

**Profesionālā bakalaura studiju  
programma  
„DATORSPĒĻU DIZAINS UN  
GRAFIKA”  
(KODS 42 214)**

**Studiju programmas raksturojums un  
licencēšanas materiāli**

**Rīga, 2017**

## SATURA RĀDĪTĀJS

1.	Studiju satura un īstenošanas apraksts.....	3
1.1.	Prasības attiecībā uz iepriekšējo izglītību .....	3
1.2.	Studiju programmas īstenošanas mērķis, uzdevumi un rezultāti.....	3
1.2.1.	Studiju programmas izveides pamatojums .....	3
1.2.2.	Studiju programmas mērķis, uzdevumi un rezultāti.....	5
1.3.	Studiju programmas struktūra un saturs .....	7
1.3.1.	Studiju programmas apjoms, sadalījums vispārizglītojošajos, nozares teorētiskajos un informācijas tehnoloģiju, nozares profesionālās specializācijas un izvēles daļas studijuursos.....	7
1.3.2.	Studiju programmā izmantotās mācību metodes.....	11
1.3.3.	Vērtēšanas kritēriji un pārbaudes formas un kārtība .....	12
1.3.4.	Gala pārbaudījumi bakalaura grāda piešķiršanai.....	13
1.4.	Studiju programmas īstenošanā iesaistītais akadēmiskais personāls.....	13
1.5.	Studiju programmas īstenošanā iesaistītās struktūrvienības un palīgpersonāls.....	15
1.6.	Studiju programmas īstenošanai nepieciešamā materiālā bāze un izmaksas .....	17
1.6.1.	Bibliotēka .....	17
1.6.2.	Telpu platība un tehniskais nodrošinājums .....	17
1.7.	Studiju programmas izmaksas.....	19
1.8.	Programmas atbilstība augstskolas attīstības stratēģijai.....	21
2.	Atbilstība profesionālās augstākās izglītības standartam .....	22
3.	Studiju programmas ekspertīzes rezultāti.....	23
4.	Studējošo prakses nolikums, plānojums un darba devēja nodomu līgumi .....	24
5.	Programmas īstenošanā iesaistāmo mācībspēku saraksts.....	25
6.	Studiju programmas salīdzinājums ar citu augstskolu studiju programmām .....	28

## PIELIKUMI

1. pielikums. Augstskolas Senāta lēmums par studiju programmas ieviešanu
2. pielikums. Studiju moduļu un kursu apraksti
3. pielikums. Studiju programmā iesaistīto mācībspēku radošās un zinātniskās biogrāfijas
4. pielikums. Studiju programmā iesaistāmo mācībspēku pēdējo sešu gadu zinātnisko publikāciju, pētniecības, mākslinieciskās jaunrades sasniegumu saraksts
5. pielikums. Ekonomikas un kultūras augstskolas struktūra
6. pielikums. Studiju programmas ekspertīzes atzinumi
7. pielikums. Studiju programmas atbilstība grafikas dizainera profesijas standartam
8. pielikums. Prakses nolikums
9. pielikums. Prakses programma
10. pielikums. Darba devēju nodomu līgumi par studējošo prakses nodrošināšanu
11. pielikums. Sadarbības līgumi ar augstskolām
12. pielikums. Absolventu nodarbinātības prognozes un darba devēju iesaiste programmas izstrādē

# 1. STUDIJU SATURA UN ĪSTENOŠANAS APRAKSTS

Ekonomikas un kultūras augstskolas (turpmāk tekstā - EKA) profesionālā bakalaura studiju programma „**Datorspēļu dizains un grafika**” (turpmāk tekstā – studiju programma) ir veidota saskaņā ar Latvijas Republikas Izglītības likumu, Augstskolu likumu, Ministru kabineta Noteikumiem par otrā līmeņa profesionālās augstākās izglītības valsts standartu, kā arī Grafikas dizainera profesijas standartu. Šīs studiju programmas sekmīgas absolvēšanas rezultātā tiek piešķirts profesionālā bakalaura grāds dizainā ar specializāciju datorspēļu dizainā un grafikas dizainera kvalifikācija.

**Studiju programma atbilst EKA studiju virzienam „Mākslas”, kas ir akreditēts līdz 2019. gada jūnijam.**

Ekonomikas un kultūras augstskolas Senāts pieņēma lēmumu par profesionālās bakalaura studiju programmas “Datorspēļu dizains un grafika” ieviešanu 2017. gada 4. oktobrī (skat. 1. pielikumu).

## 1.1. Prasības attiecībā uz iepriekšējo izglītību

Studiju programmā tiek uzņemtas personas ar iegūtu vispārējo vidējo izglītību vai vidējo profesionālo izglītību. Reģistrējoties studijām EKA, ir jāiesniedz šādi dokumenti:

- 1) pieteikuma anketa;
- 2) pase vai personas apliecības kopija, uzrādot pasi vai personas apliecību;
- 3) vispārējo vidējo izglītību vai profesionālo vidējo izglītību apliecinoša dokumenta kopija, uzrādot oriģinālu;
- 4) latviešu valodas un angļu valodas centralizēto eksāmenu sertifikātu kopijas, uzrādot oriģinālus;
- 5) nepieciešamības gadījumā - dokuments, kas apliecina uzvārda maiņu (piemēram, laulības apliecības kopija, uzrādot oriģinālu);
- 6) trīs fotogrāfijas (3x4).

Saskaņā ar Latvijas Republikas normatīvajiem aktiem uzņemšana pilna un nepilna laika studijām notiek bez papildu iestājpārbaudījumiem (izņemot normatīvajos aktos paredzētos gadījumus), ņemot vērā:

- 1) centralizētos eksāmenus latviešu valodā un angļu valodā;
- 2) personas, kuras nav kārtojušas centralizētos eksāmenus, t.i. personas, kuras ieguvušas vidējo izglītību līdz 2004.gadam, personas, kuras ieguvušas vidējo izglītību ārvalstīs, kā arī personas ar īpašām vajadzībām tiek uzņemtas Studiju programmā, pamatojoties uz vispārējo vidējo izglītību apliecinoša dokumenta atzīmēm latviešu valodā un angļu valodā. Jābūt sekmīgam vērtējumam.

Reflektants tiek imatrikulēts studiju programmā ar rektora rīkojumu. Ja reflektantu skaits ir lielāks par izsludināto studiju vietu skaitu, studējošo atlasī veic atestātu konkursa kārtībā, ņemot vērā centralizēto eksāmenu vērtējumu latviešu valodā un angļu valodā. Vienāda vērtējuma gadījumā tiek ņemts vērā dokumentā par vidējās izglītības iegūšanu vidējā atzīme visos mācību priekšmetos.

## 1.2. Studiju programmas īstenošanas mērķis, uzdevumi un rezultāti

### 1.2.1. Studiju programmas izveides pamatojums

Latvijas Dizaina stratēģija 2017. – 2020. gadam nosaka šādu vīziju: “Līdz 2020. gadam Latvijā ir pilnībā izmantotas dizaina nozares daudzveidīgās iespējas un inovatīvais potenciāls, lietojot dizainu kā stratēģisku instrumentu tautsaimniecības izaugsmei, indivīdu un sabiedrības labbūtībai, kā arī kultūras identitātes un valsts tēla veidošanā.”<sup>1</sup> Viena no dizaina disciplīnām ir spēļu dizains (*game design*), kas akadēmiski sāka attīstīties 20. gadsimta 80. gados (*game*

<sup>1</sup> sk.: [www.km.gov.lv/uploads/ckeditor/files/Nozares/Dizains/Dizaina\\_strategija\\_2017-2020.pdf](http://www.km.gov.lv/uploads/ckeditor/files/Nozares/Dizains/Dizaina_strategija_2017-2020.pdf)

*studies*) saistībā ar videospēļu attīstības fenomenu. Latvijā spēļu dizaina disciplīna ir minimāli attīstīta gan akadēmiskajā līmenī, gan praktiskajā pielietojumā, tomēr pasaulē šīs jomas attīstība ir būtiska, īpaši pēdējos 10 – 20 gados. Spēļu dizaina principi tiek izmantoti arī starpdisciplinārā pielietojumā, piemēram, mārketinga komunikācijā, personāla vadībā u.c. izmantojot spēlošanu (*gamification*). Spēļu dizaina disciplīnas attīstība Latvijā ļautu sasniegt Latvijas Dizaina stratēģijā noteikto dizaina nozares daudzveidīgo iespēju izmantošanu.

Viena no spēļu dizaina disciplīnas izpausmēm ir videospēļu dizains (*video game design*), kas ir videospēļu satura un noteikumu izstrādes process, kas ietver spēļu mehānikas (*game play*), vides, stāsta un varoņu izveidi un attīstību. Videospēļu (datorspēļu) dizains ir būtiska datorspēļu izstrādes procesa daļa.

Pēdējo gadu desmitu laikā tautsaimniecībā ir attīstījusies datorspēļu nozare (*video game industry*), kurā tiek pielietoti spēļu dizaina principi. Datorspēļu nozare pieder radošajām industrijām<sup>2</sup>, kuru attīstība nozīme ir uzsvērtā Latvijas ilgtspējīgas attīstības stratēģijā līdz 2030. gadam, Latvijas Nacionālajā attīstības plānā 2014.-2020.gadam un Kultūrpolitikas pamatnostādņēs 2014.-2020.gadam "Radošā Latvija". Jāņem vērā, ka nākotnes koncepcija paredz STEM (*science, technology, engineering, and mathematics*) disciplīnas papildināt ar mākslu (*art*), kas ietvertu arī radošās industrijas un dizainu. Tāpēc radošo industriju studiju programmu attīstība izriet arī no Izglītības attīstības pamatnostādņēm 2014.-2020. gadam. Pie tam datorspēles apvieno gan dizaina, gan tehnoloģiskos aspektus.

No tautsaimniecības viedokļa būtisks ir arī datorspēļu nozares ekonomiskais pienesums. Saskaņā ar PricewaterhouseCoopers un citu organizāciju novērtējumu datorspēļu nozare ir viena no visstraujāk augošajām izklaides un mediju industrijām pasaulē, un tuvākajos gados tai tiek paredzēti vieni no straujākajiem izaugsmes tempiem, apsteidzot tādas nozares kā filmu, mūzikas ierakstu u.c. Ja 2016. gadā pārdošanas apjomi pasaules datorspēļu tirgū sasniedza teju 100 miljardus ASV dolārus, tad tiek prognozēts, ka 2021. gadā tie pārsniegs 130 miljardu ASV dolāru apjomu, ar prognozēto vidējo pieaugumu 2,7% apjomā (neieskaitot IKP pieauguma apjomus) laika periodā no 2016. – 2021. gadam<sup>3</sup>.

Strauji augošs ir sociālo tīklu spēļu, mobilo spēļu un aplikāciju tirgus ne tikai pasaulē bet arī Latvijā. Aprēķini, kas tika veikti pēc biedrības "Latvijas spēļu izstrādātāju asociācija" datiem par datorspēļu izstrādes uzņēmumiem, parāda augšupejošu tendenci. Laika periodā no 2014. līdz 2016. gadam nozarē strādāja 35-40 uzņēmumi, kuru apgrozījums šo gadu laikā ir pieaudzis par 73% (sasniegts 9,4 miljonus EUR) un darbinieku skaits ir pieaudzis par 7,4% (sasniegts 145). Tomēr jāņem vērā, ka patiesais nodarbināto skaits nozarē ir lielāks, jo vairāki speciālisti strādā pie projektiem dažādos uzņēmumos, slēdzot autora līgumus vai strādājot kā pašnodarbinātas personas.

Aizvien vairāk cilvēku izrāda interesi par datorspēlēm, tā piemēram, saskaņā ar „Eiropas Interaktīvās programmatūras federācijas” datiem 25% no visiem pieaugošajiem Eiropā spēlēt datorspēles vismaz reizi nedēļā, un paaudze vecumā no 16 – 24 gadiem tiek uzskatīta par „datorspēļu paaudzi”<sup>4</sup>. Datorspēļu vide ir kļuvusi daudz pieejamāka gan no spēlētāju, gan no spēļu veidotāja viedokļa, un to parāda situācija Latvijā rodoties aizvien jauniem datorspēļu un mobilo aplikāciju izstrādātājiem, kas izmanto iespēju pārdot datorspēles izmantojot internetu, sociālo tīklu, un digitālo veikalu piedāvātās iespējas, tādejādi strādājot globālajā tirgū<sup>5</sup>. Attīstoties uzņēmējdarbībai kādā jomā, parādās kopēji risināmi jautājumi, piemēram, izglītības jomā.

Programmas izveidē tika iesaistīti Latvijas datorspēļu izstrādātāji un uzņēmumi, biedrība „Latvijas spēļu izstrādātāju asociācija” (plašāk skat. 12. pielikumā) un ārvalstu eksperti no Upsalas universitātes (*Adam Mayes un Alvin O'Sullivan*).

<sup>2</sup> saskaņā ar Latvijā lietoto radošo industriju definīciju pie tām pieder arī datorspēļu un interaktīvās programmatūras nozare.

<sup>3</sup> sk.: Global entertainment and media outlook 2017–2021

<sup>4</sup> sk.: Videogames in Europe: 2012 Consumer Study

<sup>5</sup> sk.: Pētījums "Filmu, starpmediju un interaktīvo spēļu attīstības potenciāls Latvijā", Nacionālais kino centrs, Rīga: 2012

Diskusiju rezultātā tika, konstatēts, ka

- 1) šobrīd Latvijā nav nevienas studiju programma, kas tieši specializētos datorspēļu dizainā (pastāv tikai atsevišķi studiju kursi, piemēram, Alberta koledžā un RISEBA);
- 2) esošajās studiju virzienā “Informācijas tehnoloģijas, datortehnikas, elektronikas, telekomunikācijas, datorvadība un datorzinātne” studiju programmās sagatavotie speciālisti, lai gan netiek apmācīti specifiski datorspēļu izstrādei (piem., spēles programmētājs), tomēr spēj pārorientēties uz datorspēļu izstrādes procesu;
- 3) esošajās studiju virzienā “Mākslas” studiju programmās lielākoties netiek sagatavoti speciālisti, kas būtu piemēroti datorspēļu izstrādē (piem., spēles dizainers, spēles mākslinieks u.c.);
- 4) pasaules tendenču ietekmē arī Latvijā pieaug nepieciešamība pēc spēļu izstrādes speciālistiem, īpaši spēļu dizaina un spēļu mākslas jomā, jo aizvien biežāk spēles popularitāti un komerciālos rādītājus nosaka spēles mākslinieciskie un konceptuālie risinājumi, kamēr tehnoloģisko pusi nodrošina jau gatavi spēļu dzinēji;
- 5) līdzīgas studiju programmas pēdējo gadu laikā jau ir izveidotas kaimiņvalstīs, piemēram, Viļņas biznesa koledžā un Igaunijas lietišķo zinātņu universitātē uzņēmējdarbībā.

### **1.2.2. Studiju programmas mērķis, uzdevumi un rezultāti**

Programmas stratēģiskais mērķis ir nodrošināt studējošajiem iespēju iegūt zināšanas, prasmes un kompetences datorspēļu dizaina jomā, iegūstot profesionālo bakalaura grādu dizainā un grafikas dizainera kvalifikāciju.

Programmas specifiskais mērķis ir sagatavot augsti profesionālus dizainerus, kuriem piemīt daudzpusīgas zināšanas par spēļu dizainu un mākslu, specifiskas prasmes datorspēļu izstrādē, tehnoloģijās, grafiskajā dizainā un mākslas projektu vadībā, un kompetences, kas ļauj būt konkurētspējīgiem darba tirgū Latvijā un starptautiski, kā arī veikt radošo darbību pašnodarbinātā statusā.

Galvenie uzdevumi šo mērķa sasniegšanai ir:

- nodrošināt dizaina nozares (īpaši datorspēļu dizaina) un grafikas dizainera profesijai raksturīgo pamata un specializēto zināšanu apguvi, to kritisku izpratni un atbilstību nozares augstāko sasniegumu līmenim mākslā un tehnoloģijās;
- attīstīt prasmes veikt profesionālo, māksliniecisko, jaunrades un pētniecisko darbību, formulēt un analītiski aprakstīt dizaina nozares problēmas un risinājumus, spējot tos izskaidrot un argumentēti diskutēt ar darba kolēģiem, vadību, sadarbības partneriem un sabiedrību kopumā;
- attīstīt spējas patstāvīgi strukturēt savu mācīšanos, virzīt savu un padoto tālāku 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
- attīstīt spēju patstāvīgi iegūt, atlasīt un analizēt informāciju un to izmantot, pieņemt lēmumus un risināt problēmas dizaina nozarē (īpaši datorspēļu dizainā) un grafikas dizainera profesijā.
- attīstīt spēju izprast profesionālo ētiku, izvērtēt savas profesionālās darbības ietekmi uz vidi un sabiedrību un piedalīties datorspēļu izstrādes un dizaina jomas attīstībā.

### **Studiju rezultāti**

Studiju programma nodrošina, ka:

- ✓ absolventu sagatavotība atbilst prasībām mākslas nozarē (Latvijas Zinātņu nozaru un apakšnozaru anotācija par mākslas zinātņi Nr.28), Latvijas ilgtspējīgas attīstības

stratēģijai līdz 2030. gadam un Latvijas nacionālajam attīstības plāns 2014.-2020. gadam un iegūtā izglītība dod iespēju strādāt jebkurā tautsaimniecības jomā, apliecināt konkurētspēju mainīgajos sociāli ekonomiskajos apstākļos;

- ✓ īstenotās studiju programmas zināšanas, prasmes un kompetences ir saskaņā ar Latvijas kvalifikācijas ietvarstruktūras (LKI) 6. līmeņa prasībām (MK nr. 322, 13.06.2017.) un “Noteikumiem par otrā līmeņa profesionālās augstākās izglītības valsts standartu” (MK nr.512, 26.08.2014.);
- ✓ absolventu sagatavotība atbilst grafikas dizainera profesijas standarta 5. kvalifikācijas līmeņa prasībām (profesijas kods 2166 03);
- ✓ absolventu sagatavotība atbilst studiju turpināšanai maģistratūras studiju programmās.

Bakalaura studiju programmā “Datorspēļu dizains un grafika” plānotie studiju rezultāti atbilst Latvijas kvalifikāciju ietvarstruktūras (LKI) 6. līmeņa prasībām. Plānotie studiju rezultāti attēloti 1.1. tabulā.

1.1. tabula

Studiju programmas rezultāti

<b>Zināšanas</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) parādīt dizaina jēdzienu un likumsakarību izpratni</li> <li>2) interpretēt dizaina raksturīgās pamata un specializētas datorspēļu un grafiskā dizaina zināšanas un parādīt šo zināšanu kritisku izpratni</li> <li>3) sniegt pārskatu par mākslas un dizaina vēsturi un mūsdienu attīstības tendencēm, tai skaitā par grafikas dizainu un datorspēļu dizainu un mākslu</li> <li>4) pārzināt grafiskā un datorspēļu dizaina pamatnostādnes, tehnoloģijas un programmatūru</li> <li>5) orientēties mākslas un dizaina teorijas, socioloģijas un psiholoģijas pamatnostādnēs, grafiskā un datorspēļu dizaina un mākslas jautājumos</li> </ol>
<b>Prasmes (P)</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) izmantojot apgūtos teorētiskos pamatus, veikt pētniecisku, māksliniecisku, radošu, inovatīvu un praktisku darbību</li> <li>2) izvēlēties piemērotākās un efektīvākās grafikas un datorspēļu dizaina izstrādes metodes, mākslinieciskos paņēmienus un programmatūru</li> <li>3) analizēt un pamatot datorspēlēs izmantotos tēlus, stāstus, spēlējamību, stratēģiju un koncepciju</li> <li>4) prast sagatavot un uzturēt datorspēles dizaina dokumentāciju</li> <li>5) izvēlēties un analizēt datorspēles mērķauditoriju, izstrādes laika posmu, budžetu un mārketinga komunikāciju</li> <li>6) parādīt zinātnisku pieeju problēmu risināšanā uzņemties atbildību un iniciatīvu, veicot savu darbu individuāli,</li> <li>7) komandā vai vadot citu cilvēku darbu un veikt to analīzi</li> <li>8) pieņemt lēmumus un rast radošus risinājumus sarežģītos un neprognozējamos apstākļos, lietojot jaunas pieejas</li> </ol>
<b>Kompetences (K)</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) patstāvīgi iegūt, atlasīt un analizēt nepieciešamo informāciju un to izmantot skaidri definētu problēmu risināšanai</li> <li>2) formulēt, aprakstīt, analizēt un risināt praktiskas problēmas mākslas zinātnē, īpaši dizainā (grafikas un datorspēļu dizaina jomās)</li> <li>3) sekmēt Latvijas datorspēļu izstrādes nozares attīstību un atpazīstamību</li> <li>4) izprast profesionālo ētiku, izvērtēt savas profesionālās darbības ietekmi uz sabiedrību, īpaši bērniem un jauniešiem</li> </ol>



### 1.3. Studiju programmas struktūra un saturs

#### 1.3.1. Studiju programmas apjoms, sadalījums vispārizglītojošajos, nozares teorētiskajos un informācijas tehnoloģiju, nozares profesionālās specializācijas un izvēles daļas studijuursos

Studiju programmas kopējais apjoms ir 160 kredītpunkti (KP), kuru pilna laika studenti apgūst 4 gados (8 semestros) un nepilna laika studenti 4,5 gados (9 semestros). Studijas ir organizētas tā, lai dotu iespēju studentiem apgūt gan mākslas zinātnes (īpaši dizaina) pamatnostādnes, principus, struktūru un metodoloģiju, gan attīstības vēsturi un aktuālās problēmas, kā arī raksturojumu un problēmas starpnozaru aspektā.

Studiju programmu veido vispārizglītojošie, nozares teorētiskie un informācijas tehnoloģiju, nozares profesionālās specializācijas un izvēles daļas studiju kursi. Vispārizglītojošo studiju kursu daļu veido deviņi studiju kursi 20 KP apjomā, nozares teorētisko un informācijas tehnoloģiju studiju kursu daļu veido 16 studiju kursi 39 KP apjomā, nozares profesionālās specializācijas studiju kursu daļu veido 21 studiju kurss 63 KP apjomā, kas ietver arī vienu studiju darbu (2KP) un divus studiju darbiem pielīdzināmus projekta darbus (16 KP apjomā). Programmas ietvaros ir arī trīs brīvās izvēles studiju kursi 6 KP apjomā un viena prakse 20KP apjomā. Studijas noslēdz bakalaura darbs 12 KP apjomā.

Vairāki studiju kursi ar kopīgiem mērķiem un sasniedzamajiem rezultātiem, ir apvienoti moduļos. Studiju kursi un moduļi ir vienādi pilna laika studiju programmai un nepilna laika studiju formām. Tabulā Nr. 1.2. ir atspoguļoti visi studiju programmas moduļi un tajos ietilpstošie studiju kursi. Tabulās Nr. 1.3. ir atspoguļota programmas struktūra pilna laika studijās, un tabulās 1.4. ir atspoguļota programmas struktūra nepilna laika studijās.

Tabulās ir norādīti visi studiju kursi un moduļi, kursu un moduļu kredītpunktu apjoms, apguves semestris un pārbaudījumu forma, to iedalījums vispārizglītojošos studijuursos, nozares teorētiskajos un informācijas tehnoloģijuursos, nozares profesionālās specializācijasursos un brīvās izvēlesursos.

1.2. tabula

Studiju programmas moduļi un ietilpstošie studiju kursi

Modulis (KP)	Ietilpstošie studiju kursi
I Ievads spēļu dizainā un izstrādē (18 KP)	Saskarsmes psiholoģija (2KP) Prezentācijas māksla (2KP) Ievads dizaina studijās (3KP) Datorspēļu dizaina un izstrādes pamati (5KP) Datorspēļu māksla un datorgrafika (4KP) Ievads datorspēļu programmēšanā (2KP)
II 2D spēle (18 KP)	Lietišķā angļu valoda I (2KP) Audio dizains (2KP) 2D animācija (3KP) 2D datorspēļu programmēšana un prototipēšana (3KP) Projekta darbs "2D spēle" (8KP)
III Nozares tiesību pamati (6 KP)	Darba un sociālās tiesības (2KP) Intelektuālā īpašuma tiesības (2KP) Darba, vides un civilā aizsardzība (2KP)
IV Datorspēļu bizness (8 KP)	Lietišķā angļu valoda II (2KP) Datorspēļu industrija (2KP) Komercedarbības pamati (2KP) Zīmolvedība (2KP)
V 3D spēle (18 KP)	Datorsistēmu uzbūve un arhitektūra (2KP) Matemātika datorspēlēm (2KP) 3D animācija un modelēšana (3KP) 3D datorspēļu programmēšana un prototipēšana (3KP) Projekta darbs "3D spēle" (8KP)

<b>Modulis (KP)</b>	<b>Ietilpstošie studiju kursi</b>
VI Krāsas un kompozīcija (8 KP)	Koloristika (2KP) Kompozīcijas pamati (2KP) Telpu uztveres un krāsu psiholoģija (2KP) Tēlotāja ģeometrija (2KP)
VII Ieskats vizuālajās mākslās (6 KP)	Zīmēšana (2KP) Gleznošana (2KP) Fotografēšana (2KP)
VIII Audiovizuālo mediju valoda (6KP)	Kino industrija (2KP) Radošā komunikācija (2KP) Scenārija pamati (2KP)
IX Kultūras un mākslas vēstures pamati un pētniecība (18 KP)	Filozofija (2KP) Pasaules mākslas vēsture (4KP) Arhitektūras un dizaina vēsture (4KP) Kultūras antropoloģija (2KP) Informātika (2KP) Pētnieciskā darba organizācija (2KP) Studiju darbs (2KP)
X Iespieddarbu dizains un tehnoloģijas (8KP)	Poligrāfijas darbu dizains (4KP) Iespieddarbu maketēšana (2KP) Vizuālā komunikācija (2KP)
XI Dizaina projektu vadība un mārketingš (6 KP)	Reklāmas plānošana un organizēšana (2KP) Mākslas komunikāciju vadība (2KP) Projektu vadība (2KP)
XII Brīvā izvēle (6KP)	Lietišķā krievu valoda (2KP) vai Lietišķā vācu valoda (2KP) Lietojamība (2KP) Programmatūras testēšana (2KP) Grāmatvedība individuālajiem komersantiem un pašnodarbinātām personām (2KP) Inovācijas uzņēmējdarbībā (2KP)
XIII Bakalaura darba izstrāde (34 KP)	Psiholoģija un izpētes metodes (2KP) Prakse (20KP) Bakalaura darbs (12KP)



1.3. tabula. Studiju programma pilna laika studijām

Kursa nosaukums	Semestris:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	Pārbaudes forma
<b>Vispārizglītojošie studiju kursi</b>										<b>20</b>
Saskarsmes psiholoģija		2								Eks.
Prezentācijas māksla		2								Eks.
Lietiskā angļu valoda			2	2						Eks.
Komercdarbības pamati				2						Eks.
Darba un sociālās tiesības			2							Eks.
Darba, vides un civilā aizsardzība			2							Eks.
Intelektuālā īpašuma tiesības				2						Eks.
Filozofija						2				Eks.
Pētnieciskā darba organizācija							2			Eks.
<b>Nozares teorētiskie pamatkursi un informācijas tehnoloģiju kursi</b>										<b>39</b>
Ievads dizaina studijās		3								Eks.
Datorsistēmu uzbūve un datoru arhitektūra				2						Eks.
Koloristika				2						Eks.
Kompozīcijas pamati				2						Eks.
Telpu uztveres un krāsu psiholoģija				2						Eks.
Tēlotāja ģeometrija					2					Eks.
Zīmēšana					2					Eks.
Gleznošana						2				Eks.
Fotografēšana						2				Eks.
Pasaules mākslas vēsture						4				Eks.
Kultūras antropoloģija							2			Eks.
Arhitektūras un dizaina vēsture							4			Eks.
Informātika							2			Eks.
Vizuālā komunikācija						2				Eks.
Poligrāfijas darbu dizains						4				Eks.
Iespieddarbu maketēšana							2			Eks.
<b>Nozares profesionālās specializācijas kursi</b>										<b>63</b>
Datorspēļu dizaina un izstrādes pamati		5								Eks.
Datorspēļu māksla un datorgrafika		4								Eks.
Ievads datorspēļu programmēšanā		2								Eks.
Audio dizains		2								Eks.
2D animācija			3							Eks.
2D datorspēļu programmēšana un prototipēšana			3							Eks.
Projekta darbs "2D spēle"			8							Aizst.
Datorspēļu industrija				2						Eks.
Zīmolvedība				2						Eks.
Matemātika datorspēlēm				2						Eks.
3D animācija un modelēšana					3					Eks.
3D datorspēļu programmēšana un prototipēšana					3					Eks.
Projekta darbs "3D spēle"					8					Aizst.
Scenārija pamati					2					Eks.
Radošā komunikācija						2				Eks.
Kino industrija						2				Eks.
Studiju darbs							2			Aizst.
Reklāmas plānošana un organizēšana							2			Eks.
Mākslas komunikāciju vadība							2			Eks.
Projektu vadība							2			Eks.
Psiholoģija un izpētes metodes									2	Eks.
<b>Prakse</b>								20		Aizst.
<b>Bakalaura darbs</b>									12	Aizst.
<b>Brīvās izvēles kursi</b>									6	lesk.
<b>Kopā</b>		20	20	20	20	20	20	20	20	160

1.4. tabula. Studiju programma nepilna laika studijām

Kursa nosaukums	Semestris:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	Pārbaudes forma
<b>Vispārizglītojošie studiju kursi</b>											<b>20</b>
Saskarsmes psiholoģija	2										Eks.
Prezentācijas māksla	2										Eks.
Lietiskā angļu valoda		2	2								Eks.
Komercdarbības pamati			2								Eks.
Filozofija					2						Eks.
Pētnieciskā darba organizācija						2					Eks.
Darba un sociālās tiesības								2			Eks.
Intelektuālā īpašuma tiesības								2			Eks.
Darba, vides un civilā aizsardzība								2			Eks.
<b>Nozares teorētiskie pamatkursi un informācijas tehnoloģiju kursi</b>											<b>39</b>
Ievads dizaina studijās	3										Eks.
Datorsistēmu uzbūve un datoru arhitektūra			2								Eks.
Koloristika			2								Eks.
Kompozīcijas pamati			2								Eks.
Telpu uztveres un krāsu psiholoģija			2								Eks.
Tēlotāja ģeometrija				2							Eks.
Pasaules mākslas vēsture					4						Eks.
Kultūras antropoloģija						2					Eks.
Arhitektūras un dizaina vēsture						4					Eks.
Informātika						2					Eks.
Fotografēšana						2					Eks.
Zīmēšana						2					Eks.
Gleznošana								2			Eks.
Vizuālā komunikācija						2					Eks.
Poligrāfijas darbu dizains						4					Eks.
Iespieddarbu maketēšana							2				Eks.
<b>Nozares profesionālās specializācijas kursi</b>											<b>63</b>
Datorspēļu dizaina un izstrādes pamati	5										Eks.
Datorspēļu māksla un datorgrafika	4										Eks.
Ievads datorspēļu programmēšanā	2										Eks.
Audio dizains		2									Eks.
2D animācija		3									Eks.
2D datorspēļu programmēšana un prototipēšana		3									Eks.
<i>Projekta darbs "2D spēle"</i>		8									Aizst.
Datorspēļu industrija			2								Eks.
Zīmolvedība			2								Eks.
Matemātika datorspēlēm			2								Eks.
3D animācija un modelēšana				3							Eks.
3D datorspēļu programmēšana un prototipēšana				3							Eks.
<i>Projekta darbs "3D spēle"</i>				8							Aizst.
Scenārija pamati						2					Eks.
Radošā komunikācija						2					Eks.
Kino industrija						2					Eks.
<i>Studiju darbs</i>							2				Aizst.
Reklāmas plānošana un organizēšana								2			Eks.
Mākslas komunikāciju vadība								2			Eks.
Projektu vadība								2			Eks.
Psiholoģija un izpētes metodes										2	Eks.
<b>Prakse</b>									20		Aizst.
<b>Bakalaura darbs</b>										12	Aizst.
<b>Brīvās izvēles kursi</b>				2				2		2	Iesk.
<b>Kopā</b>		18	18	18	18	18	18	16	20	16	160

Piezīme: vienā krāsā ir iekrāsoti vienā modulī ietilpstošie studiju kursi.

Studiju programmas struktūra ir veidota iekļaujot vispārizglītojošos kursus, studiju kursus uzņēmējdarbības profesionālās kompetences veidošanai, studiju kursus, kas nodrošina grafikas dizainera profesijas standartā noteikto zināšanu, prasmju un kompetenču apgūšanu, studiju kursus, kas nepieciešami datorspēju dizainera profesionālajā darbībā, kā arī brīvās izvēles kursus, studiju (projektu) darbus, praksi un bakalaura darba izstrādi programmas noslēgumā. Minēto grupu studiju kursi tiek vienmērīgi sadalīti pa visiem studiju semestriem. Studiju programmas struktūra un saturs ir izveidota, lai maksimāli integrētu vispārizglītojošos studiju kursus kopējā studiju programmā, piemēram, iekļaujot modulus ar nozares profesionālās specializācijas kursiem, nosakot kopējus pārbaudījumus un līdzīgi.

Pirmais semestris ir paredzēts priekšstata radīšanai par datorspēju dizainu, kura rezultātā studējošie grupās vai individuāli izstrādā pirmās datorspēles prototipu. Otrajā semestrī studējošie turpina apgūt datorspēju dizaina un izstrādes pamatus, studiju gadu noslēdzot ar 2D spēles izstrādi un publicēšanu. Studējošie šajā studiju gadā apgūst prasmes strādāt komandā, prezentācijas prasmes. Trešajā studiju semestrī apgūst pamatus grafikas dizainera profesijā un ievadu nozares uzņēmējdarbībā un mārketingā. Ceturtais semestris tiek veltīts 3D spēles dizaina un izstrādes apguvei, kas noslēdzas ar projektu 3D spēles izstrādei un publicēšanai. Piektajā un sestajā semestrī studējošie apgūst dizaina un mākslas zinātnes teorētiskās pamatnostādnes, kas noslēdzas ar studiju darba izstrādi, kurā studējošie parāda savas spējas darbam ar nozares teorētisko literatūru un pētniecības prasmes. Sestajā studiju semestrī studējošie arī padziļināti apgūst grafikas dizainera profesijai nepieciešamās zināšanas un prasmes, kā arī padziļināti mārketingu un projektu vadību. Pilna laika studējošajiem 7. un nepilna laika studējošajiem 8. semestrī ir paredzēta mācību prakse pilna semestra apjomā, kurā studējošie var strādāt pie prakses vietas spēles projekta vai izstrādāt savu spēles projektu atbilstoši uzņēmuma vadlīnijām. Studijas noslēdz brīvās izvēles studiju kursu apgūšana un bakalaura darba izstrāde. **Bakalaura darbs ietver studējošā pētījumu par kādu no datorspēju dizaina un grafikas aspektiem, saistībā ar praksi izstrādāto datorspēli.**

Detalizēti studiju moduļu (un ietverto studiju kursu) apraksti ir skatāmi 2. pielikumā. Studiju virziena “Mākslas” attīstība paredz, ka gatavojot to akreditācijai 2019. gadā, tiks pārveidota studiju programma “Interjera dizains”, veidojot līdzīgu moduļu sistēmu, apvienojot mazos (2-3 KP) studiju kursus, līdz ar to mazinot studiju kursu sadrumstalotību abās virzienā ietilpstošajās programmās.

### 1.3.2. Studiju programmā izmantotās mācību metodes

Studiju programmas īstenošana notiek radoši, izmantojot dažādas metodes:

1. Lekciju metode – galvenokārt tiek izmantota studiju kursos, kuros nav pieejama mācību literatūra pietiekamā apmērā, vai kursos, kur šī metode ir visefektīvākā, piemēram, kursa materiāla apguve patstāvīgi studentiem ir sarežģīta. Studiju procesā tiek organizētas arī vieslekcijas.
2. Patstāvīgais darbs.
3. Darbs grupās – studenti iemācās strādāt komandās un pilnveidot komunikatīvās un prezentēšanas prasmes tēmu praktiskai apgūšanai.
4. Dialoga metode – tiek pielietota studiju kursos, kur vienlaikus ar teorētisko zināšanu apguvi tiek izkoptas arī komunikatīvās prasmes.
5. Praktiskās nodarbības – palīdz pielietot iegūtās teorētiskās zināšanas, tai skaitā izstrādājot datorspēju prototipus.
6. Prakse – iespēja studentiem iegūt praktiskās iemaņas, iepazīties ar darbā notiekošajiem procesiem.
7. Semināri – tiek organizēti gandrīz visos studiju kursos. Tie ļauj studentiem izkopt runas kultūru, prezentēt ziņojumu, attīstīt spējas argumentēt un aizstāvēt savu viedokli.

8. Studentu konferences - studentiem ir iespēja apspriest nozares aktualitātes, veikt patstāvīgo zinātnisko pētījumu un prezentēt to, tādā veidā padziļināt savas prezentēšanas un publiskās runas prasmes.
9. Lietišķās spēles – studenti pielieto praksē iegūtās zināšanas, risinot dažādas problēmas un analizējot praktiskās situācijas.
10. Mācību ekskursijas – studenti iepazīstas ar nozares speciālistiem un to darbu, iegūst jaunu informāciju, kas ir nepieciešama studiju kursos ietvaros.
11. E-studiju metodes: video lekcijas tiešraidē (ar ierakstu, kurš pieejams e-vidē), studenti saņem konsultācijas e-vidē, studenti saņem, pilda un iesniedz darbus e-vidē, docētāji pārbauda un vērtē darbus e-vidē.

### 1.3.3. Vērtēšanas kritēriji un pārbaudes formas un kārtība

Iegūstamās izglītības vērtēšanas kritērijus, pārbaudes formas un kārtību nosaka augstskolas iekšējie normatīvie akti par studiju un pārbaudījumu kārtību un par zināšanu vērtēšanas pamatprincipiem un kārtību. Studentu zināšanu vērtēšanas pamatā ir otrā līmeņa profesionālās augstākās izglītības standarta prasības.

Izglītības vērtēšanas pamatprincipi studiju programmā ir šādi:

- 1) Pozitīvo sasniegumu summēšanas princips – iegūtās zināšanas tiek vērtētas, summējot pozitīvos sasniegumus;
- 2) Vērtējuma obligātuma princips – nepieciešams iegūt pozitīvu vērtējumu par obligātā satura apguvi studiju programmas ietvaros;
- 3) Prasību atklātības un skaidrības princips – atbilstoši izvirzītajiem programmas mērķiem un uzdevumiem, kā arī studiju kursu un moduļu mērķiem un uzdevumiem ir noteiktas pamatprasības iegūtās izglītības vērtēšanai;
- 4) Pārbaudes veidu dažādības princips – vērtējot studentu iegūtās zināšanas, tiek izmantoti dažādi pārbaudījumu veidi;
- 5) Vērtējuma atbilstības princips – pārbaudes darbā tiek dota iespēja apliecināt analītiskās un radošās spējas, zināšanas, prasmes un iemaņas visiem apguves līmeņiem atbilstošos uzdevumos un situācijās. Pārbaudēs iekļaujamais satura apjoms atbilst kursu aprakstos noteiktajam saturam un profesiju standartā noteiktajām prasmju un zināšanu prasībām.

Studiju rezultātu kvalitatīvais vērtēšanas kritērijs ir atzīme 10 ballu sistēmā. Zināšanu novērtēšanai docētāji izmanto sekojošas formas:

- Kontrol darbus;
- Projektu un eseju izstrādi un aizstāvēšanu;
- Mājas patstāvīgo darbu izstrādi un aizstāvēšanu;
- Grupas veikto darbu izstrādi un aizstāvēšanu;
- Recenziju sagatavošanu;
- Līdzdalību zinātniski pētnieciskajā darbā docētāju vadībā;
- Testu izpilde;
- Eksāmenus.

Docētāji, uzsākot darbu ar studentiem auditorijā, iepazīstina studējošos ar zināšanu un prasmju vērtēšanas sistēmu. Studenti tiek iepazīstināti ar kursa / moduļa prasībām, zināšanu un prasmju vērtēšanas kritērijiem. Katrā pārbaudījuma veidā un eksāmenā minimālais pozitīvai vērtējums ir 4 balles, bet augstākais 10 balles.

Akadēmiskais un administratīvais personāls seko līdzi studentu zināšanu vērtēšanas prasībām un rezultātiem. Katra studiju semestra beigās studiju virziena padomē tiek apspriesti studentu vērtēšanas rezultāti un metodes, kuri kalpo par pamatu studiju procesa pilnveidošanai. Sīkāka novērtēšanas un pārbaudes formu apraksts aplūkojams Ekonomikas un kultūras augstskolas Studiju nolikumā (apstiprināts Senātā 2017.gada 26.maijā).

### 1.3.4. Gala pārbaudījumi bakalaura grāda piešķiršanai

Pirms bakalaura grāda piešķiršanas studenti izstrādā un aizstāv bakalaura darbu. Bakalaura darba izstrāde ir saistīta ar mācību praksi. Prakses ietvaros studējošie komandās vai individuāli kopā ar prakses vietas darbiniekiem sagatavo datorspēli, par kuras mākslinieciskiem un dizaina aspektiem studējošie individuāli sagatavo bakalaura darbu. Studenti izvēlas tēmu bakalaura darbam tēmu no tēmu saraksta, ko ir izstrādājuši studiju programmas docētāji vai arī students pats var ierosināt tēmu savam bakalaura darbam. Darba izstrādi konsultē un vērtē darba vadītājs, vēlāk darbu vērtē recenzents. Augstskola izvēlas recenzentu no augstskolas docētāju loka un nozares profesionāliem ar maģistra grādu. Bakalaura darba aizstāvēšana notiek valsts pārbaudījuma komisijas sēdē.

Diplomu saņem students, kurš ir sekmīgi apguvis visu programmu: nokārtojis visus studiju kursus/ moduļus, un saņēmis ne zemāku vērtējumu kā „4” balles bakalaura darba aizstāvēšanā.

### 1.4. Studiju programmas īstenošanā iesaistītais akadēmiskais personāls

Studiju kursus un moduļus docē augstskolā vēlētie profesori, asociētie profesori, docenti, lektori un asistenti, kā arī vieslektori.

Docētāja pamatpienākumos ietilpst:

- studiju kursu un moduļu sagatavošana un īstenošana saskaņā ar augstskolas nodarbību grafiku;
- studentu diskusijas prasmes un patstāvīgās domāšanas veicināšana;
- studiju kursus un moduļus iegūto studentu zināšanu un prasmju pārbaude, izmantojot dažādas pārbaudes formas;
- konsultāciju vadīšana;
- materiāli tehniskās bāzes pilnveidošana un papildināšana;
- metodiskā darba plānveidīga veikšana;
- pedagoģiskās un speciālās nozares zinātniskās kvalifikācijas pastāvīga paaugstināšana.

Studiju programmas akadēmiskā personāla uzskaitījums redzams 1.7. tabulā un radošās un zinātniskās biogrāfijas skatīt 3. pielikumā.

1.7. tabula

Studiju programmas akadēmiskā personāla saraksts

Vārds Uzvārds	Kvalifikācija, amats	Studiju kursi (KP)
<i>EKA ievēlētie docētāji</i>		
Velga Vēvere	Dr.phil., profesore	Pētnieciskā darba organizācija (2 KP) Filozofija (2 KP) Zīmolvedība (2 KP) Mākslas komunikāciju vadība (2 KP)
Larisa Turuševa	Dr.paed., asoc. profesore	Lietišķā angļu valoda I, II (4 KP)
Ināra Kantāne	Dr.sc.admin., asoc. profesore	Informātika (2 KP)
Zoja Geraskina	Mg.art., docente	Gleznošana (2 KP) Koloristika (2 KP)
Jekaterina Bierne	Mg.psych., docente	Telpu uztveres un krāsu psiholoģija (2 KP)
Inese Stankeviča	Mg.iur., docente	Intelektuālā īpašuma tiesības (2 KP)
Ināra Brante	Mg.iur., docente	Darba un sociālās tiesības (2 KP)
Ingus Barovskis	Dr.philol., docents	Pasaules mākslas vēsture (4KP) Kultūras antropoloģija (2 KP)
Aija Poikāne-Daumke	Dr.phil., docente	Lietišķā vācu valoda (2 KP)
Baiba Guste	Mg.art., lektore	Arhitektūras un dizaina vēsture (4 KP)
Ieva Andžāne	Mg.art., lektore	Reklāmas plānošana un organizēšana (2 KP)
Edgars Čerkovskis	MBA, lektors	Komercdarbības pamati (2 KP)

Vārds Uzvārds	Kvalifikācija, amats	Studiju kursi (KP)
Ilze Sproģe	Dr.sc.admin., docente	Grāmatvedība individuālajiem komersantiem un pašnodarbinātām personām (2 KP)
Līna Stiprā	Mg.art., lektore*	Datorspēļu māksla un datorgrafika (4 KP) 2D animācija (3 KP) 3D animācija un modelēšana (3 KP)
Aleksandrs Papiševs	Mg.sc.comp., lektors*	2D datorspēļu programmēšana un prototipēšana (3KP) 3D datorspēļu programmēšana un prototipēšana (3KP) Ievads datorspēļu programmēšanā (2 KP)
Kaspars Šteinbergs	Dr.oec., docents*	Datorspēļu industrija (2 KP) Kino industrija (2KP) Projektu vadība (2 KP)
<i>EKA viesdocētāji</i>		
Inga Milēviča	Mg.philol., vieslektore	Prezentācijas māksla (2 KP) Saskarsmes psiholoģija (2 KP) Radošā komunikācija (2 KP)
Mārtiņš Pužuls	Mg.sc.soc., vieslektors	Darba, vides un civilā aizsardzība (2 KP)
Irina Klišāne	Mg.paed., vieslektore	Lietišķā krievu valoda (2 KP)
Andris Gabrānovs	Mg.sc.env., Mg.sc.edu., vieslektors	Datorsistēmu uzbūve un datoru arhitektūra (2KP)
Ligita Pārūpiete	Mg.art., vieslektore	Zīmēšana (2 KP)
Ksenija Miļča	Mg.art., vieslektore	Kompozīcijas pamati (2 KP)
Jānis Ķīnasts	Bc.sc.envir., vieslektors	Ievads dizaina studijās (3 KP)
Arno Marnics	Bc.oec., vieslektors	Fotogrāfēšana (2 KP)
Nauris Āboliņš	Augst.izgl., vieslektors	2D animācija (3 KP) 3D animācija un modelēšana (3 KP) 2D datorspēļu programmēšana un prototipēšana (3KP) 3D datorspēļu programmēšana un prototipēšana (3KP)
Lauris Kalniņš	Bc.art., vieslektors	Vizuālā komunikācija (2KP)
Kaspars Ruva	Augst.izgl., vieslektors	Datorspēļu dizaina un izstrādes pamati (5KP) Ievads datorspēļu programmēšanā (2 KP)
Uģis Segliņš	Mg.philol., vieslektors	Scenārija pamati (2 KP)
Iveta Neilande	Mg.sc.educ., vieslektore	Matemātika datorspēlēm (2 KP)
Andrejs Liepiņš	Mg.sc.comp., vieslektors	Programmatūras testēšana (2 KP) Lietojamība (2 KP)
Vita Brakovska	Mg.sc.soc., vieslektore	Inovācijas uzņēmējdarbībā (2 KP)
Reinis Lazda	Mg.psych., vieslektors	Psiholoģija un izpētes metodes (2 KP)
Inese Reitāle	Mg.arch., vieslektore	Tēlotāja ģeometrija (2 KP)
Reinis Briģis	Mg.iur., vieslektors	Audio dizains (2 KP)
Ieva Kauliņa	Mg.art., vieslektore	Poligrāfijas darbu dizains (4 KP) Iespieddarbu maketēšana (2 KP)
Raimonds Ūdris	vieslektors	Datorspēļu dizaina un izstrādes pamati (5KP)

\* *Licencējot programmu, tiks ievēlēti Ekonomikas un kultūras augstskolā*

Kā redzams vispārizglītojošos studiju kursus, nozares teorētiskos pamatkursus un informācijas tehnoloģiju kursus, nozares profesionālās specializācijas kursus un brīvās izvēles studiju kursus docē 36 docētāji. Projekta darbus, studiju darbus, praksi un bakalaura darbus vada vairāki studiju programmas docētāji.

Studiju programmā nodarbinātā akadēmiskā personāla kvalifikācija atbilst augstskolas mērķu un uzdevumu īstenošanai, jo:

- 1) programmas vispārizglītojošos studiju kursu, nozares teorētiskos pamatkursu un informācijas tehnoloģiju kursu, nozares profesionālās specializācijas kursu īstenošanā



ir iesaistīti 14 EKA pamatdarbā esošie (un plānotie) docētāji (39%), kuri nodrošina 60% no šo studiju kursu apjoma;

- 2) programmas īstenošanā piedalās 7 zinātņu doktori, kuri visi ir ievēlēti EKA un 8 mākslas zinātņu maģistri, no kuriem 4 ir/ būs ievēlēti EKA.

Akadēmiskā personāls aktīvi iesaistās pētniecības un radošajā darbā, kā arī studiju programmā iesaistītie docētāji ir sarakstījuši grāmatas un publicējuši savu pētījumu rezultātus dažādos žurnālos un laikrakstos (skat. 4. pielikums). Augstskola katru gadu organizē starptautiskas zinātniski pētnieciskās konferences, kurās aktīvi piedalās akadēmiskais personāls. Augstskolas akadēmiskā personāla politika ietver sevī kvalifikācijas paaugstināšana vismaz vienu reizi gadā, tas ir, piedalīšanās zinātniskās konferencēs, zinātniskos pētījumos, radošās aktivitātēs, plenēros, izstādēs, semināros; metodisko materiālu izstrāde; pieredzes apmaiņa pasākumi Latvijā un ārvalstīs. Docētāju darbs tiek vērtēts atbilstoši studentu iegūto zināšanu un prasmju līmenim. Studentu aptaujās tiek noskaidrots studentu viedoklis par pasniedzēja darbu, studiju kursa saturu un īstenošanu.

### 1.5. Studiju programmas īstenošanā iesaistītās struktūrvienības un palīgpersonāls

Studiju programmas vadība ir iekļauta kopējā EKA struktūrā, kas ir apstiprināta 2016.gada 13.aprīļa Senāta sēdē (sk. 5. pielikumu). Augstskolas struktūrvienību un personāla funkcijas parādītas 1.8. tabulā.

1.8. tabula

Studiju programmas vadībā un īstenošanā iesaistītās personas

Struktūrvienība	Amats	Svarīgākie uzdevumi
Studiju virziens	Studiju virziena vadītāja	<ul style="list-style-type: none"> <li>Studiju virziena dokumentācijas sagatavošana, t.sk. ikgadējais virziena stipro un vājo pušu izvērtējums</li> </ul>
	Studiju programmas direktors	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atbildīgs par studiju programmas saturu un tā realizāciju</li> <li>Akadēmiskā personāla vadība, t.sk., metodiskais darbs, kvalifikācijas celšana, novērtēšana u. tml.</li> <li>Studējošo informēšana par nozares aktualitātēm u.c.</li> </ul>
Studiju daļa	Studiju daļas vecākā metodiķe	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nodarbību saraksta izstrāde, atbilstoši studiju plānam</li> <li>Studiju/studējošo kredītu koordinēšana</li> <li>EKA mājas lapas sadaļas "Paziņojumi" administrēšana u.c.</li> </ul>
	Studiju metodiķe	<ul style="list-style-type: none"> <li>Studējošo personas lietu noformēšana</li> <li>Dažādu protokolu sagatavošana un informācijas uzkrāšana</li> <li>Studējošo datu uzturēšana studējošo datu bāzē NEXUS</li> </ul>
Bibliotēka	Bibliotekāre	<ul style="list-style-type: none"> <li>Krājuma papildināšana</li> <li>Studentu – lasītāju konsultēšana</li> <li>Docētāju konsultēšana</li> <li>Studējošo labāko darbu kataloga administrēšana</li> </ul>
IT nodaļa	IT administrators	<ul style="list-style-type: none"> <li>Moodle administrēšana un uzturēšana</li> </ul>



Struktūrvienība	Amats	Svarīgākie uzdevumi
	Programmētājs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Big Blue Button</i> video lekciju sistēmas administrēšana un uzturēšana</li> <li>• Nepieciešamās datorprogrammatūras pasūtīšana un instalēšana</li> <li>• Datortīklu izveide un uzturēšana</li> <li>• Iekšējo datu bāžu izstrāde un administrēšana</li> <li>• Multimediju tehnikas (projektori, kameras, fotoaparāti u.tml.) iegāde, uzturēšana, administrēšana u.c.</li> <li>• Bezvadu tīkla nodrošināšana</li> </ul>
Juridiskā nodaļa	Juriskonsults	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Līgumu izstrāde, t.sk., prakses līgumi, sadarbības līgumi ar darba devējiem u.tml.</li> <li>• Līgumu noslēgšanas sagatavošana un koordinēšana</li> <li>• Juridiskais atbalsts u.c.</li> </ul>
Saimnieciskā un tehniskā nodaļa	Saimniecisko un tehnisko projektu vadītājs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tehnisko jautājumu risināšana</li> <li>• Saimniecisko funkciju nodrošināšana</li> <li>• Citu nodaļu saimnieciski tehniskās darbības nodrošināšana un atbalsts</li> </ul>
Finanšu nodaļa	Galvenā grāmatvede	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grāmatvedības organizācija</li> <li>• Finanšu līdzekļu izlietojuma kontrole</li> </ul>
	Erasmus koordinatore	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informācijas sniegšana par mobilitātes iespējām</li> <li>• Dokumentu noformēšana mobilitātes organizēšanai</li> </ul>

Augstskolas Studiju daļā strādā 4 darbinieki – četras metodiķes, no kurām divas ir iesaistītas šīs programmas realizēšanā.

Studiju daļas vecākās metodiķes pienākumos ietilpst nodarbību saraksta un sesijas sarakstu sastādīšana, koordinēšana un kontrole, studiju plānu kontrole, studiju/ studējošo kredītu koordinēšana (pieteikumu pieņemšana, apstrāde, atskaišu iesniegšana Studiju un zinātnes administrācijā) u.c. pienākumi.

Studiju metodiķes pienākumos ietilpst studentu informēšana par skolas darbību un studijām, un citi ikdienas pienākumi Studiju daļā (darbs ar studentiem, docētājiem, lietvedību).

EKA datortīklu un datorsistēmu administrators uztur un administrē skolas datoru tīklu, Moodle sistēmu, t.sk., uztur un administrē datoru tīklus un to skaitļošanas vidi, tai skaitā datortehniku, sistēmas programmatūru, lietojumprogrammas un visa veida konfigurācijas, veic izmaiņas, lai uzlabotu sistēmu, tīklu konfigurāciju atbilstoši aparatūras vai programmatūras prasībām, diagnosticē problēmas aparatūrai un programmatūrai, nodrošina datu kopijas un datu atjaunošanu, nodrošina datortehnikas un programmatūras, kā arī datortīkla optimālo darbību, lietotāju vajadzībām, projektē, konfigurē un administrē datorsistēmas un datortīklus, nodrošina informācijas aizsardzību un drošību, sniedz tehnisko un konsultatīvo atbalstu lietotājiem, sagatavo nepieciešamo lietotāja dokumentāciju un darba instrukcijas, uzrauga datorsistēmas un tīklus, kā arī koordinē piekļuvi datortīklam un tā izmantošanu.

Erasmus+ koordinatore nodrošina studējošo un docētāju konsultēšanu par mobilitātes programmu iespējām, koordinē nepieciešamo dokumentāciju starp augstskolu un iesaistītajām institūcijām.

Bibliotekāre nodrošina bibliotēkas krājumu izvietojumu, kārtotāšanu un izmantošanu, pēc lasītāju pieprasījuma izsniedz grāmatas u.c. izdevumus, paskaidro datu bāžu izmantošanas principus un veic citus ar bibliotēkas darbu saistītos uzdevumus.

Grāmatvedība fiksē studiju maksas un seko līdzi maksājumu savlaicīgai izpildei.

Studiju programmas vadībā ir iesaistīta Studiju virziena vadītāja, Studiju programmas direktors un Studiju virziena padome. Studiju virziena padome tiek sasaukta ne retāk kā reizi semestrī.

## **1.6. Studiju programmas īstenošanai nepieciešamā materiālā bāze un izmaksas**

### **1.6.1. Bibliotēka**

Augstskolā ir sava bibliotēka, kurā darbojas lasītava un abonements. EKA bibliotēka nodrošina informatīvos resursus studiju un zinātniskajam darbam. Tā ir automatizēta, brīvas pieejas bibliotēka ar elektronisku lietotāju apkalpošanu. Augstskolā bibliotēkas informatīvo sistēmu apkalpo specializētā bibliotēku informācijas sistēma Nexus. Studiju procesa sākumā visi studējošie tiek iepazīstināti ar bibliotēkas lietošanas noteikumiem, brīvpieejas elektroniskajiem resursiem un abonētiem resursiem, tiek organizēta ekskursija uz Latvijas Nacionālo bibliotēku nolūka iepazīties ar tās informatīvo resursu izmantošanas iespējām.

Lasītājiem ir pieejami mācību materiāli latviešu, krievu, angļu, vācu, franču un citās valodās. Bibliotēkas fondu sastāda vairāk kā 14700 iespiedvienību, periodiskie izdevumi, CD, studiju darbu, noslēguma darbu un prakšu pārskatu paraugi. No tiem specifiski studiju virzienam “Mākslas” un studiju programmai “Datorspēļu dizains un grafika” ir paredzētas 547 vienības. Iespieddarbi bibliotēkā ir brīvi pieejami lasītavā, kā arī izsniegšanai uz mājām. Liela vērtība tiek pievērsta kvalitatīvai lietotāju apkalpošanai un resursu izmantošanas apmācībai. Tiek sniegta teorētiska un praktiska palīdzība literatūras atlasē, bibliogrāfisku sarakstu veidošanā, katalogu, datubāzu izmantošanā gan klātienē, gan telefoniski un izmantojot e-pastu. Studentiem tiek sniegti kopēšanas, drukāšanas (gan melnbaltās, gan krāsu) un brošēšanas pakalpojumi.

Bibliotēkā, papildus iespiedmateriāliem gan studentiem, gan pasniedzējiem ir pieejama arī EBSCO datu bāze. Tie ir pieejami ne tikai no bibliotēkas datoriem, bet arī no jebkuras EKA IP adreses un attālināti. Bez tam tiek nodrošināts arī bezmaksas bezvadu internets. Ir izveidots grāmatu tiešsaistes katalogs, kas pieejams augstskolas mājas lapā. Šobrīd tiek veidota studiju darbu elektroniskā bibliotēka, lai studējošie varētu iepazīties ar citu studējošo darbiem un to veidošanas principiem, kā arī publicēt savus labākos darbus.

Bibliotēka sadarbojas ar docētājiem literatūras komplektēšanā, lai apzinātu nepieciešamo literatūru studiju kursiem un krājumu veidotu atbilstoši studiju programmām.

Kopš 2013. gada EKA bibliotēka ir Latvijas Akadēmisko bibliotēku asociācijas (LATABA) biedre.

### **1.6.2. Telpu platība un tehniskais nodrošinājums**

Ekonomikas un kultūras augstskolas telpu kopējā platība ir 3392 m<sup>2</sup>. Studiju process notiek ēkā Lomonosova ielā 1/5. Korpusā ir telpas studiju procesa nodrošināšanai – auditorijas, 5 datorklases, laboratorijas, mākslas darbnīca, sinhronās un konsekutīvās tulkošanas zāle. Studentiem ir pieejama bibliotēka, kas aprīkota ar datortehniku, vizuālās prezentācijas tehnika, kopēšanas iekārtas, bezvadu internets. Studiju virziena un programmas īstenošanai īpaši ir paredzētas šādas telpas un materiāltehniskā bāze:

- mākslas studija (studiju kursiem “Zīmēšana”, “Gleznošana”);
- 202. auditorija ar lielajiem galdiem (grupu darbam; nestandarta un lielizmēra darbiem; spēļu papīra prototipiem), darbu izvietošanai pie sienām un speciālajiem plauktiem;
- 217a. datorklase ar GameMaker: Studio Professional (Education), 17 licences, GIMP, Inkscape, Notepad ++ u.c. programmnodrošinājumu;
- 217. datorklase ar Adobe Photoshop CS6 un Scribus programmnodrošinājumu;
- 301. datorklase ar Unity, Gimp, Inkscape, Blender, Fmod programmnodrošinājumu;
- Spēļu izstrādes un testēšanas laboratorija *digLAB* ar 4 darba vietām (2PC un 2Mac), planšetdatoriem un viedtālruniem (iOS un Android mobilajām operētājsistēmām), Oculus Rift mobilo spēļu izstrādei un testēšanai;

- grafiskās planšetes (10 Trust Flex Design Tablet un 7 XP-Pen G430).

Materiāli tehniskās bāzes uzlabošana t. sk. remonta veikšana ir viens no svarīgākajiem Ekonomikas un kultūras augstskolas uzdevumiem. Pēdējo gadu laikā notiek plānveidīga auditoriju, arī ēkas infrastruktūras atjaunošana, mācību telpas tiek aprīkotas ar inventāru un nodrošinātas ar studiju procesam nepieciešamajiem materiāliem. Rūpējoties par studentu un pasniedzēju drošību, augstskolas telpās ir jauna ugunsdzēsības sistēma, uzlabota elektroapgāde.

Katrā EKA auditorijā ir pieejams dators, projektor, skaļruņi, augstskolā iegādāti divi lieli monitori lekciju, jaunumu un izmaiņu pavēstīšanai studējošajiem. Studiju procesam nepieciešamā datortehnika ir izvietota gan datorklasēs, gan auditorijās.

Materiālu sagatavošanā tiek izmantotas ātrdarbīgas multifunkcionālās iekārtas DEVELOP Ineo. Bez datoriem EKA studiju procesā aktīvi tiek izmantoti projektori, magnetofoni, spoguļkamas, webkamas. Auditorijas nodrošinātas ar skaļruņiem vai iespēju tos izmantot. Studiju procesa nodrošināšanai EKA izmanto šādas datorprogrammas: Archicad, Tildes Birojs, Tildes Jumis, GanttProject, Adobe Standart, Microsoft Office 2010, LibreOffice, Linux Mint, Ubuntu, Autodesk Building Design Suite Ultimate 2015, Java JDK, Oracle SQL Developer Data Modeler, Oracle SQL Developer, Scribus, Oracle XE, Git, Eclipse, Gimp, Inkscape, CodeBlock, GameMaker, Blender, Unity, no kurām lielākā daļa tiek izmantotas studiju programmas vajadzībām.

Augstskolai izstrādāta jauna, viegli pārskatāma mājas lapa [www.augstskola.lv](http://www.augstskola.lv), kurā atrodama informācija par studiju iespējām, studiju programmām, studiju maksu, nodarbību sarakstiem un citām aktualitātēm augstskolā. Ir ieviesta mācību vide MOODLE, kas jau tiek pielietota e-studiju formā, kā arī pilna un nepilna laika klātienē. EKA ir attīstīta e-vide (Moodle, videokonferenču sistēma un mājas lapa), kurā ir atrodama visa metodiskā informācija katrā studiju kursā, kā arī studējošais var redzēt savus vērtējumus par studiju darbiem un gala vērtējumus studijuursos. Video lekciju vadīšanai tiešraidē un to ierakstīšanai tiek izmantota videokonferenču sistēma Big Blue Button.

2016. gadā EKA ir atvērta EKA Biznesa inkubators, kura galvenais mērķis sekmēt studējošo ideju īstenošanu praktiskajā darbībā un iesaisti uzņēmējdarbībā.

Komunikācijā ar studējošiem, docētājiem un citām iesaistītajām pusēm tiek izmantoti dažādi līdzekļi: e-pasts, tālrunis, skype, mājas lapa (paziņojumi un aktualitātes), konsultācijas klātienē un e-vidē, forumi Moodle (skat. 1.9. tab.).

1.9. tabula

Komunikācijas veidi un rīki

Komunikācijas veids	Mērķis	Mērķa auditorija	Rīks
Administrācijas sēde	Apspriest aktuālos jautājumus un tuvāka laika perioda plānus	Valde, Rektors, Prorektori, Studiju virzienu vadītāji, Studiju programmu direktori	Sapulce
Vēstule	Informēt par aktualitātēm, saņemt nepieciešamo informāciju, sniegt informāciju	Augstskolas personāls, studējošie, sadarbības partneri, valsts un pašvaldības institūcijas u.c.	E-pasts Pasts
Telefonsaruna			-
Īsziņa	Informēt par aktualitātēm, izmaiņām nodarbību sarakstā	Studējošie	-
Paziņojums	Informēt par aktualitātēm, izmaiņām nodarbību sarakstā	Studējošie	Mājas lapa
Paziņojums	Informēt par aktualitātēm, sniegt informāciju, nodarbību saraksts	Mācībspēki	Personāla datu bāze „E-Nexus” Moodle
Uzdevumu formulējums un	Noteikt uzdevumu	Administratīvais un tehniskais personāls	Datorprogramma „Biznesa

Komunikācijas veids	Mērķis	Mērķa auditorija	Rīks
nodošana			kalendārs
Personīga tikšanās	Pārrunāt aktuālos jautājumus, neskaidrības, konfliktu risināšana	Augstskolas personāls, studējošie	Saruna
Ziņa forumā	Jautājumi par studiju kursiem, informācija par studiju kursu	Studējošie	Moodle
Konsultācijas klātienē un e-vidē	Jautājumi par studiju kursiem, akadēmisko parādu kārtošana	Studējošie	Videokonferenču sistēma
Seminārs par aktualitātēm klātienē un e-vidē	Jautājumi par aktualitātēm studiju procesā un zinātniskajā darbā	Augstskolas personāls, studējošie	Videokonferenču sistēma
Aptauja	Informācija par augstskolas darba kvalitāti	Augstskolas personāls, studējošie	Mājas lapa, Personāla datu bāze „E-Nexus”
	Nodarbinātības iespējas un nepieciešamā kompetence	Darba devēji	Google Drive u.c.
	Iegūtās izglītības novērtējums	Absolventi	

## 1.7. Studiju programmas izmaksas

Augstskolas budžetu pamatā veido studiju maksa. Izmantojot iegūtos līdzekļus tiek finansēta studiju virzienu un studiju programmas darbība atbilstoši studiju programmas direktora sagatavotajam darbības plānam un apstiprinātajam budžetam. Ir paredzēts finansējums arī zinātniskai un pētnieciskai darbībai un Studējošo pašpārvaldes darbības nodrošināšanai. Augstskolas finansiālie rādītāji liecina par stabilo finanšu situāciju. Galvenā grāmatvede un valdes loceklis rūpīgi kontrolē finanšu līdzekļu izlietojumu saskaņā ar apstiprināto budžetu.

1.10. tabula  
Studiju virziena „Mākslas” 2017./2018. st. gada budžets

Izdevumi	Papildus ieguldījumi	Kopējās izmaksas virzienam	Daļa kopējās virziena izmaksas
<b>TELPAS</b>			
Specializētas telpas virzienam (nomas maksa)	0	4099	
Koplietošanas telpas (nomas maksa)	0	5119,2	
Telpu uzturēšanas izmaksas (apsaimniekošana)	0	6000	
Telpu remonts un atjaunošanas izmaksas	2500	3000	
<i>KOPĀ</i>	<i>2500</i>	<i>18218,2</i>	<i>10%</i>
<b>APRĪKOJUMS UN NODROŠINĀJUMS</b>			
Programmatūras licences	0	105	
Datoru un datortīklu administrēšana	0	6260	
Aprīkojuma un nodrošinājuma attīstības izmaksas	35000	35000	
<i>KOPĀ</i>	<i>35000</i>	<i>41365</i>	<i>22%</i>
<b>PERSONĀLS</b>			
Akadēmiskā personāla atalgojums un ar to saistīti izdevumi	20000	50000	

Izdevumi	Papildus ieguldījumi	Kopējās izmaksas virzienam	Daļa kopējās virziena izmaksas
Administratīvā personāla atalgojums un ar to saistīti izdevumi	7000	25500	
Personāla attīstības izdevumi (nesk. zinātnisko darbību)	1000	2500	
<i>KOPĀ</i>	<i>28000</i>	<i>78000</i>	<i>42%</i>
<b>INFORMATĪVIE RESURSI</b>			
Bibliotēkas krājumu papildināšana	2000	4000	
Datu bāzes	0	360	
Periodikas abonēšanas izdevumi, t.sk. e-izdevumi	0	150	
<i>KOPĀ</i>	<i>2000</i>	<i>4510</i>	<i>2%</i>
<b>ZINĀTNE UN RADOŠĀ DARBĪBA</b>			
Akadēmiskā personāla pētījumi un radošā darbība	1600	3600	
Studējošo pētījumi un radošā darbība	700	1400	
Zinātnisko konferenču organizēšana	0	700	
Zinātniskā žurnāla izdošanas izdevumi	0	834	
Zinātnisko rakstu un tēžu krājumu izdošanas izdevumi	0	335	
Olimpiāžu un konkursu organizēšana	500	1100	
<i>KOPĀ</i>	<i>2800</i>	<i>7969</i>	<i>4%</i>
<b>STUDĒJOŠO PAŠPĀRVALDE</b>			
Studējošo pašpārvaldes budžets	0	1252	
<i>KOPĀ</i>	<i>0</i>	<i>1252</i>	<i>0,7%</i>
<b>VIRZIENA VIRZĪŠANAS IZDEVUMI UN STUDENTU PIESAISTE</b>			
Reklāmas izdevumi (iesk. dalību izstādēs, karjeras dienās, reklāmas materiālu sagatavošanu, aktivitātes sociālos tīklos)	5000	20000	
<i>KOPĀ</i>	<i>5000</i>	<i>20000</i>	<i>11%</i>
<b>CITI IZDEVUMI</b>			
Biedru nauda	0	610	
Kancelejas izdevumi u.c. preces	1000	5000	
<i>KOPĀ</i>	<i>1000</i>	<i>5610</i>	<i>3%</i>
<b>KOPĀ VIRZIENĀ</b>			
Neparedzēti izdevumi		8846,21	5%
<b>PAVISAM virzienā</b>		<b>185770,41</b>	

Vidējā studiju maksa studiju virzienā ir 1620 Eiro gadā. Ņemot vērā virziena īstenošanas izmaksas minimālām studējošo skaitam virzienā bez jaunas programmas jābūt 68 cilvēkiem (faktiskais studējošos skaits 2017./2018.st.g. – 95 studējošie). Atvērot jaunu studiju programmu, minimālam studējošo skaitam ir jābūt 115 cilvēkiem.

Augstskola plāno uzņemt 1.kursā pilna laika studijās 15 cilvēkus, 1.kursa nepilna laika studijās – 15 cilvēkus. Savukārt, 3.kursā augstskolā plāno uzņemt vidēji 10 cilvēkus katrā grupā. Plānotais studiju programmas uzņemtais studentu skaits uzsākot realizēt studiju programmu būtu ne mazāks par 40 studējošajiem.

Studiju programmas mērķauditorija ir vidusskolu absolventi, koledžu absolventi, personas ar nepabeigtu augstāko izglītību, kā arī personas ar iegūtu augstāko izglītību un vēmi apgūt jaunas zināšanas.

## 1.8. Programmas atbilstība augstskolas attīstības stratēģijai

Ekonomikas un kultūras augstskolas attīstības stratēģija (EKAAS) tika apstiprināta EKA Senātā 2014. gada 7. novembrī. Attīstības stratēģija ir izstrādāta laika termiņam līdz 2018. gadam. Tajā ir formulēta EKA **vīzija**: EKA attīstās kā starpnozaru multikulturāla augstskola, kas globālajam darba tirgum sagatavo zinošas, radošas un patstāvīgi domājošas personības, kuras ir izcili profesionāļi savās nozarēs. EKA asociējas ar konkurētspējīgu, izcilu izglītību, starptautiski atzītiem diplomiem, augstu absolventu profesionālo kvalitāti, attīstītu zinātniski pētniecisko bāzi un augsti kvalificētu personālu. Programmas ieviešana un īstenošana ir cieši saistīta ar EKA vīziju, jo studiju programma ir starpnozaru (māksla + IT + bizness), kā arī tās absolventi būs sagatavoti kā Latvijas, tā globālajam darba tirgum, ņemot vērā datorspēļu izstrādes nozares globālos izaugsmes tempus.

EKAAS nosaka šādu **mērķi**: līdz 2018. gadam kļūt par vienu no labākajām Latvijas privātajām augstskolām ar izcilu reputāciju, t.i.:

- 1) EKA studē vairāk nekā 1500 studentu, t.sk. no ārzemēm;
- 2) EKA strādā augsti kvalificēts personāls, t.sk. 50% akadēmiskā personāla ir ar doktora grādu un vismaz 5 asociētie profesori vai profesori katrā studiju virzienā;
- 3) EKA zinātniskā, pētnieciskā un jaunrades darbība atbilst Latvijas un starptautiskajiem standartiem;
- 4) EKA ir attīstīta mācību vide un infrastruktūra.

Jaunas studiju programmas izveide ļauj sasniegt šo mērķi vairākos punktos:

- a) tas ļauj palielināt kopējo studējošo skaitu, nākotnē arī ārvalstu studējošo skaitu;
- b) tas ļauj attīstīt studiju virziena “Mākslas” jaunrades un pētniecisko darbību, īpaši dizaina jomā;
- c) tas ļauj attīstīt EKA mācību vidi un infrastruktūru, jo programmas īstenošanai ir paredzēts izveidot “Spēļu izstrādes un testēšanas laboratoriju DIGlab”.

Jaunas studiju programmas izveide izriet arī no EKAAS noteiktajiem stratēģiskajiem **uzdevumiem**, piemēram:

- meklēt jaunu mērķa auditoriju piesaistes iespējas;
- jaunu studiju virzienu atvēršana un attīstība: rūpīgi izvērtēt jaunu studiju programmu vai specializāciju atvēršanas iespējas, orientēties uz jaunu pieprasītu speciālistu sagatavošanu, ko nesagatavo vai sagatavo nepietiekamā apjomā citās izglītības iestādēs Latvijā;
- palielināt auditoriju skaitu, ņemot vērā jaunu studiju virzienu atvēršanas vajadzības;
- attīstīt materiāli tehnisko studiju bāzi studiju procesa nodrošināšanai;
- visām programmām organizēt radošu un jaunrades projektus atbilstoši specialitātei;
- veicināt starptautiskās sadarbības attīstību.

Būtiski, ka šādas studiju programmas izveide ir noteikta EKAAS attīstības stratēģijas uzdevumos, kas paredz sadarbību ar EKA stratēģisko sadarbības partneri Alberta koledžu. Šie uzdevumi paredz studiju programmas atvēršanu Alberta koledžas specializācijas “Datorspēļu izstrāde un attīstība” (tiek īstenota kopš 2012. gada) studējošo pārņemšanai.

Ņemot vērā iepriekš minēto, var secināt, ka jaunas studiju programmas izveide atbilst augstskolas stratēģijai, tās vīzijai, stratēģiskajam mērķim un uzdevumiem.



## 2. ATBILSTĪBA PROFESIONĀLĀS AUGSTĀKĀS IZGLĪTĪBAS STANDARTAM

Studiju programmas saturs un struktūra atbilst otrā līmeņa profesionālās augstākās izglītības valsts standarta, kas ir apstiprināts ar MK noteikumiem Nr.512 (26.08.2014.) (skat. 2.1. tabulu).

2.1. tabula

Studiju programmas atbilstība otrā līmeņa profesionālās augstākās izglītības valsts standarta

Rādītājs	Standarta prasības	Programmas izpilde
Apjoms	Bakalaura programmas apjoms ir vismaz 160 kredītpunktu.	Programmas apjoms ir 160 KP
Kontaktstundu skaits	No bakalaura programmas apjoma (izņemot to apjomu, kas paredzēts praksei un bakalaura darba izstrādei) pilna laika studijās ne mazāk kā 40 procentus veido kontaktstundas.	Kontaktstundu skaits pilna laika studijās veido 40% bakalaura programmas apjomu pilna laika studijās.
Kursu sadalījums	Vispārīzglītojošie studiju kursi vismaz 20 kredītpunktu apjomā, iekļaujot moduli (6KP) uzņēmējdarbības profesionālās kompetences veidošanai, ja tas nav iekļauts nozares pamatkursos.  Nozares teorētiskie pamatkursi un informācijas tehnoloģiju kursi vismaz 36 kredītpunktu apjomā. Nozares profesionālās specializācijas kursi vismaz 60 kredītpunktu apjomā Izvēles daļas kursi vismaz sešu kredītpunktu apjomā	Vispārīzglītojošie studiju kursi: 20KP Kopumā programmā iekļauti studiju kursi uzņēmējdarbības profesionālās kompetences veidošanai 14 KP apjomā, kas integrēti dažādos moduļos. Nozares teorētiskie pamatkursi un informācijas tehnoloģiju kursi: 39KP  Nozares profesionālās specializācijas kursi: 63KP Brīvās izvēles kursi: 6KP
Prakse	Prakse vismaz 20 kredītpunktu apjomā	Prakse: 20KP
Gala pārbaudījums	Valsts pārbaudījums, kura sastāvdaļa ir bakalaura darba izstrāde un aizstāvēšana, vismaz 12 kredītpunktu apjomā	Bakalaura darbs: 12KP
Atbilstība profesijas standartam	Bakalaura programmas studiju kursu izvēli, studiju kursu apjomu un saturu, kā arī prakses saturu atbilstoši iegūstamajam profesionālajam grādam un profesionālajai kvalifikācijai nosaka saskaņā ar profesijas standartu.	Studiju programmas saturs un prakses programma ir izstrādāta atbilstoši "Grafikas dizainera" profesijas standartam. Detalizētu programmas atbilstību profesijas standarta prasībām skatīt pielikumā Nr. 7.
Citas prasības	Bakalaura programmā ietver arī Vides aizsardzības likumā un Cīvilās aizsardzības likumā noteiktās studiju kursu satura prasības. Bakalaura programmas apguves laikā studējošais izstrādā un aizstāv vismaz trīs studiju darbus.	Studiju kurss "Darba, vides un civilā aizsardzība": 2KP  Programmā ir iekļauts studiju darbs (2KP) un divi projekta darbi (16KP)
Piešķiramais grāds	Pēc bakalaura programmas apguves piešķir profesionālo bakalaura grādu nozarē (profesionālās darbības jomā) un piektā līmeņa profesionālo kvalifikāciju.	Pēc programmas apguves un bakalaura darba izstrādes un aizstāvēšanas tiek piešķirts profesionālais bakalaura grāds dizainā ar specializāciju datorspēļu dizainā un grafikas dizainera profesionālo kvalifikāciju.

Salīdzinot studiju programmu ar otrā līmeņa profesionālās augstākās izglītības valsts standartu, var secināt, ka tā ir izveidota atbilstoši standarta prasībām.



### 3. STUDIJU PROGRAMMAS EKSPERTĪZES REZULTĀTI

Saskaņā ar Augstskolu likuma 55. panta ceturtais daļas prasībām pirms studiju programmas apstiprināšanas organizējama neatkarīga programmas ekspertīze, kurā ietver studiju programmas īstenošanas lietderības pamatojumu, norādot arī studiju programmas būtiskās atšķirības no līdzīgām tajā pašā augstskolā īstenotām tā paša līmeņa un tā paša studiju virziena studiju programmām, šajā gadījumā ar studiju virziena “Mākslas” studiju programmu “Interjera dizains”. Ekspertīzi veica biedrības “Latvijas spēļu izstrādātāju asociācija” valdes loceklis Elviss Strazdiņš un LU Matemātikas un informātikas institūta vadošais pētnieks Dr.art. Matīss Kūlis.

E.Strazdiņš savā atzinumā uz datorspēļu industrijas attīstību Latvijā pēdējo gadu laikā, vienlaikus norādot, ka attīstībai ir ievērojamas izaugsmes tendences, salīdzinot, piemēram, ar situāciju Somijā. Šo attīstības potenciālu mazina kvalificētu speciālistu trūkums, kā arī tiek norādīts, ka spēļu dizaina speciālistu trūkums Latvijā ir visbūtiskākais, vienlaikus tiek pozitīvi novērtēts tas, ka programmā ir iekļauti arī vairāki ar tehnoloģijām saistīti studiju kursi. Noslēgumā tiek norādīts, ka šādas programmas atvēršana ir vērtējama kā ļoti nozīmīga un vērtīga gan Latvijas spēļu izstrādes nozarei, gan Latvijas ekonomikai kopumā.

Mākslas zinātņu doktors M.Kūlis atzinumā norāda, ka jaunā studiju programma nedublē citas studiju programmas Ekonomikas un kultūras augstskolā, kā arī tā ir pietiekama, atšķirīga un vēlama kā jauninājums Latvijas augstskolu studiju programmu spektrā. Eksperts norāda, ka programma ir sagatavota atbilstoši normatīvajiem aktiem, studiju kursi ir sakārtoti loģiski pēc pakāpenības principa. Tiek atzīts, ka mūsdienās pieprasījums pēc datorspēlēm ir ļoti liels, kas prasa arī atbilstošu piedāvājumu. Atzinumā norādīts, ka programma ir uzskatāma par starpnozaru, jo programmā apvienojas māksla, datortehnoloģijas un business, pozitīvi novērtēta programmas ievirze gatavot speciālistus Latvijas, Eiropas Savienības un pasaules tirgum. Eksperts atzinīgi vērtē mākslas programmas izveidi, kas ir saistīta ar mūsdienīgiem tehnoloģiskiem rīkiem, tādējādi radot interesi jauniešos. Tiek norādīts, ka programmā iekļautie studiju kursi, kas nodrošina “Grafikas dizainera” profesijas standartā noteikto zināšanu, prasmju un kompetenču apgūšanu paplašinās studējošo redzesloku un palielinās iespējas darba tirgū. M.Kūlis sniedz vairākas rekomendācijas programmas pilnveidei, kuras tika ņemtas vērā, pilnveidojot studiju programmas, studiju moduļu un kursu saturu.

Ar pilniem ekspertu atzinumiem iespējams iepazīties pielikumā Nr. 6.

#### 4. STUDĒJOŠO PRAKSES NOLIKUMS, PLĀNOJUMS UN DARBA DEVĒJA NODOMU LĪGUMI

Studējošo prakses Ekonomikas un kultūras augstskolā tiek īstenotas saskaņā ar Prakses nolikumu (skat. 8. pielikumu) un studiju programmas studiju satura un realizācijas aprakstā iekļauto prakses programmu (skat. 9. pielikumu). Studiju programmā “Datorspēļu dizains un grafika” ir paredzēta viena prakse 20 KP apjomā. Pilna laika studējošiem prakse ir paredzēta 7. semestrī, nepilna laika studējošajiem – 8. semestrī, proti, semestros pirms bakalaura darba izstrādes. Prakses laikā studējošie individuāli vai komandās darba devēju speciālistu vadībā strādā pie datorspēles izstrādes, tādējādi vācot materiālus bakalaura darba izstrādei.

Lai nodrošinātu studējošos ar prakses vietām, ir noslēgti nodomu līgumi ar darba devējiem (skat. 10. pielikumu), norādot arī prognozēto prakses vietu skaitu (skat. 4.1. tab.).

4.1. tabula

Noslēgtie nodomu līgumi un prognozēto prakšu vietu skaits

Uzņēmuma nosaukums	Prognozēto prakšu vietu skaits
SIA „Awesome Games”	2
SIA „Yarr Games”	3
SIA „MadSword”	10