

Kopīgais ekspertu atzinums studiju programmas licences saņemšanai
studiju virziena ietvaros

“Datorspēļu dizains un grafika” (kods 42 214)

Ekonomikas un kultūras augstskola

Eksperti rekomendē licencēt studiju programmu.


Eksperti:


1. Eksperts, Dr.paed., profesore Inta Klāsone
2. Latvijas Darba devēju konfederācijas deleģētais eksperts Aigars Ceplītis
3. Latvijas Studentu apvienības deleģētais eksperts, Dāvis Freidenfelds




Datums: 30.01.2018.

Informācija par ekspertiem

Vārds	Inta	Uzvārds	Klāsone
Darbavieta	Liepājas Universitāte	Amats	Profesore
Grāds/ profesionālā kvalifikācija	Dr.paed.		
Apliecinu, ka, vērtējot studiju programmu, man NAV interešu konflikta			

Latvijas Darba devēju konfederācijas deleģētais eksperts			
Vārds	Aigars	Uzvārds	Ceplītis
Darbavieta	Biznesa, mākslas un tehnoloģiju augstskola "RISEBA"	Amats	Docents
Grāds/ profesionālā kvalifikācija	M.F.A (Master of Fine Arts in Film Directing)		
Apliecinu, ka, vērtējot studiju programmu, man NAV interešu konflikta			

Latvijas Studentu apvienības deleģētais eksperts			
Vārds	Dāvis	Uzvārds	Freidenfelds
Apliecinu, ka, vērtējot studiju programmu, man NAV interešu konflikta			

Vizīte uz augstskolu/ koledžu	03.01.2018.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pieteikums studiju programmas licencēšanai (30.10.2017.). 2. Profesionālā bakalaura studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika" (kods 42214). Studiju programmas raksturojums un licencēšanas materiāli. 3. Informāciju, kas gūta tikšanās laikā ar EKA vadības pārstāvjiem Dr.oec. Oksanu Lentjušenkovu, rektora v.i., asoc.prof. Dr.oec. Jeļenu Titko, Zinātņu un starptautisko attiecību prorektori un Annu Saltikovu, Valdes priekšsēdētāju. 4. Informāciju, kas gūta tikšanās laikā ar programmas direktoru Kasparu Šteinbergu, mācībspēkiem - profesori Dr. phil. Velgu Vēveri, asociēto profesori Dr.paed. Larisu Turuševu, Mg.sc.comp. Aleksandru Papiševu, Mg.art. Līnu Stipro un Nauri Āboliņu, darba devēju pārstāvjiem Elvisu Strazdiņu, biedrība "Latvijas spēļu izstrādātāju asociācija", Andreju

	<p>Birzgalu, SIA „GameDev” dibinātāju, valdes priekšsēdētāju, SIA “MadSword” radošo direktoru, Mateju Balodi, SIA "Rocknight Studios" pārstāvi, Agati Poriķi, SIA „Awesome Games” pārstāvi, bibliotēkas vadītāju E. Bergu un citiem pieaicinātajiem.</p> <p>5. Bibliotēkas un informatīvo resursu apskates laikā gūtās atziņas un novērojumi telpu un aprīkojuma apskates laikā.</p> <p>6. Informācija EKA mājas lapā.</p> <p>Pielikumi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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”. <p>Papildinformācija:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. EKA atbildes vēstule papildinformācijai (29.12.2017.). 2. Programmas īstenošanā iesaistāmo
--	--

	<p>mācībspēku saraksts (precīzs saraksts 29.12.2017.papildinformācijā 25.-27.lpp.).</p> <p>3. Studiju programmas akadēmiskā personāla saraksts (precīzs saraksts 29.12.2017. papildinformācijā 13.-14.lpp.).</p> <p>4. Studiju programmas moduļi un attiecīgie studiju kursi (precīzs saraksts 29.12.2017. papildinformācijā 7.-8.lpp.).</p> <p>5. Darba devēju aptaujas lapa (03.01.2018. papildinformācija, kas iesniegta vizītes laikā 03.01.2018.).</p> <p>6. Pasniedzēju darba novērtējuma lapa (03.01.2018. papildinformācija, kas iesniegta vizītes laikā 03.01.2018.).</p> <p>7. Aptaujas lapa; aptauju veic EKA administrācija sadarbībā ar EKA studentu pašpārvaldi (03.01.2018. papildinformācija, kas iesniegta vizītes laikā 03.01.2018.).</p> <p>8. Studiju līguma paraugs (22.01.2018. papildinformācija).</p> <p>9. Par studiju programmas apgūšanu izsniedzamā diploma un tā pielikuma paraugs (22.01.2018. papildinformācija).</p> <p>10. Ekonomikas un kultūras augstskolas studiju padomes nolikums (22.01.2018. papildinformācija).</p> <p>11. Rīkojums par Studiju padomes izveidi studiju virzienam "Mākslas" (22.01.2018. papildinformācija).</p> <p>12. Studiju kursu apraksti saskaņā ar Augstskolu likuma 56.1 pantu "Studiju kurss", 56.2 pantu "Studiju modulis" (22.01.2018. papildinformācija).</p> <p>13. Nolikums par studiju, projekta un noslēguma darbu izstrādāšanu un aizstāvēšanu Ekonomikas un kultūras augstskolā (29.01.2018. papildinformācija).</p> <p>14. K. Ruvas CV latviski (30.01.2018. papildinformācija).</p>
--	--

Informācija par studiju programmu

1.	Augstskolas vai koledžas nosaukums	Ekonomikas un kultūras augstskola (https://www.augstskola.lv)
2.	Studiju virziena nosaukums	"Mākslas" (akreditēts līdz 11.06.2019.,

		akreditācijas lapa Nr. 150)
3.	Studiju programmas studiju virzienā	“Interjera dizains”
4.	Studiju programmas nosaukums	“Datorspēļu dizains un grafika”
5.	Studiju programmas izglītības klasifikācijas kods	42 214
6.	Studiju programmas īstenošanas valoda	Latviešu
7.	Studiju programmas īstenošanas veids un forma (arī tālmācība)	Pilna laika klātiešana 160 KP, 4 gadi/nepilna laika klātiešana 160 KP, 4,5 gadi
8.	Studiju programmas īstenošanas vieta	Lomonosova iela 1, korp. 5, Rīga, LV-1019, Latvija
9.	Iegūstamais grāds vai profesionālā kvalifikācija vai iegūstamais grāds un profesionālā kvalifikācija (kods profesiju klasifikatorā)	Profesionālais bakalaura grāds dizainā; grafikas dizainera kvalifikācija (kods 2166 03)

I. Studiju programmas izveides pamatojums un atbilstība studiju virzienam un augstskolas vai koledžas stratēģijai

Novērtējot kritēriju, lūdzam analizēt šādus aspektus:

1. Studiju programmas izveides pamatojums un izstrādes process;
2. Studiju programmas atbilstība augstskolas/ koledžas studiju virzienam un augstskolas/ koledžas stratēģijai;
3. Studiju programmas atbilstība nozares tendencēm Eiropas Savienības valstīs un pasaulē;
4. Studiju programmas attīstības perspektīvas.

Analīze

Studiju programmas izveides pamatojums un izstrādes process

Ekonomikas un kultūras augstskolas (EKA) profesionālā bakalaura studiju programma „Datorspēļu dizains un grafika” ir izveidota saskaņā ar Latvijas Republikas Izglītības likumu, Augstskolu likumu, Ministru kabineta 2014.gada 26.augusta noteikumiem Nr. 512 “Noteikumi par otrā līmeņa profesionālās augstākās izglītības valsts standartu”, kā arī šobrīd aktuālo Grafikas dizainera profesijas standartu. Šīs studiju programmas absolventiem tiek piešķirts profesionālā bakalaura grāds dizainā un grafikas dizainera kvalifikācija. Latvijā spēļu dizaina joma ir nepietiekami attīstīta, salīdzinot ar augsto attīstības līmeni pasaulē, un šobrīd Latvijā nav nevienas studiju programmas, kas tieši specializētos datorspēļu dizainā (tiek īstenoti tikai atsevišķi studiju kursi, piem., Alberta koledžā un Biznesa, mākslas un tehnoloģiju augstskolā “RISEBA”).

Programmas īstenošana ļautu nodrošināt spēļu dizaina speciālistu pieejamību Latvijas tirgū, tādējādi sasniedzot Latvijas Dizaina stratēģijā 2017. – 2020. gadam noteikto dizaina nozares daudzveidīgo iespēju izmantošanu tautsaimniecībā, kas savukārt atbilst stratēģiskiem uzdevumiem Latvijas Nacionālajā attīstības plānā 2014.-2020.gadam un Kultūrpolitikas pamatnostādņēs 2014.-2020.gadam "Radošā Latvija". No tautsaimniecības viedokļa datorspēļu nozares ekonomiskais pienesums būtu ievērojams, ņemot vērā arī to, ka datorspēļu nozares profesionāli intervijā ar ekspertiem pāuda nostāju, ka trūkst speciālistu tieši datorspēļu izstrādes grafiskajā skatījumā, ko savukārt garantē arī EKAs profesionālā bakalaura studiju programma „Datorspēļu dizains un grafika”.

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. Programmas izveidē tika iesaistīti Latvijas datorspēļu izstrādātāji un uzņēmumi, biedrība „Latvijas spēļu izstrādātāju asociācija” un ārvalstu eksperti no Upsalas universitātes, Adam Mayes un Alvin O'Sullivan. Raksturojot šā brīža situāciju:

1. Esošajās studiju virzienā "Informācijas tehnoloģija, datortehnika, elektronika, telekomunikācijas, datorvadība un datorzinātne" studiju programmās tiek sagatavoti speciālisti, bet viņiem nav konkrētu datorizētu spēļu izstrādes prasmju (piem., "Spēļu programmētājs"). Speciālisti pēc nepieciešamības spēj pārorientēties uz datoru spēļu izstrādes procesu.
2. Esošajās studiju virzienā "Mākslas" studiju programmās lielākoties nav sagatavoti speciālisti, kas būtu piemēroti datortehnikas izstrādei (piem., "Spēles dizainers", "Spēļu mākslinieks" u.c.).
3. Pasaules tendences ietekmē arī Latvijā pieaug nepieciešamība pēc spēļu izstrādes speciālistiem, it īpaši spēļu dizaina un spēļu mākslas jomā, jo arvien biežāk popularitāti un komerciālos rādītājus spēlē nosaka mākslinieciskie un konceptuāli risinājumi, kamēr tehnoloģisko pusi nodrošina jau sen izstrādātie, universālie un brīvi pieejamie spēļu funkciju darbības mehānismi.
4. Līdzīgas studiju programmas pēdējo gadu laikā jau ir izveidotas kaimiņvalstīs, piem., Viļņas biznesa koledžā un Igaunijas uzņēmējdarbības zinātņu universitātē uzņēmējdarbībā.

Studiju programmas atbilstība augstskolas/ koledžas studiju virzienam un augstskolas/ koledžas stratēģijai

EKAs profesionālā bakalaura studiju programma „Datorspēļu dizains un grafika” pilnībā atbilst augstskolas vīzijai būt par starpnozaru multikulturālu vidi (māksla + IT + bizness), kas sagatavo konkurētspējīgus, atzītus speciālistus pasaules tirgū ar augstu pievienoto vērtību un profesionālo kvalitāti, ņemot vērā datorspēļu izstrādes nozares izaugsmes tempus Eiropas Savienībā un ārpus tās.

Studiju programmas saturs un struktūra atbilst otrā līmeņa profesionālās augstākās izglītības valsts standartam (MK noteikumi Nr.512). Studiju virziens “Mākslas” ir viens no galvenajiem studiju virzieniem Latvijas augstskolās, kas nodrošina kultūras procesu un produktu pieejamību Latvijā, un studiju virziens “Mākslas” tiek īstenots, ievērojot starptautisko un Latvijas Republikas normatīvo dokumentu kopumu, kas nosaka augstākās izglītības īstenošanas principus, izglītības ieguves kārtību un nosacījumus:

1. Boloņas deklarācija definē galvenos uzdevumus un pamatprincipus Eiropas augstākās izglītības konkurētspējas nodrošināšanai un vienotas augstākās izglītības telpas izveidi ar Eiropas kvalifikāciju ietvarstruktūru kā sasniedzamo rezultātu.
2. EKA iekļauj visus būtiskākos starptautisko un Latvijas Republikas normatīvo dokumentu pamatprincipus studiju virzienā “Mākslas” īstenošanai un definē šādu augstskolas attīstības stratēģijas mērķi: līdz 2018. gadam kļūt par vienu no labākajām Latvijas privātajām augstskolām ar izcilu reputāciju, t.i.:
 - 2.1.EKĀ studē vairāk nekā 1500 studējošo, t.sk. no ārvalstīm;
 - 2.2.EKĀ strādā augsti kvalificēts personāls, t.sk. 50% akadēmiskā personāla ir ar doktora grādu un vismaz 5 asociētie profesori vai

- profesori katrā studiju virzienā;
- 2.3.EKAs zinātniskā, pētnieciskā un jaunrades darbība atbilst Latvijas un starptautiskajiem standartiem;
- 2.4.EKA ir attīstīta studiju vide un infrastruktūra; programmas izveide ļauj sasniegt šo mērķi, jo tas ļauj palielināt kopējo studējošo skaitu, nākotnē arī ārvalstu studējošo skaitu, kā arī attīstīt studiju virziena “Mākslas” jaunrades un pētniecisko darbību, īpaši dizaina jomā, pie tam ļaujot attīstīt EKA studiju vidi un infrastruktūru, jo programmas īstenošanai ir Spēļu izstrādes un testēšanas laboratorija DIGlab.

Studiju programmas atbilstība nozares tendencēm Eiropas Savienības valstīs un pasaulē

Strauji augošs ir sociālo tīklu spēļu, mobilo spēļu un aplikāciju tirgus ne tikai Latvijā, bet arī pasaulē. Ja 2016. gadā pārdošanas apjomi pasaules datorspēļu tirgū bija vairāk kā 100 miljardus eiro, tad tiek prognozēts, ka 2021. gadā tie pārsniegs 140 miljardus eiro apjomu ar prognozēto vidējo pieaugumu 2,7% apjomā (neieskaitot IKP pieauguma apjomus) no 2017. gada līdz 2021. gadam. Laikā no 2014. gada līdz 2016. gadam datorspēļu nozarē apgrozījums ir pieaudzis par 73%, turklāt jāņem vērā, ka saskaņā ar „Eiropas Interaktīvās programmatūras federācijas” datiem Eiropā 25% no visiem pieaugušajiem datorspēles spēlē vismaz reizi nedēļā un paaudze vecumā no 16 līdz 24 gadiem tiek uzskatīta par „datorspēļu paaudzi” - tā ir tendence, kas tikai pieaugs:

Studiju programmas attīstības perspektīvas

Pasaules tendenču ietekmē spēļu dizainā un virtuālajā realitātē Latvijā krasi pieaug nepieciešamība pēc spēļu izstrādes speciālistiem un jo īpaši spēļu dizaina un spēļu mākslas jomā - aizvien biežāk spēles tiek izmantotas dažādās tautsaimniecības nozarēs. Latvijā līdzīgu studiju programmu nav, līdz ar to EKAs profesionālā bakalaura studiju programma „Datorspēļu dizains un grafika” ir nepieciešama, lai šajā griezumā attīstītos Latvijas tautsaimniecība. Piedevām ārvalstu speciālistu piesaiste veicinātu pozitīvas izmaiņas darba tirgū jo, pirmkārt, kvalificētu ārvalstu vieslektoru piesaiste palielina studējošo interesi par nozari un attiecīgi studējošo skaitu un, otrkārt, asas konkurences apstākļos.

Secinājumi, norādot stiprās un vājās puses

Ekonomikas un kultūras augstskolas profesionālā bakalaura studiju programma „Datorspēļu dizains un grafika” ir unikāla un nepieciešama šā brīža ekonomikas attīstības posmā.

Stiprās puses

- Programmas stiprā puse ir uzskatāmā Latvijas spēļu industrijas uzņēmēju un kompāniju interese un līdzdalība programmas uzlabošanā un tālākajā attīstībā, ko varēja secināt no intervijām ar darba devējiem.
- Ievērojot mazu sākotnējo grupu skaitu (15 studējošie), var secināt, ka darba devēju iesaiste mācību procesā nodrošinās padziļinātu apmācības kvalitāti, jo darbs būs vairāk individuāli ar katru studējošo.

¹ [https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo Free 2016 Global Games Market Report.pdf](https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo%20Free%202016%20Global%20Games%20Market%20Report.pdf) Free 2016 Global Games Market Report; skatīts 24.01.2018.
<https://www.technavio.com/report/global-consumer-electronics-global-board-games-market-2017-2021> Global Board Games Market 2017-2021; skatīts 23.01.2018.

Vājās puses

- Studiju programmas vājā puse (būtiskākais trūkums) ir tās plānotā īstenošana tikai latviešu valodā (šobrīd tiek piedāvāta iespēja to apgūt latviski). Ir jāapsver to īstenot arī angļu valodā, lai piesaistītu ārvalstu studējošos un veicinātu imigrāciju Latvijā.
- Esošā neskaidrība par mācībspēku atbalstu un finansiālu resursu piesaisti zinātnes pētniecībā tiem lektoriem, kas aktīvi turpina darboties spēļu industrijā.

II. Studiju programmas pārvaldība

Novērtējot kritēriju, lūdzam analizēt šādus aspektus:

1. *Studiju programmas pārvaldības efektivitāte;*
2. *Sabiedrības, tajā skaitā darba devēju, nozares darba devēju organizāciju un citu nozares organizāciju, iesaistes studiju programmas izveidē un turpmākajā pilnveidē raksturojums*
3. *Studējošo iesaistes studiju programmas izveidē un turpmākajā pilnveidē (tajā skaitā augstskolas/ koledžas plānotais darbs ar studējošo aptauju rezultātiem) raksturojums*
4. *Atbilstība Standartu un vadlīniju kvalitātes nodrošināšanai Eiropas augstākās izglītības telpā (ESG) 1. daļai.*

Analīze

Studiju programmas pārvaldības efektivitāte

Studiju programmas īstenošanā iesaistītās struktūrvienības un palīgpersonāls ir iekļauti kopējā EKA struktūrā, kas ir apstiprināta 2016.gada 13.aprīļa Senāta sēdē (sk. Studiju programmas licencēšanas pieteikuma un programmas raksturojuma 5. pielikumu un 1.8. tabulu 15.-16. lapā). 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. Augstskolas Studiju daļā strādā 4 darbinieki – četras metodīķes, no kurām divas ir iesaistītas šīs programmas īstenošanā pēc tās licencēšanas. EKA datortīklu un datorsistēmu administrators uztur un administrē skolas datortīklu, Moodle sistēmu, t.sk. sistēmas programmatūru, lietojumprogrammas un konfigurācijas. Erasmus+ koordinatore nodrošina studējošo un mācībspēku konsultēšanu par mobilitātes programmu iespējām, koordinē nepieciešamo dokumentāciju starp augstskolu un iesaistītajām institūcijām. Kopumā studiju programmas pārvaldība ir efektīva, tomēr ir vēlama daudz aktīvāka nozares speciālistu iesaiste studiju programmas kursa darbu izstrādē. Ir pārāk daudz teorētisko kursu, ko var aizvietot ar praktiskajām nodarbībām.

Sabiedrības, tajā skaitā darba devēju, nozares darba devēju organizāciju un citu nozares organizāciju, iesaistes studiju programmas izveidē un turpmākajā pilnveidē raksturojums

Studiju programmas izveidē tika iesaistīti Latvijas datorspēļu izstrādātāji un uzņēmumi, biedrība „Latvijas spēļu izstrādātāju asociācija” un ārvalstu eksperti no Upsalas universitātes (Adam Mayes un Alvin O'Sullivan), Elviss Strazdiņš, biedrība “Latvijas spēļu izstrādātāju asociācija”, Andrejs Birzgals, SIA „GameDev” dibinātājs, valdes priekšsēdētājs, SIA “MadSword” radošais direktors, Matejs Balodis, SIA “Rocknight Studios” pārstāvis un Agate Porīķe, SIA „Awesome Games” pārstāve. Programmas studiju kursu sagatavošanā un tās analizē darba devēju sniegums nebija pietiekams, jo ekspertu tikšanās laikā darba devēji pauda izbrīnu par viņu iesaisti kursa darbu izstrādē: darba devēji uzskatīja, ka nebija pietiekami konsultēti par programmas izstrādes norises

procesiem, kā arī ir norādījuši uz nepilnībām attiecībā uz teorētisko kursu daudzumu.

Studējošo iesaistes studiju programmas izveidē un turpmākajā pilnveidē (tajā skaitā augstskolas/ koledžas plānotais darbs ar studējošo aptauju rezultātiem) raksturojums

Ekonomikas un kultūras augstskolas profesionālā bakalaura studiju programma „Datorspēļu dizains un grafika” ir pieteikta licencēšanai, līdz ar to EKAs pieteikums studiju programmas licencēšanai un studiju programmas raksturojums nesniedz ieskatu par pašreizējo studējošo iesaisti programmas izveidē. Šobrīd var analizēt tikai studējošo prakses nolikumu (skat. studiju programmas licencēšanas pieteikuma un programmas raksturojuma 8. pielikumu) un studiju programmas studiju satura un īstenošanas aprakstā iekļauto prakses programmu (skat. studiju programmas licencēšanas pieteikuma un programmas raksturojuma 9. pielikumu). Pieteikumā ir norādīts, ka EKA katru gadu organizē starptautiskas zinātniski pētnieciskās konferences, radošās aktivitātes, plenērus, izstādes, seminārus metodisko materiālu izstrādei, kurās piedalās studējošie. Mācībspēku darbs tiek vērtēts atbilstoši studējošo iegūto zināšanu un prasmju līmenim, kā arī studējošo aptaujās tiek noskaidrots studējošo viedoklis par mācībspēku darbu, studiju kursa saturu un kursu īstenošanu. Studiju programmas raksturojums nesniedz padziļinātus informāciju par citādu plānotu darbu ar studējošo aptaujas rezultātiem, izņemot kontroles mehānismus, kas jau šobrīd augstskolā eksistē, proti, standarta aptaujas, kurās tiek noskaidrots studējošo viedoklis par mācībspēku darba efektivitāti.

Atbilstība Standartu un vadlīniju kvalitātes nodrošināšanai Eiropas augstākās izglītības telpā (ESG) 1. daļai

Ekonomikas un kultūras augstskolas profesionālā bakalaura studiju programma „Datorspēļu dizains un grafika” ir izstrādāta saskaņā ar Standartu un vadlīniju kvalitātes nodrošināšanai Eiropas augstākās izglītības telpā (ESG) 1. daļu.

1. Atbilstība:

- ESG 1.1 EKĀ ir skaidra kvalitātes nodrošināšanas politika: struktūrvienības un augstskolas vadības, personāla un studējošo atbildība, kā arī ārējo ieinteresēto pušu, spēļu industrijas profesionāļu iesaiste nodrošina sabalansētu simbiozi starp praksi un teoriju.
- ESG 1.2 Programma ir izveidota atbilstoši stratēģijas mērķiem, tai ir skaidri definēti sagaidāmie mācīšanās rezultāti; notiks tehniskās bāzes zinātnes un inovāciju veicināšana, iekļaujot izplānotas prakses, t.sk. arī praktisku apmācību.
- ESG 1.4 EKAs diplomatzīšanas prakse atbilst Lisabonas Konvencijas par kvalifikāciju atzīšanu principiem; studējošie saņem diplomu, kur ir atspoguļots iegūtās kvalifikācijas skaidrojums, kā arī pabeigto studiju konteksts, līmenis, saturs un statuss.
- ESG 1.5 EKA nodrošina mācībspēku kompetenci zinātnes pētniecībā kopā ar mācīšanas metožu inovāciju un jaunu tehnoloģiju lietošanu.
- ESG 1.6 EKA nodrošina atbilstošus un pieejamus mācību līdzekļus un plašu mācību resursu klāstu (bibliotēkas, studiju aprīkojums un IT infrastruktūra).
- ESG 1.7 Studējošo aptaujās tiek noteikta studējošo apmierinātība ar studiju programmu, kā arī studiju programmas „Datorspēļu dizains un grafika” padome koordinē programmas attīstības kvalitātes kritērijus.
- ESG 1.8 Var secināt, ka EKA regulāri publicēs skaidru, precīzu un aktuālu informāciju par studiju programmas studiju rezultātiem un piešķiramo

kvalifikāciju.

- ESG 1.9 Var paredzēt, ka EKA turpinās analizēt konkrētās nozares jaunākos pētījumus, salīdzinot ar studiju programmas saturu, pielāgojot to spēļu industrijas mainīgajām vajadzībām.

Secinājumi, norādot stiprās un vājās puses

Stiprās puses

- Studiju programmas īstenošanā iesaistītās struktūrvienības un palīgpersonāls, kas ir apstiprināti 2016.gada 13.aprīļa Senāta sēdē, ir pietiekami efektīga bāze programmas sākotnējo funkciju un veiksmīgu rezultātu nodrošināšanā.
- No intervijām ar EKAs administratīvo un akadēmisko personālu jaušams, ka programma tiks regulāri uzlabota, katru pavasari pārskatot un analizējot tās efektivitāti.

Vājās puses

- Nozares speciālistu iesaiste vēlama aktīvāka studiju programmas kursa darbu izstrādē, kas neaprobežojas tikai ar studiju programmas padomes locekļu darbu, bet ietvertu arī rūpīgāk izstrādātu prakšu un kursa darbu grafiku (studējošie un perspektīvie darba devēji).
- Darba devēji un spēļu nozares speciālisti ir norādījuši, ka ir pārāk daudz teorētiska satura studiju kursu, ko vajadzētu aizvietot ar praktiskajām nodarbībām.
- Darba devēji atzina, ka grafiskā dizaina virziens ir visnotaļ pozitīva iezīme un to vajadzētu pilnveidot.

III. Studiju programmas resursi un nodrošinājums

Novērtējot kritēriju, lūdzam analizēt šādus aspektus:

1. *Finanšu nodrošinājums;*
2. *Mācībspēku² nodrošinājums;*
3. *Iesaistīto struktūrvienību un nepieciešamā palīgpersonāla atbalsts;*
4. *Infrastruktūras un materiāltehniskais nodrošinājums;*
5. *Informatīvais nodrošinājums;*
6. *Metodiskais nodrošinājums.*

Analīze

Finanšu nodrošinājums

Studiju programmas raksturojuma 1.7 punktā (19.,20. lpp.) pamatā tiek skatīts studiju virzienam piešķirto finanšu līdzekļu sadalījums, kuru pamatā ir studiju maksa. Par pamatu ir ņemta vidējā studiju maksa virzienā EUR 1620 par studiju gadu, pamatojoties uz esošo pieredzi, tādējādi ir izvērtēts nepieciešamais minimālais studējošo skaits virzienā - 115 (pašreiz ir 95 studējošie). Lai varētu atvērt un īstenot licencēšanai izstrādāto studiju programmu, uzņemamo studējošo skaits pilna un nepilna laika studijās tiek prognozēts atbilstoši finansiālajam invertējumam (20.lpp.).

² Šajā dokumentā lietotais termins "mācībspēki" ir attiecināms uz attiecīgās augstskolas/ koledžas akadēmisko personālu un viesprofesoriem, asociētajiem viesprofesoriem, viesdocentiem, vieslektoriem un viesasistentiem.

Vizītes laikā augstskolā tika noskaidrots, ka konkrētās studiju programmas izmaksas skatāmas 1.10 tabulā (19.lpp.) sadaļā “Papildus ieguldījumi”.

Interviju laikā ar augstskolas vadību un programmas direktoru noskaidrojās, ka studiju finansiālajai nodrošināšanai papildus tiek rasti līdzekļi arī no citiem avotiem, piem., projekti, iesaistīšanās ERASMUS+ mobilitātes programmās, līdz ar to nodrošinot iespēju saņemt atsevišķas stipendijas studiju laikā.

Finansiālais nodrošinājums strukturēts 9 pozīcijās, iekļaujot 22% aprīkojumam un nodrošinājumam, virziena attīstībai un studējošo piesaistei 11%, telpu nodrošināšanai plānoti 10%, lielākā daļa finansiālo izdevumu - 42% plānoti personālam, savukārt zinātnei un radošai darbībai vien 4% (20. lpp.). Kopumā var atzīmēt, ka finansiālais nodrošinājums ir izvērtēts, plānots un ir pietiekams.

Mācībspēku nodrošinājums

Saskaņā ar studiju programmas īstenošanā iesaistīto akadēmiskā personāla sarakstu (precizēts iesniegtajā papildinformācijā), studiju programmas īstenošanā paredzēts iesaistīt 35 mācībspēkus, no kuriem 13 ir augstskolā ievēlētie (3 no tiem paredzēts ievēlēt), 19 mācībspēki ir vieslektoru statusā. Studiju programmas īstenošanā iesaistīto akadēmisko personālu veido profesori, asociētie profesori, docenti, lektori, vieslektori (25.-27.lpp.; 29.12.2017. papildinformācija). Vispārīgi ir noteikti akadēmiskā personāla uzdevumi (13.lpp.), nenorādot akadēmiskā personāla galvenos uzdevumus atbilstoši amatam, līdz ar to atzinumā uzskatītie uzdevumi ir pastarpinātā saiknē ar Augstskolu likumā paredzētajiem galvenajiem uzdevumiem, kas noteikti profesoriem, asociētiem profesoriem, docentiem un lektoriem (Augstskolu likums, 28.,30.,32.p.). Ņemot vērā, ka studiju programmas īstenošanā ir iesaistīts proporcionāli liels vieslektoru skaits no dažādām organizācijām/iestādēm/institūcijām, kā arī mācībspēki ar nepabeigtu maģistra un doktora līmeņa izglītību (3.pielikums), ieteicams izstrādāt uz sasniegumiem virzītu atbalsta sistēmu zinātniskajai darbībai, pētniecībai un/vai mākslinieciskai jaunradei.

Pamatdarbā iesaistītie mācībspēki kopumā nodrošina 60% no plānotā studiju kursa apjoma. Ņemot vērā, ka izstrādātajai studiju programmai ir starpdisciplinārs raksturs, pamatoti studiju programmas īstenošanā ir iesaistīti mācībspēki ar doktora grādu atšķirīgās zinātņu nozarēs, piem., filozofijā, filoloģijā, pedagoģijā, vadībzinātnē, ekonomikā (25.-27.lpp., 29.12.2017. papildinformācija), kopumā iesaistot 7 zinātņu doktorus.

Tā kā studiju programma izstrādāta “Mākslas” studiju virzienā, tad pamatoti ir rasta iespēja iesaistīt 7 mācībspēkus ar maģistra grādu mākslā (25.-27.lpp. 29.12.2017. papildinformācija).

Papildinformācijā ir precizēta vieslektoru izglītība un kvalifikācija (EKA 29.12.2017. vēstule par papildinformāciju; K. Ruva un N. Āboliņš).

Dažiem vieslektoriem, ievērojot nepieciešamību apgūt praktiskas iemaņas un zināšanas atbilstoši studiju programmas mērķim un noteiktajiem uzdevumiem, ir augstākā izglītība bez zinātniskā grāda, taču ir atbilstošs piecu gadu praktiskā darba stāžs (3.pielikums; K. Ruva, N. Āboliņš; A. Papiševs, M. Pužuls, I. Klišāne, L. Pārupiete, K. Milča, I.Reitāle, I. Neilande, A. Liepiņš, V. Brakovska - pietiekams praktiskā darba stāžs (Augstskolu likums, 39.p.).

Iesaistīto struktūrvienību un nepieciešamā palīgpersonāla atbalsts

Studiju programmas raksturojumā ir 1.8. tabula, kurā norādītas EKA atbalsta struktūrvienības, palīgpersonāla amati, atbilstošie uzdevumi, lai īstenotu studiju procesu,

kas attiecināmi uz izvirzītajiem sasniedzamajiem rezultātiem, lai nodrošinātu mērķtiecīga studiju procesa norisi (15.-16.lpp.). Svarīgākie uzdevumi un pienākumi raksturoti lietišķi, sākot no studiju virziena, studiju daļas un pārejot uz bibliotēku, IT, juridisko, saimniecisko un tehnisko un finanšu nodaļu. Izstrādātā sadaļa ir labs pamats mērķtiecīgi pārdomāta studiju procesa īstenošanai.

Infrastrukturā un materiāltehniskais nodrošinājums

Augstskolā ir izveidota bibliotēka, kuras vide rada draudzīgu atmosfēru. Darbojas lasītava un abonements, tādējādi nodrošinot aktuālos informatīvos resursus un sniedzot atbalstu zinātniskajam darbam. Apmeklētājiem ir iekārtota brīvas pieejas bibliotēka, un tiek izmantota specializētā bibliotēku informācijas sistēma Nexus. Apmeklētāji ar bibliotēkas lietošanas noteikumiem tiek iepazīstināti akadēmiskā gada sākumā, lai apmeklētājs justos labi. Vizītes laikā noskaidrojās, ka bibliotēkas resursu papildināšanai un aktualizācijai ir izveidota noteikta sistēma. Interneta vietnē ir pieejama aktuālā informācija par bibliotēku, piem., darba laiks, bibliotēkas lietošanas noteikumi, elektroniska lietotāju apkalpošanas iespējas, elektroniskie katalogi, EKA Studentu darbu katalogs, studējošo dzīve³.

Vizītes laikā bija iespēja vērot, ka atsevišķi resursu fondi tiek veidoti specializētās telpās licencējamās studiju programmas kontekstā. Sarunās noskaidrojās, ka bibliotēkas darba laiks ir pieņemams gan mācībspēkiem, gan pašreiz studējošajiem citās studiju programmās.

Studiju procesa nodrošināšanai augstskolā ir labiekārtotas auditorijas, mākslas studija, telpa izstāžu iekārtošanai, 5 datorklases, kas aprīkotas ar nepieciešamo programmatūru, Spēļu izstrādes un testēšanas laboratorija digLAB (17.lpp.). Laboratorijā gan ir paredzētas tikai 4 darba vietas, bet vizītes laikā noskaidrojās, ka studējošiem ir iespēja pieteikties elektroniski, lai strādātu vēlamā laikā.

Materiālu izstrādei tiek izmantotas ātrdarbīgas multifunkcionālās iekārtas DEVELOP Ineo. Studiju procesa nodrošināšanai tiek izmantotas atbilstošas datorprogrammas (piem., Achicad, Tildes Birojs, Adode Standart, GameMaker, Blender, Unity u.c.; 18.lpp.). Kopumā tas rada pārliecinošu iespaidu pašreizējā situācijā, bet prasa pārdomātu rīcības plānojumu programmnodrošinājuma uzturēšanai un pilnveidošanai.

Informatīvais nodrošinājums

Saziņai ar studējošiem, mācībspēkiem un citām iesaistītajām pusēm tiek izmantoti daudzveidīgi līdzekļi, norādot to izmantošanas mērķi un plānoto mērķauditoriju. Kopumā tas rada pārdomātu un mērķtiecīgu, un savstarpēju sadarbību rosinošu rīcības plānojuma kopu (1.9.tabula 18.lpp.). Tostarp tiek plaši lietotas konsultācijas un saziņa e-vidē, forumi MOODLE. Informatīvās iespējas paplašina videokonferenču sistēma un izveidotā mājas lapa.

Vizītes laikā bija iespēja vērot MOODLE lietošanu atsevišķu mācībspēku praktiskā darbībā. Vizītes laikā noskaidrojās, ka konsultācijas klātienē mācībspēkiem tiek plānotas un ir iestrādes to organizācijā sadarbībā.

Metodiskais nodrošinājums

Studiju saturs strukturēts, iekļaujoties 13 definētos moduļos, kas secīgi izkārtoti studiju programmas daļās (moduļu saraksts 7.-8.lpp., plānojums 9.-10.lpp.). Metodiski pārdomāta

³ <https://www.augstskola.lv/?parent=26&lng=lva> Gatavojam nozaru liderus; skatīts 23.01.2018.

teorētisko studiju kursu, praktiskas ievirzes studiju kursu, prakses satura atbilstība datorspēļu dizainā un grafikas dizainera profesijas standartam. Studiju programmas īstenošana 13 moduļos ļauj vispārīzglītojošiem studiju kursiem integrēties ar nozares profesionālās specializācijas kursiem kopdarbībā (9.-11.lpp.). Studiju procesa īstenošanā ir iekļautas daudzveidīgas mācību metodes (11.lpp. 2.pielikums, 22.01.2018. papildinformācija), tās izvēlētas atbilstoši studiju moduļa saturam; studiju moduļu īstenošanā ir noteikti studējošo sasniegumu vērtēšanas kritēriji (22.01.2018. papildinformācija); ir mērķtiecīgas iestrādes sadarbībai ar darba devējiem studējošo studiju rezultātu sasniegšanā un izvērtēšanā studiju procesa īstenošanā un bakalaura darba izstrādes laikā (13.lpp). Ir atsevišķi pārdomāti metodiski palīg līdzekļi, piem., metodisks atbalsts studējošiem tiek piedāvāts prakses pārskata veidošanā, norādot konkrētu satura veidošanu, nepieciešamos pielikumus, ieteikumus tehniskam noformējumam, lietišķi norādot prakses prezentācijas noformēšanas iespējas (9.pielikums). Izstrādātā augstskolas mājas lapā sniedz atbalstu studējošajiem, mācībspēkiem, potenciālajiem studējošajiem un pieejama interesentiem, lai apzinātu interesējošās aktualitātes.

MOODLE vide tiek veiksmīgi lietota, lai padarītu pieejamus studijām nepieciešamos materiālus, iegūtu informāciju par sasniegumiem studiju procesā (18.lpp.). Būtiska nozīme metodiskā nodrošinājuma spektrā ir mācībspēku izstrādātie pētījumi un profesionālās pieredzes popularizēšanas aktivitātes (4. pielikums). Biznesa ideju radīšanā un īstenošanai EKA studējošajiem atbalstu sniedz Biznesa inkubatora darbība⁴.

Secinājumi, norādot stiprās un vājās puses

Kopumā studiju programmas īstenošanai paredzētie resursi un nodrošinājums ir iekļauti pārdomāti, tomēr studiju programmas izvērtēšanas procesā atklājās ne tikai pārliecinoši atrisināti jautājumi, bet arī pilnveidojami aspekti:

Stiprās puses

- Pamatojoties uz vidējo maksu studiju virzienā, izvērtējot virziena īstenošanas izmaksas, ir noteikts potenciālo studējošo skaits studiju programmā un viena studējošā vidējā studiju maksa.
- Līdzšinējā virziena īstenošanas pieredze ir būtisks pamats, lai uzsāktu jaunas studiju programmas darbību.
- Studiju programmas īstenošanā ir iesaistīti 7 pieredzējuši zinātnieki.
- Studiju programmas īstenošanā ir iesaistīti 7 maģistri mākslā.
- Izveidotais materiāltehniskais nodrošinājums un programmnodrošinājums ir atbilstoši veidots studiju programmas īstenošanas nosacījumiem un vajadzībām.

Vājās puses:

- Pārskatāmāka un pārliecinošāka finanšu situācija veidotos, ja licencēšanas dokumentu izklāstā būtu pievienots minētais studiju programmas direktora sagatavotais darbības plāns (19.lpp.). Ieteikums to sagatavot līdz studiju programmas licencēšanai.
- Studiju programmas īstenošanā nav rasta iespēja piesaistīt zinātniekus doktorus mākslā.

⁴ https://www.augstskola.lv/upload/augstskola/EKA_Biznesa_inkubatora_nolikums_14092016.pdf Ekonomikas un kultūras augstskolas nolikums par biznesa inkubatoru; skatīts 23.01.2018.

IV. Studiju programmas saturs un īstenošanas mehānisms

Novērtējot kritēriju, lūdzam analizēt šādus aspektus:

1. Studiju programmas saturs;
2. Studējošo prakses nodrošinājums;
3. Studiju programmas īstenošanas mehānisms;
4. Zinātniskā darbība, pētniecība un/vai mākslinieciskā jaunrade.

Analīze

Studiju programmas saturs

Studiju programmas saturs ir izstrādāts atbilstoši Latvijas izglītības klasifikācijā noteiktajām ietvarstruktūras 6.līmeņa zināšanām, prasmēm un kompetencei. Studiju programmas apjoms ir atbilstošs - 160 KP. Studiju programmas izstrādē ir ievēroti bakalaura studiju programmas obligātie nosacījumi, ietverot studiju kursus, praksi, valsts pārbaudījumu - bakalaura darba izstrādi un aizstāvēšanu. Studiju programmas satura apguve pilna laika studējošiem plānota 4 gados un nepilna laika studējošiem 4,5 gados, ievērojot bakalaura programmas obligātā satura izstrādes nosacījumus. Studiju satura plānojumā atklājas izvēlēto studiju kursu vienmērīgs sadalījums pa studiju semestriem (1.3.tabula 9.-10.lpp.). Studiju programmas saturā savstarpējā mijiedarbībā ir iestrādāta iespēja apgūt mākslas un dizaina vēsturi un aktualitātes minētajās jomās mūsdienā kontekstā, ņemot par pamatu Grafikas dizainera profesijas standartā noteikto zināšanu, prasmju un kompetenču apgūšanu.

Datorspēļu dizainera profesionālajai darbībai aktualizētie studiju kursi ir izstrādāti saistībā ar vispārizglītojošiem studiju kursiem, uzņēmējdarbības profesionālo kompetenci veidojošiem studiju kursiem, brīvās izvēles studiju kursiem (6 KP), studiju un projektu darbu izstrādi, praksi (20 KP), bakalaura darbu izstrādi un aizstāvēšanu studiju noslēgumā (12 KP). Studiju programmā ir ietverti vides aizsardzības un civilās aizsardzības jautājumi. Studiju programmas saturs un struktūra ir izstrādāta atbilstoši otrā līmeņa profesionālās augstākās izglītības standartam, minētajam apliecinošs izvērtē jums iestrādāts 2.1.tabulā 22.lpp. (MK noteikumi Nr.512).

Studiju programmas satura izveides procesā ir apzināta un analītiski izvērtēta starptautiskā pieredze izvēlētajā nozarē salīdzinājumā ar citām augstskolām Eiropā (Eiropas Pielietojamo zinātņu universitātes studiju programma "Spēļu dizains" (Vācija), Katalonijas Politehniskās universitātes programma "Videospēļu dizains un izstrāde" (Spānija)). Saturiskais salīdzinājums ir izstrādāts pārdomāti, ir izstrādāti secinājumi, izvērtējot kopīgo un atšķirīgo (28.-31.lpp.). Vēlams analizē lietot Latvijā lietoto KP sistēmu.

Piedāvātajā studiju programmas raksturojumā nav atklāta studējošo sasaiste ar profesionālām iestādēm/uzņēmumiem/organizācijām no 1. līdz 3.studiju gadam.

Vizītes laikā intervijā ar studiju programmas direktoru noskaidrojās, ka šāda sasaiste ir plānota; tanī pat laikā sarunās darba devējiem noskaidrojās, ka minētais process tomēr ir neskaidrs, bet sniedz pamatu turpmākām sarunām (ciešākai sadarbībai).

Studiju programmas raksturojumā nav atklāts bakalaura darba tēmas izvēles process, tomēr intervijās ar studiju programmas direktoru bija iespēja noskaidrot attiecīgā procesa norisi.

Studējošo prakses nodrošinājums

Studējošo prakses nodrošināšanai atbilstoši iecerēto studējošo skaitam (15) ir noslēgti

nodomu līgumi ar trīs spēļu izstrādes dizainā iesaistītiem sadarbības partneriem 2017.gada 25. un 26.oktobrī (SIA Awesome Games - 2 vietas, SIA Yarr Games -3 vietas, SIA MadSword - 10 vietas, noslēdzot atsevišķu vienošanos ar katru studējošo). Noslēgtie sadarbības līgumi ir būtisks pamats studējošo prakses nodrošināšanai. Līgumi ir spēkā līdz to atsaukšanai (10.pielikums). Studiju prakses norises reflektīvo saikni sniedz prakses vietas izsniegtais raksturojums par studējošo, darba devēju aizpildītā aptaujas lapa, kurā ietverti obligāti iekļaujamie aspekti, un studējošā atskaite, un tā ir iespēja sekot līdzi prakses nodrošinājumam un aktuāli risināmiem jautājumiem.

Studiju programmas īstenošanas mehānisms

Vizītes laikā noskaidrojās mērķtiecīga darba organizācija 13 moduļu izveidē, tādējādi vairāki savstarpēji papildinoši studiju kursi ir apvienoti modulī, kuru apjoms ir no 6 KP līdz 18 KP. Studiju satura izkārtojumā pa studiju gadiem vērojams loģiski iestrādāts pakāpenības princips, piem., 1.semestris ir paredzēts priekšstata radīšanai par datorspēļu dizainu, 2.semestrī studējošie turpina apgūt datorspēļu dizaina izstrādes pamatus, noslēdzot studiju gadu jau ar 2D spēles izstrādi un publicēšanu, savukārt turpmākais darbs 3.studiju semestrī saistās ar grafikas dizainera profesijai nozīmīgu studiju kursu apgūšanu kontekstā ar uzņēmējdarbību un, noslēdzot 2.studiju gadu, studējošie ir apguvuši 3D spēles izstrādi un publicēšanas iespējas. Atbalstāmi, ka 5. un 6. semestrī studējošie apgūst dizaina un mākslas zinātnes teorētiskās pamatnostādnes, izstrādā studiju darbu un pievēršas savas spēles izstrādei atbilstoši uzņēmuma darbības vadlīnijām (11.lpp.).

Sākotnēji iesniegtie licencēšanas materiāli 2. pielikumā radīja ļoti vispārēju ieskatu, nesniedzot mērķtiecīgi plānotu, strukturēti pārdomātu darba norisi, veidojot neatbilstību Augstskolu likumā noteiktajam par studiju kursu aprakstu izstrādi, līdz ar to augstskolai tika lūgta papildinformācija par studiju kursu aprakstiem (Augstskolu likums, 56.p.).

Iesniegtajā papildinformācijā ir detalizētāk raksturoti 13 moduļu īstenošanas un apguves nosacījumi. Katra atsevišķa moduļa apraksts izstrādāts strukturēti un saturiski atbilst iekļauto studiju kursu aprakstiem, tādējādi veidojot konkrētu ieskatu par noteiktā moduļa īstenošanas izvirzīto mērķu īstenošanā un pielietotām metodēm, studiju rezultātu (zināšanas, prasmes, kompetences) sasniegšanas metodoloģiju un mācību sasniegumu apguves līmeņu kritērijiem 10 baļļu skalā.

Pamatojoties uz 2018.gada 22.janvārī iesniegto papildinformāciju par studiju kursu aprakstiem, ir jāuzsver, ka studiju kursu apraksti ir būtiski pilnveidoti salīdzinājumā ar sākotnēji iesniegtajiem. Atbilstoši studiju programmā īstenojamajiem studiju kursiem ir noteiktas prasības studiju kursa apguves uzsākšanai, ietverts studiju kursa plānojums, kas tiek piedāvāts augstskolas e-vidē, un tiek raksturota studējošo patstāvīgā darba organizācija un uzdevumi. Tiek noteikti studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji, līdz ar to studiju kursu apraksti ir izstrādāti atbilstoši Augstskolu likumam (Augstskolu likums, 56.1 pants "Studiju kurss", . Studiju kursi un to apraksti atbilst moduļu aprakstā noteiktajam un iekļauj tā īstenošanas mērķi.

Studiju programmas licencēšanas materiālu kopā iekļautos studiju kursus 18 KP apjomā 2. modulī "Projekta darbs" "2D spēle" (8 KP), 5. modulī "Projekta darbs" "3D spēle" (8 KP), 9.modulī "Studiju darbs" (2 KP), kuri ir norādīti 2.,5.,9. moduļu struktūrā, ir paredzēti īstenot saskaņā ar „Nolikumu par studiju, projekta un noslēguma darbu izstrādāšanu un aizstāvēšanu Ekonomikas un kultūras augstskolā” (iesniegtā papildinformācija 29.01.2018.). Jāatzīmē, ka noteikumi ir izstrādāti detalizēti un pārskatāmi studējošo atbalstam, atklājot pamatnostādnes norādīto darbu veikšanai atbilstoši paredzētajam studiju kursam. Grafikas dizainera profesijas standartā iekļauta prasība par zināšanām lietošanas līmenī "3.27. profesionālie un vispārīgie ētikas

pamatprincipi”, bet programmā nevienā studiju kursā šie jautājumi netika iekļauti, līdz ar to studiju kurss “Saskarsmes psiholoģija” (studiju programmas raksturojumā 7.,9.,10., 14.lpp.) tika mainīts uz studiju kursu “Lietišķā saskarsme un profesionālā ētika” (17.-24. lpp. 22.01.2018. papildinformācija), kas ir atbilstošs profesiju standartam.

Zinātniskā darbība, pētniecība un/vai mākslinieciskā jaunrade

Izvērtējot studiju programmā iesaistāmo mācībspēku pēdējo sešu gadu zinātnisko publikāciju, pētniecības un mākslinieciskās jaunrades sasniegumu sarakstu, var konstatēt, ka viņu darbība ir pārstāvēta gan līdzīgās, gan izteikti atšķirīgās jomās un tanī pat laikā salāgojama ar studiju programmas kontekstu (4.pielikums). Kopumā tas pārliecinoši apliecina studiju programmas starpdisciplināro būtību.

Būtiski, ka vairāku mācībspēku publikācijas ir iekļautas tādās nozīmīgās datu bāzēs kā Thomson Reuters Web of Science, EBSCO, SCOPUS, (piem., V. Vēvere, I. Kantāne, L. Turuševa, J. Bierne, E. Čerkovskis, I. Sproģe). Vairāki mācībspēku pārstāvji ir publicējuši grāmatas, kā arī publicējuši atziņas atsevišķos Zinātnisko rakstu krājumos un atšķirīgu nozaru žurnālos (piem., I. Barovskis, R. Lazda, K. Šteinbergs, I. Milevica). Publikācijas ir izstrādātas kopsakarā ar izvērtējamās programmas saturisko būtību un mācībspēku īstenotajiem studiju kursiem.

Pamatoti studiju procesa īstenošanā ir iesaistīti mācībspēki, kuru sasniegumi saistās ar māksliniecisko jaunradi. Kopumā veidojas daudzšķautņains mākslinieciskās darbības spektrs, kas pozitīvi var ietekmēt studiju programmas turpmāko nostiprināšanos un pilnveidi. Mācībspēki iesaistītās starptautiski nozīmīgos mākslas pasākumos, piem., animāciju īsfilmu festivālā, video festivālā ar konkrētiem darbiem (L. Kalniņš), organizē personālizstādes (A. Marnics, L. Kalniņš), izstrādā ilustrācijas (L. Stiprā), scenogrāfiju, kostīmus, vizuālos materiālus (I. Kauliņa), scenārijus (U. Segliņš), izstrādā datorspēles (N. Āboliņš, K. Ruva). Nozīmīga ir atsevišķu mācībspēku iesaistīšanās projektu īstenošanā un izstāžu kuratora pienākumu veikšana (A. Marnics, B. Guste).

Jāatzīmē, ka vairāki mācībspēki nav iesaistīti zinātniskajā darbībā, pētniecībā un/vai mākslinieciskās jaunrades darbā (A. Papiševs, M. Pužuls, I.Klišāne, L.Pārupiete, K. Miļča, I. Neilande, A. Liepiņš, V. Barovska, I. Reitāle), un kopumā tā ir būtiska iesaistīto mācībspēku daļa, līdz ar to ir nepieciešams rosināt EKA administrāciju izvērtēt iespējas motivēt un iesaistīt visus mācībspēkus zinātniski pētnieciskā un/vai mākslinieciskās jaunrades darbā (4.pielikums).

Secinājumi, norādot stiprās un vājās puses

Stiprās puses

- Studiju programmas plānojums ir izstrādāts atbilstoši normatīvajiem dokumentiem loģiski un pārdomāti.
- Studiju saturā iekļautie studiju kursi ir atbilstoši studiju programmas mērķiem un noteiktajiem studiju rezultātiem.
- Studiju kursu un prakses saturs ir veidots atbilstoši iegūstamajam profesionālajam grādam un profesionālajai kvalifikācijai saskaņā ar Grafikas dizainera profesijas standartu, lai gan atsauce uz interneta vietni netiek norādīta.
- Paredzētā bakalaura darba izstrādes procesa saistība ar praksi un profesionālām institūcijām.
- Zinātniski pētnieciskā darba atspoguļojums nozīmīgās datu bāzēs.

Vājās puses

- Nepilnīga ir studiju programmas izstrādes gaitā īstenotā sadarbība, notikušās sarunas, diskusijas par studiju programmas saturu un tā īstenošanu ar potenciālajiem darba devējiem (nav priekšstats par iekļautajiem studiju kursiem studiju plānā, kā arī par potenciālo iesaistīšanos studiju procesa īstenošanā jau no 1.studiju gada), kas rada nepieciešamību aktualizēt jautājumus par sadarbību ar profesionālajām institūcijām.
- Neskaidra ir studiju kursu satura izstrādes gaita, to izvērtēšana un apstiprināšana.
- Neskaidras ir bakalaura darba rezultātā izstrādātās datorspēles publiskošanas tiesības starp studējošā prakses vietu un augstskolu.

V. Absolventu nodarbinātības perspektīvas

Novērtējot kritēriju, lūdzam analizēt šādus aspektus:

1. *Absolventu nodarbinātības perspektīvu atbilstība vidējā un ilgtermiņa darba tirgus un nozares pieprasījumam;*
2. *Absolventu iegūto prasmju un kompetenču atbilstība vidējā un ilgtermiņa darba tirgus un nozares attīstības tendencēm.*

Analīze

Absolventu nodarbinātības perspektīvu atbilstība vidējā un ilgtermiņa darba tirgus un nozares pieprasījumam

Par darba tirgus attīstības tendencēm liecina Latvijas Dizaina stratēģija 2017.-2020. gadam, Latvijas ilgtspējīgas attīstības stratēģija līdz 2030. gadam, Latvijas Nacionālais attīstības plāns 2014.-2020. gadam un Kultūrpolitikas pamatnostādnes 2014.-2020. gadam, kas tieši vai netieši uzsver datorspēļu dizaina un grafika nozīmīgumu un attīstīšanās potenciālu. Tāpat šīs stratēģijas un attīstības plāni liecina par to, ka nākotnē darba tirgū būs nepieciešami daudzi speciālisti ar iemaņām, kuras nodrošinātu attiecīgā studiju programma.

Tikšanās laikā ar darba devējiem tika apstiprināts, ka studiju programma atbilst vidējā un ilgtermiņa darba tirgus un nozares pieprasījumam.

Analizējot studiju kursu sarakstu, darba devēji izteica vēlmi palielināt kredītpunktu skaitu (studiju apjomu) tieši ar datorspēļu dizainu un grafiku saistītajiem studiju kursiem, tomēr uzsvēra arī to, ka studiju kursi, kas nav tieši saistīti ar nozari, arī ir nepieciešami.

Absolventu iegūto prasmju un kompetenču atbilstība vidējā un ilgtermiņa darba tirgus un nozares attīstības tendencēm

Darba devēji norādīja uz to, ka nozarē pietrūkst kvalificētu darbinieku, līdz ar to darba devēji investētu studiju programmas attīstībā. Gan prakse, gan vairāki projektu darbi studējošajiem nodrošinātu sasaisti ar darba tirgu tā, lai pēc absolvēšanas iegūtās prasmes un kompetences atbilstu vidējā un ilgtermiņa darba tirgus un nozares attīstības tendencēm.

Secinājumi, norādot stiprās un vājās puses

Absolventu nodarbinātības perspektīvas ir balstītas darba tirgus pieprasījumā.
Stiprās puses:

- Ņemot vērā to, ka industrija ir ļoti straujā attīstības posmā, absolventam vajadzētu būt plašām nodarbinātības perspektīvām.

- Darba devēji ir gatavi ciešai sadarbībai, kas nodrošinātu pozitīvu studiju programmas attīstību un sasaisti ar darba tirgu.
- *Vājā puse:* Ņemot vērā to, ka industrija strauji mainās un attīstās, var būt grūti nodrošināt kvalificētus mācībspēkus, lai studiju programma atbilstu jaunākajām nozares attīstības tendencēm. Tas savukārt var ietekmēt studējošo iegūtās prasmes un kompetences.

VI. Studiju programmas atbilstība normatīvo aktu prasībām

Nr .p. k.	Kritērijs	Atbilst	Neatbilst	Atbilst daļēji	Pamatojums
1.	Ja akadēmiskajā studiju programmā paredzēts, ka studēs mazāk nekā 250 pilna laika studējošo, ir saņemts attiecīgs Augstākās izglītības padomes atzinums atbilstoši Augstskolu likuma 55. panta otrajai daļai				Nav attiecināms
2.	Dokumenti, kas apliecina, ka studiju programmas pārtraukšanas gadījumā, augstskola vai koledža nodrošinās attiecīgās studiju programmas studējošajiem iespēju turpināt izglītības ieguvu citā studiju programmā vai citā augstskolā vai koledžā (finansiālais pamatojums vai līgums ar citu akreditētu augstskolu vai koledžu)	+			Biznesa, mākslas un tehnoloģiju augstskola "RISEBA" (studiju programmas raksturojuma 11.pielikums "Sadarbības līgumi ar augstskolām". Līgums noslēgts 2017.gada 24.oktobrī uz nenoteiktu laiku).
3.	Mācībspēku kvalifikācija atbilst studiju programmas īstenošanas nosacījumiem un prasībām, kas noteiktas normatīvajos aktos izglītības jomā, tajā skaitā akadēmiskās studiju programmas īstenošanā piedalās vismaz pieci profesori un asociētie profesori kopā, kuri ir ievēlēti akadēmiskajos amatos attiecīgajā augstskolā, izņemot Augstskolu likuma 55. panta otrajā daļā paredzētos gadījumus	+			Studiju programmā iesaistītā akadēmiskā personāla kvalifikācija atbilst augstskolas mērķu un uzdevumu īstenošanai, kas noteiktas normatīvajos aktos izglītības jomā. Programmas vispārīzglītojošo studiju kursu, nozares teorētisko pamatkursu un informācijas tehnoloģiju kursu, nozares profesionālās specializācijas kursu īstenošanā ir iesaistīti 14 EKA pamatdarbā esošie (un arī plānoti) mācībspēki (39%), kuri nodrošina 60%

				no šo studiju kursu apjoma; programmas īstenošanā piedalās 7 zinātņu doktori, kuri visi ir ievēlēti EKA, un 7 mākslas zinātņu maģistri, no kuriem 4 ir/2 būs ievēlēti EKA; tikai 3 no 7 zinātņu doktoriem ir ievēlēti profesora vai asociētā profesora amatā.
4.	Katram akadēmiskā personāla pārstāvim pēdējo sešu gadu laikā ir publikācijas recenzējamās izdevumos, tai skaitā starptautiskos (ja nostrādāts īsāks laikposms, publikāciju skaits ir proporcionāls nostrādātajam laikam) vai mākslinieciskās jaunrades sasniegumi (piemēram, izstādes, filmas, teātra izrādes un koncertdarbība), vai piecu gadu praktiskā darba stāžs (izņemot stāžu studiju programmas īstenošanā) saskaņā ar Augstskolu likumu	+		Publikāciju un mākslinieciskās jaunrades sasniegumu detalizētu aprakstu mācībspēkiem un lektoriem skatīt EKA bakalaura studiju programmas „Datorspēļu dizains un grafika” licencēšanas pieteikuma 3. pielikumā.
5.	Mācībspēku valodas prasmju līmenis atbilst vismaz B2 līmenim atbilstoši Eiropas Valodas prasmes novērtējuma līmeņiem (līmeņu sadalījums pieejams tīmekļvietnē www.europass.lv), ja studiju programmu vai tās daļu paredzēts īstenot svešvalodā			Nav attiecināms
6.	Studiju programma atbilst valsts akadēmiskās izglītības standartam vai profesionālās augstākās izglītības standartam	+		Noteikumi par otrā līmeņa profesionālās augstākās izglītības valsts standartu MK noteikumi Nr.512, studiju programmas raksturojuma 22.lpp.
7.	Ja pēc studiju programmas apgūšanas tiek piešķirta profesionālā kvalifikācija, programma atbilst profesiju standartam un profesionālajai kvalifikācijai atbilstošais profesijas standarts ir spēkā esošs	+		Studiju programmas licencēšanas materiālu kopā ir norādīts, ka programma izstrādāta, pamatojoties uz Grafikas dizainera profesijas standartu (3.lpp. - <i>nenorādot konkrētas atsaucē</i>).
9.	Studiju kursu aprakstos iekļauta visa nepieciešamā informācija, un studiju kursu apraksti un studiju materiāli ir sagatavoti visās valodās,	+		Studiju kursu apraksti izstrādāti atbilstoši Augstskolu likuma 56.pantam (22.01.2018.

	kurās studiju programma tiek īstenota				papildinformācija). Projekta darbs "2D spēle" 8 KP, Projekta darbs "3D spēle" 8 KP, Studiju darbs 2 KP tiek īstenoti, pamatojoties uz „Nolikumu par studiju, projekta un noslēguma darbu izstrādāšanu un aizstāvēšanu Ekonomikas un kultūras augstskolā” (papildinformācija iesniegta 29.01.2018).
10.	Studiju līguma paraugs atbilst studiju līgumā obligāti ietveramajiem nosacījumiem	+			Atbilst Ministru kabineta noteikumiem Nr. 70 "Studiju līgumā obligāti ietveramie noteikumi".
11.	Par studiju programmas apgūšanu izsniedzamā diploma un tā pielikuma paraugs atbilst kārtībai, kādā izsniedz valsts atzītus augstāko izglītību apliecinošus dokumentus	+			Atbilst Ministru kabineta noteikumiem Nr. 202 "Kārtība, kādā izsniedz valsts atzītus augstāko izglītību apliecinošus dokumentus".

VII. Novērtējums

Profesionālās studiju programmas īstenošanas saturs un organizācija paredz iespējas iegūt profesionālā bakalaura grādu dizainā un grafikas dizainera kvalifikāciju, aktualizējot uzņēmējdarbības jautājumus.

Galvenā programmas stiprā puse ir uzskatāmā Latvijas spēļu industrijas uzņēmēju un kompāniju interese un līdzdalība programmas uzlabošanā un tālākajā attīstībā, kas sekmēs studiju programmas satura sasaisti ar esošā brīža darba tirgus nepieciešamībām, tomēr studiju programmas izstrādes gaitā īstenotā sadarbība ar potenciālajiem darba devējiem bija nepilnīga, ko varēja noprast no intervijām.

Studiju programmas mērķis un galvenie noteiktie uzdevumi ir izstrādāti saskaņā ar izvirzītajiem sasniedzamajiem studiju rezultātiem.

Izvērtējot studiju programmas atbilstību normatīvo aktu prasībām pēc iesniegto studiju programmas licencēšanas materiālu kopas, pēc vizītes augstskolā, intervijām, sarunām, materiāli tehniskās bāzes apskates un iesniegtās papildinformācijas, var secināt, ka studiju programma kopumā atbilst normatīvo aktu izvirzītajām prasībām.

Ir nepieciešams nostiprināt un pilnveidot sadarbību ar darba devējiem kopīgi iecerēto studiju rezultātu sasniegšanā.

VIII. Rekomendācijas

Īstermiņa:

1. Papildināt studiju programmas raksturojumu ar atsaucēm uz normatīvajiem aktiem Interneta vietnēs.
2. Izstrādāt studiju programmas īstenošanā noteikto moduļu īstenošanas metodoloģiju.

3. Papildināt "Nolikumu par studiju, projekta un noslēguma darbu izstrādāšanu un aizstāvēšanu Ekonomikas un kultūras augstskolā" ar *Studiju darba 2 KP* un *Projekta darba 2D spēle 8 KP*, un *Projekta darba 3D spēle 8 KP* pamatnostādņēm un "Nolikumu par studiju, projekta un noslēguma darbu izstrādāšanu un aizstāvēšanu Ekonomikas un kultūras augstskolā" iekļaut licencējamās studiju programmas dokumentu kopā līdz Studiju licencēšanas komisijas lēmuma pieņemšanai.

Ilgtermiņa:

1. Lai nodrošinātu augstas klases vieslektoru iesaisti studiju procesa īstenošanā, rast iespējas finanšu piesaistei, iesaistoties mācībspēku apmaiņas un mobilitātes programmās.
2. Lai nodrošinātu augstas klases vieslektoru iesaisti studiju procesa īstenošanā, rast iespējas sasaistīt studentu praksi ar atsevišķa uzņēmuma realizētajiem projektiem un iespēju apgūt ES fondus projektos, kuros pamatprasība ir simbioze starp uzņēmumu un augstskolu, kā arī izmantot dažādu stipendiju avotus (piem., Fullbright, Rhodes Scholar un citus), lai nodrošinātu ārzemju lektoru pētniecisko darbību programmā.
3. Lai nodrošinātu veiksmīgu studiju programmas īstenošanu, tās izvirzīto mērķu sasniegšanu un uzdevumu izpildi, iesaistīties kopīgos projektos, pilnveidojot sadarbību starp studiju programmas īstenošanā iesaistītajiem mācībspēkiem un potenciālajiem darba devējiem. Vēlams apsvērt iespēju piesaistīt studiju programmas ārējo resursu koordinatoru.
4. Lai veicinātu studiju modulī un līdz ar to arī studiju kursus paredzēto studiju rezultātu sasniegšanu, definēt sadarbību starp atsevišķu moduļu īstenošanā iesaistītajiem mācībspēkiem.
5. Lai nostiprinātu studiju programmas darbību un plānotu tās turpmāko attīstību, veikt studiju kursu rezultātu kartēšanu attiecībā pret Grafikas dizainera profesijas standartu un profesijas aprakstu.
6. Lai ilgtermiņā nodrošinātu studiju programmas attīstību un sasaisti ar nozari, iekļaut attiecīgās Studiju virzienu padomes sastāvā nozares pārstāvjus, īpaši akcentējot dažādu darba devēju iesaisti.
7. Lai celtu mācībspēku kvalifikāciju, definēt un nodrošināt mācībspēkiem profesionālās izaugsmes atbalstīšanas un motivēšanas iespējas.
8. Lai perspektīvā pilnveidotu un nostiprinātu studiju programmas īstenošanu, rast iespēju studiju programmā iesaistīt mācībspēkus, kuriem ir zinātņu doktora grāds mākslā.
9. Veidot sadarbību un popularizēt konkrēto nozari zemāka izglītības līmeņa izglītības iestādēs, vienlaikus pilnveidojot sadarbību ar citām augstākās izglītības iestādēm gan Latvijā, gan ārvalstīs.
10. Piedāvāt atsevišķu studiju programmas satura moduļu apguvi plašākam interesentu lokam, lai piesaistītu studējošos, kas vēlas iegūt konkrētas prasmes, zināšanas un kompetences.
11. Rosināt prakses īstenošanā un bakalaura darbu izstrādē iesaistīt ārvalstu partnerus starptautiskas pieredzes iegūšanā.
12. Pilnveidot sadarbību ar ārvalstu profesionāliem uzņēmumiem, iestādēm un institūcijām.
13. Atvērt studiju programmu vai īstenot tās atsevišķu moduļu, vai rast iespēju īstenot studiju kursus svešvalodā.
14. Veikt nepieciešamo dokumentu izstrādi un mērķtiecīgi plānotas aktivitātes

studējošo piesaistei no ārvalstīm.

15. Lai nostiprinātu studiju programmas īstenošanu, ieteicams izstrādāt iekšējās un ārējās komunikācijas perspektīvo plānojumu.