

Alberta koledža
Studiju programmas
“Izklaides industrijas vadība un producēšana”
specializācijas “Datorspēļu izstrāde un attīstība”

Pašnovērtējuma ziņojums
(specializāciju slēdzot)

2020. gada augusts

1. SPECIALIZĀCIJAS ATVĒRŠANA UN ĪSTENOŠANA

Specializācija “Datorspēļu izstrāde un attīstība” Alberta koledžā tika atvērta 2012. gada 1. septembrī. Tā tika īstenota kā atsevišķa studiju programmas “Izklaides industrijas vadība un producēšana” specializācija ar piešķiramo kvalifikāciju *kultūras menedžeris ar specializāciju datorspēļu izstrādē un attīstībā*. Studējošo skaits pa studiju gadiem ir atspoguļots 1. tabulā.

1. tabula

Specializācijas “Datorspēļu izstrāde un attīstība” studējošo skaits (2012. - 2020.)

Grupa	Studiju gads							
	2012./2013.	2013./2014.	2014./2015.	2015./2016.	2016./2017.	2017./2018.	2018./2019.	2019./2020.
DIG-Pd	10	17	23	23	24	18	1	0
DIG-Ns	3	4	9	10	17	17	13	5

* Aktīvo studējošo skaits katra gada 15.10.

Kā redzams 1. tabulā, specializācija savu studējošo maksimālo skaitu sasniedza 2016. / 2017. studiju gadā. Vidējais studējošo skaits pilna laika studijās ir bijis 16,6, bet nepilna – 9,75.

Specializācijas studējošie aktīvi izmanto Erasmus studiju un prakses iespējas, par ko statistika ir apkopota 2. tabulā.

2. tabula

Specializācijas studējošo dalība Erasmus programmā (2012. - 2020., skaits)

Aktivitāte	Studiju gads							
	2012./2013.	2013./2014.	2014./2015.	2015./2016.	2016./2017.	2017./2018.	2018./2019.	2019./2020.
Studijas	0	5	2	2	0	0	1	0
Prakse	0	0	1	0	3	4	0	0

Specializācijas studējošie aktīvi izmantojuši Erasmus iespējas gan studijām, gan praksei izvēloties mācību iestādes un uzņēmumus Lietuvā un Igaunijā.

Katras programmas rezultāti ir mērāmi absolventu skaitā un turpmākajās gaitās. Specializācijas pirmais izlaidums bija 2014. gada vasarā, kad specializāciju absolvēja pirmie 4 studējošie. Kopš specializācijas izveides programmu kopumā ir absolvējuši 48 studējošie. Absolventu skaits katrā studiju gadā ir atspoguļots 3. tabulā.

3. tabula

Specializācijas “Datorspēļu izstrāde un attīstība” absolventu skaits* (2014 . - 2020.)

Grupa	Studiju gads						
	2013./2014.	2014./2015.	2015./2016.	2016./2017.	2017./2018.	2018./2019.	2019./2020.
DIG-Pd	4	2	5	3	14	1	0
DIG-Ns	-	2	0	1	3	8	5

Lielākā daļa absolventu ir nodarbināti apgūtajā specialitātē vai saistītās jomās: IT, datordizains, kino u.c. Daļa absolventi ir nodarbināti kā pašnodarbinātie. Daļa studējošo turpina studijas bakalaura grāda līmenī, piemēram, Ekonomikas un kultūras augstskolas studiju programmā “Datorspēļu dizains un grafika” kā arī citu mācību iestāžu programmās.

Daļa studējošo dažādu iemeslu dēļ nepabeidz studijas absolvējot, piemēram, akadēmisko parādu, finanšu parādu dēļ, specializācijas neatbilstības dēļ, privātu iemeslu dēļ. Studentu, kas eksmatrikulēti, nesaņemot diplomus, skaits atspoguļots 4. tabulā.

4. tabula

Specializācijas “Datorspēļu izstrāde un attīstība” eksmatrikulēto studējošo skaits (2012 . - 2020.)

Grupa	Studiju gads							
	2012./2013.	2013./2014.	2014./2015.	2015./2016.	2016./2017.	2017./2018.	2018./2019.	2019./2020.
DIG-Pd	3	4	7	5	9	5	7	0
DIG-Ns	1	0	1	4	7	13	3	3

Kopumā vērtējot 1.-4. tabulās atspoguļoto studējošo statistiku, var secināt, ka specializācijas attīstība notika pakāpeniski, ko var skaidrot ar specializācijas neatpazīstamību, īstenošanu sākotnēji nezināmā jomā. Zemais absolventu skaits liecina par studiju sarežģītību, studējošo motivācijas trūkumu, vilšanos studiju saturā, docētāju kvalitātē, finanšu trūkumu un personīgiem iemesliem. Tomēr absolventu nodarbinātības iespējas un pieredze parāda, ka specializācija ir sagatavojusi darba tirgum pieprasītus speciālistus un sekmējusi datorspēļu industrijas attīstību Latvijā.

2. SPECIALIZĀCIJAS AKTIVITĀTES UN SASNIEGUMI

Kopš specializācijas atvēršanas tā ir bijusi orientēta uz plašu sadarbību ar:

- darba devējiem / industriju;
- NVO un citām institūcijām;
- ārvalstu un Latvijas augstskolām;
- starptautisku un vietēju spēlizstrādes pasākumu organizatoriem.

Spilgtākie un nozīmīgākie šīs sadarbības rezultāti:

- iedibināta SIA “innoWate” stipendija, kas ļāva izcilākajiem specializācijas studējošajiem saņemt stipendijas, kas sedza studiju maksas izmaksas. Kopš stipendijas iedibināšanas 2016. gadā šādas stipendijas saņēma 8 specializācijas studējošie;
- sadarbība ar biedrību “Latvijas Spēļu izstrādātāju asociācija” – Alberta koledža ir biedrības biedrs, tās biedri ir bijuši specializācijas kvalifikācijas darbu recenzenti, komisijas locekļi, studējošajiem ir bijusi iespēja piedalīties asociācijas organizētajos pasākumos;
- studējošo un docētāju dalība šādos pasākumos: Global Game Jam Riga, Riga IFF Goes VR; UniCon, Ludum Dare, GameDev Days, Garage 48, Ēnu dienas, izstāde “Skola”, RIGA COMM u.c. Specializācijas studējošie un docētāji šajos pasākumos ir ieguvuši godalgotas vietas;
- spēles “Energy Game” izstrāde sadarbībā ar Tallinas Tehniskās universitātes doktoranti Viktoriju Priļensku un Rīgas Tehniskās universitātes doktorantu Maksimu Feofilovu;
- filmas “Digimoni Ze Movie” izveide (autori: specializācijas direktors K.Šteinbergs un absolvents A.Linde);
- Games.edu meetup pasākumi 2013., 2014. un 2016. gadā, kad par spēļu izglītību un izstrādi ir referējuši vieslektori no Upsalas Universitātes (Zviedrija), Abertijas Universitātes (Skotija), Viļņas Biznesa koledžas (Lietuva), Viļņas Universitātes (Lietuva) un Alberta koledžas. Pirmais pasākums 2013. gadā tika organizēts sadarbībā ar Zviedrijas vēstniecību.
- Specializācijas studiju kursā “Videospēļu kultūras un izstrādes pamati” no 2014. - 2016. gadam lekcijas vadīja Upsalas Universitātes Spēļu dizaina departamenta lektori A. Mayes un A O’Sullivan.

- sadarbība ar spēļu izstrādes uzņēmumiem “Awesome Games”, “MadSword”, “Estoty”, “Amber Storm” un “Next Level” – nozīmīgākās specializācijas studējošo prakses vietas, ekskursiju vietas un absolventu un docējošo darba vietas.

Kopumā var secināt, ka specializācija tās pastāvēšanas laikā ir sekmējusi Alberta koledžas vietējo un starptautisko atpazīstamību, sadarbību gan ar mācību institūcijām, gan darba devējiem un NVO.

3. SPECIALIZĀCIJAS SLĒGŠANA

Pirmajā un otrajā nodaļā apskatītā studējošo statistika un specializācijas īstenošanas raksturojums parādīja tās augsto potenciālu, kuru nebija iespējams īstenot koledžas līmenī specializācijas formā.

Ņemot vērā specializācijas studējošo un mācībspēku viedokļus, ārvalstu kolēģu ieteikumus un līdzīgu programmu pieredzi, darba devēju viedokļus un attīstības tendences, tika nolemts izveidot bakalaura līmeņa studiju programmu, izmantojot Alberta koledžas stratēģiskā partnera – Ekonomikas un kultūras augstskolas (EKA) resursus un iespējas.

2018. gadā 28. februārī tika pieņemts lēmums licencēt Ekonomikas un kultūras augstskolas profesionālo bakalaura studiju programmu “Datorspēļu dizains un grafika”. Studiju programma tiek īstenota EKA studiju virzienā “Mākslas” un, to absolvējot, tiek piešķirts profesionālais bakalaura grāds dizainā un grafikas dizainera kvalifikācija.

Specializācijas absolventiem ir iespējas turpināt studijas EKA studiju programmas 3. kursā. Specializāciju nepabeigušiem studējošajiem ir iespējas turpināt studijas Alberta koledžas studiju programmā “Pasākumu producēšana” vai EKA studiju programmā “Datorspēļu dizains un grafika” pēc individuālā plāna.

Alberta koledžas Padome 29.08.2020. pieņēma lēmumu Nr. 6/20 par studiju programmas “Izklaides industrijas vadība un producēšana” specializācijas “Datorspēļu izstrāde un attīstība” slēgšanu, apstiprinot šo pašnovērtējuma ziņojumu.