

STUDĒJOŠO PĒTNIECISKĀ UN RADOŠĀ DARBĪBA 2020

Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksts

Rīga 2020

„Studējošo pētnieciskā un radošā darbība 2020” / Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksts. Ekonomikas un kultūras augstskola, 2020.

Krājuma galvenā redaktore:

Jelena Titko, Dr.oec., Ekonomikas un kultūras augstskolas profesore, Zinātņu prorektore

Krājuma redaktori:

Ksenija Miļča, Mg.art., EKA studiju programmas “Interjera dizains” direktore;

Kaspars Šteinbergs, Dr.oec., EKA studiju programmas „Datorspēju dizains un grafika” direktors.

© Ekonomikas un kultūras augstskola, 2020

Ekonomikas un kultūras augstskola

Studējošo pētnieciskā un radošā darbība 2020: Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksts

ISBN 978-9984-24-239-2/ 978-9984-24-240-8 (pdf)

SATURS

Artūrs Veļikotnijs. PROJEKTA DARBS "SKYLINE GUERRILLAS"	4
Kristaps Pogulis. PROJEKTA DARBS "CLICK CLICK BOOM"	4
Beāte Baļuka, Deimonds Basovs. PROJEKTA DARBS "GALDA SPĒLE "KRUSTA KARI""	5
Rihards Bērziņš. PROJEKTA DARBS "ERROR CLICKER"	5
Andris Kostiks, Irina Kurakina, Margarita Kasatkina, Oksana Meščaninceva, Jevģenijs Popovs. PROJEKTA DARBS "WELL TO THE HELL"	6
Viktors Bardiševs, Gunta Beluza, Estere Cirule, Samanta Allere. PROJECT WORK "MOBILE GAME "SPIRITED""	6
Nauris Blumbahs, Artūrs Svārs, Ieva Kuduma. PROJEKTA DARBS "SPACESCAPE"	7
Agnese Saleniece. PROJEKTA DARBS „VIZUĀLĀ NOVELE "AWAKENING""	7
Andrejs Jakovlevs, Karels Grigorjevs, Timurs Gaļevs, Valdis Viška. PROJEKTA DARBS "TOWER DEFENSE"	8
Krišs Ļauberts, Rihards Kurts, Rihards Lūris. PROJEKTA DARBS "MERELY A CHALLENGE"	8
Roberts Emīls Vimba, Jānis Driķis, Anna Movčana. PROJEKTA DARBS "CHEESE HUNT"	9
Agnese Virovska. PROJEKTA DARBS "KES"	9
Atis Sončiks. PROJEKTA DARBS "PATH OF MYSTERY"	10
Ričards Arnis Brēde, Kristaps Robežnieks, Betija Lesničēnoka. PROJEKTA DARBS "STAR HUNTER"	10
Anete Bērza, Signe Varzinska, Aivars Ivanovs, Linards Meija. PROJEKTA DARBS "WALLHELL MAZE"	11
Gvido Roze, Paula Bobrova. PROJEKTA DARBS "PHOTON"	12
Raivo Vegners. PROJEKTA DARBS "ZANTO"	12
Edgars Lapiņš. PROJEKTA DARBS "CoronaWars: Fight for Humanity"	13
Santa Kārkliņa. PROJEKTA DARBS "Maze Dice"	13
Zane Stūrīte, Aleksejs Sedihs, Jānis Drāznieks. PROJEKTA DARBS "Mobilā spēle "Right fall""	14
Vladislavs Labonarskis, Kristers Zariņš. PROJEKTA DARBS "The Psycho"	15
Annija Norde. POMELO	16
Darja Koniņa. BEZ NOSAUKUMA	17
Darja Koniņa. BEZ NOSAUKUMA	19
Eva Ralle. HARMONIJA	19
Inese Korpfa. GADA PASNIEDZĒJS	21
Kristīne Gaile. VIENVASAR	23
Karlīna Jansone. BALTĀ GAISMA	24
Kristīne Gaile. PĒCPUSDIENA	25

Artūrs Veļikotnijs. PROJEKTA DARBS "SKYLINE GUERRILLAS"

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika",
avelikotnijs@gmail.com*

Darba vadītājs: Dāvis Toliašvili

Anotācija

Spēles pamatideja ir atgriezties pie videospēļu klasikas, ar jauno skatienu, pielietojot jauno tehnoloģiju iespējas. „Skyline Guerrillas” stāsts risinās nākotnē, 3020. gadā, izdomātā pasaulē, kur sākas karš par teritoriju un resursiem. Spēles galvenais varonis iestājas partizāna karā pret krietni stiprāko ienaidnieku. „Skyline Guerrillas” spēle ir izstrādāta priekš mobilām ierīcēm. Tā ir veidota izmantojot Unity spēļu izstrādes 2019.3.1f1 versijas dzinēju ar papildus ieinstalētām pakām. „Skyline Guerrillas” spēle ir domāta, kā sliežu šaušanas spēle (Rail Shooter). Spēles mērķauditorija ir pārsvara vīrieši, no 16 līdz 35 gadiem, kuriem patīk šaušanas spēles un izaicinājums, kuri spēle mobilās spēles. Spēles mērķis ir piesaistīt spēlētājus kuriem patīk klasiskas video un mobilās spēles. Projektam ir viens vienīgais autors, un sakarā ar to, viena cilvēka pienākumos ietilpst visas izstrādes fāzes, tādas ka: spēles dizains, programmēšana, spēles stāsta izstrāde, spēles grafikas izstrāde, lietotāja pieredzes dizains (UX), lietotāja saskarnes dizains (UI) un skāņa dizaina izstrāde. Projekta darbā autors vairāk fokusējas uz spēles programmēšanu, spēles dizainu un lietotāja pieredzes dizainu (UX). Spēles izstrādi ir plānots turpināt līdz nenoteiktām laikam, kamēr spēle nebūs pabeigta līdz galam. „Skyline Guerrillas” spēli ir plānots publicēt mobilo spēļu portālos, tādos kā, Google Play Market un Apple Store.

Atslēgas vārdi: Mobilā spēle; videospēle; rail shooter; 3D; Skyline Guerrillas.

Kristaps Pogulis. PROJEKTA DARBS "CLICK CLICK BOOM"

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika",
pogulis.k@gmail.com*

Darba vadītājs: Dāvis Toliašvili

Anotācija

Click Click Boom puzzles spēle, precīzāk sudoku. Sudoku ir uz loģiku bāzēta, kombinatorikas spēle. Spēlētājam 9x9 tabulā kura sadaīta deviņos 3x3 blokos jāieraksta skaitļi 1 – 9, Šie skaitļi nedrīkst atkārtoties rindā, kolonnā un blokā. Šī spēle ietilpst izglītojošajā žanrā, un ir puzzles tipa spēle. Click Click boom paradzēts izstrādāt uz visa veida mobilajām ierīcēm. Spēle būs pilnīgi par velti un tiks izplatīta caur “google play un app store” un spēles monetizācijai tiks izvietotas reklāmas katru reizi pēc mīklas uzminēšanas. Veiksmīgai spēles izstrādei tiks izmantots tādas programmas kā, unity, adobe photoshop, adobe illustrator un blender. Mērķauditorija ir spēlētāji sākot ar 16 gadiem, taču paradzēts, ka pamata mērķauditorija būs vecāka. Spēle paradzēta cilvēkiem, kam patīk nodarbināt prātu brīvajos brīžos. Viena sudoku spēle neaizņem pārāk daudz laika, līdz ar to viņu var izspēlēt pusdienu pārtraukumā darbā vai stāvot un gaidot rindā. Spēli izstrādās viens cilvēks - Kristaps Pogulis, kurš nodarbosies gan ar spēles mehānisko daļu, gan vizuālo un audiālo noformējumu. Spēles izstrādei nav paredzēts piesaistīt citus spēļu izstrādātājus, līdz ar to visas nepieciešamās lietas veiksmīgai spēles izstrādei izveidos un uztaisīs viens cilvēks.

Atslēgas vārdi: Sudoku; puzzle; mikla.

Beāte Baļuka, Deimonds Basovs. PROJEKTA DARBS “GALDA SPĒLE “KRUSTA KARI””

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma “Datorspēļu dizains un grafika”,
beate.baluka@gmail.com*

Darba vadītājs: Ēriks Līsmānis

Anotācija

“Krusta Kari” ir galda spēle priekš diviem līdz četriem spēlētājiem. Tā ir balstīta uz ziemeļu krusta kariem (specifiski Livonijas krustu kariem). Spēlētāji tiek sadalīti divās komandās: viena komanda spēlē kā baltu pagāni, bet otra kā vācu krustneši. Spēles gaitā, abas komandas cīnās par dominanci un uzvaru krājot resursus, ejot cauri dažādiem notikumiem un cīnoties viena pret otru kaujās.

Spēli var uzvarēt divos veidos- sakrājot 10 katra veida resursus un nonākt pretinieka sākuma laukumā (spēlē pastāv divu veidu resursi: ticība un nauda) vai nogalinot abus pretinieka personāžus. Spēlētājs var iegūt resursus ar specifisku notikumu palīdzību, bet personāži nomirst kauju rezultātā.

Notikumi spēlē ir dažādi. Kā jau iepriekš tika minēts, spēlētājs ar to palīdzību var iegūt resursus. Bet ne visi notikumi dod spēlētājam resursus. To efekti ir dažādi un ne visi no tiem ir pozitīvi. Notikumi spēlē arī atņemt resursus, sniegt spēlētājam iespējas, kuras tas var izmantot vēlāk vai pat radīt ievainojumu, kurš limitē spēlētāja gājiena soļus.

Kaujas notiek, ja divi dažādu komandu personāži nonāk uz viena laukuma. Spēlētājs, kurš veic gājienu, lai tiktu uz laukuma ir uzbrucējs, bet spēlētājs, kurš stāvēja uz laukuma iepriekš ir aizstāvētājs. Ja uzbrucēja uzbrukums ir lielāks par pretinieka aizsardzību, tad uzbrucējs vinnē cīņu un nogalina savu pretinieku.

Atslēgas vārdi: Krusta kari; galda spēle; Livonija.

Rihards Bērziņš. PROJEKTA DARBS “ERROR CLICKER”

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma “Datorspēļu dizains un grafika”,
richyb267@gmail.com*

Darba vadītājs: Jāzeps Rutkis

Anotācija

„ERROR CLICKER” ir 2D idle/clicker žanra spēle, kura parādzēta spēlēšanai uz Android platformas ierīcēm. Spēle veidota izmantojot Unity spēļu dzinēju. Ierīces ekrānā parādās „Error” logs un spēlētājam tie ir jāizver, līdz ko logs ir aizvērts, atveras nākamais. Spēlētājam ir dotas 30 sekundes, lai aizvērtu pēc iespējas vairāk „Error” logus, kuri atveras viens pēc otra. Par katru aizvērtu „Error” logu tiek dots 1 punkts. Par iegūtajiem punktiem ir iespējams iegādāties jaunas „Error” logu pakas, kā arī fona krāsas. Spēlē tiek saglabāts labākais rezultāts (visvairāk aizvērtu logu daudzums 30 sekundēs). Spēle ir paredzēta cilvēkiem, kuri vēlas attīstīt savu reakciju un pirkstu veiklību, kā arī tiem, kuri nevēlas spēlēt spēles ar ‘story’ vai arī vienkārši aizpildīt savu brīvo laiku. Lai spēlētu spēli, tai nav nepieciešams patstāvīgs interneta savienojums. Spēli izstrādā viens cilvēks – Rihards Bērziņš, kurš ir atbildīgs par spēles tehnisko un audio-vizuālo izpildījumu. Spēles vizuālais noformējums tiek izstrādāts programmās Adobe Photoshop un Adobe Illustrator. Audio programmā Audacity.

Atslēgas vārdi: 2D; Clicker; Error; Unity.

Andris Kostiks, Irina Kurakina, Margarita Kasatkina, Oksana Meščaninceva, Jevgeņijs Popovs. PROJEKTA DARBS "WELL TO THE HELL"

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika",
richyb267@gmail.com*

Darba vadītājs: Dāvis Toliašvili

Anotācija

Spēle ir par mazu zēnu, kurš mēģina tikt ārā no elles akas, kurā viņš iekāpa ar nodomu izcelt ārā nejauši iekritušo tur futbola bumbu. Zēna mērķis ir izkļūt ārā no akas lecot no vienas sienas uz pretējo sienu. Šī piedzīvojumā laikā viņam pa ceļam trāpās dažādi ienaidnieki kuru mērķis ir nomest zēnu lejā (čūskas, zirnekļi, sikspārņi, sniegavīrs). Zēns var ēst sēnes kuras aug uz akas sienām lai uz īsu laiku iegūt dažādas super spējas. Sēņu efekti ir atkarīgi no apēstās sēnes krāsas, kā arī ēst konfektes.

Tā ir 2D spēle, grafika veidotā pixel art stilā, vertical runner, adventure. Spēlē ir 4 vertikālie līmeņi, katram līmenim ir individuālais grafiskais noformējums, mūzika un sarežģītības pakāpe. Spēles vide ir izveidota tumšos un drūmos toņos, lai atgādinātu spēlētājam, ka zēns ir iesprūdis elles akā un vai viņš kādreiz tiks no tās ārā ir atkarīgs tikai no spēlētāja. Fonā skan jautra mūzika, lai pasvītrotu dotās situācijas absurdu un sirreālismu. Spēlei ir ātra gaita, lai spēlētājs izjustu spriedzi. Spēle ir paredzēta Android platformas lietotājiem, izmantojot Unity dzinēja iespējas. Galvenā mērķauditorija ir bērni 6 -12 gadu vecumā.

Ar spēles programmēšanu bija nodarbojies Andris Kostiks. Irina Kurakina zīmēja fona spraitus. Oksana Meščaninceva zīmēja galveno varoni, tā animācijas un intro. Margarita Kasatkina un Jevgeņijs Popovs taisīja spēles lietotāja interfeisu, ienaidniekus (čūska, zirneklis un sikspārņi) un to animācijas. Margarita Kasatkina nodarbojas ar procesa organizēšanu. Jevgeņijs Popovs uztaisīja spēles logotipu.

Atslēgas vārdi: 2D spēle; pixel art; spēles bērniem.

Viktors Bardiševs, Gunta Beluza, Estere Cirule, Samanta Allere. PROJECT WORK "MOBILE GAME "SPIRITED""

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika",
ciruleestere@gmail.com*

Darba vadītājs: Armands Millers

Abstract

Although there are quite a few runner games in the market already, we think that our game could still introduce something new in this category, as well as, it might bring attention to global matters.

Project goal is to produce a mobile endless runner type game, that will entertain the players, interest them, and make them want to return to it, additionally, bringing notice to deforestation.

Firstly, Viktor, started to work on scripts and a prototype for the level build, its look, after that Gunta and Estere simultaneously started to create the character of the game, as well as obstacles and additional decorations. Lastly were created - game logo and UI.

Endless runner type mobile game with an animated character, objects to avoid and functioning UI.

Keywords: Runner Game; Endless Runner; Deforestation.

Nauris Blumbahs, Artūrs Svārs, Ieva Kuduma. PROJEKTA DARBS "SPACEscape"

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika",
nauris.blumbahs@gmail.com*

Darba vadītājs: Jāzeps Rutkis

Anotācija

Spēle *SpaceScape* ir 3D spriedzes un piedzīvojumu spēle, kuru spēlētāji spēlē divatā, jeb co-op vidē, kur stāsts ir iesaistīts kosmosā, kosmosu kuģa cietumā ar noziedzniekiem, kuriem ir dota iespēja izlausties ārā no sava ieslodzījuma, tomēr, abus spēlētājus tur kopā ķēde, kas strādā gan kā šķērslis, gan kā palīgierīce abiem spēlētājiem. Spēles laikā abiem spēlētājiem ir jāsadarbojas kopā, lai pārvarētu pretīm nākošos šķēršļus, dažādus ienaidniekus un lai atrisinātu līmeņa uzdevumus. *SpaceScape* ir ideāla spēle visa vecuma cilvēkiem, it īpaši ģimenēm un draugu kompānijām, kas vēlas spēli, ko jebkurš var spēlēt jautrības pēc, bez nepieciešamām iepriekš spēļu zināšanām. Tā publikai būs pieejama spēļu konsoļu tirgū - Sony PlayStation 4, Microsoft Xbox One un Nintendo Switch.

Spēļu izstrādātāju komandā ietilpst Ieva Kuduma (galvenā māksliniece, atbildīga par vizuālo dizainu un galveno varoņu animācijām), Nauris Blumbahs (līmeņa un *gameplay* dizaineris) un Artūrs Svārs (Mehānikas programētājs). *SpaceScape* izstrādā izmantojot *Unity* spēļu dzinēju, 3D modeļus - *Blender* modeļu programmatūru.

Atslēgas vārdi: Co-op, Action; Adventure; Space; Consoles.

Agnese Saleniece. PROJEKTA DARBS „VIZUĀLĀ NOVELE “AWAKENING”

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika",
agnese.saleniece99@gmail.com*

Darba vadītājs: Jāzeps Rutkis

Anotācija

Spēle ir *visual novel* stila, kur ar tekstu tiek stāstīts interaktīvs stāsts, to papildinot ar vizuāliem attēliem, kas ir tēli un vietas. Vizuālais stils ir iedvesmots no *anime* zīmēšanas stila. Interaktivitāte izpaužas, spēlētājam veicot izvēles, kas ietekmē stāsta gaitu un beigu rezultātu. Tā ir veidota kā pašatklāsmes spēle.

Awakening darbība risinās pasaulē, kur populācija sastāv no robotiem. Kādu dienu cīņas laikā galvenā varone, gūstot negaidītu bojājumu, zaudē kontaktu ar kontroles sistēmu. Viņa rodas iespēja pamēģināt dzīvot bez noteiktiem darbiem, kas jāizdara. Viņai tiek sniegta iespēja izlausties no līdz šim dzīvotās dzīves vai atgriezties tajā.

Spēle ir spēlējama uz datora. Tā ir veidota ar *Unity 2D*. Vizuālais noformējums ir veidots *Photoshop*, *Paint.NET*, fototo attēli ir ņemti no autores personīgās kolekcijas. Mūzika ir atrasta no brīvi pieejamajiem avotiem internetā.

Mērķa auditorija ir pusaudži un jaunieši, kuri varētu asociēties ar sevis meklējumiem, savas vietas meklējumiem pasaulē, kā to dara gavenā varone, kuras darbības spēlētājs ietekmē, atspoguļojot sevi galvenajā varonē.

Spēli izveidoja viens izstrādātājs, Agnese Saleniece, studiju programmas "Datorspēļu dizains un grafika" pirmā kursa studente, kura ir atbildīga par programmēšanu, spēles ideju, vizuālo noformējumu, tēlu izveidi, audio izvēli, stāstu.

Atslēgas vārdi: Visual novel; Robots; izlausties; atgriezties; sevis meklējumi.

Andrejs Jakovlevs, Karels Grigorjevs, Timurs Gaļejevs, Valdis Viška. PROJEKTA DARBS "TOWER DEFENSE"

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika",
timursgalejevs2@inbox.lv*

Darba vadītājs: Dāvis Toliašvili

Anotācija

Tower Defense ir spēle kura tika izveidota iedvēsmojoties no līdzīgam spēlem pēc žanra un tipa. Kurā bija izmantotas dažas zināmas mehānikas kas atvieglo saptatni par spēles jēgu un darbību tajā. Spēle tiek aizsargāts tornis uz kuru uzbrūk monstri. Galvenais uzdevums nošaut monstrus vai arī preteniekus kas meģina izīcināt torni. tajā laika arī ir jamodificē pašu torni lai labāk un ātrāk nošaut preteniekus. Sākoties spēlei, spēlētājam ir pirmais tornis kas ir šauj vinu lodi ar vienu nospiedienu, šis tornis nekustās pārāk ātri, nošaujot noteiktu monsturu skaitu torni var modificēt. Modificējot to, tornis paliek ātrāks in efektīvāks. Tornim ir ierobežotais dzīvības līmenis. Monstri pieskaroties tornim mirst bet ievaino torni. Kad dzīvības līmenis ir iztērēts, spēle beidzas. Spēles žanrs: action shooter. Spēles tips: casual 2d platformer. Platforma: windows os. Tehnoloģijas: izmantots Unity dzinējs. Mērķauditorija ir cilvēki kuriem patīk spēles ar izdzīvošanas elemntiem aptuvenais vecums sākot no 12 gadiem. Spēle bija sagatavota ar četru cilvēku spēkiem, no tiem art-dizaineri bija - Andrejs Jakovlevs, Karels Grigorjevs, Timurs Gaļejevs. Programmētājs - Valdis Viška.

Atslēgas vārdi: Tower Defense; 2D platformeris.

Krišs Ļauberts, Rihards Kurts, Rihards Lūris. PROJEKTA DARBS "MERELY A CHALLENGE"

Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika", ricis49@inbox.lv

Darba vadītājs: Ēriks Līsmānis

Anotācija

Merely a Challenge ir ātra tempa 3d rīcības spēlē. Spēles sākumā spēlētājam ir iespēja izvēlēties savu varoni un doties cīņā. Visa darbība notiek uz lidojošas mistiskas salas, kas ir pilna ar dažādiem preteniekiem. Spēlētājam būs jādara viss, kas ir viņa spēkos, lai izdzīvotu cik ilgi vien viņš spēj, jo pretenieki turpinās parādīties visās salas pusēs. Katra spēlētāja rīcība tiek apbalvota ar punktiem, kas spēles beigās parādīsies uzvarētāju sarakstā. Tomēr, spēlētājam ir jautzmanās, jo viņam ir tikai viena dzīvība. Katrai minūtei ejot uz priekšu spēle paliek grūtāka. Ik pēc noteikta laika parādās boss kopā ar lielu pretenieku grupu, kas spēlētājam ir jautzveic. Ja spēlētājs nepasēj uzveikt bosu līdz parādās nākošais boss, tad spēlētājam ir jācīnās ar diviem bosiem reizē. Salā ir

atrodami vairāki interešu punkti. Viens no tiem ir veikals, kur spēlētājam ir iespēja iegādāties dzīvību atjaunojošas dziras par sapelnītajiem punktiem. Punkti ir jātērē pārdomāti, jo tie spēles beigās nosaka cik labi ir izspēlēts. Spēle tiek izstrādāta priekš datora lietotājiem. Mērķauditorija ir bērni un pusaudži, kas aizraujas ar datorspēlēm un patīk fantāzijas žanrs. Izstrādes komanda sastāv no trīs cilvēkiem. Rihards Kurts ir atbildīgs par spēles vizuālo izskatu (grafiku un animācijām). Rihards Lūris izveidoja spēlētāja tēlu mehānikas un sasaistīja tās ar spēļu kontrolieri. Krišs Ļauberts izstrādāja pretenieku, bosu un spēles gaitas mehānikas.

Atslēgas vārdi: 3D rīcības spēle; mistiska sala.

Roberts Emīls Vimba, Jānis Driķis, Anna Movčana. PROJEKTA DARBS “CHEESE HUNT”

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma “Datorspēļu dizains un grafika”,
vimba.roberts@gmail.com*

Darba vadītājs: Jāzeps Rutkis

Anotācija

Spēle “Cheese Hunt” ir 2D platformas datorpēle, kas ir veidota uz Unity programmas. Šī ir piedzīvojumu spēle, kurai vizuāli ir košs multiplikāciju filmu tipa dizains, kas ir piemērots auditorijai vecumā 4+.

Spēle sākas iepazīstinot spēlētāju ar galveno varoni – mazo peli JoJo, kas dzīvo kādas kundzes privātmājas pagalmā. JoJo ir lauku pele, kurai ļoti garšo siers, tāpēc savā mājā viņš ir savācis veselu kaudzi ar to. Kādu nakti, kamēr pelēns guļ, viņa sieru nozog mājas žurka Larry. Nākamā dienā pamostoties, galvenā varoņa uzdevums ir doties piedzīvojumā atgūt savu sieru.

Sākumā, spēlētājam nākas pārvarēt nepatikšanas un šķēršļus, kas sagaida mājas pagalmā – kaķi, kukaiņus un dārza mēbeles un rīkus, kas ir atstāti pagalma vidū. Tālāk, lienot caur santehnikas trubām, spēlētājs nonāk mājā, kur tagad ir jāpārvar jauni pārbaudījumi. Stāvu pa stāvam, beidzot nonākot uz jumta, pelēns atrod savu sieru, taču, lai to atgūtu, ir jāpievar galvenais boss, mājas žurka Larry.

Spēles gaitā, sastopot pretiniekus, spēlētājam ir izvēle starp divu veidu ieročiem – koka zars (branch) tuvciņai un attālinātai cīņai kaķene (slingshot), kurai izmanto mazus akmentiņus (pebbles) kā patronas.

Komandā ir trīs dalībnieki – Roberts, kurš atbild par vizuālo daļu, zīmēšanu un līmeņu dizainu, Anna, kas veido spēles tēlus un audio, un Jāņa, kurš atbild par tehnisko daļu, jeb spēles salikšanu kopā.

Atslēgas vārdi: Piedzīvojums; košs; pele; siers; šķēršļi.

Agnese Virovska. PROJEKTA DARBS “KES”

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma “Datorspēļu dizains un grafika”,
agnese.virovska@gmail.com*

Darba vadītājs: Jāzeps Rutkis

Anotācija

2D spēle, kas balstīta endless runner un sidescroller žanra spēļu mehānikas principos. Tās darbība norisinās abstraktā, grafiski minimālistiskā vidē, kuru veido dažādu formu un izmēru kustībā esoši šķēršļi. Spēlētāja uzdevums ir, kontrolējot vienīgo spēles varoni, pārvietoties pa spēles laukumu un salasīt tajā esošus elementus, (collectables), spēles gaitā cenšoties sakrāt pēc iespējas lielāku punktu skaitu un vienlaicīgi izvairīties no saskaršanās ar šķēršļiem. Nonākot kontaktā ar šķēršļiem, tiek zaudētas katrā spēles līmenī pieejamās dzīvības un to skaitam sasniedzot 0, iestājas spēlētāja nāve, kā rezultātā spēle tiek zaudēta. Spēles līmeņu atšķirībām sarežģītības ziņā ir gadījuma raksturs, un tos atdala dekoratīvi videoiestarpinājumi, kas veidoti, iedvesmojoties no elementu kustības kaleidoskopā. Spēle veidota PC platformai, un darbības tiek veiktas, izmantojot datora tastatūru. Spēli raksturo vienkārša mehānika un kontroles, kas to padara par vizuāli saistošu un izklaidējošu laika kavēkli jebkura sagatavotības līmeņa spēlētājam. Spēle no idejas līdz tās īstenošanai ir autorei soloprojekts.

Atslēgas vārdi: Endless; platformeris; kaleidoskops; ieroči.

Atis Sončiks. PROJEKTA DARBS "PATH OF MYSTERY"

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika",
atissonciks@inbox.lv*

Darba vadītājs: Normunds Viksna

Anotācija

Spēles pamatideja ir ka tā ir līdzīga galda spēlei „Monopoly” kur katram spēlētājam ir savi resursi kuri vajag pārvaldīt un, ja tev viņi beidzas, tad tu zaudē, bet naudas vietā ir jāpārvalda RPG resursi kā nauda, dzīvības kas ir galvenais spēles resurss no kura spēlētājs zaudē ja viņam tās beidzas, un mana, kas tiktu lietota priekš burvestībām, kas atļaus novietot lamatas, maģijas kas palīdzēs spēlētājam un maģijas kas ievainos pretinieka spēlētāju, kā arī spēlētājiem ir dotas iespējas iet sava ceļa veida, ar noteiktiem ierobežojumiem un veicot apli spēlētājs atjaunos noteikta daudzuma resursus, bet pēc noteiktiem apla daudzumiem spēlētāji iegūs mazāk un mazāk resursus lai spēles pārāk ilgi neievelkas, bet veicot tālākos ceļus spēlētāji varētu tikt līdz veikalam kur viņi varētu pielietot vairums no viņu zelta resursiem lai varētu nopirkt dažādas lietas kur pagaidām vēl nav īsti izdomāts cik spēcīgām lietām jābūt pieejamām. Spēlētājiem būs arī iespēja izvēlēties klases kam būs sava veida mazi bonusi. Spēles žanrs ir vairumā kā battle royale un survival ar dažiem RPG elementiem un nedomā arī kāršu spēle, jo visas maģijas būs kā kārtis, tās tips būs galda spēle. Mērķauditorija kopumā ir jebkurš kam interesē spēlēt galda spēles. Tā kā es strādāju viens pats tad visi spēles izveides pienākumi ir uz manis.

Atslēgas vārdi: Galda spēle; battle royale; kārtis; resursi.

Ričards Arnis Brēde, Kristaps Robežnieks, Betija Lesničenoka. PROJEKTA DARBS "STAR HUNTER"

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika",
richard.brede@gmail.com*

Darba vadītājs: Jāzeps Rutkis

Anotācija

“Star Hunter” ir 2D kosmosa kaujas spēle, iedvesmota no tādām spēlēm kā “Escape Velocity” (1996) un “Endless Sky” (2015). “Star Hunter” spēlētājs ieņem tikko tiesības saņēmuša atlīdzības

mednieka lomu. Spēles gaitā spēlētājam ir jādodas noziedzinieku medībās vairākās atsevišķās zvaigžņu sistēmās. Šajās sistēmās spēlētājs var brīvi pārvietoties starp planētām, pie kurām spēlētājs var saņemt informāciju par noziedzinieku atrašanās vietām un uzlabot kuģi. Iznīcinot pretiniekus, spēlētājs var savākt atlīdzības, kuras jānogāda uz tuvāko planētu un jāiekasē, ja savāktās atlīdzības netiek iekasētas, spēlētāja iznīcības gadījumā visa neiekasētā nauda tiek zaudēta. Iespēja zaudēt lielu daudzumu naudas negaidītā kaujā vai neuzmanīgas lidošanas dēļ ir spēles galvenais riska un gameplay aspekts. Iekasēto naudu var izmantot kuģa uzlabošanai, kas nepieciešama grūtūku pretinieku uzveikšanai, kā arī lai atklātu un aizlidotu uz jaunām zvaigžņu sistēmām. Spēles galvenais mērķis ir atrast un uzveikt spēles galaktikā vismeklētāko noziedzinieku - pirātu, kas atbildīgs, par simtiem iznīcinātu un aplaupītu kuģu.

Spēle ir veidota uz Unity dzinēja un ir paredzēta PC platformai, un kontrolei ir paredzēta klaviatūra un pele. Spēle ir paredzēta visa vecuma spēlētājiem sākot no 7 gadu vecuma, jo spēlē nav asiņaina vardarbība vai rupja valoda.

Spēles veidotāju komanda sastāv no trīs cilvēkiem: Ričards Brēde - spēles dizains un programmēšana, Kristaps Robežnieks - audio dizains, Betija Lesničenoka - maksliniecisks dizains.

Atslēgas vārdi: Kosmoss; 2D; kauja; sandbox.

Anete Bērza, Signe Varzinska, Aivars Ivanovs, Linards Meija. PROJEKTA DARBS "WALLHELL MAZE"

Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika", anete@ftone.lv

Darba vadītājs: Jekaterina Boboļa

Anotācija

Spēles pamatideja ir atrast 7 atslēgas, lai tiktu laukā no mājas, un spēles gaitā spētu ar to sadzīvot. Spēle sastāvēs no vairākiem labirintiem un istabām, no kurām ir jātiek ārā, vai tajos jāatrod nepieciešamā atslēga. Labirinti un istabas būs dažādas, ar interesantām tēmām, bet ar vienu pamata ideju – lai būtu spocīgi un bailīgi. Projekta darbs "Wallhell maze" tika izstrādāts četru cilvēku komandā. Visi studējam Datorspēļu dizainu un grafiku, neklātienēs 2.kursā.

Anete Bērza strādāja pie audio dizaina, grafikas dizaina un spēles vizuālās identitātes veidošanas. Aivars Ivanovs strādāja pie 3D grafikas izveides un programmēšanas, kā arī pie animāciju izveides. Signe Varzinska strādāja pie 3D grafikas un Linards Meija pie GDD dokumenta izveides. Visi kopā veidojam spēles scenāriju, strādājam pie spēles līmeņu dizaina, viens otram palīdzējām, kad bija tāda nepieciešamība, dalījāmies ar pieredzi un iegūtajām zināšanām.

Mūsu komanda veido 3D spēli šausmes žanrā ar puzzles spēļu elementiem. Mēs izvēlējamies veidot šāda tipa spēli, jo tā sevī ietver padziļinātu domāšanu, un liek spēlētājam aizrauties. Pirms ķerties pie prototipa mēs kopīgi uzrakstījām stāstu, kas patiktu mums visiem, un lai pēc iespējas interesantāks tas liktos arī spēlētājam. Nākamajā posmā mēs katrs veidojam savu kolāžu, lai nonāktu pie vienotas koncepta idejas. Šis posms palīdzēja mums saprast, ko katrs no grupas dalībniekiem vēlas redzēt kā gala produktu. Šo spēli mēs veidojam Unreal dzinējā, lai nodrošinātu ātrāku rezultāta sasniegšanu. Spēli mēs veidojam kā PC (personāla datora) spēli, ņemot vērā ierobežoto laiku šajā platformā spēli ir veidot visvienkāršāk. Kā monetizācijas metodi mēs iztēlojamies izmantot tradicionālo, klienti maksā par spēles iegādi, un lieto to cik ilgi vien vēlas.

Šīs spēles galvenā mērķauditorija būtu jaunieši vecumā no 16 - 30 gadiem, un galvenās mārketinga aktivitātes būtu sociālie tīkli, kā Facebook un Instagram.

Spēles žanrs ir mikslis šausmu spēles pieredze ar puzzles spēļu elementiem. Tā kā galvenā doma ir

izbēgšana no labirinta, tā ietver puzles daļu, bet lai padarītu spēli interesantāku, tam ir pielikti šausmu spēļu pieredzes.

Pēc mūsu domām, spēle spēs ievilkt spēlētāju spēles stāstā un liks sajūst bailes un adrenalīnu staigājot pa labirintu. Spēle tiks izlaista uz Windows operētājsistēmas. Iespēja arī ir palaist spēli uz virtuālās realitātes sistēmām, bet tas ir plānots pēc tam, kad spēle tiks notestēta un strādās pilnvērtīgi uz iepriekš norādītās operētājsistēmas.

Atslēgas vārdi: 3D spēle; šausmu spēle; puzles spēles.

Gvido Roze, Paula Bobrova. PROJEKTA DARBS “PHOTON”

Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma “Datorspēļu dizains un grafika”, ps33@inbox.lv

Darba vadītājs: Jekaterina Boboļa

Anotācija

Spēle ir veidota pēc revolucionārā 1983 gada arkādes spēļu principa kur spēlētājs tiek ierauts vizuālā animācijā pasaulē kurā galvenais varonis cenšas sasniegt mērķi un kamēr sižets norisinās spēlētāja acu priekšā, spēlētājam atliek pareizajā brīdī noreagēt, nospežot vienu no 5 uzlecošajām pogām- bultiņa uz augšu/leju, pa labi/kreisi vai “space bar”.

Galvenais sižets norisinās ap robotu, kurš atrodas tumšajos apakšpilsētas rajonos un saprotot, kad enerģijas avots kur tas parasti uzlādējās nestrādā, tam ir palicis ierobežots laiks, lai nokļūtu uz pilsētas augšējiem slāņiem un pie saules gaismas kas ļautu uzlādēt savu akumulatoru un noskaidrotu kāpēc apakšpilsētai nepienāk strāva.

Spēles žanri ir fantāzijas, animācijas, reakcijā balstīts. Kā pamatplatforma šai spēlei ir izraudzīts PC, ar iespējām pielāgot konsolei.

Spēles galveno varoni, pretinieku un atsevišķus objektus plānots veidots kā 3D modeļus izmantojot programmu blender. Pārējie vizuālie noformējumi tiks veidoti kā 2D attēli lai atvieglotu un padarītu interesantāku vizuālo noformējumu.

Mērķauditorija ir jauni cilvēki, bet spēles vienkāršās mehānikas un vienkāršais sižets ļauj pavisam ātri, jebkura vecuma spēlētājam apgūt mehānikas un iesaistīties spēlē.

Spēli veido 2 cilvēku komanda Gvido un Paula. Gvido veido spēles mehānikas, raksta kodu un piedalās sižeta veidošanā kā arī veido animācijas. Paula ir spēles mākslas, sižeta un animāciju veidotāja un galvenā noformētāja.

Atslēgas vārdi: Nākotne; robots; ātrs; sižets.

Raivo Vegners. PROJEKTA DARBS “ZANTO”

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma “Datorspēļu dizains un grafika”,
vegners.r@gmail.com*

Darba vadītājs: Normunds Viksna

Anotācija

Spēle “Zanto” pamatideja bija ņemta no filmas “Lord of the Rings”. Filma ir par to, kā galvenais varonis “Hobits” uzzina par gredzena spējām, bet arī uzzina par to lāstu, kā arī to, kad daudzi vēlas

to iegūt. Viņa mērķis ir gredzenu iznīcināt, jo ja gredzens nonāks sliktās rokās viņas pasaulei var pienākt masveida iznīcība, laikam ejot, viņam nākas sastapt draugus, kas palīdz viņa piedzīvojumiem un briesmām, kas ir visādi fantāzijas briesmoņi: Troļļi, pūķi, spoki. Filma ir bagāta ar notikumiem un plašu stāstu. Spēlē ir 5 līmeņi. Lai ieturētu tematiku, autors izvēlējās ievietot pāris ikoniskākos fragmentus no filmas. Darba autoram šis projekts bija liels izaicinājums, jo visi izstrādātie materiāli ir paša veidoti. Spēles gaitā ir jānonāk līdz finišam, izvairoties no visādiem šķēršļiem un bīstamiem objektiem.

Žanrs šai spēlei ir "Action, Puzzle", sākumā bija domāts ka "PC" versija, bet tad strauji pārgāja uz "Android", jo tehnoloģijas ziņā to varēs lietot uz jebkuras "Android" ierīces, jo lielākā daļa dotajā momenta mazās spēles tiek spēlētas uz mobilajām ierīcēm, bet smagāka tipa spēlēm tiek dota priekšroka PC, Xbox, PlayStation, u.c.

Mērķauditorija ir domāta sākot ar 5 gadu vecumu un vecāki, jo ir zināms, ka arī visparastākā spēle var piesaistīt vecākas grupas audzēkņus, pat ja spēle ir vienkārša un vecmodīga. Tāpēc īpaša vecuma grupas auditorija nav mērķēta, jo spēlē nav aizliegts konteksts, kas liegtu spēlēt to no 5 gadu vecuma.

Viss projekts tiek veidots ar paša spēkiem, dizains, māksla, kodēšana, audio. Spēles testēšana notika ģimenes un draugu lokā, lai zinātu kur ir nianšes, kas būtu jāuzlabo, ka arī atsauksmes, ko vēlētos iekļaut, spēlē.

Atslēgas vārdi: Lord of the Rings; Hobits, Action; Puzzle.

Edgars Lapiņš. PROJEKTA DARBS "CoronaWars: Fight for Humanity"

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika",
edgars.lapins9@gmail.com*

Darba vadītājs: Ēriks Līsmāns

Annotation

"CoronaWars: Fight for Humanity" is a abstract style, simulation themed, shoot'emup, action game for Windows/Mac. It is mainly inspired by the needs for myself – speed, exterity and awereness. The game is a simulation for . You play as a hero with an alchoholic gel to destroy the virus. The game is made with Unity game engine and developed by a team of one – programmer, artist, audio designer, UI designer Edgars Lapiņš. The game " CoronaWars: Fight for Humanity" purpose is not to make a profit. It is made for the game development and self experience and self practice as I wanna get better and better from dexterity, fast and precise.

Atslēgas vārdi: Shoot 'em up; 2020; Simulator.

Santa Kārkliņa. PROJEKTA DARBS "Maze Dice

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika",
santakarklina@inbox.lv*

Darba vadītājs: Jāzeps Rutkis

Anotācija

Maze Dice ir viedtālruna puzzles spēle, kur spēlētāja mērķis ir pārvietot bumbu (spēles varoni) cauri labirintam, izvairoties no dažādiem šķēršļiem, izmantojot viedtālrunos iebūvēto slīpuma maiņas mehāniku (akselerometru). Spēles prototips tiks publicēts itch.io instalēšanai Androidiem. Spēles pamatā ir daudzskaldnis, kur viena trīsdimencionālā ģeometriskā figūra atbildīs vienam līmenim, katrai no daudzskaldņa šķautnēm veidojot stadijas, kas variēs starp standarta labirintu, bonusa stadijām un bosa stadijām. Sākuma stadiju pamatā tiks izmantota kuba forma, kur ar katru nākamo kubu pieaugs ienaidnieku sarežģītības pakāpe, uz ko balstīsies arī spēles prototips. Augstāki līmeņi sastāvēs no ģeometriskām formām ar augstāku šķautņu skaitu, papildzinot viena līmeņa spēles laiku, kā arī nodrošinot lielāku variāciju gameplay. Maze Dice galvenā mērķauditorija būs ikdienas spēlētāji, kuriem ir nepieciešams laika kavēklis ceļā uz darbu vai pārtraukumos, kas nebūtu pārāk garšs vai sarežģīts un ir viegli pārtraukt, lai pēcāk turpinātu. Spēle primāri fokusēsies uz pieaugušajiem vecuma grupā starp 18 un 30 gadiem. Spēles izstrādei tiks izmantots Unity, Maya trīsdimencionālajiem jeb 3D modeļiem un animācijām, bet Photoshop spēles UI izstrādei un 3D modeļu tekstūrām. Spēles izstrādes komanda sastāv no diviem cilvēkiem, kur Santa Kārklīņa atbild par līmeņu izstrādi, 3D modelēšanu un teksturēšanu, animāciju, 3D efektu un spēles lietotāja saskarnes izveidi, kā arī skaņas dizainu. Papildus pie spēles attālināti strādās programmētājs, kas būs atbildīgs par spēles mehānikas veiksmīgu implementāciju, kā arī piedalīsies pie 3D efektu veidošanas.

Atslēgas vārdi: Labirints; slīpuma maiņa; kubs; neons.

Zane Stūrīte, Aleksejs Sedihs, Jānis Drāznieks. PROJEKTA DARBS “Mobilā spēle “Right fall””

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma “Datorspēļu dizains un grafika”,
draznieks@gmail.com*

Darba vadītājs: Jāzeps Rutkis

Anotācija

Spēle tiek veidota mācību ietvaros Ekonomikas un kultūras augstskolā, kā otrā semestra kursa darbs. Plānotais laika posms spēles izveidei ir no 06.03.20 – 30.05.30. Komanda sastāv no trim cilvēkiem, kas būs atbildīgi par dažādiem tehniskiem un dizaina risinājumiem spēlē.

Komandā ir iedalīti katra studenta pienākumi spēles izveidei:

- Aleksejs Sedihs - Spēles programmēšana, mehānikas, audio, mūzika un skaņu efekti.
- Jānis Drāznieks – UX, līmeņu dizains un programmēšana.
- Zane Stūrīte - Spēles māksla un animācija, UI.

Sākotnēji tika izveidots prototips 07.03.20 augstskolas organizētajā “GameJam” ietvaros un pagaidu vizuālais noformējums. Turpmāko laiku spēles prototips tiks pilnveidots un atrasts pareizais stila un krāsu risinājums. Spēle tiks veidota kā “Hyper Casual” žanra spēle uz mobilajām ierīcēm, kuras darbina Android un iOS. Spēles pamata ideja ir radīt spēli, kas nav sarežģīta mehāniku ziņā un ir viegli un ātri pieejama. Kā jau lielākajai daļai “Hyper Casual” tipa spēlēm, tās piesaista spēlētāju ar savu vienkāršo dizainu un elementārajām mehānikām, tomēr ātri vien ierauj azartā. Šāda tipa spēles balstās uz ātrumu un ļauj spēlētājam turpināt sasniegto progresu jebkurā laikā, kā arī tiek bieži vien izvēlētas, kā ideāls laika kavēklis. Mērķauditorija – spēlētāji sākot no 6 - 60 gadiem. Šis segments izvēlēts dēļ spēlē izvēlētas minimālās mehānikas un sarežģītības un ir saprotama jebkura vecuma spēlētājam, pat nepieredzējušam. Mūsdienās mobilās iekārtas sāk lietot jau no agras bērnības un tā ir neatņemama ikdienas sastāvdaļa, jo daudzi cilvēku darbs un iztika ir atkarīga no mobilo iekārtu lietošanas.

Atslēgas vārdi: Hyper Casual; mobilā spēle.

Vladislavs Labonarskis, Kristers Zariņš. PROJEKTA DARBS "The Psycho"

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Datorspēļu dizains un grafika",
labonarskisvl@gmail.com*

Darba vadītājs: Kaspars Šteinbergs

Anotācija

Spēle "The Psycho" ir veidota Unity programmā, un tā ir 2D platformas datorspēle. "ThePsycho" ir piedzīvojumu spēle, kas ir veidota tumšās nokrāsās, un ir piemērota auditorijai vecuma grupā 10+. Spēles sākumā galvenais varonis atpaužas noslēpumainā mežā, un neatceras neko par savu pagātni. Galvenais varonis ir veidots, kā pelēks vīrs bez īpašām atpazīšanas pazīmēm, jo spēlētājs par varoni zin tik pat maz, cik pats varonis, un tas rada interesi spēlētājā atklāt varoņa īpašības, pagātni un izskatu. Galvenais varonis sākumā novēro apkārtni un atsevišķās vietās spēlē, pamanot kaut ko jaunu un iepriekš neredzētu, viņš izpauž savas jūtas izrādot bailes vai entuziasmu, kā arī informē spēlētāju par to kā pārvaldīt varoni, un kādai vajadzētu sekot nākamajai rīcībai spēlē. Tālāk varonis dodas uz priekšu pasaulē, kur viņš sastop vairākus dažādus šķēršļus, kā piemēram, betona sienu, kurai jātiek pāri, platformas, uz kurām jāuzlec, vai zombijus, kuri jānogalina, lai varētu progresēt. Izejot katru līmeni, spēlētājs uzzin kaut ko jaunu par varoņa pagātni un šīs visas situācijas pirmsākumiem, piemēram, izejot pirmo līmeni, jeb ievadlīmeni, spēlētājs atrod māju un atceras, ka reiz šajā mājā bija dzīvojis. Komandā ir divi dalībnieki: Vladislavs, kurš atbild par programmēšanu un spēles likšanu kopā un Kristers, kurš atbild par dizainu un animācijām. Spēles stāsts un ideja tika veidoti ar kopīgiem spēkiem. Spēles tipa izvēle bija balstīta uz vairākiem laika ierobežojuma faktoriem, kas tiek vērsta uz pašiem projekta vadītāju kļūdām un iemesliem nevis, kādu citu. Šī ir pirmā spēles versija 1.0.0 jeb tā saucamais spēles prototips. Pirmajā versijā tika iebūvētas sistēmas, kas ļaus mums attīstīt spēli turpmāk un nodrošināt tās nākotni. Pašreiz spēle nodrošina "SinglePlayer" story modu, kur tiek attēlota mūsu ideja par spēli. Vispārējā doma pie, kuras mēs strādājam ir "MultiPlayer" mods, kurā var spēlēt ne tikai ar galveno playeri, bet arī ar citiem spēlē iebūvētiem tēliem, kas pagaidām nav iespējams, bet ir redzami iekš "SinglePlayer" moda. Mūsu spēle atšķiras no citām ar savu tādu vispārējo tēlainību un stilu, kas jutama iekš spēles. "SinglePlayer" mods, izspēlēšana neprasis ilgu laiku mūsu spēlētājiem, tā ir tikai pirmā versija un daudz, kas īpāšs, spēlē neatrodas, kas varētu aizņemt daudz laika uz izspēlēšanu. Bet "MultiPlayer" modam gan bija doma uztaisīt vairākus pakāpiena līmeņus ar stratēģiski vērstu domāšanu, lai spēlētājiem būtu interesanti un arī iespēja padomāt par savu izvēli iekš spēles, kas novedīs viņus uz citiem līmeņiem, balstoties uz viņu izvēli iepriekšējā līmenī. Tas būtu tāds pakāpiens mūsu spēlē uz tādu lielāku līmeni. Ir arī doma izveidot tādu, kā spēles "launcher", kuru varēs lejuplādēt un izmantot mūsu spēlētāji priekš spēles atjauninājumiem un uzziņas informācijas, kas ir jauns katrā jaunajā versijā iekš mūsu spēles.

Atslēgas vārdi: Meklēšana; piedzīvojums; pārsteigums.

Annija Norde. POMELO

Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Interjera dizains", annijapa@gmail.com

Darba vadītāja: Mg.art. Inga Insberga

Darba apraksts

Darbs radīts gleznošanas kursa patstāvīgā mājasdarba ietvaros. Uzdevums bija uzgleznot kādu augli, ņemot vērā kompozīcijas un gleznošanas principus. Darbs tapa vienā no gada tumšākajiem mēnešiem, kad saulīte reti kad palutina ar savu silto spožumu un dzelteni nokrāsu. Auglis pomelo ir viens no darba autores mīļākajiem augļiem, kas ir bagātīgs ar C vitamīnu un ir dzeltenīgas nokrāsas, gluži kā pati saulīte. Autore vēlējās pilnvērtīgi atspoguļot augļa sulīgumu un svaigumu skatītāju publikai. Gleznas fonam izmantota melnā tempera, bet pats auglis gleznots ar eļļas krāsām. Tumšs fons izvēlēts pastiprinātai augļa izcelšanai, ņemot vērā to, ka skates laikā šis bija paša mazākā formāta darbs (420x297mm). Darbs ir radīts dekoratīvam nolūkam.

Darba formāts: glezna 420x297mm

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Attēlot augļa sulīgumu, svaigumu, krāsu. Rast vasaras sajūtu.

Darba izstrādes process: gruntēts audekls uz kartona, melna tempera, eļļas krāsas.



Darja Konina. BEZ NOSAUKUMA

Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Interjera dizains", konina.darja@gmail.com

Darba vadītāja: Mg.art. Anna Varnase

Darba apraksts

Šī ir balva, kas paredzēta EKAs Biznesa Inkubatora finišētājiem – studentiem, kas spējuši nākt klajā ar dzīvotspējīgu, konkurētspējīgu ideju, un EKAs pieredzējušo pedagogu vadībā īstenojuši to līdz reālam biznesa projektam.

Balvas koncepcijas pamatā ir rūpes un darbs, kas tiek ieguldīti idejas izlološanā un īstenošanā. Pasniedzēju rūpes un gādība, prasmīgi ieskauj studentu ceļu uz mērķi, liekot lietā gan esošās zināšanas, gan ļaujot tiem eksperimentēt.

Inkubators simbolizē atdzimšanu, kas atspoguļojusies balvas vizuālajā identitātē – olas formā, kas sastāv no 2 dažādām daļām – gludās daļas, kas atspoguļo studentu esošās zināšanas un spējas, un neregulārās, saliktās daļas, kas ir studentu mēģinājumi, eksperimenti un kļūdas, kā arī viss jaunais un nezināmais, ko viņi pieredz šajā procesā. To visu ieskauj matēti apaļi diski, kas simbolizē stabilitāti, pieredzi un rūpes, ko sniedz EKAs pasniedzēji, kas pavada studentus šai ceļā. Diski var būt taisni un simetriski, bet var būt arī asimetriski, simbolizējot individuālo pieeju un spēju pielāgoties mainīgiem apstākļiem.

Šī apbalvojuma uzdevums ir palīdzēt atdzīvināt EKAs Biznesa Inkubatoru, veicināt tā popularitāti un nostiprināt identitāti, kā arī mudināt studentus izmantot šo lielisko iespēju, tādējādi veicinot arī EKAs kā augstskolas reputācijas celšanu, izlaižot absolventus, kas jau studiju laikā spējuši izveidot savu biznesu un bagātināt valsts tautsaimniecību.

Pasniegšana notiek reizi gadā un uzvarētāju nosaka BI komisija. Izņēmuma kārtā var tikt pieņemts balvu pasniegt ne tikai uzvarētājiem, bet arī labākās biznesa idejas autoram, tādējādi atzīmējot idejas potenciālu un mudinot studentus to attīstīt pat tad, ja dažādu apstākļu dēļ, studiju laikā tas nav bijis iespējams.

Darba formāts: stikla balva

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Darba ideja ir attēlot studentu un pasniedzēju mijiedarbību ceļā uz izaugsmi un mērķu sasniegšanu.

Darba izstrādes process:

Tāme (izdevumu pozīcijas 2 balvas komplektiem):

- Clear Vision stikls 4mm 600x600mm = 13 EUR
- Disku izgriešana ar lāzeri = 50 EUR
- Disku matēšana = 28 EUR
- Brūnais stikls = 5 EUR
- Krāsns = 30 EUR

KOPĀ = 126 EUR/2 = **63 EUR**

Darja Koniņa. BEZ NOSAUKUMA

Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Interjera dizains", konina.darja@gmail.com

Darba vadītāja: Mg.art., viesdocente Inga Ieraga

Darba apraksts

Glezna radīta kā dekoratīvs objekts, iedvesmojoties no pasniedzēju piedāvātā klusās dabas uzstādījuma. Darbs izstrādāts reālisma stilā, cenšoties dotos objektus attēlot pēc iespējas tuvākus to reālajam izskatam. Īpaša uzmanība tika pievērsta materialitātes atspoguļošanai – zamšāda kurpēs, metāls kannā, dažāda auduma drapērijas.

Darba formāts: glezna

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Klusā daba reālisma stilā

Darba izstrādes process: Eļļa uz kanvas, 50 x 70cm



Eva Ralle. HARMONIJA

Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Interjera dizains", evaralle@inbox.lv

Darba vadītāja: Mg.art. Inga Insberga

Darba apraksts

Šī glezna tapusi kā viens no darbiem gleznošanas kursa apgūšanā, uzdevums bija pavisam vienkāršs: uzgleznot augļus uz audekla 45×45 cm. Sākotnējie pētījumi par augļu klusās dabas gleznošanu ietvēra plašu glezniecības stilu klāstu no abstraktās mākslas līdz hiperreālismam.

Izpētot daudzu dažādu mākslinieku radītos darbus, nejauši atradu klusās dabas mākslinieku Albert Kechyan, kurš savos darbos ar patiesu meistarību mākslas darbā panāk īpašu atmosfēru, smalki un precīzi ataino augļu uzbūvi. Savā gleznā centos panākt stilu, kas ataino reālistiskās mākslas uzmanību detaļām.

Bumbieru gleznošana radīja daudzus tehniskus izaicinājumus, tostarp iespēju izpētīt krāsu nokrāsas pakāpes, kā svaigu augļu sulīgais zaļums sajaucas ar dzeltenajām un brūnajām nokrāsām. Acīmredzami spilgtas gaismas avota atrašanās vieta ļāva izpētīt gan augļu atstarojošo virsmu, gan arī padziļinātās ēnas. Uztverot šo gaismas un ēnas kontrastu un netiešo saules kustību no tā, kā arī augļu nogatavošanos no svaigām līdz dziļām rudens krāsām. Glezna mēģina iekļaut netiešās kustības dinamisko elementu, kam kā papildinājums kalpo statiskais fons. Divi bumbieri kopumā simbolizē savienību, viens otru papildinot un veidojot harmonisku kopumu. Glezna izmantojama kā dekoratīvs objekts lieliski papildinot interjeru.

Darba formāts: glezna

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Divi bumbieri simbolizē savienību, viens otru papildinot un veidojot harmonisku kopumu, ļaujot skatītājam gleznas konceptu interpretēt par sev tuvu tēmu.

Darba izstrādes process: Darba izstrādei izmantotas eļļas krāsas, audekls (45×45 cm). Izmaksas- 20 eur.



Inese Korpfa. GADA PASNIEDZĒJS

Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Interjera dizains", inese.korpfa@gmail.com

Darba vadītājas: Mg.art. Ksenija Miļča, Kompozīcija III,

Mg.art. Anna Varnase, Glass Point

Darba apraksts

"Gada pasniedzējs" ir Ekonomikas un Kultūras Augstskolas (turpmāk tekstā EKA) apbalvojums-veidots no stikla. To saņem tikai viens pasniedzējs- katrā studiju programmā. Pasniedzējs, kurš ar savu darbu un pieredzi ir spējis padarīt mācību procesu aizraujošu un interesantu, kā arī tam piemīt harisma. Pasniedzējs, kurš veicinājis studentu attīstību ārpus lekciju rāmjiem. Iedvesmojis studentus piedalīties konkursos un izbraukumsesijās, cēlis augstskolas prestižu un bijis izcils paraugs topošajiem profesionāļiem.

Balvu pasniedz vienu reizi gadā, pavasara semestra mācībspēku noslēguma pasākumā. Balvai nominantus izvirza EKA programmu direktori un studenti. Balvas saņēmēju noskaidros pēc balsojuma rezultātiem- balsojot attiecīgo programmu studentiem.

Darba formāts: Balva ir kā mākslas darbs ar dekoratīvu nozīmi, bez praktiska pielietojuma.

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Iedvesma gūta pētot gaismu, tās saspēle ar virsmu. Balvā simboliski atspoguļojas stilizēts logs un gaisma, ko tas dod, kā ieguldījums, ko devis pasniedzējs. Balvas forma atveido kustību norādot uz augstskolas dinamismu, attīstību, virzību uz priekšu un mūžīgu pilnveidošanos, kas nebūtu iespējams bez izciliem pasniedzējiem.

Darba izstrādes process:

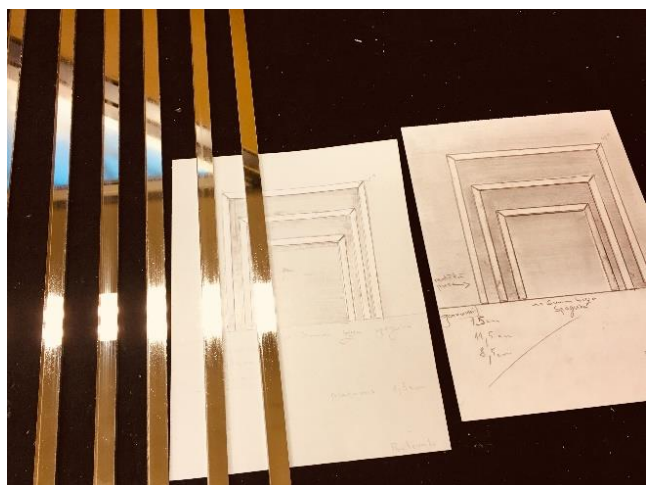
Materiāls: 6mm spoguļstikls. Ņemot vērā EKA logo izmantoto Mebiusa lenti, kas ir matemātisks moduls ar vienpusēju virsmu- tai pārejot viena otrā- savienojotie kopā bezgalībā- gluži kā spoguļstikls, kas novietots viens pret otru. Tā atspoguļojot studenta un pasniedzēja mijiedarbību. Pasniedzēja devumas ir neizmērojams un tas atspoguļojas studentā.

Pamatne: stikla pamatne, pie kuras apakšā pielīmēts daudzkrāsains kartons, tā krāsu saspēle ar gaismu lieliski papildina darba vizuālo un idejisko tēlu.

Jau sākotnēji, bija skaidrs kam būs balva un kāds būs koncepts. Darba izstrādes procesā papildus nāca darbam piešķirtā dinamika, kas prasīja lielu precizitāti un pacietību. Īpaši interesanta likās slīpēšanas tehnika, kur sākotnējie mēģinājumi uz sausās ripas radīja daudz brāķus, jo stiklam sakarstot- raujas ārā gabali. Darba vadītājas Annas Varnases ieteikums izmantot dimanta ripu ar ūdeni- vainagojās panākumiem. Visgrūtāk bija pieslīpēt pareizos leņķus, jo tiem ir jābūt precīziem un taisniem. Savukārt absolūti tik smalkam darbam neder Alkīda krāsa, ko veiksmīgi nomainīju uz aerosola krāsu. Kad darbs bija pabegts- Darba vadītāja atminējās, ka ir iespējams iegādāties spoguļstiklu ar melnu aizmuguri- tas noteikti atvieglotu un paātrinātu darba izstrādes procesu. Ļoti interesants risinājums izvērtās ar daudzkrāsaino kartonu zem stikla pamatnes- tas piedod darbam tieši īsto noskaņu un cēlumu. Lai sagarinātu 1,5 cm platus stienīšus no 6mm bieza spoguļstikla, lūdzu palīdzību profesionāliem stikla griezējiem, jo tik īsā laikā neguvu perfektas iemaņas stikla griešanā. Lai panāktu maksimālu gaismas saspēli- stikla materiāla griezumā vietām jābūt gludām, tīrām un precīzām.

Projekta izstrādes tāme:

Materiāls/ Nosaukums	Specifikācija	Kopā EUR
Spoguļstiks	6 mm (biezums)	9,00
Kartons	A4	5,25
Spoguļstikla griešana		20,00
Pamatne	stikla 170mmx1200mm	15,00
Alkīda krāsa+ tonēšana	melna	18,00
Aerosola krāsa	melna	4,30
Acetons		3,00
Darbs		30,00
	Kopā EUR:	104,55



Kristīne Gaile. VIENVASAR

Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Interjera dizains", kristinegaile26@gmail.com

Darba vadītāja: Mg.art., docente Inga Insberga

Darba apraksts

Klusās dabas mākslas darbā ar nosaukumu "Vienvasar" attēloti mākslinieciski sakārtoti priekšmeti, kuri papildināti ar augļiem. Darbā izmantotas eļļas krāsas. Gleznā iemūžināts vasaras mirklis ar tikko novāktiem, sulīgiem augļiem. Priekšplānā izmantotie siltie toņi veido harmonisku kontrastu ar darba fona zaļganzilo toni. Nosaukums kopā ar gleznā izmantotajām krāsām kalpo ar mērķi radīt gaišu un vasarīgu sajūtu.

Darbs radīts studiju kursa "Gleznošana" ietvaros kā uzdevums, kurā kā paraugs dota dažādu priekšmetu un augļu izveidota kompozīcija ar auduma drapējumu fonā. Tā ir estētiski sakārtota vide ar noteiktu lietu kārtību, kas it kā dveš vasarīgu mieru un klusumu, bet tajā pašā laikā sniedz informāciju, skatītājā radot pārdomas atkarībā no katra pieredzes un izjūtām.

Glezna ir dekoratīvs, sajūtām bagāts, interjera papildinājums.

Darba formāts: glezna

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Mākslas darbs atspoguļo ideju par vasaru. Gleznā iemūžināts vēlas vasaras mirklis - tikko novākti nogatavojušies augļi kompozīcijā ar krāsainiem traukiem. Darbs izstaro siltumu un mieru, atgādinot par nesteidzīgajām vasarām.

Darba izstrādes process: Darbs izstrādāts studiju kursa "Gleznošana" ietvaros semestra laikā. Gleznots ar eļļas krāsām uz 50x70cm liela audekla. Darbā izmantoto materiālu summa sasniedz ~ 20 EUR.



Karlina Jansone. BALTĀ GAISMA

*Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Interjera dizains", 2020
karlina.jansoneeee@gmail.com.*

Draba vadītāja: Mg.art., docente Anna Varnase

Darba apraksts

"Baltā gaisma" ir Ekonomikas un kultūras augstskolas gada balva stiklā, iedvesmojošākajiem un aktīvākajiem Ekonomikas un Kultūras augstskolas absolventiem, kuri ar savu entuziasmu un panākumiem ir motivējuši studentus un popularizējuši Ekonomikas un kultūras augstskolu Latvijā un pasaulē, iesaistījušies dažādos semināros, vieslekcijās un piedāvājuši prakses un darba iespējas studentiem.

Šo balvu pasniegtu vienu reizi gadā, tie absolventi, kuri gada laikā ir iesaistījušies un atbalstījuši, motivējuši EKA topošos un esošos studentus tiktu izvirzīti balsojumam skolas mājas lapā, kur gan mācībspēki, gan studenti balsotu par labāko "Baltās gaismas" laureātu. Tā arī universitātei veidotos datu bāze ar veiksmīgākajiem absolventiem, kuri reizi semestrī tiktu uzrunāti dalīties savās pieredzēs.

Darba formāts: balva stikla krāvuma tehnikā.

Darba idejas/koncepcijas apraksts:

Balvas dizainu izvēlējās cieši saistītu ar skolas logo, kurš simbolizē Mebiusa lentu, kurā atspoguļotas divas virsmas, kas, savstarpēji savienojoties, pāriet bezgalībā. Tā arī EKA Tev piedāvā bezgalīgi daudz dažādu iespēju – izglītojoties un pilnveidojoties. Balvas dizains, kurš atspoguļo izaugsmi un virzību uz priekšu, mijiedarbību un motivāciju.

"Baltā gaisma" ir kad baltās gaismas kūlis ieiet prizmas stiklā, katras krāsas stari lūzt dažādi. Tā notiek, tapēc ka dažām krāsām ir dažādi lūšanas koeficienti un līdz ar to lūšanas leņķis ir atšķirīgs. Tapēc gismas stariem iznākot no prizmas tie ir vērsti katrs uz savu pusi un kur stari krīt veidojas krāsainas josliņas. Sarkanās krāsas stariem pārejot stiklā to izmpatīšanās atrums mainās visstraujāk. Baltā gaisma satāv no 7 krāsām: sarkana- enerģijai, oranža- siltumam, dzeltena- optimismam, zaļa- radošumam, gaiši zils un zils - uzticamībai, patstāvībai, apņēmībai, violets - garīgajam spēkam.

Darba izstrādes process:

Stiklam, tāpat kā cilvēkiem piemīt daudz un dažādu īpašību. Spēj būt izturīgs un trausls materiāls, grūti saspiežams. Veidojot gada balvas dizainu stiklā, bija lieliska iespēja iepazīties un izprast šo unikālo, mūsdienīgo materiālu un daudzveidīgās apstrādes un pielietojuma īpašības. Paviesojoties Ernesta Vītiņa stikla studijā, kurš iedvesmoja ar saviem darbiem, veikt šo "Baltās gaismas" balvas dizainu tieši stikla krāvuma tehnikā un tieši no 6mm selektīvā stikla. Izmaksas par vienu balvu 50 euro.



Kristīne Gaile. PĒCPUSDIENA

Ekonomikas un kultūras augstskola, studiju programma "Interjera dizains", kristinegaile26@gmail.com

Darba vadītāja: Mg.art., docente Inga Insberga

Darba apraksts

Klusās dabas žanra glezna "Pēcpusdiena", radīta ar vēlmi iemūžināt mierpilnu mirkli. Darbam kā paraugu izvēlējās sadzīves priekšmetu – kafijas kannu, kas piesaistīja uzmanību ar savu formu un spīdumu.

Pēcpusdienas atpūtas mirklis, līdzās kafijas smaržai, ļauj uz brīdi piestāt un mierīgi paskatīties, pavērtēt visu it kā no malas. Mērķis ir panākt, lai arī skatītājs, vērojot šo darbu, izjūt līdzīgas sajūtas.

Darbā izmantotas ahromātiskas krāsas, tā ļaujot rotaļāties ar tumšo un gaišo toņu attiecībām. Gaismas un ēnu tonalitātes nianšes palīdz veidot dabisku un nesamākslotu vidi, izceļot priekšmeta formu, virsmas faktūru un spīdumu. Neuzkrītošais fons un dabiskais apgaismojums izceļ tieši kafijas kannu kā galveno šajā darbā, kas bija mana darba uzstādītais mērķis. Glezna ir kā dekoratīvs, sajūtām bagāts, telpas papildinājums. Kā iedvesmas avots darba izpildē kalpoja klusās dabas žanra paraugi glezniecībā.

Darba formāts: glezna

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Mākslas darbs “Pēcpusdiena” attēlo mirkli, kurš ievieš miera sajūtu. Pēcpusdienas kafijas pauze, kurai ne vienmēr ir laika un, kura vienmēr šķiet par īsu. Brīdis, kurš ļauj apstāties un pārdomāt dienas pirmajā pusē paveikto un pārcilāt atlikušās dienas plānus.

Darba izstrādes process: Darbs izstrādāts studiju kursa “Gleznošana” ietvaros semestra laikā. Gleznots ar eļļas krāsām uz 50x70cm liela audekla. Darbā izmantoto materiālu izmaksas sasniedz ~ 20 EUR.

