

***Studiju programmas “Jaunie mediji un audiovizuālā māksla”
moduļu apraksti***

1 KP = 40 stundas (12 nodarbības + 28 individ. darbs)

Maģistra studiju programmā “Jaunie mediji un audiovizuālā māksla ir 10 moduļi, no kuriem:

A – 6 obligātās daļas moduļi 40 KP apjomā

B – 4 ierobežotās izvēles moduļi, katrs 18 KP apjomā

C – brīvas izvēles daļas kurss 2 KP apjomā

Maģistra darbs – 20 KP apjomā

A

Konceptuālā domāšana un praksē balstīta pētniecība

Audio kultūra

Vizuālā kultūra un jauno mediju estētika

Radošās industrijas

Interaktīvā māksla un multimediju performances

Mediju teorija un pētniecības metodes

B

Audiovizuālo mediju māksla I un II

Multimediju skatuves māksla I un II

Digitālā māksla I un II

Skaņas māksla un elektroniskā mūzika I un II

C

Brīvas izvēles kurss

Moduļa nosaukums	KONCEPTUĀLĀ DOMĀŠANA UN PRAKSĒ BALSTĪTA PĒTNIECĪBA (A1)
Studiju programma	JAUNIE MEDIJI UN AUDIOVIZUĀLĀ MĀKSLA
Moduļa mērķis	Apgūt radošo un konceptuālo domāšanu, lai attīstītu prasmes kritiski analizēt laikmetīgos procesus mākslā, medijos un sabiedrībā. Apgūt profesionālās izaugsmes startēģijas veidošanu un radošajās praksēs balstītas pētniecības metodoloģiju, uz kuras bāzes turpināt attīstīt izvēlēto maģistra darba tēmu.
Atslēgas vārdi	Konceptuālā domāšana, kritiskā un radošā pieeja, konceptuālā laikmetīgā māksla (M. Dišāns), jauno mediju paradigma (A. Tūringa, Ļ. Manoviča), radošās praksēs balstīta pētniecība, mākslas pētniecības metodes, profesionālā izaugsme, fokusa grupas.
Apjoms kredītpunktos	5 KP (7.5 ECTS) (ECTS = 1 KP x 1.5)
Mācībspēki	Dr.sc.soc. Rasa Šmite, asoc.prof. (Liepājas Universitāte) - 3 KP Dr.paed. Diāna Laiveniece, profesors (Liepājas Universitāte) - 1 KP Mg. art. Maija Demitere, lektore (Liepājas Universitāte) - 1 KP
Īstenošanas valoda	Angļu
Novērtējuma struktūra	Gala vērtējums tiek aprēķināts (kopā 100%): Aktivitāte (laboratorijas darbi, lekciju apmeklējums, dalība semināros) – 30 % Starppārbaudījums (starpiskates) – 30 % Eksāmens (semestra noslēguma darbu prezentācija) – 40 %

Prasības moduļa apguves uzsākšanai	
Norāda priekšzināšanas, kādām jābūt studējošajiem, lai apgūtu studiju kursu un sasniegtu studiju rezultātus. Var norādīt iepriekš apgūstamos studiju kursus, zināšanas, prasmes un kompetences, kādām jābūt, lai varētu sasniegt modulī plānotos studiju rezultātus	<ul style="list-style-type: none"> Izstrādāts un prezentēts MA studiju tēmas pieteikums (iestājekšāmens) izvēlētajā jomā. Pamatiemaņas darbā ar digitālām tehnoloģijām (informācijas meklēšana un atlase, pārlūkprogrammas izmantošana, Office programmatūru izmantošana, darbs ar epastu) spēj strādāt individuālu vai ar minimālu pasniedzēja uzraudzību

MODUĻA SATURS	Stundu skaits
Konceptuālā domāšana un radošajās praksēs balstītas pētniecības metodoloģija: <ol style="list-style-type: none"> Konceptuālā domāšana – kritiskā un radošā domāšana. Konceptu kartēšana. Teorētiskais konteksts: no konceptuālās mākslas līdz jaunajiem medijiem – M. Dišāns un A.Tūringa (pēc Ļ. Manoviča) Konceptuālās un jauno mediju mākslas darbu analīze – iespējamie kritēriji un mākslas pētniecības metodes Radošās praksēs balstīta pētniecība, tās strukturizācija – kā “izpētes ceļojuma” konceptualizācija, process un metodes: ceļojuma plānošana, teritorijas kartēšana, jūsu atrašanās vietas noteikšana, teritorijas šķērsošana, kartes interpretēšana, ceļojuma atskaite. Zinātniskā komunikācija un akadēmiskā rakstīšana. 	20

2. Profesionālās izaugsmes grupa. 1) Profesionālo un personisko lomu izpratne un analīze. 2) Profesionālās kompetences: vājās un stiprās puses, to analīze. 3) Profesionālās izaugsmes stratēģijas izveide.	20
3. Laikmetīgā konceptuālā māksla. 1) Laikmetīgās mākslas vēsture. 2) Digitālās un audiovizuālās mākslas vēsture. 3) Audiovizuālās mākslas pētījumos un praksēs lietoto metožu apguve. 4) Laikmetīgās mākslas ideju konceptualizēšana un gadījumu pētījumu analīze.	20

Patstāvīgā darba organizācija un uzdevumi (apraksts, tēmas, prasības, formāts)	Stundu skaits izpildei
Eksāmens. Maģistra darba tēmas publiska prezentācija – mutvārdu un vizuālās prezentācijas sagatavošana	40
Pārbaudes darbs. Korekti noformēta literatūras un avotu saraksta izveidošana – atbilstošu avotu atrašana un to noformēšana saskaņā ar moduļa prasībām un avotu veidu	40
Gatavošanās publiskās runas treniņa semināram – tēmas strukturējums, retorikas līdzekļu lietojums	40
Darbs pāri. Argumentētas esejas rakstīšana un studiju biedra darba recenzēšana.	20

MODUĻA NOVĒRTĒJUMS UN REZULTĀTI

Apģustot studiju kursu un sekmīgi nokārtojot pārbaudījumus, studējošais spēj (zināšanas, prasmes un kompetences)

Studiju rezultāti:	Novērtēšanas kritēriji		
	(40-69%)	(70-89%)	(90-100%)
1. Pārzina akadēmisko izteiksmes veidu un rakstības stilu. Studentam ir sapratne par galvenajiem pētniecības konceptiem, metodoloģiju un metodēm.	Pārzina akadēmiskā stila specifiku atšķirībā no citiem lingvistiskiem reģistriem, ievēro akadēmiskā korektuma principus.	Spēj ne tikai lietot akadēmisku izteiksmes stilu, bet brīvi orientējas tekstu veidos, spēj variēt vēstījumu atkarībā no auditorijas.	Pārlicinoši lieto akadēmisko izteiksmes veidu, pārzina retorikas instrumentāriju.
2. Spēj strādāt ar lielu informācijas apjomu, ekstrāģēt nepieciešamo, uz darba fokusu attiecināmo informāciju, pārzina informācijas lietošanas praktiskos aspektus un ētikas principus.	Spēj atlasīt nepieciešamo informāciju, pēc nepieciešamības to apstrādāt un droši uzglabāt.	Spēj lietot dažādus mūsdienu informācijas atlasē un apstrādes rīkus.	Pārvalda dažādas informācijas meklēšanas un apstrādes stratēģijas, orientējas jaunākajos tehnoloģiskajos risinājumos.
3. Spēj teorētisko	Apzinās konkrētas	Pārzina savas	Savas disciplīnas ietvaros

informāciju ietvert kontekstā, kritiski izvērtēt un savu vērtējumu argumentēti pamatot. Studentam ir izpratne par dažādiem pētniecības paņēmieniem un praksēm jauno mediju mākslā, izmantojot gadījumu studiju analīzi.	disciplīnas teorētiskās bāzes veidošanās pēctecību, spēj rast pamatojumu savu domu formulējumam.	disciplīnas teorētisko bāzi, galvenos autorus un idejas, savu viedokli spēj argumentēti pamatot.	saskata kopsakarības, spēj konfrontēt dažādu autoru uzskatus, tos kritiski izvērtēt un formulēt savu nostāju, rodot iespējami inovatīvu pieeju.
4. Efektīvi lieto citu autoru darbus, pārzina avotu noformēšanas un citātu iekļaušanas veidus. Studentam ir izpratne par pētniecības procesiem, kas tiek konceptualizēti kā meklējumi (izpētes ceļojumi).	Ir informēts par tīša un netīša plaģiātisma formām, ievēro zinātnisko korektumu attiecībā pret citu autoru tekstu.	Pārzina teorētiskā materiāla meklēšanas iespējas, spēj kritiski izvērtēt avotu veidus, orientējas dažādu veidu avotu pieraksta formās.	Izmantojot citu autoru pausto, veidot patstāvīgu argumentāciju, pārvalda avotu pieraksta veidus.
5. Spēj savu darbu prezentēt mutiski, pārliecinoši vērsties pie auditorijas un sagatavot vēstījumu papildinošu vizuālo prezentāciju. Students ir veicis Latvijā un pasaulē nozīmīgu patstāvīgu praksē balstītu pētījumu.	Spēj strukturēt informāciju atbilstoši mutiskas un vizuālas prezentācijas formai.	Spēj brīvi uzstāties auditorijas priekšā, savu vēstījumu papildinot ar atbilstošu vizuālo prezentāciju.	Spēj atrast vēstījumam atbilstošāko izteiksmes veidu, to ilustrēt ar ideju un konceptu vizualizāciju, pārliecinoši veido dialogu ar auditoriju.
6. Prot sagatavot dažādām prasībām atbilstošus akadēmiskos tekstus. Students ir iepazinies ar zinātnisko rakstīšanas stilu un komunikāciju.	Apliecina zināšanas par dažādu akadēmisku tekstu veidu pastāvēšanu, apzinās to būtiskās atšķirības.	Spēj sagatavot dažādus akadēmiskos tekstus, pielāgojot tos teksta veida prasībām.	Akadēmiskā teksta specifiku definē ne tikai noteiktas kategorijas, bet arī situatīvā kontekstā.

Iegūto studiju rezultātu apliecinājums	Studiju rezultāti							
	1.	2.	3.	4.	5.	6.		
Novērtēšanas metodes								
Eksāmens. Maģistra darba tēmas publiska prezentācija	x	x	x		x	x		
Pārbaudes darbs. Korekti noformēta literatūras un avotu saraksta		x		x				x
Darbs pārī. Argumentētas esejas rakstīšana un studiju biedra darba recenzēšana.	x	x	x	x				

LITERATŪRA

Obligātā literatūra

1. Michelkevičius, V. *Mapping Artistic Research. Towards Diagrammatic Knowing*. Vilnius: Vilnius Academy of Arts Press, 2018.
2. Sang, Y. *Interactive Innovation Research on Film Animation Based on Maya-Unity Animation Simulation of Visual Sensor*, 2021.
3. Nelson, R. *Practice as Research in the Arts (and Beyond)*. London: Springer Nature, 2022.
4. O. Grau. *Media Art Histories*. Cambridge: MIT Press, 2007. 487 lpp.
5. Paul, C. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003. 224 lpp

Papildus literatūra

6. Guljajeva, V. *From Interaction to Post-Participation: The Disappearing Role of Active Participant*. Estonia: EKA Estonian Academy of Arts, 2018. 197 lpp
7. Ascott, R. *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. Berkley: University of California Press, 2007. 427 lpp.
8. Balkema, A. , Slager, H. *Artistic Research*. Amsterdam: Redopi, 2004. 184 lpp.
9. Carter, P. *Material Thinking. Theory and Practice of Creative Research*. Carlton: Melbourne University Press, 2004. 216 lpp Fuller, M. *Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture*. Cambridge, London: MIT Press, 2007. 265 lpp.
10. Gray, C. , Malins, J. *Visualizing research. A Guide to the Research Process in Art and Design*. Farnham: Ashgate Publishing Limited, 2004. 214 lpp.
11. Hannula, M. , Suoranta, J. , Vadén, T. *Artistic Research - Theories, Methods and Practices*. Gothenburg: Goteborgs University Press, 2005. 174 lpp Kac, E. *Signs of Life: Bio Art and Beyond*. Cambridge: MIT Press, 2009. 420 lpp.
12. Macleod, K. , Holdridge, L. *Thinking Through Art: Reflections on Art as Research* . New York: Routledge, 2010. N. Wardrip-Fruin, N. Montfort. *The New Media Reader*. Cambridge, London: MIT Press, 2003. 823 lpp.
13. Popper, F. *From Technological to Virtual Art*. Cambridge: MIT Press, 2007. 459 lpp.
14. Sullivan, G. *Art Practice as Research: Inquiry in the Visual Arts*. London: SAGE Publications Ltd, 2005. 280 lpp Zielinski, S. *Deep Time of the Media*. Cambridge: MIT Press, 2006. 375 lpp.
15. Barret, E. , Bolt, B. *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*. London: I. B. Tauris, 2007, 205 lpp.

Moduļa nosaukums	AUDIO KULTŪRA (A2)
Studiju programma	JAUNIE MEDIJI UN AUDIOVIZUĀLĀ MĀKSLA
Moduļa mērķis	Apgūt teorētiskas zināšanas un praktiskas iemaņas, kas nepieciešamas skaņas ieraksta analogai un digitālai veikšanai, organizēšanai un apstrādei.
Atslēgas vārdi	Skaņas dizains, akustikas teorijas, audioierakstu veidošana, audio ieraksta apstrāde.
Apjoms kredītpunktos	5 KP (7.5 ECTS) (ECTS = 1KP x 1.5)
Mācībspēki	Mg.art. Krista Dintere (docente, Liepājas Universitāte) - 2 KP Mg.art. Platons Buravickis - 3 KP
Īstenošanas valoda	Angļu
Novērtējuma struktūra	Gala vērtējums tiek aprēķināts (kopā 100%): Aktivitāte (laboratorijas darbi, lekciju apmeklējums, dalība semināros) – 30 % Starppārbaudījums (starpskates) – 30 % Eksāmens (semestra noslēguma darba prezentācija) – 40 %

Prasības moduļa apguves uzsākšanai	
Norāda priekšzināšanas, kādām jābūt studējošajiem, lai apgūtu studiju kursu un sasniegtu studiju rezultātus. Var norādīt iepriekš apgūstamos studiju kursus, zināšanas, prasmes un kompetences, kādām jābūt, lai varētu sasniegt moduļi plānotos studiju rezultātus	<ul style="list-style-type: none"> Pamatiemaņas darbā ar digitālām tehnoloģijām (informācijas meklēšana un atlase, pārlūkprogrammas izmantošana, Office programmatūru izmantošana, darbs ar epastu) spēj strādāt individuālu vai ar minimālu pasniedzēja uzraudzību

MODUĻA SATURS	Stundu skaits
1. Skaņas dizains un skaņas materiāla organizēšanai. <ul style="list-style-type: none"> - Akustikas pamati - Skaņas fragmentu ieraksti (lauka ieraksti). - Skaņas fragmentu apstrāde (<i>Logic</i>). - Darbs ar analogajām un digitālajām skaņu ierakstu tehnoloģijām, kas nepieciešamas skaņas studijā. 	30
2. Audio kultūras vēsture, teorija un prakses. <ul style="list-style-type: none"> - Teorētiskās zināšanas par dažādiem eksperimentālās skaņas mākslas attīstības posmiem 20. un 21. gadsimtā. 	30

Patstāvīgā darba organizācija un uzdevumi (apraksts, tēmas, prasības, formāts)	Stundu skaits izpildei
	1 KP = 40 akadēmiskās (kontaktstundas + patstāvīgais darbs) stundas
Eksāmens. Skaņas mākslas darba, kompozīcijas vai instalācijas	50

prezentēšana.	
Pārbaudes darbs. Praktiska skaņas ierakstu veikšana, apstrāde. Students orientējas datorprogrammās (audio apstrādei un kompozīcijai), skaņas studijas tehnoloģijās.	50
Students prezentē rakstu darbu mākslas vēsturē.	40

MODUĻA NOVĒRTĒJUMS UN REZULTĀTI

Apgūstot studiju kursu un sekmīgi nokārtojot pārbaudījumus, studējošais spēj (zināšanas, prasmes un kompetences)

Studiju rezultāti:	Novērtēšanas kritēriji		
	(40-69%)	(70-89%)	(90-100%)
1. Teorētiskās un praktiskās zināšanas, kas nepieciešamas skaņas materiāla organizēšanai.	Prot veikt skaņas ierakstus.	Brīvi orientējas skaņas teorijās, spēj patstāvīgi veidot lauka ierakstus un veidot kompozīciju no tiem.	Pārlicinoši runā par sava skaņas mākslas darba nozīmi vēsturiskā un teorētiskā kontekstā, spēj patstāvīgi veidot skaņas kompozīcijas no digitāliem un analogiem ierakstiem.
2. Students apguvis skaņas uztveres un mūzikas antropoloģijas pamatus, skaņas pieredzes un psiholoģijas elementus.	Students pārzina psiholoģijas aspektus skaņā.	Students spēj lietot dažādus psiholoģijas aspektus savu radošo darbu veidošanā.	Students spēj brīvi runāt un pamatot dažādus psiholoģijas aspektus savos skaņas darbos un gala darbā.
3. Students uzdevuma līmenī spēj patstāvīgi izstrādāt skaņas darba koncepciju un veikt tehnisko realizāciju.	Students spēj radīt ideju ar mērķi to pārvērst skaņas mākslas darbā.	Students spēj radīt oriģinālu ideju, nodrošināt tās tehnisku izpildi.	Students spēj ne tikai radīt oriģinālu skaņas mākslas darbu, bet arī to konceptualizēt un pamatot.

Iegūto studiju rezultātu apliecinājums	Studiju rezultāti	1.	2.	3.
		Novērtēšanas metodes		
	Eksāmens. Skaņas mākslas darba, kompozīcijas vai instalācijas prezentēšana.	x	x	x
	Pārbaudes darbs. Praktiska skaņas ierakstu veikšana, apstrāde.		x	x
	Students prezentē pētījumu akustikas un elektroniskās mūzikas vēsturē.	x		

LITERATŪRA

Obligātā literatūra

1. Collins, K. *Studying Sound: A Theory and Practice of Sound Design*. Cambridge: MIT Press, 2020.
2. Paul, C. *Digital Art*. Thames & Hudson, 2023.
3. Born, G. *Music and Digital Media: A planetary anthropology*. London: UCL Press, 2022.
4. Rambarran, S. *Virtual Music*. New York: Bloomsbury Publishing USA, 2021.
5. Schulte-Fortkamp, B., et al. *Soundscapes: Humans and Their Acoustic Environment*. Chicago: Springer Nature, 2023.

Papildus literatūra:

6. Hopkin, B. , Landman, Y. *Nice Noise*. Reyes Station: Experimental Musical Instruments, 2012. 72 lpp.
7. Cox, C. , Warner, D. *Audio Culture: Readings in Modern Music*. New York: Continuum, 2004. 454 lpp.
8. Holmes, T. *Electronic and Experimental Music: A History of a New Sound*. New York: Routledge, 2008. 462 lpp.
9. Landy, L. *Understanding the Art of Sound Organization*. Cambridge: MIT Press, 2007. 303 lpp.
10. Nierhaus, G. *Algorithmic Composition: Paradigms of Automated Music Generation*. Springer, 2009.
11. Everest, F. , Pohlmann, K. *Master Handbook of Acoustics*. McGraw-Hill/TAB Electronics, 2009. 510 lpp.
12. Kahn, D. *Noise Water Meat: A History of Sound in the Arts*. Cambridge: MIT Press, 2001. 455 lpp.
13. Roads, C. *The Computer Music Tutorial*. Cambridge: MIT Press, 1996. 1234 lpp.
14. Augoyard, J-F., Torgue, H. *Sonic Experience: A Guide To Everyday Sounds*. 2006.
15. Alan, L. *Sound Art: Beyond Music, Between Categories*. Rizzoli, 2007.

Moduļa nosaukums	VIZUĀLĀ KULTŪRA UN JAUNO MEDIJU ESTĒTIKA (A3)
Moduļa mērķis	Apgūt vizuālās kultūras vēsturi, teoriju un semiotiku, un prasmi analizēt piemērus no prakses. Iegūt izpratni par jauno mediju principiem un estētiku. Iegūt praktiskas iemaņas darbā ar kameru, apgūt kino montāžu un jauno mediju mākslas darbu veidošanu. Piedalīties jauno mediju starptautiskajās radošajās darbnīcās (<i>Update</i>).
Atslēgas vārdi	Operatora inscenētāja māksla, jauno mediju un kino montāža un estētika, eksperimentālais kino, jauno mediju estētika, vizuālās kultūras vēsture un jauno mediju starptautiskais projekts (<i>Update</i>).
Apjoms kredītpunktos	10 KP (7.5 ECTS) (ECTS = 1KP x 1.5)
Mācībspēki	M.F.A. Aigars Ceplītis, docents (RISEBA) - 5 KP Mg. Jānis Rēdlihs, lektors (RISEBA) - 3 KP Dr. Kristofers Heils - 1 KP Dr. philol. Zanda Gūtmane, profesors (Liepājas Universitāte) - 1 KP
Īstenošanas valoda	Angļu
Novērtējuma struktūra	Gala vērtējums tiek aprēķināts (kopā 100%): Aktivitāte (laboratorijas darbi, lekciju apmeklējums, dalība semināros) – 30 % Starppārbaudījums (starpiskates) – 30% Eksāmens (semestra noslēguma darbu prezentācija) – 40 %

Prasības moduļa apguves uzsākšanai	
Norāda priekšzināšanas, kādām jābūt studējošajiem, lai apgūtu studiju kursu un sasniegtu studiju rezultātus. Var norādīt iepriekš apgūstamos studiju kursus, zināšanas, prasmes un kompetences, kādām jābūt, lai varētu sasniegt moduli plānotos studiju rezultātus	<ul style="list-style-type: none"> Pamatiemaņas darbā ar digitālām tehnoloģijām (informācijas meklēšana un atlase, pārlūkprogrammas izmantošana, Office programmatūru izmantošana, darbs ar epastu) spēj strādāt individuālu vai ar minimālu pasniedzēja uzraudzību

MODUĻA SATURS	Stundu skaits
1. Vizuālās kultūras vēsture un teorija - no 20. gs. kino vēstures līdz jaunajiem medijiem. 1) Kino vēsture un audiovizuālo mediju naratīvu veidošanās un analīze. 2) Kino un fotogrāfijas estētika mūsdienu mākslas kontekstā. 3) Semiotika. Attēlu mediji audiovizuālajā mākslā. Attēlu mediju sociālā nozīme	20
2. Vizuālās kultūras prakses: audiovizuālo darbu producēšana. 1) Darbs laboratorijā; audiovizuālā operatora mākslas pamatu apgūšana un praktiskā pielietošana. Naratīva atklāšana operatora darbā. 2) Video montāžas pamatu apgūšana. Montāžas programmatūras Final Cut Pro apguve un praktiskā pielietošana. 3) Audiovizuāla darba prezentācija.	50
3. Jauno mediju principi un estētika.	50

<p>1. Jauno mediju teorijas (Ļ. Manovičs), galvenie principi, mūsdienu estētika.</p> <p>2. Jauno mediju starptautiskais projekts. Dalība starptautiskajā jauno mediju mākslas nedēļā "Update".</p> <p>3. Individuālu un grupas jauno mediju mākslas darbu radīšana un prezentācija.</p>	
---	--

Patstāvīgā darba organizācija un uzdevumi (apraksts, tēmas, prasības, formāts)	Stundu skaits izpildei
	1 KP = 40 akadēmiskās (kontaktstundas + patstāvīgais darbs) stundas
Eksāmens. Gala darba publiska audiovizuāla darba prezentācija – mutvārdu un vizuālās prezentācijas sagatavošana	70
Pārbaudes darbs. – Mutvārdu un vizuālās prezentācijas sagatavošana. Korekti un estētiski prezentēta darba ideja un tās konceptuālais apraksts.	70
Tehnisko iemaņu patstāvīga apguve, darbs ar literatūru un laboratorijā. Audiovizuālo darbu veidošana.	140

MODUĻA NOVĒRTĒJUMS UN REZULTĀTI

Apgūstot studiju kursu un sekmīgi nokārtojot pārbaudījumus, studējošais spēj (zināšanas, prasmes un kompetences)

Studiju rezultāti:	Novērtēšanas kritēriji		
	(40-69%)	(70-89%)	(90-100%)
1. Mākslas vēsture (20. gs. māksla, kino vēsture, filozofija, mākslas, kultūras un mediju socioloģija), kino un fotogrāfijas estētika mūsdienu mākslas kontekstā.	Students ir apguvis literatūru, pārzina avotus.	Students spēj lietot atsauces, avotus no mākslas vēstures un literatūras avotiem, pielietot tos mūsdienu kontekstā.	Students spēj paskaidrot savu mākslas darba tapšanas procesu un rezultātu, balstoties mākslas vēstures avotos un literatūrā.
2. Students pārvalda vizuālās kultūras kritisko diskursu, pārzina sociālās prakses. Spēj sarakstīt un prezentēt teorētisku eseju vizuālo mediju kontekstā.	Students spēj patstāvīgi korekti uzrakstīt un prezentēt rakstu darbu.	Students spēj korekti uzrakstīt un prezentēt patstāvīgi veiktu rakstu darbu, kas balstīts pētījumā un radošajā pieredzē.	Students spēj kritiski novērtēt savu un citu mākslas darbus, aprakstīt un prezentēt tos.
3. Students pārvalda analogās un digitālās tehnikas lietošanas prasmes, studentam ir tehniskas iemaņas izstrādāt individuālu mākslas projektu.	Students spēj patstāvīgi darboties ar audiovizuālo tehniku.	Students spēj kvalitatīvi izmantot audiovizuālo, lai realizētu savu radošo ieceri.	Students teicami ir apguvis audiovizuālo tehniku un programmatūru, orientējas tajā, lai radītu oriģinālus mākslas darbus.

Iegūto studiju	Studiju rezultāti	1.	2.	3.

rezultātu aplēcinājums	Novērtēšanas metodes			
	Eksāmens. Gala darba publiska prezentācija	x	x	x
	Pārbaudes darbs. Korekti noformēta teorētiskā eseja, kas pamato radošā darba estētiskās iezīmes.	x	x	
	Darbs laboratorijā. Pārvalda nepieciešamās tehniskās zināšanas, orientējas laboratorijas tehniskajās iespējās, prot tās izmantot savā radošajā darbā.		x	x

LITERATŪRA

Pamatliteratūra:

1. *Video Editing with Adobe: Premiere Pro, Premiere Rush & After Effect, Advanced Micro Systems Sdn Bhd*, 2023.
2. Mirzoeff, N. *Visual Culture Reader*. London: Routledge, 1998.
3. Johnston, D. *Aesthetic Animism. Digital Poetry's Ontological Implications*. Cambridge, MA, London, UK: The MIT Press, 2016.
4. Lambden, J. *Film Editing. Emotion, Performance and Story*. London: Bloomsbury Academic, 2021.
5. Winters, P. *The Dos and Don'ts of Successful Filmmaking: Common Mistakes and how to Avoid Them*, Routledge, 2021.

Papildus literatūra:

6. Ascott, R. *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. Berkley: University of California Press, 2007. 427 lpp.
7. Hayles, K. *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. University of Chicago Press, 2012.
8. Grau, O. *Imagery in the 21st Century*. Cambridge: The MIT Press, 2011. 416 lpp
9. Manovich, L. *The Language of New Media*. Cambridge, London: MIT Press, 2001. 354 lpp.
10. Guljajeva, V. *From Interaction to Post-Participation: The Disappearing Role of Active Participant*. Estonia: EKA Estonian Academy of Arts, 2018. 197 lpp

Moduļa nosaukums	RADOŠĀS INDUSTRIJAS (A4)
Studiju programma	JAUNIE MEDIJI UN AUDIOVIZUĀLĀ MĀKSLA
Moduļa mērķis	Iepazīstināt ar mūsdienīgām un aktuālām idejām ekonomikā, kas saistīta ar kultūru un medijiem, lai attīstītu prasmes darboties radošo industriju sektorā. Iegūt prasmes projekta pieteikuma izstrādāšanā un realizēšanā. Iegūt iemaņas reklāmas, multimediju komunikācijas un sabiedrisko attiecību pielietošanā praksē.
Atslēgas vārdi	Radošās mediju industrijas un intelektuālā īpašuma tiesības, producēšana un fondu piesaiste, projektu rakstīšana un budžeta plānošana, mediji un reklāma.
Key words	Creative media industries and intellectual property rights, production and fundraising, project writing and budget planning, media, and advertising.
Apjoms kredītpunktos	5 KP (7.5 ECTS) (ECTS = 1KP x 1.5)
Mācībspēki	Dr.psych., Dr.paed. Mārtiņš Veide (RISEBA) – 2 KP Dr.sc. administr. Anatolijs Proharovs (RISEBA) - 1 KP Mg. art. Maija Demitere (LiepU) - 2 KP
Īstenošanas valoda	Angļu
Novērtējuma struktūra	Gala vērtējums tiek aprēķināts (kopā 100%): Aktivitāte (laboratorijas darbi, lekciju apmeklējums, dalība semināros) – 30 % Starppārbaudījums (starpskates) – 30% Eksāmens (semestra noslēguma darbu prezentācija) – 40 %

Prasības smodūļa apguves uzsākšanai	
Norāda priekšzināšanas, kādām jābūt studējošajiem, lai apgūtu studiju kursu un sasniegtu studiju rezultātus. Var norādīt iepriekš apgūstamos studiju kursus, zināšanas, prasmes un kompetences, kādām jābūt, lai varētu sasniegt modulī plānotos studiju rezultātus	<ul style="list-style-type: none"> • Sekmīgi nokārtots studiju modulis “Konceptuālā domāšana un praksē balstīta pētniecība”, iegūta izpratne par radošo tehnoloģiju jomām un metodoloģiju • Pamatiemaņas darbā ar digitālām tehnoloģijām (informācijas meklēšana un atlase, pārlūkprogrammas izmantošana, Office programmatūru izmantošana, darbs ar epastu) spēj strādāt individuālu vai ar minimālu pasniedzēja uzraudzību

MODUĻA SATURS	Stundu skaits
Tēmas ietvaros modulis tiek pasniegtas vairākos blokos:	
1. Kultūrā balstītas ekonomikas un inovācijas, radošo industriju attīstība. 1) Radošo industriju ekonomikas teorija un prakse 21.g.s. sākumā. Dilemmas, stimuli, peļņa, uzticēšanās un pierādījumi, pierādījumu instrumenti. 2) Radošo darbu projektu izstrāde un vadīšana. 3) Finansējuma piesaiste radošo industriju projektiem 4) Sabiedrības organizācijas kodolfunkcijas un kodolmodeļi (institūcijas, nacionālā likumdošana, autortiesības, patentēšana).	20
2. Mūsdienu sabiedrība un reklāma. Reklāmas psiholoģijas pamati. Komunikācija ar sabiedrību.	20

1) Pašorganizācija, cilvēkiem apvienojoties dažādu specifisku sfēru grupās. Alternatīvas pašorganizācijai. 2) Reklāmas specifika 21.g.s. sākumā 3) Sociālo mediju produkta saturs un forma.	
3. Mūsdienu mārketinga menedžmenta teorijas. 1) Gala darbs pie individuāla audiovizuāla / jauno mediju darba projekta izstrādes (biznesa ideja, projekta ideja). 2) Audiovizuāla / jauno mediju darba projekta realizācija un prezentācija.	20

Patstāvīgā darba organizācija un uzdevumi (apraksts, tēmas, prasības, formāts)	Stundu skaits izpildei
	1 KP = 40 akadēmiskās (kontaktstundas + patstāvīgais darbs) stundas
Eksāmens. Biznesa idejas/projekta prezentācija un praktiska realizācija.	20
Pārbaudes darbs. Ideju/projektu ideju prezentācija – korektā mutvārdu prezentācijā.	20
Gatavošanās prezentācijai – tēmas strukturējums, retorikas līdzekļu lietojums.	20
Gala darbs – idejas attīstīšana, realizācija un rezultātu izplatīšana.	80

MODUĻA NOVĒRTĒJUMS UN REZULTĀTI			
Apgūstot studiju kursu un sekmīgi nokārtojot pārbaudījumus, studējošais spēj (zināšanas, prasmes un kompetences)			
Studiju rezultāti:	Novērtēšanas kritēriji		
	(40-69%)	(70-89%)	(90-100%)
1. Jaunais institucionālisms, īss ekskurss 20. gs. 60. gadu mākslas diskursā, aplūkojot institucionālās kritikas hrestomātiju un to mākslinieku daiļradi, kuri kā par šiem jautājumiem aktīvi diskutēja savā daiļradē.	Students orientējas tēmas ietvaros, spēj atbildēt uz jautājumiem.	Students orientējas tēmas ietvaros, spēj piedalīties diskusijās un piedāvāt savu viedokli.	Students orientējas tēmas ietvaros, spēj to sasaistīt ar aktuālām norisēm Latvijā un pasaulē, var argumentēt savus uzskatus ar atsaucēm uz literatūru un avotiem.
2. Kultūrā balstītas ekonomikas un inovācijas. Studentiem ir priekšstats par jaunākajām tendencēm kultūras ekonomikas	Studentam ir sapratne par kultūrā balstītas ekonomikas iezīmēm un spēj paskaidrot, kas ir radošās industrijas.	Students ne tikai saprot, kas ir kultūrā balstīta ekonomika, bet arī spēj to komentēt ar piemēriem un	Students komentē kultūrā balstītas ekonomikas norises, spēj atsaukties uz gadījuma pētījumiem, avotiem un literatūru, atpazīst problēmas un var

attīstībā un to, kas ir radošās industrijas.		gadījuma pētījumiem.	piedāvāt savu viedokli to risinājumiem.
3. Studentiem ir iegūtas zināšanas par mūsdienu menedžmenta teorijām. Studenti ir sagatavojuši gala darbu grupās, spēj to realizēt un prezentēt.	Students ir sagatavojis patstāvīgu vai grupas darbu – prezentē projekta vai radošā biznesa ideju.	Students ir realizējis projektu vai radošā biznesa ideju, spēj to prezentēt un piedāvā jauniegūtās zināšanas.	Students ir veiksmīgi realizējis projektu vai biznesa ideju, spēj to prezentēt un kritiski analizēt Latvijas un pasaules mērogā.

Iegūto studiju rezultātu apliecinājums	Studiju rezultāti	1.	2.	3.
	Novērtēšanas metodes			
Eksāmens. Projekta vai radošā biznesa pieteikuma vai idejas prezentācija.		x	x	x
Pārbaudes darbs. Diskusija par jauno institucionālismu un kultūrā balstītu ekonomiku.		x	x	x
Darbs grupās. Diskusija un prezentācija par radošajām industrijām un jauno mediju mākslas lomu tajās.		x	x	x

LITERATŪRA

Obligātā literatūra:

1. Mao, J., et al. *Circular economy and sustainable development enterprises*. Singapore : Springer, 2018.
2. *Business Meets Art: Beyond the Traditional Approach to Education, Management and Business*. Rīga: RISEBA, 2016.
3. Campbell, M., et al. *Reimagining the Creative Industries*. New York: Routledge, 2021.

Papildus literatūra:

4. Bock, Adam J. *The Business Model Book: Design, Build and Adapt Business Ideas That Thrive* / Adam J. Bock & Gerard George. Harlow : Pearson Education Limited, 2018.
5. *Intellectual property teaching kit : IP basics* / European Patent Academy; EU's Office for Harmonization in the Internal Market. Munich : European Patent Office, 2014.

Moduļa nosaukums	INTERAKTĪVĀ MĀKSLA UN MULTIMEDIJU PERFORMANCES (A5)
Studiju programma	JAUNIE MEDIJI UN AUDIOVIZUĀLĀ MĀKSLA
Moduļa mērķis	Attīstīt izpratni par interaktīvo multimediju mākslu kā par mainīgu, kustībā esošu žanru, mūsdienu kultūras un tehnoloģisko sasniegumu mijiedarbībā. Apvienot teoriju un praksi interaktīvu mākslas darbu un multimediju performanču radīšanā – no ideju izstrādāšanas un izvērtēšanas līdz piemērotu izteiksmes līdzekļu piemeklēšanai.
Atslēgas vārdi	Interaktivitāte un audiovizuālās performances, komunikācijas teorijas, interaktīvā māksla un tehnoloģijas, audiovizuālās un multimediju mākslas režija, telpas vizuālā domāšana un estētika, video kompozīcija un scenogrāfija, intermediju māksla un performance (vēsture un teorija)
Apjoms kredītpunktos	10 KP (15 ECTS) (ECTS = 1KP x 1.5)
Mācībspēki	Mg. Alvis Misjūns - 4 KP Dr.sc.soc. Rasa Šmite, asoc. prof. (Liepājas Universitāte) - 3 KP Dr. Shawn Pinchbeck - 2 KP Dr.sc.comp. Anita Jansone, profesors (Liepājas Universitāte) - 1 KP
Īstenošanas valoda	Angļu
Novērtējuma struktūra	Gala vērtējums tiek aprēķināts (kopā 100%): Aktivitāte (laboratorijas darbi, lekciju apmeklējums, dalība semināros) – 30 % Starppārbaudījums (starpiskates) – 30 % Eksāmens (semestra noslēguma darbu prezentācija) – 40 %

Prasības moduļa apguves uzsākšanai	
Norāda priekšzināšanas, kādām jābūt studējošajiem, lai apgūtu studiju kursu un sasniegtu studiju rezultātus. Var norādīt iepriekš apgūstamos studiju kursus, zināšanas, prasmes un kompetences, kādām jābūt, lai varētu sasniegt modulī plānotos studiju rezultātus	<ul style="list-style-type: none"> • Sekmīgi nokārtots studiju modulis “Konceptuālā domāšana un praksē balstīta pētniecība”, iegūta izpratne par radošo tehnoloģiju jomām un metodoloģiju • Pamatiemaņas darbā ar digitālām tehnoloģijām (informācijas meklēšana un atlase, pārlūkprogrammas izmantošana, Office programmatūru izmantošana, darbs ar epastu) spēj strādāt individuālu vai ar minimālu pasniedzēja uzraudzību

MODUĻA SATURS	Stundu skaits
1. Teorētiskā daļa. Interaktīvu mākslas darbu un performanču analīze. 1) Interaktīvās mākslas vēsture un mūsdienu tendences 2) Pārskats pār interaktivitātes formām un izpausmēm audiovizuālajā industrijā, vizuālajā mākslā un multimediju skatuves mākslā.	10
2. Kiberdrošība 1) izpratne par drošību darbā tīklā, ar datiem un datubāzēm.	25
3. Praktiskā daļa. Radoši eksperimenti ar interaktīvām tehnoloģijām. 1) Darbs laboratorijā ar VR/AR, 360 grādu video, u.c. interaktīvām tehnoloģijām 2) Tehnisko iespēju un programmatūru apguve (MAX, Arduino mikroelektronika) 3) Studentu patstāvīgs un grupu darbs savu mākslas darbu-prototipu veidošanā.	20

4. Interaktīvas un multimedīālas performances, un telpas uztvere. 1) Apskatīti mākslas darbu piemēri, kā arī atsevišķas eksperimentālās sistēmas un prototipi, kas pretnostata fizisko un iedomāto (iluzoro vai virtuālo) realitāti. 2) Video scenogrāfija un telpas uztvere. 3) Multimedīālas performances ideju izstrāde un realizācija.	25
5. Moduļa gala darba (performance / interkatīva instalācija) izstrādāšana un prezentācija 1) Mākslas darba, audiovizuālā projekta vai performances dokumentācija. 2) Gala darba novērtēšana un diskusija.	40

Patstāvīgā darba organizācija un uzdevumi (apraksts, tēmas, prasības, formāts)	Stundu skaits izpildei
	1 KP = 40 akadēmiskās (kontaktstundas + patstāvīgais darbs) stundas
Eksāmens. Gala darba publiska prezentācija – performance, izstādes darbs vai dokumentācija.	60
Pārbaudes darbs. Korekti un estētiski prezentēta darba ideja un tās konceptuālais un tehniskais apraksts, norise un dokumentācija.	60
Tehnisko iemaņu patstāvīga apguve, darbs ar literatūru un laboratorijā.	160

MODUĻA NOVĒRTĒJUMS UN REZULTĀTI

Apgūstot studiju kursu un sekmīgi nokārtojot pārbaudījumus, studējošais spēj (zināšanas, prasmes un kompetences)

Studiju rezultāti:	Novērtēšanas kritēriji		
	(40-69%)	(70-89%)	(90-100%)
1. Teorētiskā daļa, kurā ietilpst pārskats pār interaktīvās mākslas formu spektru vēsturiski un diskusijas par mūsdienu tendencēm.	Students spēj atbildēt uz jautājumiem par interaktīvās mākslas vēsturi un mūsdienu tendencēm.	Students spēj argumentēti diskutēt par interaktīvās mākslas vēsturi un mūsdienu tendencēm.	Students pārliecinoši lieto atsauces uz mākslas vēstures teorijām, interaktīvās mākslas teorētiķiem un praktiķiem, lai runātu par saviem radošajiem projektiem.
2. Darbs ar atbilstošu literatūru, vēsturisku un mūsdienu mākslas darbu un performanču analīze. Apskatīti mākslas darbu piemēri, kā arī atsevišķas eksperimentālās sistēmas un prototipi,	Students prezentē patstāvīgo darbu (eseju un prezentāciju) par apskatītajiem mākslas darbiem.	Students pārliecinoši prezentē (esejā un prezentācijā) analizētos mākslas darbus un māksliniekus vēsturiskā un mūsdienu kontekstā.	Students spēj analizēt savu radošo darbību (esejā un prezentācijā), atsaucoties uz vēsturiskiem un mūsdienu literatūras avotiem, māksliniekus.

kas pretnostata fizisko un iedomāto (iluzoro vai virtuālo) realitāti.			
3. Darbs laboratorijā, tehnisko iespēju un programmatūru apguve. Studentu patstāvīgs un grupu darbs savu mākslas darbu-prototipu veidošanā. Praktiskā daļa nodrošinās vidi pašu studentu radošajiem eksperimentiem, gan individuālā, gan grupu darba organizācijā.	Students spēj darboties ar laboratorijas tehniku un programmatūru.	Students spēj patstāvīgi izmantot laboratorijas tehniku, lai realizētu savu radošo ieceri.	Students ir apguvis visu laboratorijas tehniku un programmatūru, orientējas tajā, lai radītu oriģinālus mākslas darbus.
4. Gala darba izstrādāšana, prezentēšana (izstādē, performancē vai performances dokumentācijā).	Students prezentē radošā darba prototipu vai ieceri un skices.	Students prezentē radošo darbu/ tā dokumentāciju.	Students pārliecinoši prezentē radošo darbu/ tā dokumentāciju, to spēj pamatot un izskaidrot, atsaucoties uz avotiem un literatūru.

Iegūto studiju rezultātu apliecinājums	Studiju rezultāti	1.	2.	3.	4.
	Novērtēšanas metodes				
Eksāmens. Gala darba publiska prezentācija		x	x	x	x
Pārbaudes darbs. Korekti noformēta teorētiskā eseja, kas pamato radošā darba estētiskās iezīmes.		x	x		x
Darbs laboratorijā. Pārvalda nepieciešamās tehniskās zināšanas, orientējas laboratorijas tehniskajās iespējās, prot tās izmantot savā radošajā darbā.			x	x	x

LITERATŪRA

Obligātā literatūra

1. Collins, K. *Studying Sound: A Theory and Practice of Sound Design*. Cambridge: MIT Press, 2020.
2. Paul, C. *Digital Art*. Thames & Hudson, 2023.
3. Born, G. *Music and Digital Media: A planetary anthropology*. London: UCL Press, 2022.
4. Rambarran, S. *Virtual Music*. New York: Bloomsbury Publishing USA, 2021.

5. Schulte-Fortkamp, B., et al. *Soundscapes: Humans and Their Acoustic Environment*. Chicago: Springer Nature, 2023.
6. Kwastek, K. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. London, England: The MIT Press, 2015.
7. Nechvatal, J. *Towards An Immersive Intelligence: Essays on the Work of Art in the Age of Computer Technology and Virtual Reality 1993-2006*. Edgewise Press, 2009.
8. Grau, O. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: MIT Press, 2003.

Papildus literatūra:

9. Guljajeva, V. *From Interaction to Post-Participation: The Disappearing Role of Active Participant*. Estonia: EKA Estonian Academy of Arts, 2018. 197 lpp
10. T. Y. Levin, U. Frohne, P. Weibel. *CTRL [SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. Karlsruhe: MIT Press, 2002. 655 lpp.
11. De Oliveira, N. , Oxley, N. , Petry, M. *Installation Art in the New Millennium: The Empire of the Senses*. London: Thames & Hudson, 2006. 208 lpp.
12. Garrand, T. *Writing for Multimedia and the Web, Third Edition: A Practical Guide to Content Development for Interactive Media*. Oxford: Focal Press, 2006. 478 lpp.
13. Gauthier, J. *Building Interactive Worlds in 3D: Virtual Sets and Pre-visualization for Games, Film & the Web*. Burlington: Focal Press, 2005.
14. Wilson, S. *Art + Science Now*. London: Thames & Hudson, 2010. 208 lpp Wilson, S. *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge: MIT Press, 2002. 945 lpp.
15. Jones, C. *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*. Cambridge: MIT Press, 2006. 258 lpp.
16. Popper, F. *From Technological to Virtual Art*. Cambridge: MIT Press, 2007. 459 lpp.

Moduļa nosaukums	MEDIJU TEORIJA UN PĒTNIECĪBAS METODES (A6)
Studiju programma	JAUNIE MEDIJI UN AUDIOVIZUĀLĀ MĀKSLA
Moduļa mērķis	Padziļināti apgūt mediju tehnoloģiju vēsturi, komunikācijas teorijas un kultūras semiotiku, lai izstrādātu kvalitatīvu teorētisko bāzi maģistra darbam. Veikt konteksta analīzi un iepazīties ar kvalitatīvo pētījumu metožu daudzveidību, lai atlasītu individuāli piemērotākās metodes.
Atslēgas vārdi	Mediju teorija, komunikācijas teorijas, pētniecības ētika un mākslas pētījumu metodes, maģistra tēmas konteksta pārskats (<i>Pitching</i>).
Apjoms kredītpunktos	5 KP (7.5 ECTS) (ECTS = 1KP x 1.5)
Mācībspēki	Dr.sc.soc. Rasa Šmite, Asoc. prof. (Liepājas Universitāte) - 1 KP Dr.sc.administr. Ludviga Iveta, profesore (RISEBA) - 1KP Dr. Kristofers Heils (RISEBA) - 2 KP Dr.paed. Inta Klāsone, profesors (Liepājas Universitāte) - 1 KP
Īstenošanas valoda	Angļu
Novērtējuma struktūra	Gala vērtējums tiek aprēķināts (kopā 100%): Aktivitāte (laboratorijas darbi, lekciju apmeklējums, dalība semināros) – 30 % Starppārbaudījums (starpskates) – 30% Eksāmens (semestra noslēguma darbu prezentācija) – 40 %

Prasības moduļa apguves uzsākšanai	
Norāda priekšzināšanas, kādām jābūt studējošajiem, lai apgūtu studiju kursu un sasniegtu studiju rezultātus. Var norādīt iepriekš apgūstamos studiju kursus, zināšanas, prasmes un kompetences, kādām jābūt, lai varētu sasniegt modulī plānotos studiju rezultātus	<ul style="list-style-type: none"> Sekmīgi nokārtots studiju modulis “Konceptuālā domāšana un praksē balstīta pētniecība”, iegūta izpratne par radošo tehnoloģiju jomām un metodoloģiju

MODUĻA SATURS	Stundu skaits
Tēmas ietvaros modulis tiek pasniegtas vairākos blokos:	
1. Mediju un komunikācijas teorijas 1) Vadošās mediju un komunikācijas teorijas (Maklūens, Manovičs, u.c.) 2) Teorētiskās literatūras atlase maģistra darba pētījumam. 3) Pētījumu jautājumu izstrāde individuālajiem maģistra darbiem	10
2. Kvalitatīvo metožu daudzveidība un pētniecības ētika 1) Pārskats par kvalitatīvo metožu daudzveidību 2) Pētniecības ētika 3) Kvalitatīvo pētniecības metožu atlase izmantošanai audiovizuālās / jauno mediju mākslas maģistra darba pētniecībā 4) Akadēmiskā rakstība	20

3. Māksliniecisko izteiksmes līdzekļu izvēle un praktiskā darba idejas attīstība 1) Mākslas pētniecības un praksē balstītas pētniecības metožu izpratne un praktiskas spējas pielietot. 2) Praktiskā darba ieceres konceptualizēšana, metožu atlasē, kas būtu pielietojamas maģistra darba pētniecības praktiskajā daļā. 3) Praktiskā darba kontekstualizēšana mākslas vēstures, kultūras teoriju un mākslas pētniecības teoriju ietvaros.	20
4. Maģistra darba tēmas un pētījuma kontekstualizēšana (<i>Pitching</i>). 1) Maģistra darba prezentācijas konteksta pārskats - slaidu prezentācijas izveidošana īsā, saprotamā veidā (<i>Pitching</i> pieeja).	10

Patstāvīgā darba organizācija un uzdevumi (apraksts, tēmas, prasības, formāts)	Stundu skaits izpildei
	1 KP = 40 akadēmiskās (kontaktstundas + patstāvīgais darbs) stundas
Eksāmens. Maģistra darba tēmas izstrāde un prezentācija <i>Pitching</i> tipa prezentācijā.	30
Pārbaudes darbs. Diskusija par kultūras teorijām.	10
Gala darba izstrāde – maģistra tēmas konceptualizēšana, literatūras un avotu kvalitatīva atlase.	100

MODUĻA NOVĒRTĒJUMS UN REZULTĀTI

Apgūstot studiju kursu un sekmīgi nokārtojot pārbaudījumus, studējošais spēj (zināšanas, prasmes un kompetences)

Studiju rezultāti:	Novērtēšanas kritēriji		
	(40-69%)	(70-89%)	(90-100%)
1. Padziļināts ieskats sākot no 20. gs. agrīnajiem telekomunikāciju mākslas projektiem līdz mūsdienu digitālo tīklu kopienām, RFID un semantiskajam tīmeklim.	Students orientējas mediju mākslas un tīkla mākslas darbos, mākslas kā pētniecības darbos.	Students spēj diskutēt par mākslas kā pētniecības projektiem, piedāt savas idejas radošajiem darbiem.	Students pārliecinoši argumentē savu viedokli par mākslas pētniecības projektiem un savām idejām.
2. Māksliniecisko izteiksmes līdzekļu izvēle, praktiskā mākslas darba konceptualizēšana, ar mērķi to aprakstīt mākslas vēstures, kultūras teoriju un	Students ir iepazinies ar mākslas pētniecības instrumentiem un metodēm, spēj tos pielietot praksē.	Students pārliecinoši izmanto mākslas pētniecības instrumentus un pētniecības metodes, spēj tos pamatoti izmantot savā radošajā un	Students spēj konceptualizēt savu pētniecības ideju un lauku, lai izvēlētos un radītu pats savas pētniecības metodes un instrumentus.

mākslas pētniecības teoriju ietvaros.		teorētiskajā darbā.	
3. Maģistra darba tēmas un pētījuma jautājuma konceptualizēšana un individuālas prezentācijas izveide (<i>Pitching</i>).	Students ir izveidojis un noprezentāciju savu maģistra darbu <i>Pitching</i> prezentācijā.	Students pārlicinoši prezentē savu maģistra darba tēmu un pētījuma lauku korektā <i>Pitching</i> prezentācijā, spēj to aizstāvēt un atbildēt uz auditorijas jautājumiem.	Students pārlicinoši prezentē savu maģistra darba tēmu, pētījuma jautājumu, pētījumu laukus, atlasīto literatūru un avotus korektā <i>Pitching</i> prezentācijā, atbild uz auditorijas jautājumiem un spēj savu viedokli pamatot, atsaucoties uz teoriju un avotiem.

Iegūto studiju rezultātu apliecinājums	Studiju rezultāti	1.	2.	3.
		Novērtēšanas metodes		
	Eksāmens. <i>Pitching</i> prezentācija.	x	x	x
	Pārbaudes darbs. Diskusija un eseja par pētniecības metodēm un mākslā balstītu pētījumu.	x	x	x
	Rakstu darbs. Maģistra darba metožu un izmantoto instrumentu apraksts, pētījuma jautājuma konceptualizēšana un kvalitatīva literatūras un avotu atlase.	x	x	x

LITERATŪRA

Obligātā literatūra

1. Michelkevičius, V. *Mapping Artistic Research. Towards Diagrammatic Knowing*. Vilnius: Vilnius Academy of Arts Press, 2018.
2. Šmite, R., Šmits, R. *Virtualities and Realities. NEW Experiences, Art and Ecologies in Immersive Environments*. Rīga: RIXC, 2019.
3. Jones, P., et al. *Virtual Reality Methods: A Guide for Researchers in the Social Sciences and Humanities*, JSTOR, 2022.
4. Salter, C. *Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making*. Boston: MIT Press, 2023.

Papildus literatūra

5. American Psychological Association: <https://www.apa.org/>
6. E. Kluitenberg. *The Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium*. Rotterdam: NAI Publishers, 2006. 296 lpp.
7. Barret, E., Bolt, B. *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*. London: I. B. Tauris, 2007. 205 lpp.
8. Carter, P. *Material Thinking. Theory and Practice of Creative Research*. Carlton: Melbourne University Press, 2004. 216 lpp Fuller, M. *Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture*. Cambridge, London: MIT Press, 2007. 265 lpp.
9. Deiviss, E. *Tehgnosis*. Rīga: RIXC, 2015
10. Manovich, L. *The Language of New Media*. Cambridge, London: MIT Press, 2001. 354 lpp.
11. O. Grau. *MediaArtHistories*. Cambridge: MIT Press, 2007. 487 lpp.
12. Gray, C., Malins, J. *Visualizing research. A Guide to the Research Process in Art and Design*.

Farnham: Ashgate Publishing Limited, 2004. 214 lpp.

13. Rose, G. *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Methods*.

London: Sage Publications Ltd, 2006. 287 lpp

SPECIALIZĀCIJAS MODUĻI (B daļa) – 4 virzieni

Moduļa nosaukums	AUDIOVIZUĀLO MEDIJU MĀKSLA (B1)	
Studiju programma	JAUNIE MEDIJI UN AUDIOVIZUĀLĀ MĀKSLA	
Moduļa mērķis	Apgūt teorētiskas un praktiskas iemaņas režijas sfērā, izpētīt uztveres psiholoģiju, montāžas analīzi vadošo kinomeistaru daiļradē un iepazīties ar mūsdienīgām plānošanas un programmas sagatavošanas tradīcijām.	
Apjoms kredītpunktos	2. semestris 3. semestris	5 KP (7.5 ECTS) (ECTS = 1KP x 1.5) 13 KP (19.5 ECTS) (ECTS = 1KP x 1.5)
Mācībspēki	2. semestris	M.F.A. Aigars Ceplītis - 1KP Mg. Art. Lauris Gundars – 2KP M.F.A. Deborah LaVine – 2KP
	3. semestris	Mg. Art. Jānis Rēdlihs - 2 KP Dr. Emil Velinov – 2 KP M.F.A., Aigars Ceplītis - 2 KP Dr. Šteinbergs Kaspars - 2KP Artis Dzērve - 5 KP
Īstenošanas valoda	Angļu	
Atslēgas vārdi	Scenāriju veidošana, audiovizuālo darbu režija, naratoloģija, audiovizuālo darbu producēšana, audiovizuālās montāžas pamati.	
	<i>Cinema 4D animācija, spēļu teorija un tehnoloģijas, 360 grādu interaktīva vizualizācija, After Effects pēcapstrāde, naratoloģija, audiovizuālo darbu producēšana.</i>	
	<i>Cinema 4D animation, game theory and technology, 360 degree interactive visualization, After Effects post-processing, narrative, production of audiovisual works.</i>	
Novērtējuma struktūra	Gala vērtējums tiek aprēķināts (kopā 100%): Aktivitāte (laboratorijas darbi, lekciju apmeklējums, daļība semināros) – 30 % Starppārbaudījums (starpskates) – 30 % Eksāmens (semestra noslēguma darba prezentācija) – 40 %	

Prasības moduļa apguves uzsākšanai	
Norāda priekšzināšanas, kādām jābūt studējošajiem, lai apgūtu studiju kursu un sasniegtu studiju rezultātus. Var norādīt iepriekš apgūstamos studiju kursus, zināšanas, prasmes un kompetences, kādām jābūt, lai varētu sasniegt modulī plānotos studiju rezultātus	<ul style="list-style-type: none"> • Sekmīgi nokārtots studiju modulis “Audio kultūra”

MODUĻA SATURS	Stundu skaits
1. Idejas izstrāde. Scenārijs un tā īstenošana. 1) Gadījumu studijas, inovatīvu scenāriju veidošana.	20

2) Režisora loma inscenējumā, režisora sadarbība ar scenāristu.	
2. Inscenēta audiovizuālā darba režijas specifika. Režisora eksplikācija, darbs ar aktieri. 1) Režijas māksla audiovizuālu darbu veidošanā. 2) Režisora praktiskais darbs veicot video dabu filmēšanu un montāžu īsfilmā.	20
3. Psiholoģiskie pamati kontaktā ar diferencēto auditoriju. 1) Psiholoģijas teorijas par dažādu žanru veidošanu. 2) Psiholoģijas teorijas auditorijas reakciju un ietekmēšanu.	20
4. Naratīva veidošanas teorija un prakse. Pielietojamie izteiksmes līdzekļi. 1) Naratīvs audiovizuālajos darbos, tā veidošanas teorija un instrumenti. 2) Naratīva veidošanas praktisko iemaņu apguve.	20
5. Spēļu teorija un prakse. 1) Spēļu dizaina teoriju apguve. 2) Gadījumu pētījumi	20
6. 3D animāciju veidošana. 1) 3D animācijas programmas pamatu apguve. 2) 3D programmatūru praktiska pielietošana.	20
7. 360 grādu fotogrādu foto un video, imersīvās tehnoloģijas, montāžas paņēmieni, teorija un prakse, VR tehnoloģijas. 1) Imersīvo tehnoloģiju pielietošana, teorija un prakse. 2) Imersīvo tehnoloģiju iedarbība uz skatītāju. 3) Telpas un kadru plāns.	20
8. Video pēcapstrāde programmā <i>After Effects</i>. 1) Video pēcapstrāde, krāsu korekcija. 2) Animācija.	36
9. Audiovizuālu darbu producēšana. 1) Individuālu audiovizuālu darbu idejas radīšana. 2) Gatava projekta realizācija.	60

Patstāvīgā darba organizācija un uzdevumi (apraksts, tēmas, prasības, formāts)	Stundu skaits izpildei
	1 KP = 40 akadēmiskās (kontaktstundas + patstāvīgais darbs) stundas
Eksāmens. Audiovizuāla darba prezentācija.	40
Pārbaudes darbs. Praktiska audiovizuālo darbu scenārija izveides prasmju apguve un scenārija izstrāde. Rakstu darbs un prezentācija.	70
Praktiskais darbs. Audiovizuāla darba filmēšana un montāža.	70
Pārbaudes darbs. Naratīva, kadru plāna un audiovizuāla stāsta veidošana. Audiovizuālo darbu filmēšana un montāža. Praktisko darbu izstrāde un prezentācija.	50
Pārbaudes darbs. Audiovizuālas spēles koncepta izstrāde un prezentācija	50

Pārbaudes darbs. Praktisko iemaņu demonstrācija – video, animācija, skaņas un 3D tehnoloģijas.	60
Pārbaudes darbs. Patstāvīgi izveidots audiovizuāls darbs izmantojot imersīvās tehnoloģijas.	40
Audiovizuālu materiālu veidošana, iemantojot programmu After Effects.	70
Darbs grupās. Pētījums par audiovizuālu darbu psiholoģiskajiem aspektiem.	54

MODUĻA NOVĒRTĒJUMS UN REZULTĀTI

Apgūstot studiju kursu un sekmīgi nokārtojot pārbaudījumus, studējošais spēj (zināšanas, prasmes un kompetences)

Studiju rezultāti:	Novērtēšanas kritēriji		
	(40-69%)	(70-89%)	(90-100%)
1. Pārzina režisora lomu, prot veidot naratīvu, to realizēt.	Students ir iepazinies ar režisora lomas pienākumiem, prot veidot loģisku naratīvu.	Students spēj režisēt savu veidotu naratīvu, atspoguļot stāstu izmantojot dažādas režisora pieejas.	Students spēj veidot oriģinālu stāstījumu, režisēt tā tapšanu, izmantojot dažādas režisora pieejas un paņēmienus, prot komentēt un argumentēt savu izvēli.
2. Students apguvis montāžas pamatus.	Students spēj adekvāti samontēt īsu video darbu.	Students spēj ar dažādiem video montāžas paņēmieniem atspoguļot naratīvu.	Students spēj pārliecinoši atspoguļot oriģinālu naratīvu, izmantojot dažādu montāžas paņēmienus un iespējas.
3. Students apguvis operatora lomu audiovizuālu darbu veidošanā.	Students ir apguvis operatora lomas uzdevumus, prot tos korekti izpildīt.	Students apzinās operatora lomu, pilnībā pārvalda nepieciešamās teorētiskās un praktiskās iemaņas.	Students pārliecinoši izpilda operatora lomu, spēj izmantot dažādus operatora tehniskos paņēmienus.
4. Students apguvis skaņas ierakstu veikšanu, apstrādi un audio sinhronizāciju ar video.	Students spēj pievienot video atbilstošu skaņas celiņu.	Students spēj izmantot skaņas celiņu, lai atklātu dažādas stāsta iezīmes.	Students pārliecinoši lieto skaņas ieraksta un apstrādes tehnoloģijas, spēj izmantot skaņu kā instrumentu audiovizuālā darbā.
5. Students apguvis audiovizuālo darbu psiholoģiskos aspektus un sadarbību ar auditoriju.	Students ir iepazinies ar dažādiem psiholoģijas aspektiem.	Students spēj izmantot dažādus psiholoģiskos aspektus audiovizuāla darba veidošanā.	Students pilnībā apzinās audiovizuāla darba psiholoģiskos aspektus, spēj tos mērķtiecīgi un ētiski izmantot, pārzina audiovizuāla darba

Rakstu darbs un prezentācija. Naratīva, kadru plāna un audiovizuāla stāsta veidošana.	x					x								x
Naratīva veidošana digitālajos medijos; praktisks uzdevums – blogs vai vlogs.	x					x								x
Darbs grupās. Pētījums par audiovizuālu darbu psiholoģiskajiem aspektiem.						x								x

LITERATŪRA

Obligātā literatūra

1. Salter, C. *Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making*. Boston: MIT Press, 2023.
2. Meyer, C., Meyer, T. *Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques*, 2nd Ed., 2019.
3. Block, B. *The Visual Story - Creating The Visual Structure Of Film, TV and Digital Media*, Oxford, Focal Press, 2008.
4. Schell, J. *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC Press, 2008.
5. Rose, F. *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. Simon & Shuster, 2011.
6. Rozenthal, A. *Writing Directing and Producing Documentary Films and Videos, Library of Congress Press*, 2002.

Papildus literatūra:

7. Šmite, R., Šmits, R. *Virtualities and Realities. NEW Experiences, Art and Ecologies in Immersive Environments*. Rīga: RIXC, 2019.
8. *Changing Direction - A Practical Approach To Directing Actors In Film And Theatre*, Oxford, Linacre House, (2006).
9. Cathrine Kellison - *Producing For TV and Video - A Real-World Approach*, Library of Congress Press, (2006).
10. Everest, F., Pohlmann, K. *Master Handbook of Acoustics*. McGraw-Hill/TAB Electronics, 2009. 510 lpp.
11. Dyson, F. *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*. Los Angeles: University of California Press, 2009. 246 lpp.
12. *See the Sound. Audiovisuology Compendium*. 2009.
13. Kent, L. Steven. *The Ultimate History of Video Games*. Three Rivers Press, 2001. ISBN-10: 0761536434.
14. Watson, James, Hill, Ann. *A Dictionary of Communication and Media Studies*. 3rd ed. Edward Arnold, 1993.
15. *Story and Discourse* by Seymour Chatman. New York: Cornell University Press, 2009.
16. *New Vocabularies in Film Semiotics* by Robert Stam. New York: Routledge Press, 1992.
17. *Narrative Discourse: an Essay in Method* by Gerard Genette. New York: Cornell University Press, 2007.
18. *Cinema I and II* Gilles Deleuze. Los Angeles: University of California Press, 2004.
19. *Writing a Short Film* Pat Cooper. Los Angeles: Elsevier Focal Press, 2004.
20. *Narrative and Comprehension in Film*. New York: Routledge Press, 1992.
21. Ed Catmull & Amy Wallace "Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration" 2014.
22. Salen, Katie, and Zimmerman, Eric. *The Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
23. Alan Sepinwall "The Revolution Was Televised" Updated Edition, Simon & Shuster 2015.
24. Phillips, Andrea. "A Creator's Guide to Transmedia Storytelling." McGraw-Hill, 2012.

Moduļa nosaukums	SKAŅAS MĀKSLA UN ELEKTRONISKĀ MŪZIKA (B2)	
Studiju programma	JAUNIE MEDIJI UN AUDIOVIZUĀLĀ MĀKSLA	
Moduļa mērķis	Iegūt padziļinātākas zināšanas par 20./21.gadsimta skaņu mākslas un elektroniskās mūzikas vēsturi, teoriju un laikmetīgajiem procesiem. Apgūt praktiskas iemaņas, kuras nepieciešamas darbā ar skaņu tehnoloģijām un skaņas materiāla organizēšanu, kā arī komponēšanai un skaņas mākslu darbu radīšanai.	
Apjoms kredītpunktos	<i>2. semestris</i>	5 KP (7.5 ECTS) (ECTS = 1KP x 1.5)
	<i>3. semestris</i>	13 KP (19.5 ECTS) (ECTS = 1KP x 1.5)
Mācībspēki	<i>2. semestris</i>	Mg. art. Krista Dintere, docents (Liepājas Universitāte) - 2 KP Mg.art. Platons Buravickis - 3KP
	<i>3. semestris</i>	Mg. art. Krista Dintere, docents (Liepājas Universitāte) - 5 KP Mg.art. Platons Buravickis - 8 KP
Atslēgas vārdi	Akustika, skaņu studijas prakse, akustisko mākslu un elektroniskās mākslas vēsture, mūzikas antropoloģija, skaņas pieredzes un psiholoģijas elementi, autortiesības.	
Īstenošanas valoda	angļu	
Novērtējuma struktūra	Gala vērtējums tiek aprēķināts (kopā 100%): Aktivitāte (laboratorijas darbi, lekciju apmeklējums, dalība semināros) – 30 % Starppārbaudījums (starpskates) – 30% Eksāmens (semestra noslēguma darba prezentācija) – 40 %	

Prasības moduļa apguves uzsākšanai	
Norāda priekšzināšanas, kādām jābūt studējošajiem, lai apgūtu studiju kursu un sasniegtu studiju rezultātus. Var norādīt iepriekš apgūstamos studiju kursus, zināšanas, prasmes un kompetences, kādām jābūt, lai varētu sasniegt modulī plānotos studiju rezultātus	<ul style="list-style-type: none"> • Sekmīgi nokārtots studiju modulis “Audio kultūra”

MODUĻA SATURS	Stundu skaits
1. Elektroniskās mūzikas un skaņas mākslas vēsture. 21. gadsimta aktuālākie audio kultūras procesi: <ul style="list-style-type: none"> - Elektroniskās mūzikas pirmsākumi, pirmie instrumenti 20.gs. - Radio māksla un skaņas mākslas tradīcija, kas sakņojas modernajā 20. gs. mākslā - Audio kultūra interneta laikmetā 	20

2. Skaņas teorija un prakse. Akustika un telpas apskaņošana - Skaņas teorija, skaņas uztveres un mūzikas antropoloģija, - Skaņas pieredze un psiholoģijas elementi - Zināšanas par telpu akustiku, apskaņošanas teoriju un praksi.	20
3. Skaņas dizains - Skaņu materiāla apstrāde. Audio ieraksti, analogās un digitālās tehnoloģijas, audio apstrāde dažādās datorprogrammās. - Skaņas un attēla sinhronizēšana, skaņas celiņa veidošana filmai un video. Skaņas un video koplietošana eksperimentālā un interaktīvā video veidošanā.	40
4. Kompozīcija – skaņdarba izveide un tehnoloģijas interaktīvas audio instalācijas izveidošanai. - Nozīmīgāko mūsdienu autoru kompozīciju analizēšana - Kompozīcijas pamatu apgūšana. - Datorprogrammas, kas ļauj veidot Datorprogrammu apgūšana (<i>MaxMSP, Logic, Ableton</i>), kas ļauj veidot interaktīvas skaņas instalācijas, ģenerētas skaņas kompozīcijas vai datu sonifikācijas. - Interaktīvās audio instalācijas veidošana, ģeneratīvā skaņas māksla.	40
5. Gala darba realizēšana - kompozīcijas vai skaņas instalācijas izstrāde - publiska demonstrēšana - koncerts un/vai izstāde	76
6. Filmas un video skaņas celiņa sinhronizēšana. Skaņas celiņa attīstīšana filmai un video.	20

Patstāvīgā darba organizācija un uzdevumi (apraksts, tēmas, prasības, formāts)	Stundu skaits izpildei
	1 KP = 40 akadēmiskās (kontaktstundas + patstāvīgais darbs) stundas
Eksāmens. Skaņas mākslas darba, kompozīcijas vai instalācijas prezentēšana.	250
Pārbaudes darbs. Praktiska skaņas ierakstu veikšana, apstrāde. Students orientējas datorprogrammās (audio apstrādei un kompozīcijai), skaņas studijas tehnoloģijās.	120
Pārbaudes darbs. Skaņas kompozīcijas izveide izmantojot lauka ierakstus.	40
Rakstu darbs un prezentācija. Skaņas kompozīcijas, instalācijas konceptualizēšana rakstiskā esejā un diskusijā.	54
Students prezentē pētījumu akustikas un psihoakustikas teorijās, akustisko mākslu un elektroniskās mūzikas vēsturē (20./21. gs.).	40

MODUĻA NOVĒRTĒJUMS UN REZULTĀTI

Apgūstot studiju kursu un sekmīgi nokārtojot pārbaudījumus, studējošais spēj (zināšanas, prasmes un kompetences)								
Studiju rezultāti:	Novērtēšanas kritēriji							
	(40-69%)		(70-89%)			(90-100%)		
1. Pārzina akustikas, psihoakustikas pamatus, spēj konceptualizēt un pamatoti runāt par sava skaņas mākslas darba radīšanas procesa un rezultāta estētiskajām un tehniskajām izvēlēm.	Pārzina aksustikas teorijas, prot praktiski veidot savu mākslas darbu.		Brīvi orientējas skaņas teorijās, spēj lietot atsauces uz teoritīkiem, māksliniekiem.			Pārlicinoši runā par sava skaņas mākslas darba nozīmi un vēsturi, balstoties akustikas teorijās.		
2. Students apguvis skaņas uztveres un mūzikas antropoloģijas pamatus, skaņas pieredzes un psiholoģijas elementus.	Students pārzina psiholoģijas aspektus skaņā.		Students spēj lietot dažādus psiholoģijas aspektus savu radošo darbu veidošanā.			Students spēj brīvi runāt un pamatot dažādus psiholoģijas aspektus savos skaņas darbos un gala darbā.		
3. Students iepazinis un spēj darboties ar skaņu ierakstu tehnoloģijām, apguvis iemaņas, kas nepieciešamas darbam skaņas studijā.	Students spēj veikt skaņas ierakstus.		Students spēj patstāvīgi atlasīt, apstrādāt skaņas ierakstus dažādās datorprogrammās.			Students spēj no saviem veiktajiem skaņas ierakstiem veidot un pārlicinoši prezentēt savā skaņas gala darbā.		
4. Students uzdevuma līmenī spēj patstāvīgi izstrādāt skaņas darba koncepciju un veikt tehnisko realizāciju.	Students spēj radīt ideju ar mērķi to pārvērst skaņas mākslas darbā.		Students spēj radīt oriģinālu ideju, nodrošināt tās tehnisku izpildi.			Students spēj ne tikai radīt oriģinālu skaņas mākslas darbu, bet arī to konceptualizēt un pamatot.		
5. Students prot konceptualizēt savu praktisko gala darbu.	Students var prezentēt sava gala darbā veiktās skaniskās un estētiskās izvēles.		Students var pamatot ar teorijām un atsaucēm savā darbā veiktās izvēles.			Students var pārlicinoši mutiski un rakstiski prezentēt un pamatot savu radīto gala skaņas mākslas darbu.		
6. Students pārzina autortiesību jautājumus.	Students ir iepazinis ar autortiesību likuma pamatiem.		Students spēj atbildēt uz jautājumiem par autortiesību likumu.			Students spēj diskutēt un interpretēt autortiesību likumu.		
Iegūto studiju rezultātu apliecinājums	Studiju rezultāti		1.	2.	3.	4.	5.	6.
	Novērtēšanas metodes							
	Eksāmens. Skaņas mākslas darba, kompozīcijas vai instalācijas prezentēšana.		x	x	x	x	x	x

	Pārbaudes darbs. Praktiska skaņas ierakstu veikšana, apstrāde.	x	x	x	x	x	
	Pārbaudes darbs. Skaņas kompozīcijas izveide izmantojot lauka ierakstus.	x	x	x		x	
	Rakstu darbs un prezentācija. Skaņas kompozīcijas, instalācijas konceptualizēšana rakstiskā esejā un diskusijā.	x				x	x
	Students prezentē pētījumu akustikas un psihoakustikas teorijās, akustisko mākslu un elektroniskās mūzikas vēsturē (20./21. gs.).	x	x	x		x	x

LITERATŪRA

Obligātā literatūra

1. Collins, K. *Studying Sound: A Theory and Practice of Sound Design*. Cambridge: MIT Press, 2020.
2. Paul, C. *Digital Art*. Thames & Hudson, 2023.
3. Born, G. *Music and Digital Media: A planetary anthropology*. London: UCL Press, 2022.
4. Rambarran, S. *Virtual Music*. New York: Bloomsbury Publishing USA, 2021.
5. Schulte-Fortkamp, B., et al. *Soundscapes: Humans and Their Acoustic Environment*. Chicago: Springer Nature, 2023.

Papildus literatūra:

6. Cox, C., Warner, D. *Audio Culture: Readings in Modern Music*. New York: Continuum, 2004. 454 lpp.
7. Holmes, T. *Electronic and Experimental Music: A History of a New Sound*. New York: Routledge, 2008. 462 lpp.
8. Alan Licht. *Sound Art: Beyond Music, Between Categories*. Rizzoli, 2007.
9. Boulanger, R. *The Csound Book: Perspectives in Software Synthesis, Sound Design, Signal Processing, and Programming*. Cambridge: MIT Press, 2010. 739 lpp.
10. Everest, F., Pohlmann, K. *Master Handbook of Acoustics*. McGraw-Hill/TAB Electronics, 2009. 510 lpp.
11. Kahn, D. *Noise Water Meat: A History of Sound in the Arts*. Cambridge: MIT Press, 2001. 455 lpp.
12. Dyson, F. *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*. Los Angeles: University of California Press, 2009. 246 lpp.
13. Jean-Francois Augoyard, Henry Torgue. *Sonic Experience: A Guide To Everyday Sounds*. 2006.
14. Landy, L. *Understanding the Art of Sound Organization*. Cambridge: MIT Press, 2007. 303 lpp.

Moduļa nosaukums	MULTIMEDIJU SKATUVES MĀKSLA (B3)	
Studiju programma	JAUNIE MEDIJI UN AUDIOVIZUĀLĀ MĀKSLA	
Moduļa mērķis	Apgūt prasmes un instrumentus, kas palīdz palielināt ķermeņa kustības funkcionalitāti, apvienojot to ar kinestētikas iespējām, improvizāciju un digitālām tehnoloģijām.	
Atslēgas vārdi	Laikmetīgās dejas tehnikas improvizācija, videodejas režija, grupas darbs un menedžments, dramaturģija, režija, balss, somatikas metodes, multimedīāla performance.	
Apjoms kredītpunktos	2. semestris 3. semestris	5 KP (7.5 ECTS) (ECTS = 1KP x 1.5) 13 KP (19.5 ECTS) (ECTS = 1KP x 1.5)
Mācībspēki	2. semestris	Dr. Shawn Pinchback - 3 KP Dr. Ioseb Gabelaia – 2 KP
	3. semestris	Dr. Ellen Pearlman - 3 KP Mg. Art, Dintere Krista - 5 KP Dr. Shawn Pinchback 5 KP
Īstenošanas valoda	angļu	
Novērtējuma struktūra	Gala vērtējums tiek aprēķināts (kopā 100%): Aktivitāte (laboratorijas darbi, lekciju apmeklējums, dalība semināros) – 10 % Pārbaudes darbi – 30 % Eksāmens (semestra noslēguma darbu prezentācija) – 60 %	

Prasības studiju moduļa uzsākšanai	
Norāda priekšzināšanas, kādām jābūt studējošajiem, lai apgūtu studiju kursu un sasniegtu studiju rezultātus. Var norādīt iepriekš apgūstamos studiju kursus, zināšanas, prasmes un kompetences, kādām jābūt, lai varētu sasniegt modulī plānotos studiju rezultātus	<ul style="list-style-type: none"> Sekmīgi nokārtots studiju modulis “Interaktīvā māksla un multimediju performances”

MODUĻA SATURS	Stundu skaits
1. Režijas un horeogrāfijas principu teorētiska un praktiska apguve multimedīālas un audiovizuālas performances izveidē. <ul style="list-style-type: none"> Telpas un laika izmantojums, attiecībā pret ķermeni performances situācijā un video kadrējumu. Režijas pieejas multimedīālas performances izveidē. Horeogrāfijas pieejas multimedīālas performances izveidē. 	50
2. Dramaturģijas metodiku teorētiska un praktiska apguve multimedīālas un audiovizuālas performances izveidē. <ul style="list-style-type: none"> Atšķirīgais un kopīgais performances struktūrā: naratīva un abstrakcijas izmantojums Performanču struktūras un to veidošanas principi Raksturu / tēlu veidošanas principi 	50
3. Fiziskā un postdramatiskā teātra pieeju teorētiska un praktiska apguve	56

multimediālas un audiovizuālas performances izveidē. <ul style="list-style-type: none"> - Postdramatiskā teātra vēsture, teorijas un veidi - Individuālu un grupas etižu veidošana - Izveidotās performances analīze un kritika postdramatiskā teātra teoriju kontekstā 	
4. Somatikas un ķermeņa apzinātības, buto dejas metožu un tehniku apguve un izmantojums multimediālas un audiovizuālas performances izveidē. <ul style="list-style-type: none"> - Somatikas un ķermeņa apzinātības pieeju apguve. - Buto dejas tehniku apguve. - Praktisks tehniku un pieeju pielietojums performances izveidē. 	30
5. Balss un vokāla, laikmetīgo improvizācijas tehniku apguve un izmantojums multimediālas un audiovizuālas performances izveidē <ul style="list-style-type: none"> - Teorētiskie aspekti balss izmantošanai performancē. - Praktiska balss instrumenta apgūšana, balss improvizācijas, skatuves runa. - Ķermeņa un balss apvienošana performancē. 	30

Patstāvīgā darba organizācija un uzdevumi (apraksts, tēmas, prasības, formāts)	Stundu skaits izpildei
	1 KP = 40 akadēmiskās (kontaktstundas + patstāvīgais darbs) stundas
Eksāmens. Multimediāla performance vai iestudējums.	264
Pārbaudes darbs. Teorija par postdramatisko teātri un multimediālo mākslu.	60
Pārbaudes darbs. Performance apvienojot ķermeņa kustību un balsi kā instrumentu.	80
Rakstu darbs. Eseja par multimediālas performances līmeņiem.	60
Prezentācija. Skatuves runa.	40

MODUĻA NOVĒRTĒJUMS UN REZULTĀTI

Apgūstot studiju kursu un sekmīgi nokārtojot pārbaudījumus, studējošais spēj (zināšanas, prasmes un kompetences)

Studiju rezultāti:	Novērtēšanas kritēriji		
	(40-69%)	(70-89%)	(90-100%)
1. Teorētiskās literatūras pārzināšana, mūsdienu un vēsturiskā konteksta apzināšanās.	Students orientējas jomas literatūrā.	Students spēj atbildēt uz jautājumiem par jomas specifiku, apzinās mūsdienu norises.	Students spēj pamatot savu radošo darbu, balstoties jomas teorētiskajā literatūrā un avotos.
2. Dejas scenogrāfijas izveide un patstāvīgais	Students ir apguvis pamatus	Students spēj patstāvīgi veidot	Students spēj pārlicinoši un patstāvīgi veidot

radošais darbs.	scenogrāfijā.	stāstu izmantojot deju un video kā mediju.	mākslas projektu, izmantojot deju kā mediju, prezentēt to un pamatot savas estētiskās izvēles.
3. Students orientējas teātra un performances dramaturģijas teorētiskajos un praktiskajos aspektos, problemātikā.	Students ir iepazinies ar teātra un performances teorētiskajiem un praktiskajiem aspektiem.	Students spēj patstāvīgi izmantot teorētiskās un praktiskās zināšanas par teātra un performances dramaturģiju.	Students spēj diskutēt par teātra un performances dramaturģiju, ne tikai izmantot iegūtās zināšanas performances uzvedumā, bet to arī argumentēt un komentēt.
4. Students ir iepazinies ar balsi kā instrumenta izmantošanu performancē.	Students ir apguvis balsi izmantošanas teorētiskos un praktiskos aspektus.	Students spēj pārliecinoši izmantot balsi kā instrumentu performancē.	Students spēj pārliecinoši apvienot balsi un ķermeņa kustību, lai radītu unikālu performanci, spēj to komentēt un atsaukties un teorētiskiem avotiem.

Iegūto studiju rezultātu apliecinājums	Studiju rezultāti	1.	2.	3.	4.	5.
		Novērtēšanas metodes				
Eksāmens. Multimedijālas performance vai iestudējums.		x	x	x	x	x
Pārbaudes darbs. Teorija par postdramatisko teātri un multimedijālo mākslu.		x			x	
Pārbaudes darbs. Performance apvienojot ķermeņa kustību un balsi kā instrumentu.				x		x
Rakstu darbs. Eseja par multimedijālas performances līmeņiem.			x	x	x	
Prezentācija. Skatuves runa.						x

LITERATŪRA

Obligātā literatūra

1. Rumsey, P., Martincich, D. *Dance in Musical Theatre. A History of the Body in Movement*. Bloomsbury Publishing, 2023
2. Mark, F. *Dancing Modernism / Performing Politics*. Indiana University Press, 2023
3. Koppers, P. *Eco Soma: Pain and Joy in Speculative Performance Encounters*. University of Minnesota Press, 2022.
4. Kwastek, K. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. London: The MIT Press, 2015.
5. Lehman, Hans-Thies, tr. Karen Jürs-Munby. *Post-dramatic Theatre*. Routledge, 2006.
6. Pavis, P. *Analyzing Performance*. University of Michigan Press, 2003.

Papildus literatūra:

7. Complete Vocal Tehcnique. Sadolin Cathrine. Copehhagen: CVI Publications, 2012
8. Body Awareness. Annie Baker. Samuel French, Inc., 2009.
9. Guljajeva, V. From Interaction to Post-Participation: The Disappearing Role of Active Participant. Estonia: EKA Estonian Academy of Arts, 2018. 197 lpp
10. Dixon, S. Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art,

and Installation. Cambridge, London: MIT Press, 2007. 809 lpp

Moduļa nosaukums	DIGITĀLĀ MĀKSLA (B4)	
Studiju programma	JAUNIE MEDIJI UN AUDIOVIZUĀLĀ MĀKSLA	
Moduļa mērķis	Pārzināt digitālās mākslas kultūrvēsturisko un sociālo kontekstu, iepazīties ar aktuālajām mediju mākslas teorijām. Padziļināti apgūt digitālās mākslas radīšanas procesus un specifiku, izmantojot jaunākās tehnoloģijas un tendences – no mākslas un zinātnes sintēzes līdz datu vizualizācijām, VR/AR un imersīvajām vidēm.	
Apjoms kredītpunktos	2. semestris 3. semestris	5 KP (7.5 ECTS) (ECTS = 1KP x 1.5) 13 KP (19.5 ECTS) (ECTS = 1KP x 1.5)
Mācībspēki	2. semestris	Dr. Raitis Šmits - 2 KP Dr.sc.soc. Rasa Šmite, Asoc. prof. (Liepājas Universitāte) - 3 KP
	3. semestris	Dr.sc.soc. Rasa Šmite, Asoc. prof. (Liepājas Universitāte) - 5 KP Dr. Raitis Šmits - 3 KP Dr.sc.comp. Anita Jansone, profesore (Liepājas Universitāte) - 1 KP Dr. Ellen Pearlman - 4 KP
Īstenošanas valoda	angļu	
Atslēgas vārdi	Tīklu teorija, datu vizualizācija, digitālo mākslas darbu producēšana un izstādīšana.	
Novērtējuma struktūra	Gala vērtējums tiek aprēķināts (kopā 100%): Aktivitāte (laboratorijas darbi, lekciju apmeklējums, dalība semināros) – 30 % Starppārbaudījums (starpskates) – 30% Eksāmens (semestra noslēguma darbu prezentācija) – 40 %	

Prasības moduļa apguves uzsākšanai	
Norāda priekšzināšanas, kādām jābūt studējošajiem, lai apgūtu studiju kursu un sasniegtu studiju rezultātus. Var norādīt iepriekš apgūstamos studiju kursus, zināšanas, prasmes un kompetences, kādām jābūt, lai varētu sasniegt modulī plānotos studiju rezultātus	<ul style="list-style-type: none"> Sekmīgi nokārtots studiju modulis “Interaktīvā māksla un multimediju performances”

MODUĻA SATURS	Stundu skaits
1. Digitālo mediju mākslas teorija un prakse, specifika un kultūras konteksti, jaunākās tendences 1) Mediju mākslas pionieri un ievērojamākie jomas pārstāvji - no Vasulkām līdz M. Peļhanam, Jodi un mūsdienu digitālajiem māksliniekiem 2) Mākslas darbu analīze 3) Konteksta apgūšana - pieteikumu izstrāde digitālās mākslas rezidencēm (CERN, ESA u.c., festivāliem (Ars Electronica, RIXC Mākslas un zinātnes festivāls, u.c.), izstādēm, konferencēm (Media Art Histories, Open Fields, Renewable Futures, u.c.).	30

<p>2. Digitālo tīklu tehnoloģijas un datu vizualizācija</p> <p>1) Apgūtas tehnoloģijas (PHP, Javascript, Actionsript 3, MAX, datu bāzes vadības sistēmas) un zināšanas un iemaņas par interneta raidošajām tehnoloģijām. Diskusijā parrunāti digitālo tīkla mediju mākslas darbi un veikta izmantoto tehnoloģiju analīze.</p> <p>2) Sociālo tīklu analīze un datu vizualizēšana. Izstrādāti tīklā balstīti mākslas darbi un/vai datu vizualizācijas projekti.</p>	30
<p>3. Māksla un zinātne. Hibrīdā pieeja</p> <p>1) Biomāksla un mākslinieku sadarbība ar citu zinātnes lauku pārstāvjiem (astronomiem, fiziķiem, matemātiķiem u.c.)</p> <p>2) Darbs laboratorijā, iemaņas realizēt mākslas projektus sadarbībā ar zinātniekiem.</p>	70
<p>4. Imersīvās tehnoloģijas un Virtuālā Realitāte</p> <p>1) Kristiskā pieeja un VR mākslas darbu analīze</p> <p>2) Biometrikss, AI, Machine Learning - jaunākās tendences un sociālās konsekvences</p> <p>3) No 360 grādu video izmantošanai mākslā līdz Virtuālās Realitātes vidēm.</p>	56
<p>5. Moduļa gala darba realizācija</p> <p>1) Mākslas darba idejas attīstība un realizācija (kādā no apgūtajām tehnikām)</p> <p>2) Mākslas darba producēšana un izstādīšana izstādē / vai projekta publiska prezentācija</p>	30

Patstāvīgā darba organizācija un uzdevumi (apraksts, tēmas, prasības, formāts)	Stundu skaits izpildei
	1 KP = 40 akadēmiskās (kontaktstundas + patstāvīgais darbs) stundas
Eksāmens. Izstrādāts un prezentēts digitālās mākslas darbs.	180
Pārbaudes darbs. Diskusija par tīkla tehnoloģijām un to pielietojumu.	40
Rakstu darbs. Eseja, kurā konceptualizēts radītais digitālais mākslas darbs.	40
Prezentācija. Digitālā mākslas darba idejas prezentācija un prototipa izveide.	40
Prezentācija. Interaktīvo tehnoloģiju izmantošana audiovizuālā instalācijā, prototipa vai idejas prezentācija.	74
Praktisko iemaņu demonstrēšana. Interaktīvo tehnoloģiju pielietojums tīkla mākslas darba prototipa izveidē.	130

MODUĻA NOVĒRTĒJUMS UN REZULTĀTI

Apgūstot studiju kursu un sekmīgi nokārtojot pārbaudījumus, studējošais spēj (zināšanas, prasmes un kompetences)

Studiju rezultāti:	Novērtēšanas kritēriji		
	(40-69%)	(70-89%)	(90-100%)

1. Teorētiskā daļa, kurā students apgūst padziļinātas zināšanas par digitālo mākslu, tās specifiku un kontekstu, jaunākajām teorijām.	Students orientējas jomas literatūrā, spēj atbildēt uz jautājumiem.	Students spēj diskutēt par jomā aktuālajām norisēm un piedāvāt savas idejas.	Students spēj argumentēti diskutēt par jomā aktuālajām norisēm un problēmām, piedāvā savas idejas un risinājumus, balstoties teorētiskajā literatūrā un avotos.
2. Students apgūst zināšanas dažādās digitālo tīklu tehnoloģijās (PHP, Javascript) un zināšanas un iemaņas par interneta raidošajām tehnoloģijām.	Students spēj lietot dažādas tīkla mākslas tehnoloģijas un datorprogrammas.	Students patstāvīgi izmanto dažādus tīkla mākslas instrumentus un programmas.	Students spēj pielietot tīkla mākslas instrumentus un programmas, lai patstāvīgi radītu tīkla mākslas darbu.
3. Darbs laboratorijā, iemaņas patstāvīgi izstrādāt mākslas projektu digitālo tīklu mediju vidē, virtuālajā realitātē u.c. digitālajās vidēs	Students ir izstrādājis tīkla mākslas darbu.	Students ir radījis unikālu tīkla mākslas darbu, spēj to konceptualizēt un analizēt.	Students ir radījis oriģinālu tehnoloģiju vai kādu tehnoloģiju instrumenta pielietojumu, kuru izmantojis sava tīkla mākslas darba darīšanā, spēj to konceptualizēt tēmas ietvaros.

Iegūto studiju rezultātu apliecinājums	Studiju rezultāti	1.	2.	3.
		Novērtēšanas metodes		
	Eksāmens. Digitālās mākslas darbs vai prototips.	x	x	x
	Pārbaudes darbs. Diskusija par tīkla tehnoloģijām un to pielietojumu.	x		
	Rakstu darbs. Eseja, kurā konceptualizēts radītais digitālās mākslas darbs.	x	x	
	Prezentācija. Digitālās mākslas darba idejas prezentācija un prototipa izveide.	x	x	x
	Prezentācija. Jaunāko tehnoloģiju izmantošana instalācijā, prototipa vai idejas prezentācija.		x	x
	Praktisko iemaņu demonstrēšana. Tehnoloģiju pielietojums tīkla mākslas darba prototipa izveidē, datu vizualizācija		x	x

LITERATŪRA

Obligātā literatūra:

1. Salter, C. *Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making*. Boston: MIT Press, 2023.
2. Paul, C. *Digital Art*. Thames & Hudson, 2023.
3. Born, G. *Music and Digital Media: A planetary anthropology*. London: UCL Press, 2022.
4. Jones, P., et al. *Virtual Reality Methods: A Guide for Researchers in the Social Sciences and*

Humanities, JSTOR, 2022.

5. Kwastek, K. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. London, England: The MIT Press, 2015.
6. Manovich, L. *The Language of New Media*. Cambridge, London: MIT Press, 2001. 354 lpp.
7. McLuhan, M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Corte Madera: Gingko Press, 2003. 616 lpp.

Papildus literatūra:

8. Bergaust, K. , Smite, R. Oslofjord Ecologies. Artistic Research on Environmental and Social Sustainability. RIXC, OsloMet, 2020. 207 lpp
9. Šmite, R. Creative Networks: In the Rear-view Mirror of Eastern History. Riga: RIXC, 2012.
10. E. Kluitenberg. The Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium. Rotterdam: NAI Publishers, 2006. 296 lpp.
11. Kluitenberg, E. Legacies of Tactical Media. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011. 56 lpp.
12. Šmite, R. Medosch, A. , Šmits, R. Networks and Sustainability. Liepāja, Rīga: MPLab, RIXC, 2011. 287 lpp.
13. Šmite, R. , Kluitenberg, E. , Šmits, R. Techno-ecologies. Liepāja, Rīga: Mplab and RIXC, 2012. 165 lpp.
14. Speculative Scenarios: what will happen to digital art in the (near) future?. Eindhoven: Baltan Laboratories, 2013.

C daļa	Brīvas izvēles kurss (no LiepU vai RISEBA kataloga)	
C Part	Free Elective (from LiepU or RISEBA catalogue)	
Studiju programma	JAUNIE MEDIJI UN AUDIOVIZUĀLĀ MĀKSLA	
Studiju kursa mērķis	Dot iespēju studentiem izvēlēties papildus kompetences, lai pilnveidotu zinātnisko pētījumu un pētījuma praktisko daļu (mākslas darbu).	
Aim	To enable students to fine-tune their scientific research and their practical part of research (art work).	
Apjoms kredītpunktos	2 KP (3 ECTS)	
Semestris plānojumā	3. semestris	2 KP
Īstenošanas valoda	angļu	

Moduļa nosaukums	Maģistra darbs	
Module name	Master's thesis	
Studiju programma	JAUNIE MEDIJI UN AUDIOVIZUĀLĀ MĀKSLA	
Moduļa mērķis	Dot iespēju studentiem sagatavoties un aizstāvēt praksē balstītu zinātnisko pētījumu un pētījuma praktisko daļu (mākslas darbu).	
Aim	To enable students to prepare and defend practice-based scientific research and the practical part of research (art work).	
Apjoms kredītpunktos	20 KP (30 ECTS)	
Kursa izstrādātājs	<i>4. semestris</i>	M. F.A. Aigars Ceplītis, docents (RISEBA) Mg. art. Maija Demitere, lektors (Liepājas Universitāte)
Atslēgas vārdi	Maģistra darbs, praksē-balstīta pētniecība	
Key words	Master's thesis, practice-based research	
Pārbaudes forma	Valsts pārbaudījums	
Īstenošanas valoda	Angļu	

Prasības moduļa apguves uzsākšanai	
Norāda priekšzināšanas, kādām jābūt studējošajiem, lai apgūtu studiju kursu un sasniegtu studiju rezultātus. Var norādīt iepriekš apgūstamos studiju kursus, zināšanas, prasmes un kompetences, kādām jābūt, lai varētu sasniegt modulī plānotos studiju rezultātus	<ul style="list-style-type: none"> • Sekmīgi nokārtoti A studiju moduļi • Sekmīgi nokārtoti izvēles studiju moduļi

MODUĻA SATURS	Stundu skaits
Mākslas darba plānošana un izstrāde.	120
Maģistra darba izstrāde un demonstrācija	120

Patstāvīgā darba organizācija un uzdevumi (apraksts, tēmas, prasības, formāts)	Stundu skaits izpildei
	1 KP = 40 akadēmiskās (kontaktstundas + patstāvīgais darbs) stundas
Darbs pie mākslas darba izstrādes.	280
Students patstāvīgi un sadarbībā ar savu darba vadītāju, izstrādā un	280

prezentē maģistra darba teorētisko un praktisko daļu.

MODUĻA NOVĒRTĒJUMS UN REZULTĀTI

Apgūstot studiju kursu un sekmīgi nokārtojot pārbaudījumus, studējošais spēj (zināšanas, prasmes un kompetences)

Studiju rezultāti:	Novērtēšanas kritēriji		
	(40-69%)	(70-89%)	(90-100%)
1. Izstrādāts un aizstāvēts mākslas praksē balstīts teorētiskais pētījums	Students prezentē oriģinālu mākslas darbu.	Studenta prezentētais mākslas darbs ir inovatīvs un piedāvā jaunas pieejas, tehnikas, pieredzes.	Studenta prezentētais mākslas darbs piedāvā inovatīvu pieeju un aktuālus tēmu risinājumus (konceptuāli un tehniski izcils darbs).
2. Izstrādāts un prezentēts pētījumā balstīts mākslas darbs	Maģistra darbs atbilst minimālām prasībām (Metodiskie norādījumi Humanitāro un mākslas zinātņu fakultātes studentiem)	Maģistra darbā students reflektē par aktuālām teorijām, mākslas darbiem.	Maģistra darba saturā prezentētas teorētiskās zināšanas un ir pietiekami reflektēts par praktisko darbu. (mākslas darbu) Maģistra darbā piedāvātas unikālas jaunas zināšanas.

Iegūto studiju rezultātu apliecinājums	Studiju rezultāti	1.	2.
	Novērtēšanas metodes		
Eksāmens (valsts pārbaudījums)		x	x
Starpskate		x	x
Dalība konferencēs		x	x

LITERATŪRA

Obligātā literatūra

1. Gray, C., & Malins, J. *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design* (1st ed.). Routledge, 2004.
2. Rose, G. *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2001.
3. Grau, O., at el. *Digital Art through the Looking Glass. New strategies for archiving, collecting and preserving in digital humanities*. Krems a.d. Donau: Edition Donau-Universität, 2019.

Papildus literatūra:

4. Metodiskie norādījumi.