociālā māksla un sociālais dizains. [Sociālā inovācija]. Pieejams: socialinnovation.lv/LV/sociala-inovacija/sociala-maksla-un-socialais-dizains 8. Access Ability: A Practical Handbook on Accessible Graphic Design. Ontario: Association of Registered Graphic Designers, 2021 Pieejams: https://www.rgd.ca/database/files/library/RGD_accessability2_Handbook_2021_09_28.pdf 9. Next Nature Network: https://www.nextnature.net/

Nepieciešamās priekšzināšanas	Nepieciešamas priekšzināšanas darbā ar digitālā grafikas dizaina apstrādes programmatūru.
-------------------------------	---

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienēs studijas		Nepilna laika neklātienēs studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Sociālā ilgtspēja un sociālā dizaina principi. Ētika, sadarbība, izpēte, dizaina metodes, sociālā uzņēmējdarbība ilgtspējīgas sabiedrības veidošanai. Dizaina domāšana sociālās ilgtspējas kontekstā.	4	0	0	0
Universālais dizains. Pamatprincipi un piemēri. Digitālās un fiziskās vides piekļūstamība. Pastāvīgs, pārejošs un situatīvs spēju zudums. Tehnoloģiju ķermeniskā pieredze. Grafiskā dizaina risinājumi piekļūstamības veicināšanai.	8	16	0	0
Iesaistošas prakses mākslā un dizainā. Veiksmīgas sadarbības priekšnoteikumi. Sadarbība ar institūcijām un privātpersonām – ētika, datu drošība un autorība.	4	0	0	0
Sociāla mākslas un dizaina projekta izstrāde. Mērķauditorijas vajadzību un paradumu izpēte, vienošanās par iesaisti un sadarbības formu un apjomu, sadarbības un komunikācijas formām. Grupas veidošana.	8	42	0	0
Mākslas aktīvisms un taktiskie mediji sociāla diskursa rosināšanai.	4	0	0	0
Darbs digitālās ražošanas laboratorijā kā sociāla dizaina un mākslas prakse. Pielāgojams un personificējams dizains.	4	14	0	0
Dizaina prototipa sagatavošana un testēšana. Funkcijas atkarība no mēroga.	16	4	0	0
Izglītojošs mākslas un dizaina projekts. Pedagoģijas pamatprincipi mākslā.	8	14	0	0
Mākslas terapeitiskā nozīme un prakse.	8	14	0	0
Kopā:	64	104	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
- spēj patstāvīgi identificēt un formulēt aktuālas sociālas problēmas, sasaistot tās ar mākslas un dizaina praksi un piedāvājot iekļaujošus un piekļūstamus risinājumus. - spēj analizēt un kritiski izvērtēt sociālas mākslas un dizaina teorijas un metodes, piemērojot tās savam radošajam darbam. - prot radīt oriģinālu un inovatīvu sociālu mākslas darbu, dizaina produktu vai prototipu. - prot analizēt vides piekļūstamību un pielietot zināšanas vizuālu u.c. materiālu izstrādē. - spēj izstrādāt un prezentēt vizuālu vai rakstisku pētījumu vai projektu, argumentēti aizstāvēt izvēlētos risinājumus. - spēj strādāt gan individuāli, gan komandā, efektīvi sadarbojoties ar kolēģiem un pasniedzējiem, lai sasniegtu kopīgus mērķus. - prot apvienot radošumu ar praktisko un tehnoloģisko pieeju, radot projektus, kas atbilst ilgtspējas principiem.	Vērtēšanas metodes: Aktīva līdzdalība lekcijās, semināros un diskusijās. Patstāvīgo uzdevumu prezentācijas un analīze. Eksāmena darbs (mākslas vai dizaina produkts vai prototips). Vērtēšanas kritēriji: Spēja laikus iesniegt darbus, ievērojot kvalitātes un akadēmiskās prasības. Radoša un kritiska pieeja mākslas vai dizaina projektam, atbilstoši universālā dizaina un iekļaujošu praksi principiem. Argumentēta un vizuāli pamatota idejas prezentācija un tās aizstāvēšana. Spēja sadarboties komandā un aktīvi piedalīties diskusijās, daloties pieredzē un atbalstot citu studentu darbu analīzi. Prasme sasaistīt teorētiskās zināšanas ar praktisko darbu un tehnoloģisko risinājumu izvēli.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Vides piekļūstamības analīze	10
Piekļūstamības dizains	20
Sociāls mākslas vai dizaina projekts	50
Prezentācijas par sociālas mākslas vai dizaina projektiem	20
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		*	