

RTU studiju kurss "Kultūras un radošās nozares"**22000 Inženierekonomikas un vadības fakultāte****Vispārējā informācija**

Kods	PA0141
Nosaukums	Kultūras un radošās nozares
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Rita Greitāne - Doktors, Docents
Apjoms daļās un kredītpunktos	2 daļas, 12.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Studiju kursu īsteno Latvijas Kultūras akadēmija. Studiju kursa ietvaros tiek aplūkoti dažādu kultūras un radošo industriju nozaru darbības specifika: populārās mūzikas industrija, kino un ekrāna industrijas, dizains, kultūras tūrisms un tās mūsdienu attīstības tendences. Studiju kursa ietvaros studenti klausīsies nozaru pārstāvju lekcijas, lai iepazītu dažādu nozaru darbības praksi.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Studiju kursa mērķis ir radīt studentiem izpratni par dažādu kultūras un radošo industriju nozaru darbības specifiku, lai sekmētu dažādu nozaru sinerģijas iespēju izpratni, kā arī apgūstot priekšzināšanas un praktiskas iemaņas par nozaru darbības principiem, sniegt pamata sagatavotības līmeni un izpratni par konkrēto nozari, kas ļautu intereses gadījumā praktiski iesaistīties nozares procesos.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Studējošo patstāvīgais darbs ietver individuālo un grupu uzdevumu izstrādi, prezentāciju sagatavošanu un gatavošanos semināriem un diskusijām. Studējošie pielieto lekcijās apgūtās teorētiskās zināšanas praktisku uzdevumu risināšanā, analizē atbilstošās kultūras un radošās industrijas aktualitātes un izstrādā darbus, pamatojot savus secinājumus un piedāvātos risinājumus.

Literatūra	Obligātā/Obligatory: I daļa 1. Pērkone Inga, Rietuma Dita (2021) Latvijas kinomāksla. Jaunie laiki 1990–2020. Rīga: Latvijas Kultūras akadēmija, Dienas Grāmata 2. Clevé Bastian (2017) Film Production Management. 4. izdevums. New York: Routledge 3. Patz Deborah S. (2010) Film Production Management 101: Management & Coordination in a Digital Age. 2. izdevums. Studio City: Michael Wiese Productions II daļa 4. Passman, Donald S. (2023). All You Need to Know About the Music Business. 11. izdevums. New York: Simon & Schuster. Avots 5. Baskerville, David; Baskerville, Tim; Elton, Serona (2023). Music Business Handbook and Career Guide. 13. izdevums. SAGE Publications. Avots 6. Borg, Bobby (2024). Music Marketing for the DIY Musician: Creating and Executing a Plan of Attack on a Low Budget. 3. izdevums. Bloomsbury Academic. Avots III daļa 7. OECD (2024). Tourism Trends and Policies 2024. Policy Highlights. Pieejams: 8. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/support-materials/2024/07/oecd-tourism-trends-and-policies-2024_17ff33a3/Tourism-Policy-Highlights-2024.pdf IV daļa 9. Lupton, E., Phillips, J. C. (2015). Graphic Design: The New Basics. 2nd ed. New York: Princeton Architectural Press. 10. Lupton, E. (2024). Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students. 3rd ed. New York: Princeton Architectural Press. 11. Samara, T. (2020). Design Elements: Understanding the Rules and Knowing When to Break Them. 3rd ed. Beverly: Rockport Publishers. 12. Armstrong, H. (2021). Big Data, Big Design: Why Designers Should Care about Artificial Intelligence. New York: Princeton Architectural Press. - de Bono, E. (2016). Lateral Thinking: A Textbook of Creativity. London: Penguin Life. Papildu/Additional 1. Honthamer Eve Light (2010) The Complete Film Production Handbook. 4. izdevums. New York: Routledge 2. Landry Paula (2026) Scheduling and Budgeting Your Film: A Panic-Free Guide. 3. izdevums. New York: Routledge 3. Ryan Maureen A. (2017) Producer to Producer: A Step-By-Step Guide to Low-Budget Independent Film Producing. 2. izdevums. Studio City: Michael Wiese Productions 4. "Tūrisms Latvijā cauri gadsimtiem. Vēsture, attīstība un perspektīva" Pieejama: https://liaa.business.gov.lv/materials/gramata-turisms-latvija-cauri-gadsimtiem-vesture-attistiba-un-perspektiva 5. Albers, J. (2013). Interaction of Color. 50th Anniversary Edition. New Haven: Yale University Press. 6. Itten, J. (1970). The Elements of Color. New York: Van Nostrand Reinhold. 7. Müller-Brockmann, J. (1981). Grid Systems in Graphic Design. Niederteufen: Arthur Niggli. 8. Bringhurst, R. (2012). The Elements of Typographic Style. Version 4.0. Vancouver: Hartley & Marks. 9. Meggs, P. B., Purvis, A. W. (2016). Meggs' History of Graphic Design. 6th ed. Hoboken: Wiley. 10. Heller, S., Anderson, G. (2016). The Graphic Design Idea Book: Inspiration from 50 Masters. London: Laurence King Publishing. 11. Rohde, M. (2013). The Sketchnote Handbook: The Illustrated Guide to Visual Note Taking. San Francisco: Peachpit Press. 12. Rubin, R. (2023). The Creative Act: A Way of Being. New York: Penguin Press. 13. Mollick, E. (2024). Co-Intelligence: Living and Working with AI. New York: Portfolio/Penguin. 14. Brown, T. (2019). Change by Design. Revised and updated ed. New York: Harper Business. Citi informācijas avoti/Other sources of information: Nacionālais Kino centrs: https://www.nkc.gov.lv/ Rīgas Filmu fonds: https://www.liveriga.com/lv/investe/film-in-riga/rigas-filmu-fonda-lidzfinansejums Valsts kultūrkapitāla fonds: https://www.vkkf.lv/ LIAA atbalsts ārvalstu filmu uzņemšanai Latvijā: https://liaa.business.gov.lv/atbalsta-iespejas/valsts-budzeta-lidzfinansejums-arvalstu-filmu-uznemsanai-latvija Rīgas valstspilsētas pašvaldība. Atļaujas, licences un saskaņojumi: https://www.riga.lv/lv/pakalpojumi/uznemejdarbiba/atlajas-licences-un-saskanojumi SIA "Rīgas meži". Pasākumu saskaņošana un transporta iebraukšana dārzos un parkos: https://rigasmezi.lv/pasakumu-saskanosana Izsaukuma lapas un plānošanas dokumentu programmatūra (G-Casper): https://www.prodigium-pictures.com/g-casper-call-sheets-software-google-drive-assistant-directors Filmēšanas dokumentu veidnes: https://nofilmschool.com/film-production-templates Nozares dokumentācijas paraugi (angliski): https://www.filmsourcing.com/blog/production-documents/ Baltic Film Skills – Baltijas kino profesiju apraksti: https://balticfilmskills.com/ Kino Raksti, interneta žurnāls: https://www.kinoraksti.lv/ Music Ally – digitālās mūzikas industrijas ziņas, analīze un tirgus tendences. Pieejams: https://musically.com Music Week – mūzikas industrijas profesionālais izdevums. Pieejams: https://www.musicweek.com Music Business Worldwide – starptautiskās mūzikas industrijas ziņas un analīze. Pieejams: https://www.musicbusinessworldwide.com IQ Magazine – starptautiskās koncertu un festivālu industrijas izdevums. Pieejams: https://www.iq-mag.net Pollstar – koncertu, turneju un dzīvās mūzikas industrijas informācija. Pieejams: https://www.pollstar.com IFPI. Global Music Report – ikgadējs pasaules ierakstu industrijas tirgus pārskats. Pieejams: https://www.ifpi.org/resources MiDiA Research – mūzikas straumēšanas, auditoriju un digitālā tirgus pētījumi. Pieejams: https://www.midiaresearch.com
------------	--

	CISAC. Global Collections Report – autoru un kolektīvā tiesību pārvaldījuma tirgus pārskats. Pieejams: https://www.cisac.org/services/reports-and-research IMPALA – Eiropas neatkarīgās mūzikas nozares ziņojumi un politikas dokumenti. Pieejams: https://www.impalamusic.org Autorskola.lv – izglītojoši materiāli par autortiesībām, blakustiesībām un intelektuālo īpašumu. Pieejams: https://autorskola.lv FOLD, Latvijas radošo industriju platforma: www.fold.lv Latvijas Dizaina gada balva: www.dizainabalva.lv Latvijas Dizaineru savienība: www.design.lv Kultūras ministrija, Latvijas dizaina ekosistēma: www.km.gov.lv/lv/latvijas-dizaina-ekosistema It's Nice That: www.itsnicethat.com Google Fonts Knowledge: fonts.google.com/knowledge
Nepieciešamās priekšzināšanas	Atbilstoši studiju programmas uzņemšanas nosacījumiem un vispārējām zināšanām, prasmēm un kompetencēm, kas apgūtas iepriekšējā izglītības līmenī.

Studiju kursa saturs

Saturš	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Kino nozares darbības pamatprincipi Latvijā, Eiropā un ASV.	3	6	0	0
Audiovizuālo darbu veidi, izveides posmi, finanšu piesaistes avoti.	3	7	0	0
Filmēšanas procesa organizācijas struktūra, secība. Katra filmēšanas posma organizācijas veicamie uzdevumi.	3	7	0	0
Filmēšanas grupa, pienākumi. Teorija un prakse.	4	8	0	0
Filmēšanas vietu / lokāciju izvēles un atlases process, darbību secība, nepieciešamā pamatdokumentācija, laukuma organizācija filmēšanas laikā.	3	7	0	0
Filmas scenārijs, scenārija analīze, “mainīgo” izdalīšana, filmēšanas plāna sastādīšanas pamatprincipi.	3	7	0	0
Filmēšanas plāna sastādīšana, tā analīze un izvērtēšana.	3	7	0	0
Mūzikas industrijas infrastruktūra un darbības pamatprincipi.	3	7	0	0
Autortiesības, blakustiesības un mūzikas metadati.	3	9	0	0
Ierakstu industrija, mārketingu un digitālā mūzikas izplatīšana.	3	7	0	0
Mūzikas izdevniecības un autoru darbība.	3	7	0	0
Koncertu un pasākumu industrija.	3	7	0	0
Mūzikas menedžments.	3	4	0	0
Mūzikas eksports un starptautiskā darbība.	3	8	0	0
Kultūras tūrisms. Kultūras tūrisma produkts, tirgus, attīstības tendences.	3	6	0	0
Radošais tūrisms un radošā tūrisma produktu veidošana	3	7	0	0
Pieklūstami un iekļaujami tūrisma produkti.	3	7	0	0
Patēriņa un kultūras tūrisma antropoloģija.	3	7	0	0
Pārdošanas prasmes un pārdošanas darbnīcas.	3	7	0	0
Tūrisma produkts un tā izstrādes darbnīca.	5	7	0	0
Ievads. Dizaina veidi un disciplīnas.	4	3	0	0
Skice kā domāšanas rīks.	4	3	0	0
Vizuālās valodas pamatelementi un uztvere.	4	3	0	0
Gaumes attīstība un vizuālā analīze.	4	3	0	0
MI dizaina procesā I: ģeneratīvie rīki un uzvednes.	4	3	0	0
Kompozīcija I: līdzsvars, kontrasts, hierarhija.	4	1	0	0
Kompozīcija II: režģis un plakāts.	4	4	0	0
Krāsu teorija I: krāsu sistēma un harmonijas.	4	3	0	0
Krāsu teorija II: krāsa praksē.	5	3	0	0
Tipogrāfija I: burts.	4	3	0	0
Tipogrāfija II: teksts.	3	4	0	0
Radošā domāšana un laterālās domāšanas pamati.	4	3	0	0
No skices līdz digitālam maketam.	4	4	0	0
MI dizaina procesā II: nākotnes instrumenti, autortiesības un ētika.	3	2	0	0
Koncepta un dizaina izstrāde bāzes līmenī.	4	2	0	0
Dizaina tirgus un tā attīstība.	4	3	0	0
Kopā:	126	186	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
--------------------------------	------------------------------

Zina kino nozares darbības principus, audiovizuāla darba izveides posmus, secību un savstarpējo saistību. Spēj identificēt filmēšanas procesa organizācijā iesaistītos filmu nozares speciālistus, to darbības un atbildības sfēras, filmēšanas organizācijas dažādas darba fāzes un specifiskos uzdevumus. Māk lasīt nozares specifisko dokumentāciju un zina vienkāršu plānošanas dokumentu izveidi, kā arī prot atrast nepieciešamo informāciju filmēšanas pamatdokumentācijas sastādīšanai.	Uz lekcijās gūto zināšanu bāzes kvalitatīvi un laicīgi, atbilstoši scenārijam veikta potenciālo filmēšanas vietu atlase un to prezentācija, scenārija mainīgo identificēšana un izraksts, filmēšanas plāna versijas izveide. Par uzdevumu nodošanas termiņu kavēšanu paredzēts papildu uzdevums vai pārbaudījums. Studiju kursa gala atzīmi veido atsevišķo uzdevumu kopvērtējums atbilstoši katra uzdevuma kritērijiem. Ja studenta iesniegtie darbi neatbilst uzdevuma kritērijiem vai students vēlas uzlabot kursa kopvērtējuma atzīmi, paredzēts mutiskais eksāmens, iepriekš definējot kursa ietvaros apgūto tēmu loku.
Zina kino nozares darbības principus (Latvijā, Eiropā, ASV), finansēšanas modeļus un filmēšanas procesa organizācijas pamatprincipus un spēj piemērot pastāvošos principus un likumsakarības savu filmēšanas un citu kultūras procesu organizācijā. Spēj izprast filmas scenārija pieraksta veidu un veikt mainīgo identifikāciju, kā arī lasīt un izprast filmēšanas sagatavošanās un ražošanas posmu dokumentāciju. Spēj iekļauties praktiskā filmēšanas procesā, veicot asistenta pienākumus. Zina audiovizuālās mākslas finansēšanas avotus Latvijā.	Uz lekcijās gūto zināšanu bāzes kvalitatīvi un laicīgi, atbilstoši scenārijam veikta potenciālo filmēšanas vietu atlase un to prezentācija, scenārija mainīgo identificēšana un izraksts, filmēšanas plāna versijas izveide. Par uzdevumu nodošanas termiņu kavēšanu paredzēts papildu uzdevums vai pārbaudījums. Studiju kursa gala atzīmi veido atsevišķo uzdevumu kopvērtējums atbilstoši katra uzdevuma kritērijiem. Ja studenta iesniegtie darbi neatbilst uzdevuma kritērijiem vai students vēlas uzlabot kursa kopvērtējuma atzīmi, paredzēts mutiskais eksāmens, iepriekš definējot kursa ietvaros apgūto tēmu loku.
Izprot mūzikas industrijas darbības pamatprincipus, struktūru un galvenos sektorus. Zina autortiesību, blakustiesību un mūzikas metadatu pamatus, kā arī izprot ierakstu industrijas, mūzikas izdevniecību, koncertu industrijas, mūzikas menedžmenta, digitālās izplatīšanas un mūzikas eksporta darbības principus. Spēj atšķirt un salīdzināt dažādus mūzikas industrijas sektorus, identificēt tajos iesaistīto profesionāļu pienākumus un savstarpējo sadarbību. Prot noteikt autortiesību un blakustiesību piemērošanu, sagatavot mūzikas izdošanas un mārketinga pamatplānu, kā arī izvērtēt mākslinieka profesionālās attīstības un starptautiskās darbības iespējas.	Noslēguma grupas darba satura kvalitāte un tēmas izpratne Teorētisko zināšanu praktiskais pielietojums un argumentācija Prezentācijas struktūra un vizuālais noformējums Grupās sadarbība un visu dalībnieku iesaiste prezentēšanā Līdzdalība lekcijās un diskusijās par mūzikas industrijas aktualitātēm
Izprot tūrisma sistēmas pamatus un kultūras resursu lomu un nozīmi tūrisma nozares funkcionēšanā. Spēj pielietot teorētiskos principus tūrisma produktu veidošanā, praktiski veidojot un ieviešot pieredzes dizainā balstītus tūrisma produktus. Izprot tūrisma pakalpojumu pārdošanas procesa specifiku, tās plānošanu, struktūru un nozīmi tūrisma produktu virzībai tirgū.	Satura un vizuālā noformējuma kvalitāte prezentācijās Līdzdalība lekcijās un semināros Sadarbība grupu darbu izstrādē Prezentācijas prasmes
Pārzina galvenos dizaina veidus un disciplīnas, grafiskā dizaina pamatjēdzienus un nozīmīgākos dizaina vēstures attīstības posmus, kas ietekmējuši mūsdienu vizuālo valodu. Izprot vizuālās valodas elementus, kompozīcijas, krāsu teorijas un tipogrāfijas pamatprincipus un spēj tos atpazīt un analizēt citu autoru darbos. Izprot radošās un laterālās domāšanas metodes, kā arī dizaina procesa posmus no uzdevuma formulēšanas un ideju izstrādes līdz risinājuma attīstīšanai un prezentācijai. Pārzina ģeneratīvā mākslīgā intelekta rīku darbības pamatprincipus, to iespējas un ierobežojumus, kā arī būtiskākos ar to izmantošanu saistītos autortiesību un ētikas jautājumus.	Skiču burtnīca un vizuālā dienasgrāmata Praktiskie darbi Līdzdalība nodarbībās un darbu apspriešanā Eksāmens: noslēguma projekts un tā aizstāvēšana
Orientējas dizaina tirgus struktūrā, izprot dažādu profesionālo lomu specifiku un pārzina galvenās dizaina nozares attīstības tendences Latvijā un pasaulē. Prot ātri un mērķtiecīgi skicēt idejas ar roku, izmantojot skici ne tikai kā attēlošanas, bet arī kā domāšanas, ideju attīstīšanas un saziņas rīku. Spēj izveidot kompozīciju, izvēlēties atbilstošu krāsu paleti un tipogrāfisko risinājumu vienkāršiem grafiskā dizaina darbiem, piemēram, plakātam, zīmei vai publikācijas lapai.	Skiču burtnīca un vizuālā dienasgrāmata Praktiskie darbi Līdzdalība nodarbībās un darbu apspriešanā Eksāmens: noslēguma projekts un tā aizstāvēšana
Prot izmantot ģeneratīvā mākslīgā intelekta un digitālos dizaina rīkus izpētei, ideju un variantu izstrādei, kā arī maketu veidošanai, vienlaikus dokumentējot šo rīku izmantošanu. Spēj analizēt un argumentēti vērtēt gan savus, gan citu autoru dizaina darbus, izmantojot atbilstošu profesionālo terminoloģiju un pamatojot savus secinājumus. Spēj patstāvīgi izstrādāt un aizstāvēt dizaina konceptu bāzes līmenī: formulēt dizaina uzdevumu, veikt nepieciešamo izpēti, ģenerēt un skicēt idejas, izvērtēt un atlasīt piemērotākos risinājumus, kā arī sagatavot gala maketu. Spēj apzināti izvēlēties, kuros dizaina procesa posmos lietderīgāk izmantot manuālas darba metodes un kuros — mākslīgā intelekta vai citus digitālos rīkus, ņemoties atbildību par gala rezultāta kvalitāti, pieņemtajiem dizaina lēmumiem un autortiesību ievērošanu.	Skiču burtnīca un vizuālā dienasgrāmata Praktiskie darbi Līdzdalība nodarbībās un darbu apspriešanā Eksāmens: noslēguma projekts un tā aizstāvēšana

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
I daļa 1. Lekciju apmeklējums 70% apmērā no visām nodarbībām. Aktīva līdzdalība nodarbībās – 10% 2. Iepazīšanās ar filmas scenārija pierakstu un konkrēta scenārija izlasīšana. Atbilstoši izvēlētajam scenārijam iespējamo filmēšanas vietu identificēšana, atrašana dabā, piemērotības filmēšanai izvērtēšana un analīze. Atrasto filmēšanas vietu prezentācija (grupu darbs) – 40% 3. Izvēlēta scenārija detalizēta analīze, mainīgo identificēšana – 30% 4. Izraksts un filmēšanas plāna sastādīšana – 20%	25

II daļa 1. Noslēguma grupas darba prezentācija par vienu no četrām pasniedzēja piedāvātajām tēmām – 60 % 2. Līdzdalība lekcijās un diskusijās par aktuālajiem mūzikas industrijas procesiem – 20 % 3. Nodarbību apmeklējums – 20 % 4. Noslēguma pārbaudījumā visiem grupas dalībniekiem jāpiedalās darba prezentēšanā	25
III daļa 1. Grupas biedru apmācību prezentācijas novērtējums – 30% 1. Tūrisma produkta grupas prezentācijas novērtējums – 50 % 2. Nodarbību apmeklējums – 20 %	25
IV daļa 1. Skiču burtnīca un vizuālā dienasgrāmata – 20 % 2. Praktiskie darbi – 30 % 3. Līdzdalība nodarbībās un darbu apspriešanā – 10 % 4. Eksāmens (noslēguma projekta izstrāde un aizstāvēšana) – 40 % Apmeklējums. Kurss ir praktisks, tāpēc studējošajam jāapmeklē vismaz 75% nodarbību. Apmeklējumu atsevišķi ar atzīmi nevērtē, bet tas ietekmē vērtējumu par līdzdalību un par praktiskajiem darbiem, kas top nodarbībās. Ja apmeklējums ir mazāks par 75%, studējošais pirms eksāmena izpilda docētāja noteiktus papildu uzdevumus par kavētajām tēmām. Pielaide eksāmenam. Eksāmenu drīkst kārtot studējošie, kuri ir iesnieguši visus praktiskos darbus, skiču burtnīcu un vizuālo dienasgrāmatu. Eksāmens. Studējošais 10 minūtēs prezentē noslēguma projektu un atbild uz jautājumiem.	25
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	6.0	32.0	31.0	0.0		*	
2.	6.0	32.0	31.0	0.0		*	