

MMT 270 Utvikling av kreative næringer, 2010

10 Studiepoeng

Fagansvarlig: Gjermund Wollan

Inngår i studium

Obligatorisk for 2. studieår Spill og opplevelsesteknologi og 2. studieår Multimedieteknologi. Valgfritt emne for bachelor i geografi. Undervisning i vårsemesteret.

Læringsmål

- Studenten skal ha tilegnet seg kunnskap om kreative næringer og opplevelsesnæringer, og kunne se formidlings/kommunikasjonsdimensjonen tilknyttet slike næringer.
- Studenten skal ha kunnskap om hva som kjennetegner innovasjon og entreprenørskap innenfor slike næringer.
- Studenten skal kunne utvikle ferdigheter i kreativt teamarbeid med egne prosjektideer og starte prosessen med å utforme konkrete, ”nyskapende” produkter.
- Studenten skal kunne forholde seg kritisk til kreative næringer og opplevelsesproduksjon som fenomen i samfunn preget av stor velferd.

Innhold i studium

- Kjennetegn ved kreative næringer, opplevelsesnæringer og formidling/kommunikasjon tilknyttet slike næringer.
- Innovasjon og entreprenørskap innen kreative næringer.
- Lære dere å bruke kreative metoder og prosesser, gjennom godt teamarbeid.
- Starte arbeidet med å tenke forretningsidé og forretningskonsept for en kreativ virksomhet.

Undervisning og arbeidsformer

Prosjektdrevet studium med kombinasjon av gruppeprosesser, forelesninger, eksempler fra praksisfeltet, støtte fra relevant fagpersonell ved HiNT.

Vurderingsordning

- En innlevering må være godkjent for å kunne gå opp til eksamen.
- Eksamen: Prosjektoppgave (maks 4 studenter pr. team)
- Prosjektoppgave skal være et resultat av valgt tema og kreative teamprosesser.

Pensum

- Richard Florida (2005): *Den kreative klasse – og hvordan den forandrer arbejde, fritid, samfund og hverdagsliv*. Århus: Klim. Forord, kapitlene 1,2,3,4,10,12,13,14,15 og 17.
- Jørgen Ole Bærenholdt & Jon Sundbo (2007): *Oplevelsesøkonomi. Produktion, forbrug, kultur*. Kapitlene 1, 2, 5 og 15.