

STUDĒJOŠO PĒTNIECISKĀ UN RADOŠĀ DARBĪBA 2023

Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksti

Rīga 2023

„Studējošo pētnieciskā un radošā darbība 2023” / Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksti. Ekonomikas un kultūras augstskola, 2023.

Krājuma sastādītāji:

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

Ksenija Miļča, Mg.art., EKA studiju programmu “Interjera dizains” un
„Datorspēļu dizains un grafika” direktore;

© Ekonomikas un kultūras augstskola, 2023

Ekonomikas un kultūras augstskola

Studējošo pētnieciskā un radošā darbība 2023: Studējošo radošo projektu un mākslas darbu apraksti

ISBN 978-9984-24-259-0 / 978-9984-24-260-6 (pdf)

Table of Contents

Table of Contents	3
STUDIJU PROGRAMMAS “DATORSPĒĻU DIZAINS UN GRAFIKA” STUDĒJOŠO	
 PROJEKTI	4
Dana Bortkeviča, Samanta Vintiša, Evelīna Priedīte. DATORSPĒĻES “ESCAPE THE PAST” IZSTRĀDĀŠANA	5
Līna Bistrova, Edgars Slīpais, Katrīna Bukarte, Anna Aleksa Ivane. DATORSPĒĻES “BRANCHING FORWARD” IZSTRĀDĀŠANA	6
Daniels Rižankovs, Tigrans Hačaturovs, Oļegs Džuminskis. DATORSPĒĻES “FUTURE ROOTS” IZSTRĀDĀŠANA	7
Emilija Zobena, Ērihs Zaharāns, Dāgs Rībens, Paskāls Josefs Kaisers. DATORSPĒĻES “WRIGGLES ADVENTURE” IZSTRĀDĀŠANA	8
Marta Beatrise Langmane, Beatrise Avota, Luīze Kokare, Krista Lauska. DATORSPĒĻES “YOU LOOK GOOD IN GREEN” IZSTRĀDĀŠANA	9
Diāna Melbārde, Amanda Apaļka, Daiga Kārkliņa, Signe Zalužinska. DATORSPĒĻES “DIRT” IZSTRĀDĀŠANA	11
Elīna Poča, Laura Voitkeviča, Krišs Znotiņš. DATORSPĒĻES “Root Route” IZSTRĀDĀŠANA	12
Justīne Miklašonoka, Anastasija Dzene, Elīna Višņakova, Nikolajs Latišonoks. DATORSPĒĻES “TALES OF GAIA” IZSTRĀDĀŠANA	13
STUDIJU PROGRAMMAS “INTERJERA DIZAINS” STUDĒJOŠO DARBI	14
Diāna Cunska, Megija Valkovska. BĒGŠANA NO REALITĀTES / ESCAPISM	15
Diāna Cunska, Kristīne Dzene. BALTU PAGĀNISMS	17
Arta Jansone, Estere Zelmene. EKA STENDS	19
Arta Jansone, Kristīne Emerberga. CEĻOJUMS LIKTENĪ. KOMPOZĪCIJA III - STIKLS	21
Annija Norde. JAHTKLUBA “RĪGAS SPORTA BURĀŠANAS CENTRS” PELDOŠĀS ATPŪTAS MĀJAS DIZAINA PROJEKTA PRIEKŠLIKUMS	23
Emīlija Dombrovska, Agnese Lipenberga. EMOCIJU GAMMA	27
Emīlija Dombrovska, Rinalds Miļicins, Kristīne Emerberga. VĒSTURES SAKNES	30
Eva Ralle. INTERJERA DIZAINA PROJEKTS TALSU 2. VIDUSSKOLAS 1.-3. KLAŠU TELPU GRUPAI	32

STUDIJU PROGRAMMAS “DATORSPĒĻU DIZAINS UN GRAFIKA” STUDĒJOŠO PROJEKTI

Dana Bortkeviča, Samanta Vintiša, Evelīna Priedīte. DATORSPĒLES “ESCAPE THE PAST” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: viesl. Artūrs Minnings

Anotācija

Spēles pamatideja, žanrs un tips Spēles stāsts – Galvenais varonis, ceļojot pa pasauli un pavadot nemierīgus garus uz aizsauli, nokļūst ciemā, kas atsauc atmiņas, kuras sen jau bija aizmirsis un izslēdzis no sava prāta traumatisko notikumu dēļ. Iepazīstot vietējo mentalitāti un tradīcijas, galvenais varonis palēnām sāk atcerēties savu pagātni un ciemata familiaritāti. Spēles sižets: Spēles centrā ir galvenais varonis, kura pienākums ir ceļot pa pasauli, pavadot nemierīgus garus pēdējā ceļā, lai tie neterorizētu vietējos iedzīvotājus, un restaurēt tempļus, izrādot cieņu pret sen aizmirstiem un savu sekotāju pamestiem Dieviem. Vienā no šiem ceļojumiem, galvenais varonis nokļūst ciemā, kur, pirmām kārtām, iepazīstas ar vietējo iedzīvotāju Kaligrāfu jeb veco vīrieti. Vīrietis lūdz palīdzību - viņa mājā ir ielauzies ļaunais gars, Yaksha (3. Chinese English Pinyin Dictionary), kura dēļ, Kaligrāfs nespēj no mājām savākt savas mantas. Zinot kā cīnīties ar ļauniem gariem, galvenais varonis piekrīt palīdzēt. Toties realitāte nebija tik baissa un traģiska, kā to prezentēja Kaligrāfs. Mājās nebija ne izkropļotas Qi enerģētikas (6. Julieanne Klein, 2022), ne ļauno garu atrašanās pazīmes, tikai skraidošs no vienas istabas malas uz otru, ruds kaķēns. Galvenais varonis izpilda savu solījumu, atnes Kaligrāfa prasītās mantas, nesakot ne vārda par situācijas komiskumu. Kaligrāfs pateicas par palīdzību, uzdāvina galvenajam varonim sarūsējušu nazi un piemin ciemā notiekošo festivālu, aicinot galveno varoni iesaistīties svinībās. Atvadoties, galvenais varonis turpina savu ceļojumu pa ciemu. Ejot pa taku, galvenais varonis pēkšņi apzinās, ka apkārtnē ir mainījusies, un atskatoties uz aizmuguri - atpakaļceļš ir aizaudzis ar bambusu. Saprotot, ka šajā ciemā notiek kaut kas mistisks, galvenais varonis nolemj atrast mistikas cēloni. Izejot uz ārējo tempļa dārzu, uz ko norāda masīvi akmens vārti ar attiecīgu simboliku, galvenais varonis atrod sieviešu matu sprādzi, kura izskatās aizdomīgi pazīstama. Atverot vārtus, galvenais varonis nokļūst iekšējā tempļa dārzā, kas ir traģiskajā stāvoklī - apaudzis ar zāli, piemēslots ar bambusa zariem un akmeņiem. Šāda aina pārsteidz galveno varoni, jo nekad savā dzīvē viņš nebija sastapis tik necienīgu attieksmi pret vietējiem Dieviem. Vācot atkritumus, galvenais varonis izdzird raudāšanu, kas nāk no tuvumā stāvošas lapenes. Viņš atrodot raudošo meiteni, kura pastāsta, ka meklē savu māti, kura, visticamāk, atrodas templī, toties viņa nav spējīga tikt tajā iekšā - durvis veras vaļā tikai Dieviem, vai cilvēkiem, kuri ir tuvi Dieviem. Meitene lūdz galveno varoni palīdzēt, jo viņš ir daoistu mūks (1. Anna K. Seidel u.c., 2023), kura priekšā durvis atvērsies. Piekrītot meitenes lūgumam, galvenais varonis aiziet tempļa durvju virzienā. Ieejot templī, galvenais varonis sastopas ar spoku, un, pirms tas paspēja izgaist, spoks pabrīdina varoni neiet tālāk. Nepievēršot sacītajam uzmanību, galvenais varonis ieiet koridorā, kur atrod izmētātas lūgšanu lapiņas, kur katra nākamā ar aizvien traģiskāku saturu. Galvenais varonis pamazām sāk izprast ciemata vēsturi un nelaimei ko tas ir pieredzējis. Turpinot ceļu, viņš ik pa brīdim sastop sievietes spoku, kurš izsaka vienu un to pašu brīdinājumu. Pēc laika galvenais varonis atpazīst bibliotēkas zālē un pamana tukšu gleznu rāmi ar saplosītas gleznas gabaliņiem uz grīdas, un nolemj to restaurēt. Pēc gleznas restaurēšanas, nezināmas atmiņas sāk pārņemt viņa prātu. Gleznā daoisma mūks atpazīst zināmu ainu, kas atsauc prātā sen aizmirstās atmiņas.

Spēles platforma un tehnoloģijas: UnityHub (spēles izstrādes programmatūra), Procreate un IbisPaintX (digitālās mākslas izstrādes programmatūra), Garage Band (mūzikas izstrādes programmatūra), Visual Studio (programmēšanas programmatūra). Izmantota programmēšanas valoda - C#.

Spēles mērķauditorija: 13+ tēmeļi uz pusaudžiem vai mīļmīļas dabas cilvēkiem, kurus nepiesaista kaujas mehānika spēlēs, bet piesaista stāsta attīstība un vizuālais noformējums, mīklu risināšana jeb pavedienu atklāšana. Spēle piesaistīs dunhua, manhua un ķīniešu noveļu cienītāju uzmanību.

Līna Bistrova, Edgars Slipais, Katrīna Bukarte, Anna Aleksa Ivane. DATORSPĒLES “BRANCHING FORWARD” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: viesl. Adam Mayes

Anotācija

Spēles pamatideja, žanrs un tips: Spēles galvenais varonis ir primāts, kas attēlo evolūcijas pašus pirmsākumus, sākot ar Australopithecus afarensis. Tālākajos spēles posmos galvenā varoņa vizuālais izskats mainās atbilstoši spējai staigāt uz divām kājām - otram varonim ir nedaudz garākas rokas un kājas, bet viņš joprojām līdzinās primātam, trešā varoņa seja un ķermeņa proporcija jau vairāk līdzinās cilvēkam, kā arī staigā viņš pus rāpus, pus stāvus un ceturtais un pēdējais varonis ir homo sapiens, kurš jau prot staigāt un darboties ar dažādiem rīkiem. Izvērtējot spēles mērķauditoriju, tika izvēlēts vienkāršs evolūcijas attēlošanas veids, lai spēles beigās būtu vispārīga saprašana no kurienes šie cilvēkveidīgie primāti ir nākuši un kā tie laika gaitā izskata un intelekta ziņā kļuva līdzīgāki cilvēkiem šobrīd. Spēles pasaulē ir iekļauti dažādi elementi - meži, koki, krūmāji, ūdens tilpne, augļu dārzs, klintis un akmeņi -, lai attēlotu tās bagātību, ņemot vērā to, ka pirmie cilvēki dzīvoja ar ēdienu un resursiem bagātā vidē. To novietojums, protams, ir pielāgots spēles formātam un nav reālistisks, vizuālais noformējums vairāk kalpo kā informatīvs materiāls un atvieglo spēles galveno mehāniku - resursu vākšanu. Izvēle neiekļaut spēles pasaulē citus primātus, tā kā vēsturiski viņi dzīvoja baros, saskan ar mērķauditorijai paredzēto informāciju (cilvēku evolūciju). Tā ir informācija, kuru mācību procesā var pievienot, ja tas šķiet nepieciešams, bet pašas spēles pasaules veidošanas procesā, šīs detaļas vizualizācija likās mazsvarīga un neietekmētu spēles sākotnējo mērķi.

Izglītojoša spēle par cilvēces aizsākumiem, kuras laikā var uzzināt, kā laika gaitā mainījās cilvēku izskats, prasmes un iemaņas, kā arī kā tieši apkārtējā vide ietekmēja šīs izmaiņas. Tā ir 2D top-down resursu vākšanas un stratēģijas spēle. Spēlei ir intuitīva gaita, kur spēlētājam tiek doti dažādi uzdevumi, kurus jāatrisina un neveiksmes gadījumā jāmacās no iepriekš pieļautajām kļūdām. Tādā veidā tiek izveidota situācija, kur spēlētājs macās līdz ar spēles galveno varoni.

Spēles platforma un tehnoloģijas: Spēle tiek veidota izmantojot Unity, C# programmēšanas valodā priekš Window (PC). Vizuālais noformējums tiek veidots izmantojot Adobe Illustrator.

Spēles mērķauditorija: Spēles mērķauditorija ir bērni, kuri nesen ir uzsākuši skolas gaitas, kā arī skolotāji, kuri pasniedz vēstures stundas un vēlas viegli saprotamā, interaktīvā un jautrā veidā iemācīt bērniem par cilvēku evolūciju. Spēles mērķis ir raisīt bērnos zinātkāri, uzdot jautājumus un mācību procesu pārtaisīt par diskusiju, sekojot spēles varoņa attīstībai.

Daniels Rižankovs, Tigrans Hačaturovs, Oļegs Džuminskis. DATORSPĒLES “FUTURE ROOTS” IZSTRĀDĀŠANA

Draba vadītājs: Ēriks Līsmāns

Anotācija

Spēles pamatideja, žanrs un tips: Saša Bondareva ir šī stāsta galvenā varone. Viņai ir 37 gadi. Sašai ir zilas acis. Garie un sirmie mati savākti zirgastē. Saša valkā lielus apaļus auskarus, baltu sporta kreklu, leģingus un Tkreklus ar apkakli. Pēc laika standartiem spēles sižetā viņa ir gērbusies moderni. Telefonu viņa parasti tur kreisajā rokā. Sašas daba ir laipna, raksturs vienkāršs. Viņa viegli uzticas cilvēkiem, bet kompensē to ar savu apņēmību. Saša visu mūžu nodzīvojusi laukos. Sofija Žirinovskaja ir galvenā varoņa draudzene. Viņa ir komentētāja. Sofija atklāj dažas galvenās varones rakstura īpašības un spēles pasaules detaļas. Viņa vada varoni ceļā. Kā parasti ir raksturīgs lauku sievietei, viņa ir enerģiska, labsirdīga, strādīga un praktiska. Sofija uzauga ciematā, kur sadraudzējās ar galveno varoni Sašu. Sofijas apģērbs ir praktisks un vienkāršs: džinsi, krekls, lakats. Tāpat viņas apģērbs atgādina, ka laukos ir skarbāki dzīves apstākļi. Sofijas drēbju aukstie toņi liek domāt spēlētājam, ka viņa ir līdzīga Sašai. Oļegs Bondarevs ir galvenās varones mirušais vīrs. Viņš ir izturīgs un piesardzīgs. Viegli gērbies vecmodīgi un ārpus sezonas. Aleksandrs Bondarevs ir galvenā varoņa dēls. Tikšanās ar viņu ir galvenās varones Sašas galvenais mērķis. Aleksandrs parādās spēles sākumā un beigās. Visā spēlē Aleksandrs Bondarevs tiek parādīts atšķirīgi. Diezgan pārliecināts, savtīgs, augstprātīgs, vieglprātīgs un nepieredzējis. Viņam pietiek gribasspēka un neatkarības, lai agrā bērnībā pamestu ģimeni un dotos uz pilsētu pēc labākas dzīves. Kā jau sava vecuma cilvēkiem pienākas, viņš ir diezgan kaļams un ar vēlmi atdarināt vienaudžus, arī apģērba stilā. Tāpēc viņa apģērbs ir nepraktisks, lipīgs, spilgts. Apģērba detaļas savā stilā nesaskan, kas norāda par slikti veidoto gaumi no dzīves provincijā. Tas viss uzsver Aleksandra Bondareva un viņa mātes raksturu atšķirību, kas izpaužas gan pašreizējā situācijā, gan pārējā dzīvē. Spēles beigās tiek sastapta svešiniece. Nepazīstama sieviete kalpo kā spēlētāja navigatora varone. Viņas izskats uzsver atšķirību starp cilvēkiem no provincēm un cilvēkiem, kas dzīvo pilsētā. Apģērba krāsu palete ir košāka, apģērbs izskatās āķīgāks savā stilā.

Spēles mērķauditorija: "Future Roots" ir divu dimensiju platformas spēle, kas izveidota, izmantojot "Ren'Py" programmatūru.

Spēles mērķauditorija: Tā ir interaktīva stāstu spēle ar vizuāli satriecošu animācijas filmu dizainu, kas piemērota auditorijai no 18 gadu vecuma.

Emilija Zobena, Ērihs Zaharāns, Dāgs Rībēns, Paskāls Josefs Kaisers. DATORSPĒLES “WRIGGLES ADVENTURE” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: Ēriks Līsmāns

Anotācija

Spēles pamatideja, žanrs un tips: Spēle seko līdzīgai jaunai, ziņkārīgai tārpa ceļojumam, kad tas, neapzinoties iedēris, un, saprotot, ka nav “tāds kā citi tārpi”, nolēm doties savu “sakņu” meklējumos un izziņāt sevi. Priekšā viņam ir grūts ceļojums, kas ved no koka saknēm augšup un ceļā stājas īpatnējie pazemes iemītnieki. Spēles varonis un viņa ienaidnieki tika veidoti tā, lai spēlētājam rastos skaidrs priekšstats par katra tēla personību un raksturu. Lai gan paši tēli spēlē nerunā, vienmēr ir jāatbild uz jautriem iedomātiem jautājumiem, kāds ir viņu stāsts. Ēdīgā sarkanā skudra, kas grib tārpa nokost asti, pelēcīgā muša, kurai tārps ir iepaticies tik ļoti, ka tā gatava viņu nobūvēt līdz nāvei, nerātņa lillā vabole, kas apmētā visus ar zemes bumbām un liels, vecais tārps, kas gausi slīd pa pazemi, nepiegrīzams vērbu apkārt notiekošajam. Spēles pasaules centrā ir pazeme, kas atrodas zem koka saknēm. Šajā spēlē tārpa ceļojums robežojas ar pazemi, taču, kas lai to zina, varbūt sekos turpinājums, kur tārps savas “saknes” atrod koka galotnē. Spēles vizuālajā stilā iedvesma tika meklēta bērnu grāmatu ilustrācijās un tradicionālajā, ar roku zīmētajā mākslā. Šie iedvesmas avoti palīdzēja radīt burvīgu un valdzinošu atmosfēru, kas papildina spēles piedzīvojumu tēmu. Spēles veidošana sākās Game jam, kur mums tika dotas divas dienas spēles prototipa izveidei. Mums nebija diži daudz laika, lai iedvesmotos no citiem avotiem mūsu spēles izveidē. Galvenais mērķis bija pielietot mūsu esošās zināšanas par spēles veidošanu, lai izveidotu jauktu un izskatīgu 2D platformeru spēli. Negribējām parastu platformeru, gribējām iekļaut foršu un pat nedaudz sarežģītu mehāniku, kas padarītu spēli vairāk aizraujošu - walljump jeb sienas lēcieni. Šī mehānika ir vairākās spēlēs, bet mēs iedvesmojāmies no spēles Super Meat boy, kura ir grūta un ātra, reizēm pat mēdz būt kaitinoša. Vēl viens iedvesmas avots ir Hollow Knight, ļoti atmosfēriska un savdabīga 2D platformeru spēle, kurā arī ir walljump mehānika. Šī spēle ir kā spožs, liels piemērs jebkurai 2D spēlei, un tā iedvesmoja arī šo spēli. Žanrs un tips: Piedzīvojumu spēle. 2D platformeris.

Spēles platforma un tehnoloģijas: Datorspēle.

Spēles mērķauditorija: Indie spēļu izbaudītāji, iesācēji videospēlēs

Marta Beatrise Langmane, Beatrise Avota, Luīze Kokare, Krista Lauska. DATORSPĒLES “YOU LOOK GOOD IN GREEN” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: viesl. Adam Mayes

Anotācija

Spēles pamatideja, žanrs un tips: Spēles darbība norit vecā mežā, kuru aizsargā liels, maģisks koks. Sensenos laikos šī meža teritorijā plūda izteikti sarežģīts un burvīgs enerģijas un maģijas tīkls, kas kļuva par nozīmīgu daļu no apkārtnes floras un faunas. Tā centrā no sēklas izauga koks, kura saknes sāka virzīt un regulēt enerģijas plūsmu. Tas nostabilizēja maģijas daudzumu un izveidoja harmoniju starp meža iedzīvotājiem un apkārtējo dabu. Izmantojot enerģijas tīklu, šis senais koks kļuva par meža galveno aizsargu, atbaidot iebrucējus un padzenot parazītus. Laika gaitā šis aizbildnis novājinās, līdz ar to apkārtne ielauzās kaitēkļi. Koka saknes sāka apsēst spēku sūcoši kukaiņi, un apkārt izaug enerģiju ēdoši ērkšķaini krūmi un liānas. Šie kaitēkļi uzbrūk mežam un visiem tā iedzīvotājiem. Kā galējo aizsargāšanās metodi, senais koks ar pēdējiem spēkiem izveido meža gariņu, kuram tiek dots uzdevums pieveikt iebrucējus un atjaunot maģijas un spēka plūsmu apkārtējā dabā. Gariņš, ceļojot un pētot apkārtni, atrod tās iemītniekus, kuriem nepieciešama palīdzība. Labu darbu paveicot, gariņš mazliet uzlabo meža enerģijas plūsmu un iegūst jaunas spējas. Tās palīdz viņam pārvarēt un padzīt jaunus iebrucējus, pieveicot kukaiņus un aizdzenot ērkšķainos augus, un atjaunot vareno, maģisko koku. Gariņa stāsts beidzās, kad mežs ir izglābts un senais koks viņu atbrīvo no viņa pienākumiem.

Spēles platforma un tehnoloģijas: Spēle tiek veidota datora platformai, izmantojot Unity spēles dzinēju. Lai veidotu spēles vizuālos rekvizītus, tēlus un to animācijas, tiek izmantotas tādas programmas kā Krita un Pixel Studio, taču, lai veidotu spēles audio, tiek izmantota Audacity audio apstrādes programma. Programmēšanai tiek izmantots Visual Studio C# valodā.

Spēles mērķauditorija: Mūsu mērķauditorija ir piedzīvojumu spēļu spēlētāji, jeb specifiski - lejupskata arkādes piedzīvojumu spēļu fani. Mūsu paplašinātā auditorija ir retro spēlētāji kuri ilgojās pēc 16 bitu spēlēm, kā arī tie, kuriem iepatiksies spēles atribūti, kas novērojami tās stāstā.

Anastasija Krūmiņa, Anna Movčana. DATORSPĒLES “ROLLING WHEEL” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: Ēriks Līsmānis

Anotācija

Spēles pamatideja, žanrs un tips: “Rolling Wheel” ir “endless runner” žanra spēle, balstīta uz mobilām videospēlēm “Subway surfers” un “Temple run”. Spēle atrodas neona pilsētas pasaulē, kur neveiksmes gadījumā “Wheely” (spēles galvenais varonis) pazaudēja sev pašu mīļāko dzīvē – savu Kamaziku un 3 brāļus. Spēlētājiem jāpalīdz varonim neapstāties un sasniegt mērķus. Spēle atspoguļo šo interesanto dzīves posmu un izdod adrenalīna sajūtu ripojot un manevrējot starp konusiem un šķēršļiem. Šīs spēles galvenais varonis ir “Wheely”, šis vārds tika izvēlēts, jo šis varonis ir riepa, kas turpina ripot pa ceļu pēc avārijas. Atrāšanās vieta ir neonu pasaule – “Endless street”.

Spēles platforma un tehnoloģijas: Spēle ir mobilā videospēle, kuru galvenās platformas ir ANDROID un IOS. Spēle ir nebeidzama sāga, un tā turpinās, līdz spēlētājs neietriecas kādā šķērslī. Spēlētājs procesā vāc arī monētas, lai sakrātu lielāku spēles rezultātu. Spēle tiek spēlēta tikai ar skārienekrāna mobīlajiem tālruniem, kas to galvenokārt velk visos četros pamatvirzienos. Sākotnējā spēles atklāšana tiek plānota datorā Android. Nākotnē ir iespējama spēles izlaišana arī iOS mobīlajām ierīcēm. Programmas, kuras tiek izmantota ir- Unity, C#, VisualCode, Photoshop, Illustrator, Blender, Maya, Asset forge un SoundBox.

Spēles mērķauditorija: skolēni un studenti no vecuma 10 līdz 22 gadiem, kā arī pieaugušajiem, kā “Time-Wasting” (laika tērēšana) spēlē neatkarīgi no dzimuma. Spēle tiks izlaista kā “Free to play” (spēlē par brīvu), bet ar laiku, kad ir iegūts neliels spēlētāju klāsts, var pievienot “pay to win” (maksā, lai uzvarētu) metodi. Doma ir ieviest noteiktu daudzuma dzīvības katram spēlētājam un kad tās iztrūkst, tad spēlētāji vairs nav spējīgi spēlēt uz noteiktu laiku. Bet tie, kas nevar nociesties, var nopirkt šīs dzīvības.

Diāna Melbārde, Amanda Apaļka, Daiga Kārklīņa, Signe Zalužinska. DATORSPĒLES “DIRT” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: Ēriks Līsmāns

Anotācija

Spēles pamatideja, žanrs un tips: "Dirt" ir 2D platformas, labirinta stila spēle. Galvenais varonis ir skudra, kuras uzdevums ir atrast nozaudēto lapu un atrast izeju no labirinta, lai nonāktu atpakaļ savā mitekļā. Labirints atrodas pazemē starp koku saknēm, un, lai sasniegtu izeju, skudrām ir jāsaprotas ar dažāda veida šķēršļiem un ienaidniekiem. Spēlei ir laika ierobežojums, lai pievienotu papildu izaicinājumu. Lai spēlētājam būtu vieglāk atrast izeju labirintā, skudra atstāj taku, kas ir bioloģiski aktīva viela - feromons, iezīmējot ejas, kur tā jau ir bijusi. Mēs izvēlējamies Windows 10 kā platformu šai spēlei.

Spēles platforma un tehnoloģijas: Spēle veidota uz "Unity" platformas, izmantojot C# valodu. Dizaina veidošanai tiek izmantotas "Adobe Photoshop 2021" un "Adobe Illustrator 2019" rīkus.

Spēles mērķauditorija: Šīs spēles auditorija ir ikviens, kam patīk 2D platformas un labirinta stila spēles. Tas ir piemērots arī spēlētājiem, kuriem patīk izaicinājumi un papildu spiediens, ko rada laika ierobežojums. Šīs spēles galvenā mērķauditorija ir bērni un pusaudži, kuriem patīk vienkārši saprotama spēle un krāsaini vizuāli elementi. Kā otro mērķauditoriju mēs izvēlējamies vecākas paaudzes spēlētājus, kuri dod priekšroku klasiskai, ikdienišķai arkādes stila pieredzei.

Elīna Poča, Laura Voitkeviča, Krišs Znotiņš. DATORSPĒLES “Root Route” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: viesl. Adam Mayes

Anotācija

Spēles pamatideja, žanrs un tips: “Casual” fermas simulācijas spēle ar vizuālās noveles elementiem. Spēles iedvesma balstīta no Game Jam tematikas “Roots” (“Saknes”). Spēle ir 2D “Point and click”. Mierīga un omulīga fermu spēle ar interesantiem tēliem. Katrs tēls balstīts no sakņu dārzena, ko spēlētājs izaudzē un nodot tēlam. Nododot tēla specifiskos dārzena pasūtījumus, spēlētājs var uzzināt katra tēla stāstu. Spēlē ir iekļauta veikala sistēma, kurā spēlētājs var uzlabot savu fermu - iegūt vairāk zemi, iegūt sakņu dārzeņus, augšanas ātrumu un vizuālus uzlabojumus mājai un apkārtnē. Tu vari iepazīt vairākus tēlus vienas spēles laikā, bet nevar iziet citu stāsta ceļu, tas nozīmē ja vēlas redzēt visu, tad jāsāk jauna spēle. Spēles māksla un dizains ir veidots mīlīgā stilizētā ar roku zīmētā stilā.

Spēles platforma un tehnoloģijas: Pieejams PC, veidots ar Unity engine un kodēts C#.

Spēles mērķauditorija: Root route ir domāts priekš “Socializers” un “achievers”. “Casual” spēlētāji, kas meklē labu stāstu ar intriģējošiem tēliem, ar dažādiem veidiem kā stāsts var beigties priekš tiem, kas vēlas redzēt visas beigas.

Justīne Miklašonoka, Anastasija Dzene, Elīna Višņakova, Nikolajs Latišonoks. DATORSPĒLES “TALES OF GAIA” IZSTRĀDĀŠANA

Darba vadītājs: viesl. Adam Mayes

Anotācija

Spēles pamatideja, žanrs un tips: Spēle ir 2D RPG kvestu (quest) spēle. Spēles stāsts ir par Gaiju – plašu mežu, kura centrā atrodas liels ģimenes koks. Ap mežu sāk parādīties vietas, kuras ir inficētas ar indi, ietekmējot ne tikai dabu, bet arī tās iemītniekus. Spēlētāja uzdevums ir atgūt mežu un tās iemītniekus neiznīcinot tos, pielietojot maģiju gan no Gaijas iedzīvotājiem, gan no lielā koka, pārvēršot mežu atpakaļ viņa iepriekšējā stadijā un mēģinot notvert to, kas šo indi izplatīja. Spēlei liels aspekts ir arī stāsts un dialogi starp ciemata un meža iemītniekiem, un kura svarīgumu arī varēs pamanīt spēles beigās. Spēle ir fantāzijas un piedzīvojumu žanrs.

Spēles platforma un tehnoloģijas: Platforma būs lejupielādējama Unity spēle, kura tiks veidota, izmantojot Unity platformu.

Spēles mērķauditorija: Pusaudži un pieaugušie; fantāzijas un RPG spēļu fani

**STUDIJU PROGRAMMAS “INTERJERA DIZAINS”
STUDĒJOŠO DARBI**

Diāna Cunska, Megija Valkovska. BĒGŠANA NO REALITĀTES / ESCAPISM

Darba vadītājs: Mg.art., docente Anna Varnase

Darba apraksts

Aktualitāte: Instalācija “Bēgšana no realitātes” veidota stikla darbu izstādes “Ceļojums” ietvaros. Darbam izvēlējamies mūsdienās ļoti aktuālu, kā arī sev tuvu tēmu. “Escapism” jeb bēgšana no realitātes ir izvairīšanās no nepatīkamas realitātes, meklējot izklaides vai ieslīgstot fantāziju pasaulē. Filmas, internets, sociālie tīkli, datorspēles, grāmatas, kā arī virtuālā realitāte ir piemēri, kā bēgt no realitātes. Nelielās devās šis paradums var palīdzēt relaksēties, taču bieži vien ir atkarību, trauksmes un depresīvu stāvokļu izraisošs. Savā darbā vēlējamies attēlot šo tumsā ievilkošo un atkarību izraisīto spēku, izveidojot bezgalības spoguļa instalāciju.

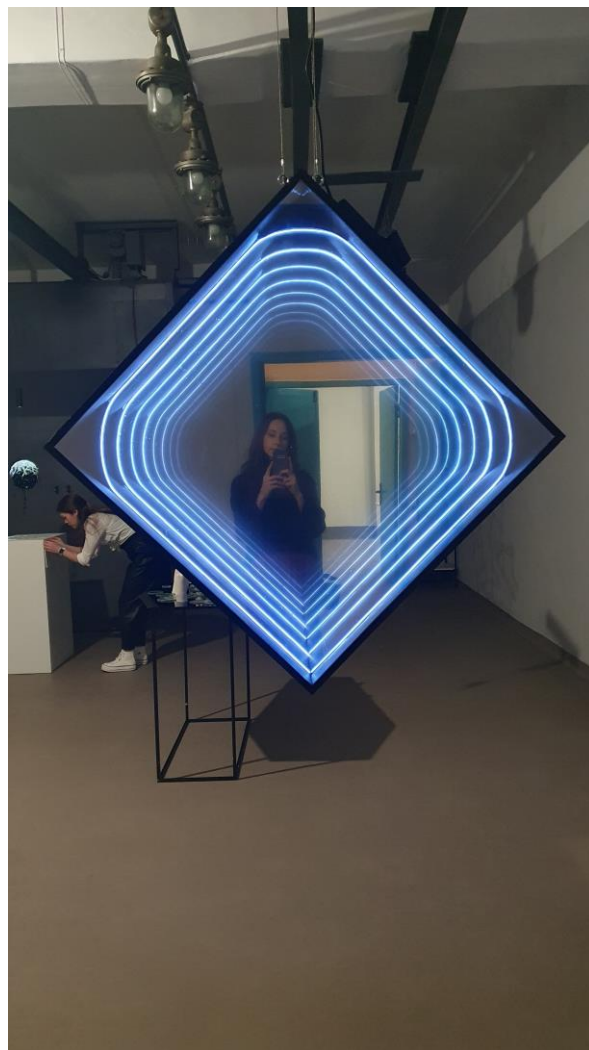
Darba formāts: instalācija

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Kad ikdiena nogurdina, ieslēdz ekrānu un dodos ceļojumā, izdzīvojot svešas dzīves un stāstus. “Vēl tikai 1 epizodi un tad gan iešu gulēt” vai “vēl tikai 10 minūtes Instagram Reel un tad gan viss”. Izklusās pazīstami? Bet tad atpazīstamies vairākas stundas vēlāk un šķiet, kur tas laiks pazuda? Vai tagad es jūtos labāk? Vai uzzināju ko jaunu?

Darba izstrādes process:

Instalācijas veidošanas procesā iepazīsimies ar bezgalīgā spoguļa (*infinity mirror*) uzbūves principiem. Ļoti vēlējamies savā darbā apvienot vairākus materiālus, kas arī izdevās – rāmī, kurš veidots no priedes koka, iestiprinātas divas ar spoguļplēvi aplīmētas stikla plāksnes, starp kurām ievietota LED lenta.

Attēli:



Diāna Cunska, Kristīne Dzene. BALTU PAGĀNISMS

Darba vadītājs: Mg.art., docente Anna Varnase

Darba apraksts

Aktualitāte: Mākslas darbs "Baltu pagānisms" veidots Starptautiskā Vides mākslas projekta "Initium Vilnesis" ietvaros, kas organizēts par godu Viļņas pilsētas 700. gada dienai.

Darba formāts: lodes formas objekts, sastāvošs no metāla stieplu konstrukcijas, kokoglēm, dabas materiāliem.

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Objekta dizains simbolizē divas savā starpā ļoti kontrastējošas baltu pagānisma puses – mežonīgo un maģisko. Pirmā ir saistīta ar brutalitāti, neiejūtīgumu, skarbiem upurēšanas rituāliem un instinktīvu, dzīvniecisku cilvēka uzvedību. Šī ir tā pagānisma daļa, kas lielākoties ir izskausta no šodienas sabiedrības. Otrā ir saistīta ar maģiskām, harmoniskām tradīcijām, aizsardzības zīmēm un simboliem, mītiem un dieviem. Tā ir daļa no pagānisma, kas joprojām tiek svinēta šodien un ir arī raksturīga mūsu kultūrām, piemēram, vasaras un ziemas saulgriežu svinībās, tradicionālajā un modernajā apģērbā izmantotie simboli u.c. Mākslas darbā tiek parādīts šis milzīgais kontrasts starp divām pusēm. Dziļi melnās ogles attēlo mežonīgo, mirušo un nejūtīgo pusi, savukārt zaļumi - ziedi, sūnas (kurās vēl sastopama dzīvība - organismi, kukaiņi) - maģisko un dzīvo pusi. Savukārt sfēriskā forma, kas bieži izmantota pagānu rituālos.

Darba izstrādes process: Darba izstrādes procesā tika meklēti konceptu spilgti asociējoši materiāli (vērtētas to izmantošanai nepieciešamās vizuālās un tehniskās īpašības) un pēcāk attiecīgi to iespējamā, piemērotākā un ilgtspējīgākā savienojamība izvēlētajā stāvoklī un formā.

Attēli:



Arta Jansone, Estere Zelmene. EKA STENDS

Darba vadītājs: Mg.art., docente Ksenija Miļča

Darba apraksts

Aktualitāte: Ekonomikas un kultūras augstskolas nosaukumā apvienotas divas sfēras — sociālā (ekonomika) un humanitārā (kultūra), kas sākotnēji šķiet pretējas, bet patiesībā ir savstarpēji saistītas un veido mūsu sabiedrības attīstības pamatu. Logo attēlota stilizēta Mebius lente, kurā redzamas divas virsmas, kuras, savstarpēji savienojoties, virzās uz bezgalību. Tā atspoguļo augstskolas dažādās izglītības iespējas- studiju programmas, kur tās ir interjera dizains, mārketing, programmēšana, tiesību zināne u.c. kā puzzles gabalu kopums. Forma reprezentē kustību, dinamiku (EKA attīstības gaitu, izaugsmi, kustību līdzīgu laukumam). Puzzles gabalu liegtās formas simbolizē arī studiju procesa augšup un lejup ejošo ceļu viss cauri mācību gadiem, tomēr tas ir nebeidzams piedzīvojums, atklājot zināšanu un iespēju dziļumus. Ekspozīcijas dizains balstīts objektos, kur studentu darbus var apskatīt uz planšetēm, plakātiem, podestiem un digitāli uz ekrāniem. Darbus piestiprina pie vertikāli uzstādīta stenda sienām, pie kurām, piestiprinot darbus atkārtoti, netiek bojāts pamatmateriāls. Uz ekrāniem iespējams attēlot jebko, ko skola būs paredzējusi. Podesti kalpo kā paaugstinājums, prezentējot modeļus, kādus objektus. Ekspozīcija veidota brīvi apskatāmā formātā, kur nav nepieciešams tai sekot noteiktā kārtībā. Pārvietošanās tips pie eksponātiem ir daudzkārtīgs ceļš, kur apmeklētāji ērti var apskatīt piedāvāto, netraucējot citiem un brīvi pārvietojoties laukumā. Planšetes, ekrāni, kā arī podesti, izkārtoti universālā augstumā, dodot iespēju iepazīties ar stenda piedāvājumu visa veida mērķauditorijai, kā cilvēkiem ar kustību traucējumiem, tā arī garāka auguma apmeklētājiem.

Darba formāts: laukums 6-10 m²

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Uzprojektēt stendu Ķīpsalas izstāžu hallei, kur auditorija tiek iepazīstināta ar EKA studentu sasniegumiem. Dizains paredz universālu un funkcionālu aspektu, atklājot ekspozīcijas stāstu (sākums, kulminācija un beigas).

Darba izstrādes process: jaukta tehnika

Attēli:



Arta Jansone, Kristīne Emerberga. CEĻOJUMS LIKTENĪ. KOMPOZĪCIJA III - STIKLS

Darba vadītājs: Kitija Almane – Bulaha,
Mg.art., docente Anna Heinsberga-Varnase

Darba apraksts

Aktualitāte: Ikviens no mums sāk savu ceļojumu savā likteņa trasē, brīžam savijoties cits ar citu. Šajā ceļojumā var sastapties labais ar slikto, kas var veidot dažādas enerģijas un strāvojumus. Kurai enerģijai ir lielāks spēks? Lielumi mijas un mainās. Negatīvais galvenokārt nāk ar lielu spēku, kas liek atcerēties par rūgtu zaudējumu vai postošu nelaimi. Ceļojums liktenī ir kā gaismas un ēnas saspēle, kā trauslais ar izturīgo, kā caurredzamais un necaurskatāmais. Likteni varam savīt ar atmiņām, nākotnes sapņiem, piezemēto šodienas realitāti, smaržu, garšu un krāsu buķeti. Aplim nenoliedzami ir bezgalīga forma. Nonākot līdz stikla trauka augšējai mali, mēs sastopam nebeidzamu līnijas ceļu. Neaizmirstulītes smalkais un trauslais ziedīnš visbiežāk ir debess zilajā tonī un saistās ar cerību, ticību. Šis sīkais ziedīnš ir sastopams daudzu tautu mitoloģijās un nostāstos – simbolizē tieši uzticību un piemiņu. Tā ir sīksta pļavas puķīte, kuras krāsu toni spēlējas no debess zilā līdz baltajai likteņa krāsai, pa vidam iejūkot kādai rozā toņu gammai. Likteņa pilieni mēdz būt dažādās krāsās. Dzeltens sajaucas ar zilu un veidojas zieda zaļais kātiņš. Sajaucas sarkanais ar dzelteno un, skat, liktenī parādās pozitīvā oranžā krāsa! Bet krāsu pazinēji zina, ka zilā ir neuzjaucama krāsa. Varbūt tieši tajā tad arī meklējams neaizmirstulītes spēks, kuram tiek piedēvēta pat maģiska burvju vara. Šiem likteņa krāsu pilieniem jaucoties, pienāk brīži, kad viss satumst un virsroku gūst melnā piķa krāsa. Lai melno toni padarītu gaišāku, palīgā nāk gaismas spēle, mīļa cilvēka tuvums, siltu atmiņu kamolītis, ziedīņa spēks un esība.

Darba formāts: Veidot mākslas darbu ar nosaukumu "Ceļojums liktenī" uz dabas un autoru pieredzes, mitoloģijas un citu elementu bāzes. Izmantot dažādas stikla apstrādes metodes, kā lampworking (liesmā kausētais stikls).

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Veidot mākslas darbu ar nosaukumu "Ceļojums liktenī" uz dabas un autoru pieredzes, mitoloģijas un citu elementu bāzes. Izmantot dažādas stikla apstrādes metodes, kā lampworking (liesmā kausētais stikls). Izstrādāt mākslas darba projektu atbilstoši ekspozīcijas tēmai "Ceļojums liktenī", balstoties uz kursā aplūkotām stikla apstrādes metodēm un to veidiem. Papildus tam tiek veicināta studentu uzņēmība, spēja darboties patstāvīgi, būt aktīviem un radošiem daudzveidīgu projektu ietvaros.

Darba izstrādes process: Darba uzdevums/izpēte/iepazīšanās; iedvesmas meklējumi; koncepcijas izstrāde; analoģu izpēte; skicēšana; materiālu izvēle; materiālu pasūtīšana; mākslas darba gala koptēla izstrāde.

Attēli:



Annija Norde. JAHTKLUBA “RĪGAS SPORTA BURĀŠANAS CENTRS” PELDOŠĀS ATPŪTAS MĀJAS DIZAINA PROJEKTA PRIEKŠLIKUMS

Darba vadītājs: mg.art., docente Evija Skriba

Darba apraksts

Aktualitāte: Jahtkluba “Rīgas sporta burāšanas centrs” un biedrības “Latvian Sailing Team” darbības popularizēšanai tiek realizēta kā videi, tā arī cilvēkam draudzīga un inovatīva tūrisma infrastruktūra Matrožu ielā 15, Ķīpsalā. Attīstības projekta ietvarā tiek paredzēta peldošās atpūtas mājas būvniecība, kas piedāvātu īstermiņa īrei pievilcīgu naktsmītņi un saunu privātiem pasākumiem ar elegantu, praktisku un daudzfunkcionālu interjeru. Peldošās atpūtas mājas plānojums ir projektēts līdz 10 personu uzņemšanai. Peldbūves plānotā atrašanās vieta ir gandrīz pašā Rīgas centrā ar skatu uz Daugavas labo krastu. Peldošās mājas novietojums piedāvātu ekskluzīvu atpūtu pilsētvidē gan vietējiem, gan ārzemju viesiem, ļaujot baudīt Rīgas centra un ostas panorāmas skatus no cita rakursa.

Darba formāts: bakalaura darbs, planšetes (2x 594 x 841 mm)

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Dizaina projekta koncepcijas iedvesmas avots ir origami papīra locīšanas māksla. No vienas papīra lapas ir iespējams izlocīt ne tikai papīra kuģīti, bet arī neskaitāmi daudz citu formu. Ar šo iedvesmu tika saistīts peldošās atpūtas mājas dizains, kurš ir daudzfunkcionāls un pielāgojams viesu vēlmēm.

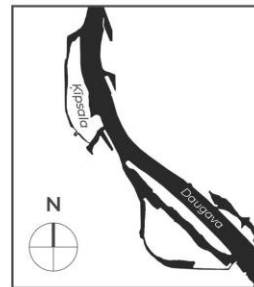
Darba izstrādes process: Tika sarunāta tikšanās ar projekta pasūtītāju Andreju Bulu, “Rīgas sporta burāšanas centrs” izpilddirektoru, 2022. gada 16. februārī, lai vienotos par peldošās mājas kopējo dizainu, izvēloties no autores iepriekš sagatavotajām skicēm, kā arī, lai noskaidrotu pasūtītāja vēlmes. Jāpiebilst, ka, uzdodot jautājumu par budžetu, Andrejs Buls konkrētu atbildi nedevis. Pilnvērtīgai darba izstrādei tika veiktas arhitektūras nozares, peldošu māju un saunu būvniecības ekspertu intervijas ar mērķi noskaidrot peldošu māju konstrukciju projektēšanas pamatprincipus. Papildus tika veikta tehnisko rasējumu, specializētās literatūras un avotu analīze, fotofiksāciju un analoģu analīze, modelēšana un sintēze.

Attēli:

PELDOŠAS ATPŪTAS MĀJAS DIZAINA PROJEKTA PRIEKŠLIKUMS

Jahtkluba "Rīgas sporta burāšanas centrs" un biedrības "Latvian Sailing Team" darbības popularizēšanai tiek realizēta kā videi, tā arī cilvēkam draudzīga un inovatīva tūrisma infrastruktūra Matrožu ielā 15, Ķīpsalā.

Attīstības projekta ietvarā tiek paredzēta peldošas atpūtas mājas būvniecība, kas piedāvātu īstermiņa īrei pievilcīgu naktsmitni un saunu privātiem pasākumiem ar elegantu, praktisku un daudzfunkcionālu interjeru.



Peldošās atpūtas mājas plānojums ir projektēts līdz 10 personu uzņemšanai. Peldbūves plānotā atrašanās vieta ir gandrīz pašā Rīgas centrā ar skatu uz Daugavas labo krastu. Peldošās mājas novietojums piedāvātu ekskluzīvu atpūtu pilsētvīdē gan vietējiem, gan ārzemju viesiem, ļaujot baudīt Rīgas centra un ostas panorāmas skatus no cita rakursa.

Dizaina projekta koncepcijas iedvesmas avots ir origami papīra locīšanas māksla. No vienas papīra lapas ir iespējams izlocīt ne tikai papīra kuģīti, bet arī neskaitāmi daudz citu formu. Ar šo iedvesmu tika saistīts peldošās atpūtas mājas dizains, kurš ir daudzfunkcionāls un pielāgojams viesu vēlmēm.

Rietumu fasāde



Dienviņu fasāde



Austrumu fasāde



Ziemeļu fasāde



Griezums A-A

Griezums B-B

Autore / Annija Norde
PB_Dz_P4

Darba vadītāja / Evija Skriba
2021 / 2022

PELDOŠAS ATPŪTAS MĀJAS
DIZAINA PROJEKTA
PRIEKŠLIKUMS



Peldošās atpūtas mājas plānojumā ietilpst priekšnams, vannasistaba, dzīvojamā istaba, virtuve ar nelielu tehnisko nišu, antresolstāvs ar gulvietām, terase un sauna ar priekštelpu.



Viesistaba



Skats uz terasi un Rīgas centru



Vannasistaba



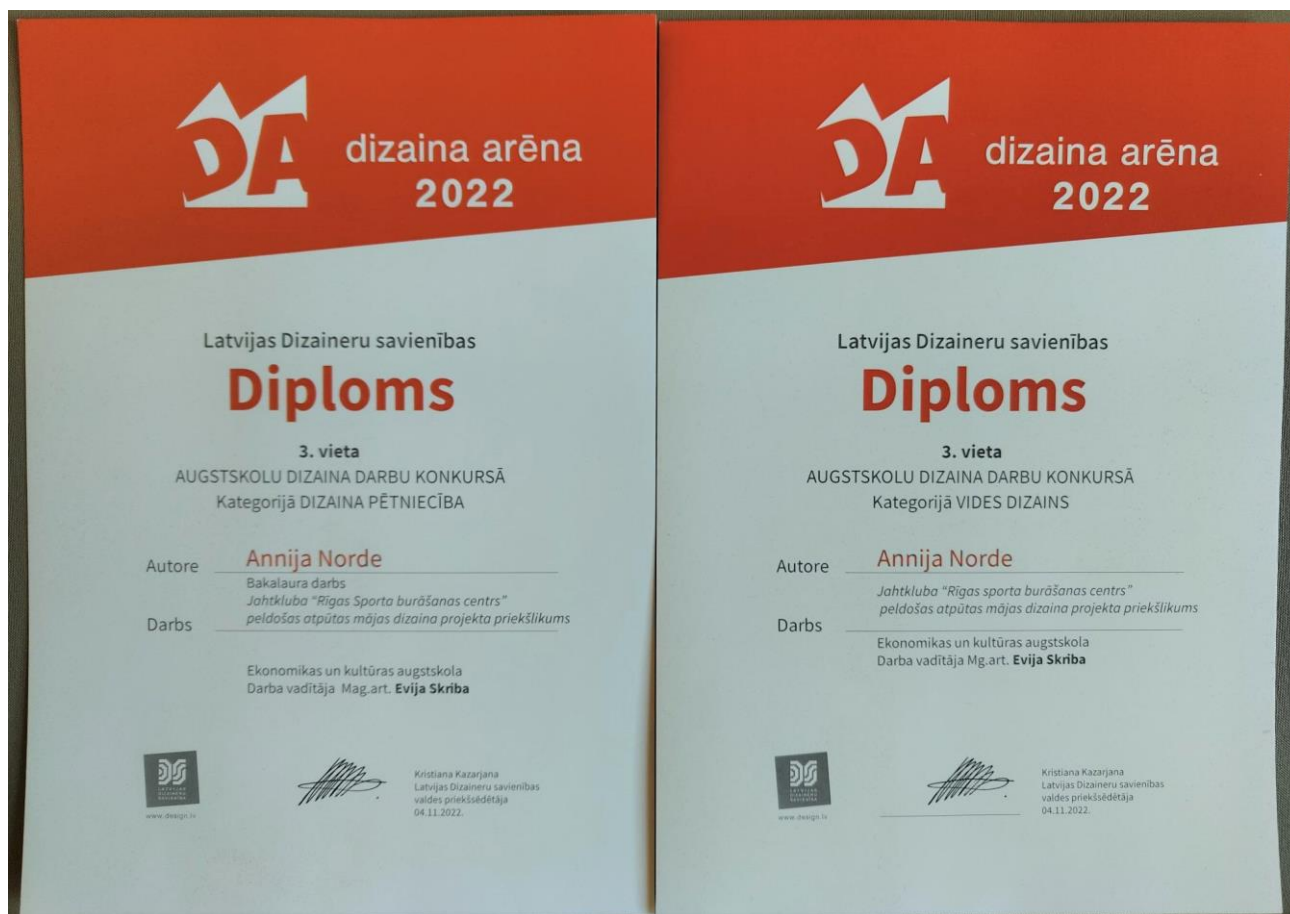
Sauna



Saunas priekštelpa



Antresolstāvs ar gulvietām



Emīlija Dombrovskā, Agnese Lipenberga. EMOCIJU GAMMA

Darba vadītājs: Mg.art., docente Anna Varnase

Darba apraksts

Aktualitāte: Emociju gamma ir instalācija, kura tiek veidota Ekonomikas un kultūras augstskolas izstādes ietvaros. Instalācijā tiek izmantoti tādi mākslinieciskie izteiksmes līdzekļi, kā skaņa, video materiāls, gaismas, kurās atstarojas un mijiedarbojas spogulis un stikls. Instalācijas temps ir ātrs un vizuāli attīstošs ar video un skaņas palīdzību. Darba autore iepazīstina apmeklētājus ar dažādu cilvēku sejām un to reakcijām dažādos apstākļos. Par video attēlotajām reakcijām, emociju indikatoru var uzskatīt Tiffany tehnikas veidoto ķieģeli. Video materiālā ķieģelis tiek projicēts kā māla ķieģelis, taču darba izstādes telpā tas tiek attainots trauslāks, abstraktāks, simboliskāks un metaforiskāks – stiklā.

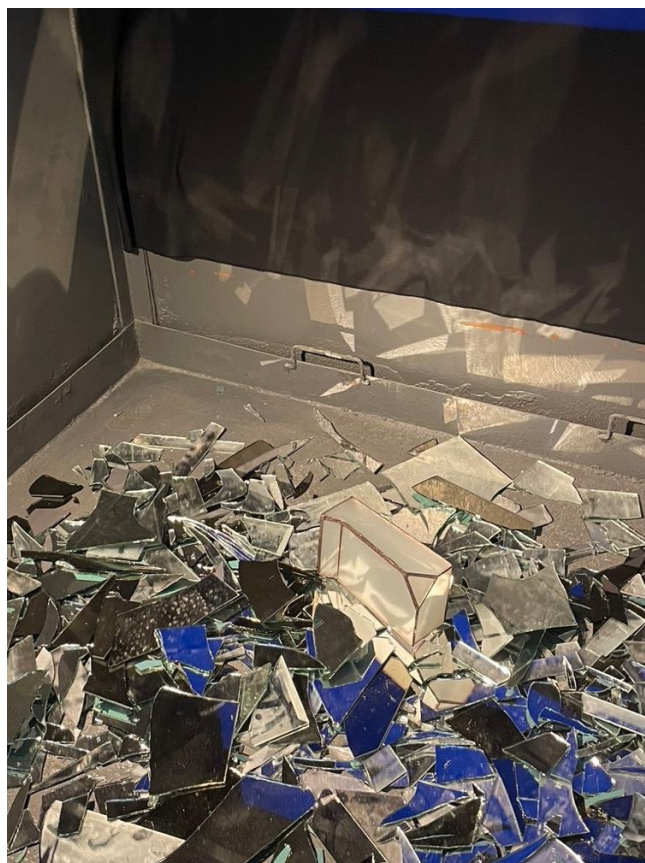
Darba formāts: Instalācija, Tiffany tehnika, matējums.

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Instalācijā noris atpazīstamu emociju dekonstruēšana. Mēģinājums tuvoties robežu sapludināšanai starp video realitāti un telpisko realitāti, starp atpazīstamo un neatpazīstamo, starp reālo un iztēloto. Instalācija ir veidota ciešā saistībā ar telpu, paredzot saspēli ar skatītāju tās pieredzēšanā. Visbiežāk emocijai ir indikators, kura iedarbībā Tu esi upuris, kas rezultējas ar Tavu spontāno emociju. Emocijas izdzīvošanai ir absolūti nepieciešams instruments, kurš palīdz skenēt apkārtējo vidi. Vai tā ir pietiekami droša? Emocijas ir tavu rīcību un domu tīrība. Emocijas ir skaistas, bet arī iznīcinošas. TU ESI SAULE. TU ESI VARAVĪKSNE. UN TU ESI VĒTRA. Sajūti laikapstākļus sevī, izdari apzinātas izvēles.

Darba izstrādes process: Veidojot stikla ķieģeli Tiffany tehnikā bija lieliska iespēja iepazīties un izprast mūsdienīgo materiālu un daudzveidīgās apstrādes un pielietojuma īpašības. Visinteresantākais, šķita salīpināt stiklu kopā ar karstās alvas palīdzību, kura rezultātā ir iespējams izveidot jebkādu priekšmetu 3D. Savukārt, strādājot ar spoguļi varēja izprast tā dažādās īpašības – trausls, bet spēj būt arī izturīgs materiāls, kas pierādījās veidojot un demolējot spoguļa lauskas. Visinteresantākais strādājot ar spoguļi, šķita gaismas un spoguļa saspēle – to mijiedarbā rodas interesantas ēnas un gaismas saspēles.

Attēli:





Emīlija Dombrovskā, Rinalds Miļicins, Kristīne Emerberga. VĒSTURES SAKNES

Darba vadītājs: Mg.art., docente Anna Varnase

Darba apraksts

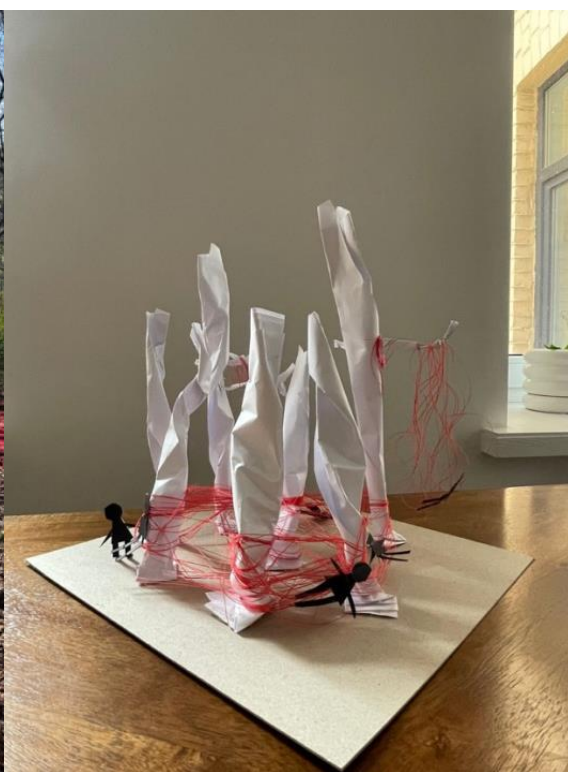
Aktualitāte: Piesakoties Erasmus+ studiju mobilitātē, uzrunāja izaicinošie programmas nosacījumi - izveidot objektu pāris dienās. Protams, vairākus mēnešus iepriekš izstrādājot projekta konceptu un tā nepieciešamos uzdevumus (tāme, makets, iedvesmas avoti utt.). Pirms tikāmiem klātienē, norisinājās vairākas attālinātas sapulces, kuras laikā veicām dažādus uzdevumus, lai virzītos tuvāk projekta realizācijas posmam Lietuvā. *Vēstures saknes* ir interaktīva zemes mākslas instalācija, kura tiek veltīta Ģedimina septiņiem dēliem un viņu mantojumam. Tā godina Ģedimina dinastiju un viņu ietekmi uz Lietuvas vēsturi. Instalācija ir interaktīva, aicinot apmeklētājus kāpt kokos, karāties diegos un pat gulēt uz diegiem. Iegremdējoties instalācijā, apmeklētāji var izjust ģimenes savstarpējo saistību un apcerēt ģimenes vienotības un spēka nozīmi diženuma sasniegšanā. Instalācijas mērķis ir iedvesmot apmeklētājus pārdomāt ģimenes, mantojuma un vienotības nozīmi vēstures gaitas veidošanā. Ar šo zemes mākslas instalāciju mēs godinām Ģedimina dinastiju un tās ietekmi uz Lietuvas vēsturi, vienlaikus mudinot apmeklētājus jēgpilni iesaistīties mākslā.

Darba formāts: Instalācija zemes mākslas stilā.

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Zemes mākslas instalācijā ir septiņi koki, no kuriem katrs attēlo vienu no septiņiem Ģedimina dēliem, kuriem bija liela nozīme Lietuvas valsts veidošanā un Ģedimina dinastijas dibināšanā. Septiņi koki ir sarežģīti ietīti biežā, sarkanā pavedienā, kas simbolizē ģimenes vienotību un spēku. Vītne ataino arī ģimenes asinis, kas plūst pa katra Ģedimina dēla un viņu pēcteču dzislām. Pastaigājoties pa koku birzi, apmeklētāji tiek aicināti izpētīt katra septiņu Ģedimina dēlu sasniegumus un mantojumu. No Alģirdas, kurš paplašināja Lietuvas teritoriju un nostiprināja tās militāro spēku, līdz Ķēstutim, kurš pārraudzīja ekonomiskās izaugsmes un kultūras attīstības periodu, katrs dēls sniedza nozīmīgu ieguldījumu Lietuvas nākotnes veidošanā.

Darba izstrādes process: Akadēmiskie ieguvumi ir profesionālākas iemaņas koncepta izveidē, tāmes izveidē un tās nepieciešamo materiālu precizitātes aprēķināšanā. Piemēram, mūsu objekta izveidei bijām rēķinājušies ar 600m garu diegu nepieciešamību, kā rezultātā realizācijas posmā tas četrkārsējās. Personiskie ieguvumi Erasmus+ studiju mobilitātes laikā ir kontakti, gan ar citām tautām, gan ar savas tautības pārstāvjiem. Esmu nostiprinājusi iemaņas strādāt komandā, kā arī krievu un angļu valodas zināšanas. Piedaloties Erasmus+ mobilitātē svarīgi ir laicīgi izdarīt uzdotos uzdevumus, ir jābūt skaidrībai par veidoto projektu, kā arī veidot objektu tādu, kas neaizņem pārāk daudz pūles esot mobilitātes periodā. Gala produktu veidot tādu, lai mobilitātes laikā var arī paspēt apmeklēt un izbaudīt valsti. Saistībā ar Erasmus+ periodu būtiski ir uzticēties un rast uzticību citu valstu studentiem un pasniedzējiem, kā arī būt atbildīgam pret darba izpildi, un tā savlaicīgumu. Būtiski ir arī pašam izbaudīt darba procesu.

Attēli:



Eva Ralle. INTERJERA DIZAINA PROJEKTS TALSU 2. VIDUSSKOLAS 1.-3. KLAŠU TELPU GRUPAI

Darba vadītājs: Mg.art., docente Lāsma Bringina

Darba apraksts

Aktualitāte: Talsu 2. vidusskolai piederošā ēka 1335.6 m² platībā ir nozīmīga funkcija mācību stundu nodrošināšanai, taču, diemžēl, vairs neatbilst mūsdienu prasībām. Ar vien pieaugošā Talsu 2. vidusskolas skolēnu skaita dēļ, nepieciešams rast risinājumu telpu paplašinājumam, lietderīgākam sadalījumam, kā arī veco telpu pārveidei par jaunu, funkcionālu un aktualizētam izglītības standartam atbilstošu telpu kompleksu 1.- 3. klašu skolēniem. Ēka sastāv no 2 stāviem, kuros izvietotas 10 klašu telpas, skolotāju atpūtas telpa, labierīcības, aktīvās atpūtas ieejas zona.

Darba formāts: Datorgrafika, rasējumi, pētījums

Darba idejas/koncepcijas apraksts: Nozīmīgs simbols Talsu pilsētai ir Talsu 9 pakalni, kā arī pati skolas ēka atrodas dažādos augstumos ņemot vērā apkārtējo reljefu, kas atspoguļojas arī telpu kopējā risinājumā kā liektās līnijas, plūsma un pauguri ir reprezentācija un saikne ar apkārtējo vidi, mūsu ietekmi uz to, kā arī vides ietekmi uz mums. Ņemot vērā klimata pārmaiņas pasaulē un pieaugošo enerģijas pieprasījumu, svarīgi domāt par alternatīviem enerģijas ieguves veidiem un to izmantošanu, kā piemēram saules, vēja, ūdens, ģeotermālā enerģija, biomasas. Skolēnu izpratnes veicināšana ar interaktīviem un uzmanību saistošiem risinājumiem interjerā rosinātu bērnu vēlmi izprast šo tēmu padziļinātāk. Tā kā enerģija var eksistēt daudz un dažādos veidos, tā plūst un mainās, kas atspoguļojas arī telpas interjerā kā plūstošas, organiskas formas, kas simbolizē enerģijas avotus un alternatīvo enerģijas veidu integrāciju ikdienā. Dabā spējam atrast un izzināt tik daudz jauna, tāpēc, kādēļ gan neradīt sajūtu, ka ikdienā atrodiēs vidē, kur ir ļauns izzināt, aptaustīt, uzkāpt, atklāt lietas, kuras līdz šim bija svešas. Telpu koncepts saistīts arī ar jauno mācību pieeju "Skola 2030", kur kā galvenais mācību veids izvirzīts - "mācāmies darot". Telpas rosina izpētīt, sajūst un uzzināt apkārt esošo. Skola – kā vieta kur iegūstam enerģiju, kā arī to patērējam, tomēr tas kopā saistīts kā nebeidzams enerģijas cikls.

Darba izstrādes process: Darbā tiek pētīti dažādi ietekmējošie faktori, aktuālās tēmas, veiktas intervijas ar nozaru speciālistiem, veikta esošās ēkas situācijas un vēstures izpēte. Projekta koncepcijas izstrādei ņemts vērā gan pasūtītāja viedoklis, kā arī Talsu 2. vidusskolas skolēnu un skolotāju vēlmēs un viedoklis par šī brīža situāciju un vēlamo projektējamo situāciju.