

RTU studiju kurss "Radošo industriju digitālā transformācija"**22000 Inženierekonomikas un vadības fakultāte****Vispārējā informācija**

Kods	PA0110
Nosaukums	Radošo industriju digitālā transformācija
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Deniss Ščeuļovs - Doktors, Profesors
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 3.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Studiju kursu docē LKA mācītspēks. Digitālā transformācija atstāj būtisku ietekmi uz kultūras un radošo industriju produktu un pakalpojumu attīstību visos vērtību ķēžu posmos, sākot no jaunrades līdz izplatīšanai. Attiecības starp mākslu, kultūru un ekonomiku piedzīvo jaunu fāzi, kurā satiekas kultūras un mākslas produkti, radošums un tehnoloģiju inovācijas. Digitālās transformācijas ietekme bieži vien sniedzas vēl tālāk, izaicinot virkni tradicionālu priekšstatu un paradigmu, kā arī liekot pārskatīt kultūras un radošuma lomu plašākā sociālā kontekstā. Pēdējās desmitgadēs sasniegtais attīstības temps moderno tehnoloģiju un inovāciju pasaulē ir pierādījis, ka tas, kas vēl vakar šķita neiespējami, jau šodien var kļūt ne tikai iespējams, bet pieejams plašai auditorijai un lietotāju skaitam visā pasaulē. Šis straujais attīstības temps rada daudz nezināmā un virkni neatbildētu jautājumu, kādā mērā digitalizācija atstāj pozitīvas vai negatīvas sekas gan uz procesiem kultūras un radošajās industrijās, gan uz sabiedrību kopumā. Esošie un topošie kultūras un radošo industriju profesionāļi ir liecinieki aizraujošam un dinamiskam laikam, kas no viņiem pieprasa ne tikai izprast mainīgos procesus pasaulē un sabiedrībā, bet arī iedziļināties digitālās transformācijas radītajā ietekmē katrā specifiskajā kultūras un radošajā sektorā, kā arī apgūt jaunas prasmes, lai profesionāli īstenotu savu radošo potenciālu un vairotu savu konkurētspēju ilgtermiņā.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Studiju kursa mērķis ir veicināt izpratni par digitālās transformācijas procesiem, to radīto ietekmi un iespējām kultūras, mākslas un radošo industriju sektoros, kā arī veicināt ilgtspējīgu nozares attīstību, digitālo produktu un pakalpojumu diversifikāciju un inovāciju attīstību.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Studiju kursa laikā tiek sagaidīta aktīva studentu iesaiste diskusijās, semināros un situāciju analizē. Studiju kursa laikā studenti izstrādā vismaz divus patstāvīgo darbus (referāts un digitālās attīstības stratēģija organizācijai, uzņēmumam vai radošam indivīdam). Studiju kursa laikā grupās tiek veikta kultūras un radošo industriju nozares projekta idejas attīstīšana, kurā atspoguļojas studiju kursa laikā apgūtās tēmas un apskatītie tehnoloģiju izmantošanas piemēri nozarē. Projektu idejas tiek iesniegtas vērtēšanai rakstiskā veidā, bet studiju kursa noslēgumā ir projektu ideju prezentācijas, kas tiek prezentētas eksāmena laikā.
Literatūra	Obligātā / Obligatory: 1. Massi, M., Vecco M., Lin, Y. (2021) Digital Transformation in the Cultural and Creative Industries: Production, Consumption and Entrepreneurship in the Digital and Sharing Economy. London: Routledge/Taylor&Francis Group. 2. Loy, A., Aageson, T., foreword by Weber, A. (2018) Creative economy entrepreneurs: from startup to success: how entrepreneurs in the creative industries are transforming the global economy. Santa Fe, NM: Global Center for Cultural Entrepreneurship DBA Creative Startups. 3. Metallo, C., Ferrara, M., Lazazzara, A., Za, S. (2021) Digital Transformation and Human Behavior: Innovation for People and Organisations. Cham: Springer. 4. Mueller, J. P., Massaron, L. (2022) Artificial Intelligence for Dummies. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons. 5. Hartley, J., Wen, W., Siling, H. (2015) Creative economy and culture: challenges, changes and futures for the creative industries. London Thousand Oaks, California Sage Publications. 6. Hengstschlager, M. and the Austrian council for research and technology development. (2020) Digital Transformation and Ethics. Wals near Salzburg, Austria; München: Ecwin. 7. Russo Spena, T., Bifulco F. (2021) Digital Transformation in the Cultural Heritage Sector: challenges to marketing in the new digital era. Cham: Springer. Papildu / Additional: 1. Workflow Management Coalition (WFMC). (2017) Digital Transformation with Business Process Management: BPM transformation and real-world execution. Lighthouse Point, FL: Future Strategies. - Musik, C., Bogner, A. (2019) 2. Digitalization and society: a sociology of technology perspective on current trends in data, digital security and the internet. Wiesbaden: Springer VS. 3. Zichermann, G., Cunningham, C. (2014) Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol, Calif.: O'Reilly. 4. Charles, A. (2014) Interactivity 2: new media, politics and society. Oxford: Peter Lang. 5. Russell, S. J., Norvig, P. (2022) Artificial intelligence: a modern approach. Harlow, United Kingdom: Pearson. Citi informācijas avoti (piemēram, jaunākie zinātniskie raksti un publikācijas) tiek papildināti studiju kursa norises laikā.
Nepieciešamās priekšzināšanas	Izpratne par kultūras un radošajām industrijām.

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Ievads. Digitālā transformācija – atslēgas jēdzieni un terminoloģija.	2	2	0	0
Digitālās transformācijas ietekme uz kultūras, mākslas un radošajām industrijām, kā arī radošiem indivīdiem.	2	2	0	0
Digitālās transformācijas sociālais konteksts un aktuālās tendences – pārmaiņas sabiedrībā, auditorijas paradumu un pieprasījuma maiņa.	2	2	0	0
Digitālās transformācijas ekonomiskais konteksts (radošā ekonomika, digitālā ekonomika, kopienu ekonomika, dalīšanās ekonomika).	2	2	0	0
Tehnoloģiju tendences kultūras un radošajās industrijās (īpaši XR industrijas, mākslīgais intelekts (MI), mākoņa un blokkēdes tehnoloģijas).	6	8	0	0
Digitālie rīki radošai darbībai, sadarbībai un tīklošanās vajadzībām.	4	6	0	0
Kultūras satura digitālo izplatīšanas platformu attīstība.	4	6	0	0
Digitālās stāstniecības, mārketinga un komunikācijas iespējas kultūras un radošajās industrijās.	4	6	0	0
Tehnoloģiju piedāvātās spēlošanas un interaktivitātes iespējas kultūras un radošajās industrijās.	2	6	0	0
Organizācijas, institūcijas, uzņēmuma vai radošā indivīda digitālā brieduma novērtējums un transformācijas ceļa kartes izstrāde.	2	4	0	0
Radošo industriju nākotnes tendences, nozares un starpnozaru inovāciju attīstības iespējas.	2	4	0	0
Kopā:	32	48	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Izprot digitālās transformācijas atslēgas jēdzienus un izmantoto terminoloģiju.	Dalība lekcijās, semināros un diskusijās.
Izprot digitālās transformācijas ietekmi uz kultūras, mākslas un radošajām nozarēm.	Dalība lekcijās, semināros un diskusijās.
Prot kvalitatīvi diskutēt, analizēt un izvērtēt digitālās transformācijas un tehnoloģiju inovāciju radītās iespējas, riskus un draudus nozarei gan īstermiņā, gan ilgtermiņā.	Patstāvīgais darbs – referāts.
Spēj novērtēt savas organizācijas vai uzņēmuma digitālo briedumu un izstrādāt digitālās attīstības stratēģiju.	Patstāvīgais darbs – digitālā brieduma novērtējums un attīstības stratēģijas izstrāde.
Spēj ieviest un izmantot digitālos risinājumus savā darbā, kā arī paplašināt digitālo produktu un pakalpojumu klāstu.	Eksāmens. Grupu darbs – radošā projekta izstrāde un prezentācija.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Diskusijās un semināri	10
Referāts	25
Digitālā brieduma novērtējums un attīstības stratēģija	25
Eksāmens	40
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	3.0	20.0	20.0	0.0		*	