**DAUGAVPILS UNIVERSITĀTES**

**STUDIJU KURSA APRAKSTS**

|  |  |
| --- | --- |
| Studiju kursa nosaukums | ***Laikmetīgā māksla*** |
| Studiju kursa kods (DUIS) | MākZ5213 |
| Zinātnes nozare | Mākslas zinātne |
| Kursa līmenis | 7 |
| Kredītpunkti | 4 |
| ECTS kredītpunkti | 6 |
| Kopējais kontaktstundu skaits | 64 |
| Lekciju stundu skaits | 32 |
| Semināru stundu skaits | 32 |
| Praktisko darbu stundu skaits | - |
| Laboratorijas darbu stundu skaits | - |
| Studējošā patstāvīgā darba stundu skaits | 96 |
|  | |
| Kursa autors(-i) | |
| Dr.art., doc. Zeltīte Barševska, Mg.art., viesdoc.Andra Irbīte | |
| Kursa docētājs(-i) | |
| Dr.art., doc. Zeltīte Barševska, Mg.art., viesdoc.Andra Irbīte | |
| Priekšzināšanas | |
| Nav | |
| Studiju kursa anotācija | |
| Studiju kursa mērķis: pētīt laikmetīgās mākslas aktualitātes Latvijā un ārvalstīs, dot iespēju gūt kompetences izmantot dizaina domāšanas principus, metodiku un instrumentus dizaina projektu realizācijā.  Studiju kursa uzdevumi:  -apzināt un analizēt informācijas avotus un pieredzi laikmetīgajā mākslā un dizainā Latvijas un pasaules kultūras telpā;  -pilnveidot speciālās terminoloģijas izpratni un aktivizēt tās lietojumu;  -prast komentēt un prezentēt aktualitātes laikmetīgajā mākslā, pozicionējot un pamatojot subjektīvu viedokli;  -dot iespēju iegūt zināšanas par dizaina domāšanas teoriju un prasmes pielietot tās instrumentus un metodiku esošu/jaunu produktu, pakalpojumu, projektu izstrādē.  Studiju kursa ietvaros tiek apskatītas laikmetīgās mākslas jēdziena, būtības un hronoloģijas interpretācijas, indikatori un fokusa punkti (virzieni, veidi, stili, materiāli, tehnikas, formas, vēstījumi, problemātika). Tiek apzināti spilgtākie pārstāvji laikmetīgās mākslas telpā Latvijā un ārvalstīs, veikta mākslas darbu (artefaktu) analīze, kā arī pētīti laikmetīgās mākslas pozicionēšanas un vērtēšanas veidi. Tiek pilnveidota izpratne par dizainu, tā domāšanas modeļiem, problēmas risinājumu metodiku, projekta (produkta, pakalpojuma u.c.) realizāciju un rezultāta analīzi. Patstāvīgais darbs attīsta prasmi iedziļināties laikmetīgās mākslas būtībā un problemātikā, laikmetīga dizaina projekta īstenošanas procesā, kā arī pielietot zināšanas konkrētu tēmu izpētē un prezentēšanā. | |
| Studiju kursa kalendārais plāns | |
| Lekcijas 32 st., semināri 32 st., patstāvīgais darbs 96 st.  1. tēma.Laikmetīgā māksla: definīciju meklējumi un galvenie indikatori. L2, S2, Pd4  2. tēma. Laikmetīgās mākslas fokusa punkti. L4, S4, Pd4  1. starppārbaudījums. Prezentācija/argumentēta eseja „Laikmetīgā māksla ir...”.  3. tēma. Laikmetīgās mākslas artefaktu vizuālie kodi un koncepti. L4, S4, Pd4  4. tēma. Laikmetīgās mākslas pozicionēšana. Izstāžu ekspozīciju variācijas un retorika. L2, S2, Pd6  5. tēma. Mākslas tirgi Latvijā un pasaulē. L2, S2, Pd2  6. tēma. V. Purvīša balva Latvijas mākslā. Laikmetīgā māksla Latgalē. L2, S2, Pd4  2. starppārbaudījums. Prezentācija „Problemātika laikmetīgajā mākslā”.  7. tēma. Dizaina domāšanas modeļi. L4, S2, Pd4 8. tēma. Problēmas definēšana un analīze. S4, Pd4 9. Dizaina domāšanas metodika un instrumenti. L4, S2, Pd6  3. starppārbaudījums. Seminārs „Mērķauditorijas vajadzību, vērtību un lietošanas paradumu izpēte, lietotāju pieredzes dizains, universālais dizains”. 10. *Lean, Agile* un citas projektu vadīšanas sistēmas. L2, S2, Pd4 11. Prototipēšana, principi un process. L2, S2, Pd2 12. Testēšana un rezultātu analīze. L2, S4, Pd4  4. starppārbaudījums. Studējošo izstrādātā projekta prezentācija: rezultāti, apkopojums, riski, pozitīvie un negatīvie faktori, projekta nākotnes ciklu problēmu un risinājumu apkopojums.  Gala pārbaudījums/diferencētā ieskaite: konkrētu tēmu izpēte un prezentācijas. | |
| Studiju rezultāti | |
| ZINĀŠANAS:  1. Studējošie demonstrē zināšanas par laikmetīgās mākslas ainu Latvijas un pasaules kultūras telpā.  2. Spēj noteikt, salīdzināt un izvērtēt laikmetīgās mākslas virzienus, veidus, formas, konceptus un to ietekmi uz sabiedrību.  3. Pārzina dizaina projektu plānošanas, realizācijas būtību un procesus, dažādas projektu vadības metodes (*Agile, Scrum* u.c.) un orientējas to izstrādes un realizācijas aktuālajās tendencēs; prot izskaidrot projektu realizācijas veidus un principus dažādiem produktiem, pakalpojumiem, procesiem.    PRASMES:  4. Studējošie demonstrē prasmes analizēt, vērtēt un prezentēt aktuālas tendences laikmetīgajā mākslā Latgalē, Latvijā un pasaulē.  5. Izstrādā, plāno un prezentē sava projekta realizāciju, argumentē tā koncepcijas izvēli, realizācijas posmus un metodi atbilstoši projekta mērķim, uzdevumiem un specifikai.  KOMPETENCE:  6. Studējošie novērtē individuālās zināšanas un prasmes profesionālās pilnveides kontekstā, gūst pieredzi komunikācijā komandā un viedokļu apmaiņā.  7. Pielieto iegūtās zināšanas, izstrādājot un testējot jaunus dizaina projektus, pakalpojumus, procesus vai pilnveidojot esošos. | |
| Studējošo patstāvīgo darbu organizācijas un uzdevumu raksturojums | |
| Studējošo patstāvīgais darbs tiek organizēts individuāli, un iekļauj sevī divas daļas:  1. obligāto u.c. informācijas avotu studēšana, pētīšana un apspriešana seminārnodarbībās;  2. uzdevumi, atbilstoši konkrētām tēmām, par kuru izpildi un rezultātiem jādiskutē vai tos jāprezentē seminārnodarbību laikā. | |
| Prasības kredītpunktu iegūšanai | |
| Studiju kursa gala vērtējums (diferencētā ieskaite) veidojas, summējot starppārbaudījumu rezultātus.  Diferencētās ieskaites vērtējums var tikt saņemts, ja ir izpildīti visi minētie nosacījumi un studējošais ir piedalījies 60% lekcijās un seminārnodarbībās un veicis patstāvīgus darbus.  STARPPĀRBAUDĪJUMI:  (starppārbaudījuma uzdevumi tiek izstrādāti un vērtēti pēc docētāja noteiktajiem kritērijiem)  1. starppārbaudījums. Prezentācija/argumentēta eseja „Laikmetīgā māksla ir...” – 20 %.  2. starppārbaudījums. Prezentācija „Problemātika laikmetīgajā mākslā”– 20 %.  3. starppārbaudījums. Seminārs „Mērķauditorijas vajadzību, vērtību un lietošanas paradumu izpēte, lietotāju pieredzes dizains, universālais dizains” – 20 %.  4. starppārbaudījums. Studējošo izstrādātā projekta prezentācija: projekta rezultāti, apkopojums, riski, pozitīvie un negatīvie faktori, projekta nākotnes ciklu problēmu un risinājumu apkopojums – 20 %.  Gala pārbaudījums/diferencētā ieskaite: konkrētu tēmu izpēte un to prezentācijas – 20%.  STUDIJU REZULTĀTU VĒRTĒŠANA   |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Pārbaudījumu veidi | Studiju rezultāti \* | | | | | | | | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | | 1. starppārbaudījums | + | + |  | + |  | + |  | | 2. starppārbaudījums | + | + |  | + |  | + |  | | 3. starppārbaudījums |  |  | + |  | + | + | + | | 4. starppārbaudījums |  |  | + |  | + | + | + | | Gala pārbaudījums/ diferencētā ieskaite | + | + | + | + | + | + | + | | |
| Kursa saturs | |
| 1. tēma. Laikmetīgā māksla: definīciju meklējumi un galvenie indikatori. L2, S2, Pd4  Kas ir laikmetīgā māksla? Jēdziena izpratne vēsturiskās attīstības kontekstā. Laikmetīgās mākslas būtības interpretācijas, viedokļi, meklējumi, indikatori. Neofobija.  2. tēma. Laikmetīgās mākslas fokusa punkti. L4, S4, Pd4  Aktuālākie laikmetīgās mākslas virzieni, veidi, stili, materiāli, tehnikas, formas. Eklektika. Jauno mediju māksla. Dažādu mākslas darbu piemēru apskats un analīze.  S4. 1. starppārbaudījums. Prezentācija/argumentēta eseja „Laikmetīgā māksla ir...”  3. tēma. Laikmetīgās mākslas artefaktu vizuālie kodi un koncepti. L4, S4, Pd4  Vēstījums laikmetīgās mākslas darbā: autora/mākslinieka koncepcija un tās interpretācijas, eksplikācijas. Spilgtākie pārstāvji laikmetīgās mākslas telpā Latvijā, ārvalstīs un aktuālākie vēstījumi viņu darbos. Mākslas darbu piemēru analīze (medijs, forma, saturs, tematika u.c.).  4. tēma. Laikmetīgās mākslas pozicionēšana. Izstāžu ekspozīciju variācijas un retorika. L2, S2, Pd6  Populārāko laikmetīgās mākslas galeriju, muzeju, centru, fondu u.c. apskats Latvijā un ārvalstīs. Laikmetīgās mākslas pozicionēšanas fakti (biennāles, triennāles, festivāli, projekti u.c.). Spilgtāko izstāžu ekspozīciju variācijas, retorika un vērtējums. Laikmetīgā māksla publiskā telpā (galamērķa, vides, zemes māksla, instalācijas u.c.). Virtuālās izstādes- laikmetīgās publiskās mākslas fakts.  5. tēma. Mākslas tirgus pasaulē. L2, S2, Pd2  Pazīstamākie laikmetīgās mākslas darbu privātkolekcionāri Latvijā un ārzemēs. Tendences kolekciju veidošanā un eksponēšanā publiskā telpā (Zuzeum u.c.). Starptautiskās meses, to nozīme mākslas tirgū (*Art Basel* u.c.). Izsoļu nami, ieskats to vēsturē un mūsdienu darbības specifikā (Christie’s, Sotheby'su.c.). Pieprasītākie mākslas darbi: gadījuma analīze.  6. tēma. V. Purvīša balva Latvijas mākslā. Laikmetīgā māksla Latgalē. L2, S2, Pd4  V. Purvīša balvas nozīme Latvijas laikmetīgās mākslas attīstībā, tās mērķis, ieguvēji, aktualitātes. Mākslas darbu apskats, piemēru analīze. Laikmetīgā māksla Latgalē (M. Rotko mākslas centrs, P. Martinsona māja (Daugavpils) u.c.). Simpoziji (glezniecības, keramikas, grafikas u.c.), plenēri u.c. Latgales mākslas telpā.  S2. 2. starppārbaudījums. Prezentācija „Problemātika laikmetīgajā mākslā”.  7. tēma. Dizaina domāšanas modeļi – lineārais/lejupejošais, atgriezeniskais un augšupejošais. L4, S2, Pd4  8. tēma. Problēmas definēšana un analīze. S4, Pd4  Problēmu analīzes rīki. Projekta vai idejas mērķa un uzdevumu definēšana, projekta aktualitāte, lietderība un vērtības. Projekta realizācijas formas (tiek izveidotas studējošo komandas un iezīmēti projekta virzieni).  9. tēma. Dizaina domāšanas metodika un instrumenti. L4, S2, Pd6  Pētniecības metodes: kvantitatīvās un kvalitatīvās.  S2. 3. starppārbaudījums. Mērķauditorijas vajadzību, vērtību un lietošanas paradumu izpēte, lietotāju pieredzes dizains, universālais dizains.  10. tēma. Projektu vadīšanas sistēmas un metodes. L2, S2, Pd4  Projektu vadības metodes *Lean, Scrum, Agile* u.c., kopīgais un atšķirīgais.  S2. Dažādu vadības rīku un principu piemērošanas analīze izvēlētajam projektam.  11. tēma. Prototipēšana, principi un process. L2, S2, Pd2  Prototipēšanas principi, posmi, problēmu apraksti un risinājumi. Iepriekšējo posmu problēmanalīze.  12. tēma. Testēšana un rezultātu analīze. L2, S4, Pd4  Testēšanas rezultātu apkopojums, projekta fināla versijas izvirzīšana, projekta dzīves cikls. S2. 4. starppārbaudījums. Studējošo izstrādātā projekta prezentācija. Izstrādātā projekta rezultāti, apkopojums, riski, pozitīvie un negatīvie faktori, projekta nākotnes ciklu problēmu un risinājumu apkopojums.  Gala pārbaudījums/diferencētā ieskaite: konkrētu tēmu izpēte un to prezentācijas. | |
| Obligāti izmantojamie informācijas avoti | |
| 1. Birt, J. 2022. 7 Types of Observational Studies (With Examples). Indeed. https://www.indeed.com/career-advice/career-development/types-of-observational-studies  2. Češīrs, L. 2019.Pagrieziena punkti mākslā. Rīga: Jāņa Rozes apgāds.  3. Lopez, M., de Blas, M. 2021. Agile Methodologies. Harvard Business Publishing. https://hbsp.harvard.edu/search?action=&author=Manuel%20Lopez%20Martin%20de%20Blas  4. Taurens, J. 2014. Konceptuālisms Latvijā. Domāšanas priekšnosacījumi. Rīga: Neputns.  5. Vudforda, S. 2018. Kā aplūkot mākslas darbus. Rīga: Jāņa Rozes apgāds. | |
| Papildus informācijas avoti | |
| 1. Bez sienām. ABLV Bankas kolekcija Laikmetīgās mākslas muzejam. 2005-2013 2013. Rīga: Neputns.  2. Bridle, B., Gardner, A. 2016. Artist’s Painting Techniques. London: PENGIUM RANDOM HOUSE.  3. Brown, T. Wyatt, J. 2010. Design thinking for social innovation. Stanford social innovation review. https://ssir.org/articles/entry/design\_thinking\_for\_social\_innovation#  4. Bonami, F. 2015. Es arī tā mācētu. Rīga: Neputns.  5. Dempsija, E. 2021. Galamērķa māksla. Rīga: J. Rozes apgāds.  6. Hodža, S. 2022. Kā māksla var mainīt dzīvi. Rīga: Jāņa Rozes apgāds.  7. Irbite, A., Strode, A. 2016. Design thinking models in design research and education. *Proceedings of the International Scientific Conference “Society.Integration.Education”,* May 27th -28th, 2016. Volume IV, ISSN 2256-0629, pp. 488-500.  8. Kāle, S.S., sast. 2017. Zuzānu kolekcija. Rīga: Neputns.  9. Latvijas laikmetīgā māksla 2007-2012. Purvīša balva 2013. Rīga: Arterrity.com.  10. Rebolda Bentona, Dž. 2021. Kā saprast mākslu. Rīga: Jāņa Rozes apgāds.  11. UPB mākslas darbu kolekcija. UPB Art Collection (2013). Sast. Slava, L. Rīga: Neputns.  12. Vudforda, S. 2018. Kā aplūkot mākslas darbus. Rīga: J. Rozes apgāds. | |
| Periodika un citi informācijas avoti | |
| 1. Žurnāli: *ART TEMPUS,* Deko, Fotokvartāls, Novum, Page u.c.  **2. *Art and culture.* artsandculture.google.com**  **3. *Art Basel.* https://www.artbasel.com/**  4.Browne, C. 2022.How To Create A User Flow: A Step-By-Step Guide. https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/how-to-create-a-user-flow/  4*. Cristies.* https://www.christies.com/  5. *Figma.com (n.d.). Customer journey map templates to visualize your buyer’s point of view.*  https://www.figma.com/templates/customer-journey-map/  6. [Hacq](file:///F:\LU\Uzdevumi,%20Piemēri\DU\2022\%20Hacq), A. (2018). Everything you need to know about Design Systems. <https://uxdesign.cc/everything-you-need-to-know-about-design-systems-54b109851969>  7. *Laikmetīgās mākslas žurnāls Frieze.* https://www.frieze.com/  8. *Latvijas laikmetīgās mākslas centrs.* www.lcca.lv  **9. *Mākslas enciklopēdija.*** https://www.wikiart.org/  **10. *Mākslas kolekcija 2020.*** makslaskolekcija.lv  11. *Mākslas un kultūras portāls Arterritory.* www.arterritory.com  12. *Purvīša balva.* [www.purvisabalva.lv](http://www.purvisabalva.lv)  13. *Sothebys.* https://www.sothebys.com/en/  14. *UEQ (n.d.). User Experience Questionnaire.* https://www.ueq-online.org/  15. *Wageningen University&research (n.d.). Problem Tree.* https://mspguide.org/2022/03/18/problem-tree/ | |
| Piezīmes | |
| Studiju kurss tiek docēts PMSP Māksla.  Kurss tiek docēts latviešu valodā. | |