

**PROJEKT:** "Eesti Kunstiakadeemia vabade kunstide erialade IKT õpetamise ja rakendamise oskuste arendamine"

**ASUTUS:** Eesti Kunstiakadeemia

**PROJEKTIJUHT:** Sven Idarand

**PROJEKTI EESMÄRK:**

Projekti eesmärk oli luua kaasaegsed riistvaralised võimalused Eesti Kunstiakadeemia vabade kunstide teaduskonna digitaalse labori juurde, et seeläbi edendada EKA-s pakutavate magistriõppekavade (kunst, uusmeedia, stsenaarium, disain) ja täiendusõppe võimalusi tänapäevase kaasaegse kunsti ja visuaalkultuuris vajadustele vastava hariduse pakkumiseks.

**PROJEKTI TULEMUSED:**

Aina enam kasutavad kunstnikud oma loomingus erinevaid tehnoloogilisi vahendeid. EKA on Eesti ainuke kunstialast kõrgharidust pakkuv ülikool, mistõttu on EKA-l vastutus pakkuda tudengitele kõiki võimalusi kvaliteetse ja konkurentsivõimelise hariduse saamiseks, mille tulemusena on neil võimalik olla oma töös professionaalsed ja edukad. EKA kujutava kunsti õppekavade lähtekoht on koolitada professionaale, kes lisaks traditsioonilistele oskustele on suutelised iseseisvalt kasutama loometöös vajaminevaid programme ja seadmeid, et uut ja vana ühendades sünteesida ühiskonna arengut.

Projekti raames soetati digilaborile arvutid ja Adobe programmi litsentsid, mida kasutatakse nii õppetöös kui ka tudengite iseseisvate loomeprojektide elluviimisel. Lisaks on osad arvutid seotud oluliste ja suurte andmemahutudega seotud seadmetega. Projekti tulemusena paranesid tudengite võimalused iseseisvalt teha katsetusi loomeprotsessides, kasutades selleks digilabori pakutavaid repro- ja trükivõimalusi senisest mitmekülgsemalt ja saavutades paremaid tulemusi. Lisaks arvutitele soetati tarkvara, mis on vajalik üldise tööprotsessi parandamiseks ja kontrollitud pilditöötluse teostamiseks kooli arvutite ning lisaseadmetega. Nende abil on võimalik luua profiile kõikvõimalikele väljundseadmetele - värviprinterid, monitorid, projektorid, isegi nutiseadmed, aga ka sisendseadmetele nagu skännerid ja fotokaamerad. Fooliumprinter on seotud juba füüsilise vormingu andmisele loometööle. Tegu on uudse tehnoloogiaga, mis võimaldab kiiremini ja kuluefektiivsemalt katsetada fooliumtrüki võimalusi. See annab kasutajale

võimaluse teostada seni väga töömahukat ja kallist protsessi odavamalt ja lihtsamalt, tagades seeläbi mängulisema lähenemise loometöö lõpptulemus.

Projekti tulemusena paranesid nii pakutava õppe, õppe tulemusena valminud tudengite kunstiprojektide kvaliteet kui ka interdistsiplinaarne koostöö. Kasvas nii tudengite kui ka kunstnike ringkonna teadmiste ja oskuste tase oma loomingus IKT-võimalusi kasutada.