

RTU studiju kurss "3D spēle un imersija"**0L000 Liepājas akadēmija****Vispārējā informācija**

Kods	LA1441
Nosaukums	3D spēle un imersija
Studiju kursa statuss programmā	Brīvās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Ieva Vīksne - Sistēmu arhitekts
Mācītspēks	Krista Dintere - Docents
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 6.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Pabeidzot kursu students ir apguvis 3D spēļu izstrādes pamatelementus, ar 3D spēlēm saistīta skaņas dizaina specifiku un iegūtās zināšanas praktiski lieto, lai veidotu 3D spēli ar imersīvu skaņu celiņu.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Mērķis ir izprast imersīvas 3D spēles izveidei nepieciešamos pamatelementus. Uzdevumi: 1. Praktiski apgūt spēļu dizaina principus, spēļu izstrādes tehnoloģijas, lai radītu 3D spēli; 2. Praktiski apgūt skaņas izveidi 3D spēlei, izpildot dažādus skaņu dizaina izstrādes posmus; 3. Apgūt pamatus imersīvas skaņas veidošanā, skaņu telpiskošanā un virutālas skaņu vides radīšanā.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	1. Prezentācija par tēmu "Spēle laikmetīgajā mākslā"; 2. Spēles dizaina dokumenta izstrāde; 3. Kadru plāns; 4. Iepazīšanās ar ieteikto literatūru par spēli; 5. Spēles skaņas dizaina idejas izstrāde un ievietošana dizaina dokumentā; 6. Iepazīšanās ar ieteikto literatūru par skaņas dizainu, imersiju; 7. Gala darba skaņas celiņa veidošana.
Literatūra	Obligātā/ Obligatory: 1. Rouse, Richard. Game Design: Theory & Practice. Wordware Pub, 2005. xxiv, 698 lpp. Pieejams: https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf 2. Collins, K. Game sound : an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Cambridge, London: The MIT Press, 2008. Pieejams: https://nibmehub.com/opac-service/pdf/read/Game%20Sound%20_%20an%20introduction%20to%20the%20history-%20theory-%20and%20practice%20of%20video%20game%20music%20and%20sound%20design.pdf 3. Dyson, F. Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture. Berkley, Los Angeles, London: University of California Press, 2009. 107-135 lpp. Pieejams: https://canvas.uw.edu/courses/1378759/files/62484348/download?verifier=OoYhLscMAWYP8nqVsJvw71Uv1VXIEKBPq6K7WaP4&wrap=1 Papildu/ Additional: 1. Grau, O. Virtual art : from illusion to immersion. Cambridge, London: The MIT Press, 2003. Pieejams: https://textinart.files.wordpress.com/2019/12/leonardo-oliver-grau-virtual-art_-from-illusion-to-immersion-2003-mit-press.pdf 2. Nechvatal, J. Towards An Immersive Intelligence. Essays on the Work of Art in the Age of Computer Technology and Virtual Reality 1993-2006. New York: Edgewise, 2009. Citi informācijas avoti/ Other sources of information: 1. Lost Garden, 2021. https://lostgarden.home.blog/tag/science-of-game-design/
Nepieciešamās priekšzināšanas	-

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Ievads par Spēli, spēles elementu izmantošana mākslā	4	4	0	0
Spēles izstrādes procesi	2	8	0	0
Spēles stilistika	2	4	0	0
Spēles dizaina dokuments	2	4	0	0
Kadru plāns	2	4	0	0
Spēles elementu izstrāde	2	4	0	0
Spēles publicēšanas iespējas	2	4	0	0
Praktiskais darbs pie gala darbiem, problēmu risināšana	16	20	0	0
Ievads par skaņu spēlē, piemēri	2	4	0	0

Imersīvas skaņas pamati	4	6	0	0
Skaņas dizains 3D spēlēm	2	4	0	0
Skaņu plānošana spēles dizaina dokumentā	2	4	0	0
Skaņa un interakcija	2	4	0	0
Praktiskais darbs pie 3D spēles skaņas dizaina	8	12	0	0
Praktiskais darbs pie imersijas un virtuālas skaņu telpas	12	18	0	0
Kopā:	64	104	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Zināšanas: - Izprot 3D spēles izveidei nepieciešamos pamatelementus, spēles izstrādes procesu; - Izprot ar 3D spēlēm saistīta skaņas dizaina specifiku, saistību un mijiedarbi starp skaņu un attēlu, skaņu un lietotāja interakciju;	Darbu skate - spēles prezentācija un spēles dizaina dokuments Eksāmens tiek vērtēts, ja students ir 1) izpildījis visus moduļa uzdevumus; 2) dalība praktiskās nodarbībās.
Prasmes: - Spēj izstrādāt oriģinālu 3D spēli; - Spēj patstāvīgi veidot imersīvu skaņu celiņu 3D spēlei;	Darbu skate - spēles prezentācija un spēles dizaina dokuments Eksāmens tiek vērtēts, ja students ir 1) izpildījis visus moduļa uzdevumus; 2) dalība praktiskās nodarbībās.
Kompetence: - Ir izpratne par skaņas dizaina lomu spēlēs, imersīvas skaņas tehnisko izveidi, imersiju kā stratēģiju mākslā.	Darbu skate - spēles prezentācija un spēles dizaina dokuments Eksāmens tiek vērtēts, ja students ir 1) izpildījis visus moduļa uzdevumus; 2) dalība praktiskās nodarbībās.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Patstāvīgie darbi	50
Darbu skate - spēles prezentācija un spēles dizaina dokuments	50
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi			Brīvās izvēles pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	6.0	32.0	32.0	0.0		*			*	