**Studiju programmas ”Dizains” studiju kursu kartējums**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Sasniedzamie studiju rezultāti \*** | | | | | | | | | | |
| **Zināšanas** | | | | **Prasmes** | | | | **Kompetence** | | |
|  | **1.** | **2.** | **3.** | **4.** | | **5.** | **6.** | **7.** | | **8.** | **9.** |
| **Vispārizglītojošie kursi** | | | | | | | | | | | |
| Autortiesības | x |  |  |  | | x |  | x | |  |  |
| Civilā aizsardzība | x |  |  |  | | x |  | x | |  |  |
| Latvijas mākslas vēsture |  | x | x |  | |  | x | x | |  |  |
| Mākslas fenomenoloģija |  | x |  | x | |  |  | x | |  |  |
| Mākslas filosofija |  | x |  | x | |  |  | x | |  |  |
| Mākslas psiholoģija |  | x |  | x | |  |  | x | |  |  |
| Mākslas teorija | x |  | x |  | |  | x | x | |  |  |
| Praktiskā angļu valoda (speciālā terminoloģija) I, II | x | x | x |  | | x |  | x | | x |  |
| Uzņēmējdarbība LR | x | x |  |  | | x |  |  | | x |  |
| Vides aizsardzība | x |  |  |  | | x |  | x | |  |  |
| **Nozares teorētiskie pamatkursi un informācijas tehnoloģiju kursi** | | | | | | | | | | | |
| Burtu mācība | x |  |  |  | | x |  | x | |  |  |
| Fotomāksla | x |  |  | x | | x |  | x | |  |  |
| Grafika | x |  |  | x | | x |  | x | |  |  |
| Infografika | x |  | x |  | |  |  | x | |  |  |
| Kompozīcija | | | | | | | | | | | |
| * Kompozīcija I | x | x |  | x | |  | x | x | | x |  |
| * Kompozīcija II | x | x |  | x | |  | x | x | | x |  |
| * Kompozīcija III |  | x | x |  | | x |  | x | |  | x |
| Plastiskā anatomija | x |  |  | x | |  |  | x | |  |  |
| Poligrāfijas pamati un reklāma | x |  |  | x | |  |  | x | |  |  |
| Rastra grafikas jēdziens, pirmsdrukas apstrāde | | | | | | | | | | | |
| * Rastra grafikas jēdziens, pirmsdrukas apstrāde I | x | x |  | x | |  |  | x | | x |  |
| * Rastra grafikas jēdziens, pirmsdrukas apstrāde II |  | x | x |  | | x |  | x | | x |  |
| Rietumu mākslas vēsture | | | | | | | | | | | |
| * Rietumu mākslas vēsture I | x |  |  | x | |  |  | x | |  |  |
| * Rietumu mākslas vēsture II | x |  |  | x | |  |  | x | | x |  |
| Studiju darbs kompozīcijā | x | x | x | x | | x | x | x | | x | x |
| Trīsdimensiju grafika | x | x |  | x | |  |  | x | |  |  |
| Trīsdimensiju modelēšana | x | x |  |  | | x |  | x | |  |  |
| Veidošana | x |  |  | x | |  |  | x | |  |  |
| Vektorgrafika | x | x |  | x | | x |  | x | | x | x |
| **Valsts pārbaudījumi** | | | | | | | | | | | |
| Bakalaura darba praktiskā daļa | | | | | | | | | | | |
| Bakalaura darba izstrāde (teorētiskā un praktiskā daļa) | x | x | x | x | | x | x | x | | x | x |
| Bakalaura darba teorētiskā daļa | | | | | | | | | | | |
| Bakalaura darba izstrāde (projekts) | x | x | x | x | | x | x | x | | x | x |
| **Nozares profesionālās specializācijas kursi** | | | | | | | | | | | |
| Gleznošana | | | | | | | | | | | |
| * Gleznošana I | x | x |  | x | |  |  | x | |  |  |
| * Gleznošana II | x | x |  | x | |  |  | x | |  |  |
| * Gleznošana III | x | x |  | x | |  |  | x | |  |  |
| * Gleznošana IV | x |  | x | x | |  |  | x | |  |  |
| * Gleznošana V | x | x |  | x | | x |  | x | | x | x |
| Informācijas datorpārvalde | x | x |  |  | |  |  |  | |  |  |
| Perspektīvas un ēnu konstruēšanas teorija māksliniekiem | x |  | x |  | |  |  |  | |  |  |
| Tehniskā grafika | | | | | | | | | | | |
| * Tehniskā grafika I | x |  | x | x | |  |  | x | | x |  |
| * Tehniskā grafika II | x | x |  | x | |  |  | x | |  |  |
| Zīmēšana | | | | | | | | | | | |
| * Zīmēšana I | x |  |  | x | |  |  | x | |  |  |
| * Zīmēšana II | x | x |  | x | |  |  | x | | x |  |
| * Zīmēšana III | x |  | x | x | | x |  | x | |  |  |
| * Zīmēšana IV | x |  |  | x | |  |  | x | |  |  |
| * Zīmēšana V | x | x | x | x | | x | x | x | | x | x |
| **Profesionālās specializācijas kurss – grafikas dizains** | | | | | | | | | | | |
| Datortīkli un komunikācijas | x |  |  | x | |  |  | x | |  |  |
| Datu bāzes | | | | | | | | | | | |
| * Datu bāzes I | x |  |  | x | |  |  | x | |  |  |
| * Datu bāzes II |  | x |  | x | |  |  | x | |  |  |
| Divdimensiju animācija | x | x |  | x | | x |  | x | | x | x |
| Grafiskais dizains | x | x | x | x | | x | x | x | | x | x |
| Izdevniecības sistēmas un platformu neatkarīgo datņu izveide | x | x |  | x | | x |  | x | |  | x |
| Mijiedarbības projektēšana saskarnēs | x | x |  | x | | x |  | x | |  | x |
| Multimediju projekts | x | x | x | x | | x | x | x | | x | x |
| Mūsdienu programmēšanas teorija un prakse | x | x |  | x | | x |  | x | | x |  |
| Nelineārās videomontāžas datorprogrammas | x |  |  | x | |  |  | x | |  |  |
| Skaņa un video multimedijos | x |  |  | x | |  |  | x | |  | x |
| Studiju darbs datordizainā | x | x | x | x | | x | x | x | | x | x |
| Studiju darbs grafiskajā dizainā | x | x | x | x | | x | x | x | | x | x |
| Tīmekļa tehnoloģijas (Sad.kurss) | | | | | | | | | | | |
| * Tīmekļa tehnoloģijas I | x |  |  | x | |  |  | x | |  |  |
| * Tīmekļa tehnoloģijas II | x | x |  | x | |  |  | x | |  |  |
| Prakse | | | | | | | | | | | |
| Ievadprakse | x |  |  | x | |  |  | x | |  |  |
| Plenērs | x | x |  | x | | x |  | x | |  |  |
| * Plenērs I | x | x |  | x | | x |  | x | |  |  |
| * Plenērs II | x | x |  | x | | x |  | x | |  |  |
| * Plenērs III |  | x | x |  | | x | x |  | | x | x |
| Profesionālās kvalifikācijas prakse I | x | x | x | x | | x | x | x | | x | x |
| Profesionālās kvalifikācijas prakse II | x | x | x | x | | x | x | x | | x | x |
| Bakalaura programmas brīvās izvēles kursi | | | | | | | | | | | |
| Ievads grāmatvedībā | x | x |  | x | | x |  | x | |  |  |
| Mākslas menedžments | x | x |  | x | | x |  | x | |  |  |
| Vispārējā kultūras teorija | x |  |  | x | |  |  | x | |  |  |

**Sasniedzamie studiju rezultāti \***

|  |  |
| --- | --- |
| **Zināšanas** | * 1. Absolvents spēj parādīt mākslas nozarei grafikas dizainera profesijai raksturīgās pamata un specializētas zināšanas un šo zināšanu kritisku izpratni, vienlaikus pārzina un praktiski pielieto profesijā programmas studiju kursos sniegtās teorētiskās un akadēmiskās mākslinieciskās zināšanas, kas atbilst profesijas standartā minētajiem zināšanu līmeņiem atbilstošajos programmas studiju kursos.   2. Spēj, izmantojot apgūtos mākslas/dizaina teorētiskos pamatus un prasmes, veikt profesionālu, māksliniecisku, inovatīvu vai pētniecisku darbību, formulēt un analītiski aprakstīt informāciju, problēmas un risinājumus mākslas zinātnes nozarē, tos izskaidrot un argumentēti diskutēt par tiem gan ar speciālistiem, gan ar nespeciālistiem. Spēj patstāvīgi strukturēt savu mācīšanos, virzīt savu un padoto tālāku mācīšanos un profesionālo pilnveidi, parādīt zinātnisku pieeju problēmu risināšanā, uzņemties atbildību un iniciatīvu, veicot darbu individuāli, komandā vai vadot citu cilvēku darbu, pieņemt lēmumus un rast radošus risinājumus mainīgos vai neskaidros apstākļos;   3. Pārzina dizaina pētniecības metodiku, prot pielietot iegūtās zināšanas un apvienot patstāvīgu, tajā skaitā, laikmetīgu rezultātu radīšanā. |
| **Prasmes** | * 1. Spēj profesionāli pamatoti noformulēt darba uzdevumu un realizēt māksliniecisko ideju, izmantojot datortehnikas un citas mūsdienu tehnoloģijas iespējas. Absolventam jāprot strādāt gan individuāli, gan darba grupās, sadarbojoties ar pasūtītāju un citiem speciālistiem; plānot un realizēt savu zināšanu un prasmju pilnveidošanu;   2. Spēj patstāvīgi iegūt, atlasīt un analizēt informāciju un to izmantot, pieņemt lēmumus un risināt problēmas grafiskā vai produktu dizainera profesijā, parādīt, ka izprot profesionālo ētiku, izvērtēt savas profesionālās darbības ietekmi uz vidi un sabiedrību un piedalīties mākslas/dizaina jomas attīstībā. Prot projektēt un izstrādāt nepieciešamo tehnoloģisko dokumentāciju ražošanas nodrošināšanai dizaina veidošanas procesā;   3. spēj patstāvīgi strukturēt savu mācīšanos, virzīt savu un padoto tālāko mācīšanos un profesionālo pilnveidi, piemērot zinātnisku pieeju problēmu risināšanā, uzņemties atbildību un iniciatīvu, veicot darbu individuāli, komandā vai vadot citu cilvēku darbu, pieņemt lēmumus un rast radošus risinājumus mainīgos vai neskaidros apstākļos. |
| **Kompetences** | * 1. Prot analizēt, sintezēt un patstāvīgi pielietot iegūtās teorētiskās un praktiskās zināšanas inovatīvu ideju īstenošanā, izmantojot modernās informācijas iegūšanas, apstrādes un sistematizēšanas tehnoloģijas, atbilstoši darba tirgus prasībām;   2. Pamatojoties uz pētniecības praksē gūto pieredzi, prot izdarīt patstāvīgus secinājumus turpmākai konkurētspējīgai profesionālai darbībai grafikas dizainera profesijā;   3. Jaunie speciālisti ir motivēti tālākizglītībai un sistemātiskai kvalifikācijas pilnveidei ar izpratni par dizaina izglītību kā mūža izglītību. |