



# Projektas „iProfessional“

MOKYMOSI VISĄ GYVENIMĄ PROGRAMA. „ERASMUS“  
[TRUKMĖ: 2013 m. spalio – 2015 m. rugsėjis]

## DP6.3 Modulių turinys vertimui

DP numeris	DP6
DP pavadinimas	Modelio bandymas
Būsena	Galutinė
Partneris	ULO
Paskelbimo data	2015-09-16
Vyriausiasis autorius	Michal Wroblewski, PhD

Daugiau informacijos apie projektą „iPro“ rasite  
projekto svetainėje ([www.ipro-project.eu](http://www.ipro-project.eu))

Šis projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį,  
todėl Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateikiamos informacijos naudojimą.



## Turinys

Projekto partneriai.....	3
Airija .....	6
Kroatija .....	10
Rumunija .....	15
Bulgarija .....	18
Italija .....	24
Belgija .....	27
Lenkija .....	30
Lietuva .....	32



## Projekto partneriai

<b>SANTRUMPA</b>	<b>PARTNERIS</b>
<b>IPS</b>	<b>Nacionalinės ir pasaulio ekonomikos universiteto Podiplominių studijų institutas</b>
<b>ITPIO</b>	<b>Personalo mokymo tarptautinėse organizacijose institutas</b>
<b>ATIT</b>	<b>Audiovizualinės technologijos, informatika ir telekomunikacijos</b>
<b>TC</b>	<b>Telecentar</b>
<b>IADT</b>	<b>Meno, dizaino ir technologijų institutas</b>
<b>AW</b>	<b>ActiveWatch</b>
<b>ULO</b>	<b>Lodzės universitetas</b>
<b>TUCEP</b>	<b>Tiber Umbria Comett švietimo programa</b>
<b>VG TU</b>	<b>Vilniaus Gedimino technikos universitetas</b>



## Bandomajam etapui sukurti moduliai

### DP6

IADT, Airija:

- Mobilioji rinkodara
- Projekto komunikacijos valdymas

„Telecentar“, Kroatija:

- Mobilųjų skaitmeninių garso įrašų gamyba
- Mobilioji skaitmeninė fotografija
- Mobilųjų skaitmeninių vaizdo įrašų gamyba

„Active Watch“, Rumunija:

- Duomenų vizualizacija
- Automatinis duomenų rinkimas

IPS, Bulgarija:

- Įmonininkų vaidmuo
- Saityno technologijos, naudojamos kuriant dvimatę ir trimatę animaciją

TUCEP, Italija:

- Projekto planavimas kokybės ir rizikos valdymui
- Projekto komanda kokybės ir rizikos valdymui



ATIT, Belgija:

– Intelektinės nuosavybės teisių įvadas

ULO, Lenkija

– Skaitmeninės kultūros ir ugdymas kūrybinei praktikai

Vilniaus Gedimino technikos universitetas, Lietuva

– Kompiuteriniai žaidimai



## IADT

### Modulis: užduoties pristatymas

Studijų tipas: paskaitos

Reikiami ištekliai: auditorija

Trukmė: 3 val.

### Modulio tikslas

---

Supažindinti studentus su projektu „iProfessional“ ir pristatyti bandomojo etapo kontekstą ir turinį. Paaiškinti, kokia užduotis laukia studentų, ir pristatyti „Moodle“ platformą, kuri bus naudojama procese. Pristatyti „Erasmus+“ kaip studentams siūlomą mobilumo priemonę.

### Modulio anotacija

---

- Apžvelgti projektą „iProfessional“, numatytus darbus ir planuojamus rezultatus
- Suprasti laukiančią užduotį – bendradarbiavimu grįstą filmuko kūrimo projektą
- Suprasti „Moodle“ platformą ir jos taikymą: mokslai, komunikacija, planavimas, platinimas
- Suprasti „Erasmus+“ programą ir jos siūlomas galimybes studentams

### Numatomi studijų rezultatai

---

Baigę šį modulį studentai supras pagrindinę projekto „iProfessional“ priežastį ir užduoties tikslą – bendradarbiaujant sukurti filmuką. Jie mokės naudotis „Moodle“ platforma mokslams ir užduoties atlikimui. Jie žinos, kaip pasinaudoti „Erasmus+“ savo labui.

### Studijų siekiniai

---

Sėkmingai baigę šį modulį studentai gebės ir bus motyvuoti pradėti reikiamus mokslus, kad galėtų atlikti jų laukiančią užduotį – bendradarbiaujant sukurti filmuką.

### Užduoties paaiškinimas

---

- Užduotis numatyta grupiniam darbui: bus sudarytos 4 grupės po 5 studentus.
- Kiekviena grupė turės paruošti 5 minučių klipą.
- Užduotis bus atliekama naudojant mobiliąsias technologijas (išmaniuosius telefonus, planšetinius kompiuterius) ir apims:
  - bendradarbiavimą,
  - fotografiją,
  - nuotraukų redagavimą,
  - vaizdo įrašus,
  - vaizdo įrašų redagavimą,
  - garso įrašus,
  - garso įrašų redagavimą,
  - paskelbimą,
  - reklamavimą,
  - projekto valdymą.



iPro

- Studentų sukurtas 5 minučių filmukas turi pristatyti:
  - jų universitetą,
  - jo programas,
  - vietą, kur jis yra,
  - miestą, kur įsikūręs universitetas,
  - „Erasmus+“ kaip studentams siūlomą mobilumo priemonę.
- Vaizdo įrašas bus paskelbtas „YouTube“ tinkle.
- Vaizdo įrašas bus reklamuojamas surengus kampaniją „Facebook“ tinkle.

### Studijų turinys

---

- Projekto „iProfessional“ tinklalapis
- „Moodle“ vadovai
- „Erasmus+“ programos gairės

### Modulis: mobiliosios rinkodaros pagrindai

Kurso kodas: CORE/006

Kurso pavadinimas: rinkodaros kompetencijos

Modulio kodas: COMP/006 – 01/01

Modulio pavadinimas: mobiliosios rinkodaros pagrindai

Studijų tipas: mišrus

Reikiami ištekliai: mobilusis įrenginys (išmanusis telefonas, planšetinis kompiuteris) su internetu

Trukmė: 3 val.

### Modulio tikslas

---

Šio modulio tikslas – pristatyti studentams mobiliosios rinkodaros teorijos ir praktikos principus.

### Modulio anotacija

---

- Suprasti pagrindinius rinkodaros principus
- Suprasti pagrindinius mobiliosios rinkodaros principus
- Suprasti mobilųjį saityną ir mobiliąją socialinę mediją
- Skaitmeninių įgūdžių naudoti mobiliuosius įrenginius ugdymas: turinio skelbimas socialinėje medijoje ir saityne
- Rinkodaros įgūdžių ugdymas: sukurti paprastą „Facebook“ rinkodaros kampaniją

### Numatomi studijų rezultatai

---

Studentai supras galimą mobiliosios rinkodaros poveikį jų gebėjimui bendrauti su tiksline auditorija. Jie gebės bendrauti su auditorija per socialinę mediją ir saityną naudodami mobiliąsias technologijas.

### Studijų siekiniai

---

Sėkmingai baigę šį modulį studentai gebės sukurti paprastą mobiliosios rinkodaros socialinėje medijoje kampaniją.

### **Praktinė patirtis ir seminarai**

---

- Sudaryti pasirinktų Europos universitetų segmentacijos ir pozicionavimo žemėlapi
- Atlikti savo universiteto SSGG analizę
- Nustatyti savo universitetui tinkamą rinkodaros priemonių kompleksą
- Sukurti vertės pasiūlymą universitetui

### **Studijų turinys**

---

Tiesiogiai su modulio tema susiję internetiniai vadovėliai:

[Mobile Marketing Playbook](#)

[Peacekeeper, Navigator, Student: The Marketer to 2015](#)

Tiesiogiai su modulio tema susijusi internetinė mokomoji medžiaga:

[Mobile Marketing Fundamentals](#)

[5 Tips on Mobile Marketing for Small Businesses](#)

[Social Media Guide, moz.com](#)

[Fundamentals of Social Media, GCF LearnFree.org](#)

- Facebook
- Instragram
- Twitter
- YouTube
- Garso įrašų redagavimas
- Tinklaraščių pagrindai
- Tinkamas informacijos naudojimas

### **Modulis: projekto komunikacijos valdymas**

Kurso kodas: CORE/007

Kurso pavadinimas: projekto komunikacijos valdymas

Modulio kodas: COMP/007 – 01/01

Modulio pavadinimas: projekto komunikacijos valdymas

Studijų tipas: mišrus

Reikiami išteklių: mobilusis įrenginys (išmanusis telefonas, planšetinis kompiuteris) su internetu

Trukmė: 3 val.

### **Modulio tikslas**

---

Šio modulio tikslas – supažindinti studentus su projektų valdymo ir komunikacijos pagrindais valdant projektą.

### **Modulio anotacija**

---

- Suprasti aprėptį, laiką ir išteklius
- Suprasti projekto gyvavimo ciklą
- Suprasti SMART tikslus
- Suprasti darbo paketus
- Suprasti terminus





iPro

- Suprasti mobiliųjų projektų valdyme naudojamus įrankius
- Suprasti komunikaciją su rinka ir matomumą

### **Numatomi studijų rezultatai**

---

Studentai supras, kokios gaunamos ir išeinančios informacijos reikia projektui, kam reikia informacijos, kokios ir kada, informacijos formatą ir kas atsakingas už informacijos perdavimą ir pateikimą.

### **Studijų siekiniai**

---

Baigę šį modulį studentai gebės parengti paprastą projekto valdymo planą ir vadovauti projektui naudodami mobiliąsias technologijas.

### **Praktinė patirtis ir seminarai**

---

- Sukurti paprastą projekto valdymo planą
- Sukonfigūruoti projekto valdymo aplinką naudojant „Moodle“ programėlę mobiliesiems
- Vadovauti projektui naudojant „Moodle“ programėlę mobiliesiems

### **Studijų turinys**

---

Tiesiogiai su modulio tema susiję internetiniai vadovėliai:

[Communication: The Message is Clear](#), Project Management Institute  
[Communications in Project Management](#), Anita Mehta

Tiesiogiai su modulio tema susijusi internetinė mokomoji medžiaga:

[Communication planning in project management](#), Bavo Institute

Tiesiogiai su modulio tema susijusi internetinė mokomoji medžiaga apie dėstant naudojamus įrankius:

[„Moodle“ vadovai](#)



## TELECENAR

### **Modulis: mobiliųjų skaitmeninių garso įrašų kūrimas**

Kurso kodas: COMP/002

Kurso pavadinimas: garso ir vaizdo klipai ir filmai

Modulio kodas: COMP/002 - 01/01

Modulio pavadinimas: mobiliųjų skaitmeninių garso įrašų kūrimas

Studijų tipas: mišrus

Reikiami ištekliai: mobilusis įrenginys (išmanusis telefonas, planšetinis kompiuteris) su internetu

Trukmė: 3 val.

### **Modulio tikslas**

---

Šio modulio tikslas – supažindinti studentus su garso įrašymo ir redagavimo mobiliuosiuose įrenginiuose pagrindais.

### **Modulio anotacija**

---

- Suprasti pagrindinius garso ir akustikos principus: bangas, dažnį, garsumą.
- Suprasti pagrindinę garso dizaino darbo eigą: garso įrašymas, redagavimas ir atkūrimas.
- Suprasti pagrindines garso įrašymo konfigūracijas.
- Išsiugdyti skaitmeninius mobiliųjų įrenginių naudojimo įgūdžius: garso įrašų importavimas, garso redagavimas, teksto įskaitymas, muzika, garso efektai, failų eksportavimas, garso įrašų formatai.

### **Numatomi studijų rezultatai**

---

Studentai sugebės naudodami mobiliuosius įrenginius įrašyti ir redaguoti skaitmeninį garsą. Jie sugebės atlikti paprastas garso įrašo korekcijas, pridėti įskaitytą tekstą, garso efektus ir foninę muziką bei eksportuoti garso failus, skirtus paskelbti įvairiose medijos platformose.

### **Studijų siekiniai**

---

Sėkmingai baigę šį modulį, studentai sugebės sukurti paprastą skaitmeninį garso turinį naudodami mobiliuosius įrenginius.

### **Praktinė patirtis ir seminarai**

---

#### NCH Wavepad

- Garso redagavimas: iškirpti, nukopijuoti, įklijuoti, ištrinti, įterpti, nutildyti, automatiškai apkarpyti
- Garso efektai: sustiprinti, normalizuoti, vienodintuvas, apgaubas (angl. *envelope*), reverberatorius, aidai, reversas
- Eksportavimas: failų formatai ir platformos

## Studijų turinys

---

Tiesiogiai su modulio tema susiję internetiniai vadovėliai:

Fundamentals of sound production, Telecentre Multimedia Academy

- Garso pagrindai
- Garso dizainas
- Įrašymo sistema
- Mikrofonai
- Garso redagavimas
- Garso platinimas
- Radijas

Tiesiogiai su modulio tema susijusi internetinė mokomoji medžiaga:

Working with sound files, Lesson Paths

- Skaitmeninis garso įrašas
- Garso įrašo failų formatas
- Garso įrašo failų konvertavimas naudojant „Switch“
- Kaip sukurti tinklalaidę
- Profesionalus garso suvedimas

Tiesiogiai su modulio tema susijusi internetinė mokomoji medžiaga apie dėstant naudojamus įrankius:

„Wavepad“ mokomoji medžiaga, NCH Software

- „Wavepad“ pagrindai
- Garso redagavimo įvadas
- Garso efektų įvadas

## Modulis: mobilioji skaitmeninė fotografija

Kurso kodas: COMP/001

Kurso pavadinimas: skaitmeninė fotografija ir animacinė grafika

Modulio kodas: COMP/001 - 01/01

Modulio pavadinimas: mobilioji skaitmeninė fotografija

Studijų tipas: mišrus

Reikiami ištekliai: Mobilusis įrenginys (išmanusis telefonas, planšetinis kompiuteris) su internetu

Trukmė: 3 val.

## Modulio tikslas

---

Šio modulio tikslas – supažindinti studentus su skaitmeninės fotografijos ir vaizdų redagavimo naudojant mobiliuosius įrenginius pagrindais.

## Modulio anotacija

---

- Išvardyti pagrindinius vizualinės komunikacijos tipus: grafinis dizainas, menas, fotografija, multimedija.
- Apibūdinti pagrindinius vaizdo komponavimo principus: auksinis pjūvis ir trečdalių taisyklė.



## iPro

- Suprasti išlaikymo kontrolės principus: objektyvo diafragma, užrakto greitis ir ISO nustatymai, lauko gylis.
- Suprasti spalvotos fotografijos pagrindus: baltos spalvos balansas.
- Suprasti pagrindines apšvietimo konfigūracijas: natūrali šviesa, studijos apšvietimas, blykstė, priedai.
- Kūrybinių įgūdžių ugdymas: portretas, architektūra, kraštovaizdis, sportas ir pan.
- Skaitmeninių įgūdžių ugdymas: vaizdo formatai, vaizdo apkirpimas ir dydžio keitimas, išlaikymo ir spalvų korekcija, nuotraukų portfelis.

### Numatomi studijų rezultatai

---

Baigę šį modulį studentai sugebės išvardyti ir apibūdinti pagrindinius vaizdo kompozicijos principus, paaiškinti skyros sąvoką, pademonstruoti išlaikymo valdymą, baltos spalvos balansą, ISO jautrumą ir lauko gylį, fotografuoti viduje ir lauke, atlikti pagrindines nuotraukos korekcijas naudodami mobiliąją vaizdų apdorojimo programėlę ir eksportuoti failus įvairioms medijos platformoms tinkamais formatais.

### Studijų siekiniai

---

Sėkmingai baigę šį modulį, studentai sugebės kurti paprastą skaitmeninės fotografijos turinį naudodami mobiliuosius įrenginius.

### Praktinė patirtis ir seminarai

---

#### DSLR Camera Pro

- tiesioginė histograma, išlaikymo kompensavimas, geografinės žymos
- blykstės režimas: automatinis, įjungta, išjungta, ištinis
- šviesos matavimo režimas: matricos, centro, taškinis
- automatinio fokusavimo režimas: vienkartinis, ištinis, veido nustatymas
- baltos spalvos balansas
- ISO
- suveikimo režimas: vienas kadras, seka, laikmatis
- scenos: portretas, kraštovaizdis, panorama
- spalvos efektai
- tinkleliai: trečdalių taisyklė, auksinis santykis ir pan.

„Pixlr“ nuotraukų redagavimo priemonė

### Studijų turinys

---

Tiesiogiai su modulio tema susiję internetiniai vadovėliai:

Fundamentals of photography production, Telecentre Multimedia Academy

- Vizualinė komunikacija
- Vaizdo kompozicija
- Skaitmeninis fotoaparatas
- Fotoaparato išlaikymas
- Spalvų kontrolė
- Apšvietimas
- Fotoprojektai



- Vaizdų redagavimas

Tiesiogiai su modulio tema susijusi internetinė mokomoji medžiaga:

- [Photography tutorial & tips](#), Geoff Lawrence.com
- [The Basics of Photography, Complete guide](#), Lifehacker.com
- [Digital photography school, tutorials for beginners](#), Digital photography school.com
- [How to take camera phone pictures](#), National Geographic

Tiesiogiai su modulio tema susijusi internetinė mokomoji medžiaga apie dėstant naudojamus įrankius:

[Pixlr photo editor tutorial](#), Autodesk

### **Modulis: mobiliųjų skaitmeninių vaizdo įrašų kūrimas**

Kurso kodas: COMP/002

Kurso pavadinimas: garso ir vaizdo klipai ir filmai

Modulio kodas: COMP/002 - 02/02

Modulio pavadinimas: mobiliųjų skaitmeninių vaizdo įrašų kūrimas

Studijų tipas: mišrus

Reikiami ištekliai: mobilusis įrenginys (išmanusis telefonas, planšetinis kompiuteris) su internetu

Trukmė: 3 val.

### **Modulio tikslas**

Šio modulio tikslas – supažindinti studentus su vaizdo įrašymo ir redagavimo mobiliajame įrenginyje pagrindais.

### **Modulio anotacija**

- Suprasti pagrindinę filmų terminiją: kadras, scena, epizodas, kompozicija, formatai, dydžiai, kampai, kameros judėjimas
- Suprasti pagrindines filmavimo taisykles: 180 laipsnių taisyklė, kadru dydžio ir kampo keitimas, trečdalių taisyklė – kino dialogas
- Suprasti pasiruošimo filmavimui, filmavimo ir montažo darbų eigą: scenarijus, kadrotė, filmavimo planas, nelinijinis vaizdo įrašo montažas, vaizdo įrašų platinimo platformos
- Skaitmeninių įgūdžių naudoti mobiliuosius įrenginius ugdymas: medijos importavimas, pridėjimas, perkėlimas, trynimasis, klipų apkarpymas, apytikris ir tikslusis montažas, vaizdo įrašo eksportavimas
- Kūrybinių įgūdžių ugdymas: reportažas, filmuotas interviu

### **Numatomi studijų rezultatai**

Baigę šį modulį studentai sugebės išvardyti pagrindinius vaizdo įrašo formatus, nurodyti pagrindinius filmo kadrus ir apibūdinti pagrindines kadro parinkimo ir epizodų filmavimo taisykles. Naudodami mobiliuosius įrenginius jie sugebės pademonstruoti, kaip pačiam nustatyti pagrindinius audiovizualinius parametrus, įrašyti vaizdą ir garsą, importuoti vaizdo, garso ir grafinius failus į nelinijinio vaizdo įrašo montažo programą, sumontuoti ir sinchronizuoti vaizdo įrašą, pridėti įskaitytą



tekstą ir foninę muziką, pridėti tekstą ir eksportuoti failus įvairioms medijos platformoms tinkamais formatais.

### **Studijų siekiniai**

---

Sėkmingai baigę šį modulį, studentai sugebės sukurti paprastą skaitmeninį vaizdo turinį naudodami mobiliuosius įrenginius.

### **Praktinė patirtis ir seminarai**

---

#### KineMaster Pro

- Vaizdo įrašo efektai ir perėjimai
- Garso įrašo efektai ir perėjimai
- Korekcijos ir pataisymai
- Kadruotė
- Pavadinimai ir tekstas

### **Studijų turinys**

---

Tiesiogiai su modulio tema susiję internetiniai vadovėliai:

Fundamentals of video production, Telecentre Multimedia Academy

- Filmai ir vaizdo įrašai
- Kino gramatika
- Filmavimo taisyklės
- Vaizdo įrašų gamyba
- Vaizdo įrašų montažas
- Filmavimo projektas

Tiesiogiai su modulio tema susijusi internetinė mokomoji medžiaga:

Video tutorials, Media College.com

Resources and Tutorials for Video Production, Educational Technology Services Berkeley

Tiesiogiai su modulio tema susijusi internetinė mokomoji medžiaga apie dėstant naudojamus įrankius:

KineMaster tutorial, KineMaster.com



## ACTIVE WATCH

### **Modulis: automatinis duomenų rinkimas**

Kurso kodas: CORE/002

Kurso pavadinimas: kompiuterinė skaitmeninė medija

Modulio kodas: CORE/002 – 02/01

Modulio pavadinimas: automatinis duomenų rinkimas

Studijų tipas: asinchroninės studijos (bet pirmenybė teikiama mišrioms)

Reikiami išteklių: nešiojamasis kompiuteris ir interneto ryšys

Trukmė: 14 val.

### **Modulio tikslas**

---

Modulio tikslas – įvadas į automatinį duomenų rinkimą naudojant saityno grandymą (angl. *web scraping*)

### **Modulio anotacija**

---

Principai, metodai ir įrankiai, taikomi automatiškai renkant saityno duomenis

### **Numatomi studijų rezultatai**

---

Automatinė duomenų gavyba (teksto, skaitinių duomenų, geolokacijos, vaizdų ir kitų medijos failų) iš tinklalapių arba internetinių dokumentų, saityno grandyklės arba keliautojo (angl. *crawler*) projektavimas, apibrėžimas ir konfigūracija, duomenų valymas, duomenų parengimas ir tvarkymas

### **Studijų siekiniai**

---

- Suprasti skaitmeninio pasaulio ir saityno valdymą
- Suprasti duomenų ir informacijos etiką ir politiką
- Suprasti duomenų valdymo pagrindus
- Mokėti naudoti arba kurti grandykles ar keliautojus, kad būtų galima automatizuoti didžiųjų duomenų gavybą iš saityno
- Mokėti išvalyti, tvarkyti ir apdoroti multimedijos duomenų aibes

### **Praktinė patirtis ir seminarai**

---

Grandyklių ir keliautojų bei duomenų valymo ir apdorojimo įrankių naudojimas

### **Studijų turinys**

---

Pagrindiniai modulio punktai:

- Dinamiškas saitynas
- Saityno grandymas ir apkeliavimas – apibrėžtys ir teisiniai iššūkiai
- Saityno grandymo etapai



iPro

- HTML dėsnigumų apibrėžimas
- Navigacijos modeliavimas
- Automatikos ir automatinių veiksmų konfigūracija
- Žiniatinklio grandymo įrankiai ir mokomoji medžiaga („Helium Scraper“, „Chrome Web Scraper“)
- Duomenų srauto agregavimas ir samplaikos
- Kiti gavybos įrankiai („NodeXL“, „IO Import“)
- Duomenų valymo ir tvarkymo principai

### **Modulis: duomenų vizualizacija**

Kurso kodas: CORE/002

Kurso pavadinimas: kompiuterinė skaitmeninė medija

Modulio kodas: CORE/002 – 03/01

Modulio pavadinimas: duomenų vizualizacija

Studijų tipas: asinchroninės studijos (bet pirmenybė teikiama mišrioms)

Reikiami ištekliai: nešiojamasis kompiuteris ir interneto ryšys

Trukmė: 12 val.

### **Modulio tikslas**

---

Modulio tikslas – duomenų vizualizacijos įvadas

### **Modulio anotacija**

---

Vizualizacijos principų ir technologijų veikimas

### **Numatomi studijų rezultatai**

---

Gebėjimas analizuoti duomenų vizualizacijas ir rasti tinkamą vaizdinį duomenų aibių pateikimą.

### **Studijų siekiniai**

---

- Suprasti tyrimo metodų pagrindus
- Suprasti bendruosius vizualinės komunikacijos principus (pvz., vizualinės percepcijos)
- Suprasti, kaip veikia vizualizacijos technologijos
- Analizuoti vaizdus ir vizualinį atvaizdavimą
- Gebėti vizualizuoti koncepciją arba idėją
- Gebėti analizuoti vaizdus
- Gebėti paėmus duomenų aibę sukurti paprastą vizualizaciją

### **Praktinė patirtis ir seminarai**

---

Įvairių tipų duomenų vizualizacijos analizė, vizualinio dizaino principų taikymas, kompiuterinių duomenų vizualizacijos įrankių taikymas.





## Studijų turinys

---

Pagrindiniai modulio punktai:

- Analitinė žurnalistika. Apibrėžtis ir ypatybės
- Duomenų žurnalistikos procesai
- Vaizdai ir vizualizacijos
- Grafinis statistikos duomenų pateikimas
- Siužeto dėstymas naudojant vizualizacijas. Pavyzdžiai
- Piktnaudžiavimas duomenų vizualizacijomis. Pavyzdžiai



## IPS

### **Modulis: Įmonininkų vaidmenys**

Kurso kodas: COMP/008

Kurso pavadinimas: verslumas

Modulio kodas: COMP/002 – 02/01

Modulio pavadinimas: Įmonininkų vaidmenys

Studijų tipas: studijos internetu

Reikiami išteklių: naršyklė kompiuteryje arba mobiliajame įrenginyje su interneto ryšiu

Trukmė: 2 val. paskaitų, 4 val. laboratorinių darbų

### **Modulio tikslas**

---

Įmonininkų vaidmenų įvadas

### **Modulio anotacija**

---

Galimi įmonininkų vaidmenys ir sąsajos su vadyba

### **Numatomi studijų rezultatai**

---

Su įmonininkų vaidmenimis siejamos pareigos ir funkcijos

### **Studijų siekiniai**

---

Žinios apie keturis įmonininkų vaidmenis:

- Įmonininkas kaip kūrėjas ir novatorius
- Įmonininkas kaip verslo vadovas
- Įmonininkas kaip išskirtinis lyderis
- Įmonininkas kaip rizikuoti nebijantis žmogus
- Įmonininkas ir netikrumas

Įgūdžiai:

- Internetinės verslo analizės platformos naudojimas

### **Praktinė patirtis ir seminarai**

---

Įmonininko ir vadovo sąsajos (internetinės verslo analizės platformos naudojimas)

### **Studijų turinys**

---

1. Įmonininkas kaip kūrėjas ir novatorius

Pasikeitus organizacijos savininkui, retai nepasikeičia jos valdymo ir išteklių konfigūracija. Tačiau pokyčių dydis gali skirtis, ir tai rodo, kad „verslumas“ išties egzistuoja. Kad nustatytume įgyvendintų inovacijų lygį, galime remtis Schumpeterio „naujų kombinacijų“ sąrašu. Kitaip tariant, reikia įvertinti, ar:



iPro

- siūlomas naujas produktas arba paslauga;
- taikomas naujas metodas arba technologija;
- taikomasi ir žengiama į naują rinką;
- naudojamas naujas žaliavų ir išteklių šaltinis;
- sukuriami nauja pramoninės organizacijos forma.

#### 2. Įmonininkas kaip verslo vadovas (išteklių kontrolė ir naudojimas)

Laikoma, kad ištekliams pagrįsta teorija geriausiai paaiškina naujų sumanymų kūrimo procesą, nes pabrėžia, kaip svarbu panaudoti išteklius ir galimybes, kurias įmonininkai jau turi arba realiai gali gauti kūrimo proceso metu, užuot susitelkus į jų atliekamus analitinius darbus. Joje teigiama, kad siekiant ilgalaikės sėkmės nepakanka taikyti pramonės organizacijų ekonomikos teoriją (atliekant sektoriaus ir konkurentų analizę) ar pasirinkti, į kurį sektorių žengti ir kokio verslo imtis. Sėkmei svarbiausia išteklių, galimybių ir strategijų, kurias įmonininkas turi ir gali gauti, pobūdis ir kokybė. Todėl galima daryti išvadą, kad esminiai verslumo veiksmi yra bendrovei parinkti išteklius, iš išteklių sudėlioti nuoseklią strategiją ir įdarbinti išteklius (įgyvendinimas).

#### 3. Įmonininkas kaip išskirtinis lyderis

Dvi svarbiausios įmonininko užduotys apima padėjėjų komandos pasirinkimą ir bendrą visos subjekto vykstančios veiklos kontrolę (įskaitant „tvarkos“ palaikymą ir sklandžios veiklos užtikrinimą). Įmonininkams patiems tenka pasirinkti metodus, kurie bus veiksmingiausi vykdant šią organizacinę funkciją, dažnai atmetant tradicinius. Šis procesas reikalauja tiek pastangų, kad realiai retas individas turi tam reikalingų gebėjimų, ir būtent dėl to įmonininkas dažnai vadinamas „lyderiu iš prigimties“.

#### 4. Įmonininkas kaip rizikuoti nebijantis žmogus

Iš esmės pagrindinė aplinkos, kurioje randame verslumą, savybė yra rizika. Rizika reiškia rezultatų (arba grąžos) nepastovumą. Jei grąža garantuota, rizikos nėra. Nerizikingoje aplinkoje veikianti įmonė amžinai plėstųsi, nes nebūtų potencialių neigiamų rezultatų. Taigi rizika – amžiną įmonių plėtrą ribojantis veiksnys. Tačiau ją galima įvertinti kiekybiškai, naudojant statistinius metodus, kurie vertina sklaidą, kaip antai variantiškumas ir standartinis nuokrypis.

#### 5. Įmonininkai ir netikrumas

Netikrumas – pagrindinė tiek pokeriui, tiek rinkoms būdinga savybė. Įsivaizduokime, kad jis neegzistuoja. Tada ateitį galėtume prognozuoti šimtaprocentiniu tikslumu, tad ji niekam nebūtų ilgalaikio pelno šaltinis, nes visi galėtų ją sužinoti, bent jau už tai sumokėję. Todėl netikrumas yra kriterijus, kuriuo įmonininkai vadovaujasi, kad suprastų aplinką ir joje vykstančių įvykių priežastis bei pasekmes, o būtent tai galiausiai lemia jų sumanymų sėkmę.

#### **Nuorodos į vadovėlius**

1. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
2. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
3. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
4. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
5. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>

#### **Nuorodos į internetinę mokomąją medžiagą, susijusią su modulio tema**

6. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>
7. <https://www.wiziq.com/tutorial/105379-Entrepreneurship>
8. <https://www.wiziq.com/tutorial/25578-Entrepreneurship>
9. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>
10. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>

#### **Nuorodos į taikomus įrankius, susijusius su modulio tema**



11. <https://developer.gooddata.com/getting-started/tutorial/getting-started-prerequisites>
12. <https://www.wiziq.com/tutorial/25578-Entrepreneurship>

### **Modulis: internetinės dvimatės ir trimatės animacijos technologijos**

Kurso kodas: COMP/004

Kurso pavadinimas: INTERNETINIS GRAFINIS DIZAINAS SU DVIMATE IR TRIMATE ANIMACIJA

Modulio kodas: COMP/001 – 02/01

Modulio pavadinimas: internetinės dvimatės ir trimatės animacijos technologijos

Studijų tipas: internetu

Reikiami išteklių: naršyklė kompiuteryje arba mobiliajame įrenginyje su interneto ryšiu

Trukmė: 8 val. paskaitų ir 8 val. laboratorinių darbų

### **Modulio tikslas**

---

Naudojant įvairius meninius metodus išmokyti, kaip internete kurti dvimatę ir trimatę animaciją.

### **Modulio anotacija**

---

Išmokyti, kaip iliustruoti knygas ir laikraščius (ypač elektroninius), kaip naudojant naršyklę kurti dvimatę ir trimatę grafiką ir kaip į grafiką įtraukti judesį.

### **Numatomi studijų rezultatai**

---

Paprasto ir internetinio dizaino bei piešimo pagrindai, iliustracijos sąvoka, puslapio maketavimas, interaktyvi pateiktis, dvimatė ir trimatė animacija, skaitmeninės kadruotės menas, animacijos redagavimas.

### **Studijų siekiniai**

---

Studentai turi suprasti:

- Tyrimo ir kritinės analizės svarbą, kad geriau suprastų kompiuterines animacijos kūrimo ir redagavimo programas;
- Būtinus procesus, kad taikant specifinius įgūdžius būtų galima kurti dvimačius ir trimačius animacinius išteklius;
- Įgūdžiai turi apimti veikėjų ir fono dizainą, modeliavimą, tekstūrų kūrimą, skeletų konstravimą ir pagrindinius animacijos bandymus;
- Taip pat studentai bus išmokę redaguoti, eksportuoti, kurti DVD, naudoti „Photoshop“ ir kitas svarbias animacijos kūrimo programas.

Veikla turi apimti:

- Meno darbo sukūrimą naudojant programą, pavyzdžiui, „Blender“;
- Paprastus animacijos metodus naudojant tokias programas kaip „Flash“ ir „Java“;
- Elementarų modeliavimą ir tekstūrų kūrimą naudojant tokias programas kaip „3Ds Max“, „Maya“ ir pan.;
- Redagavimo metodikas: failų importavimą ir eksportavimą, DVD kūrimą.



Sėkmingai baigę šį modulį, studentai sugebės:

- Atlikdami nustatytas užduotis kompetentingai naudoti ir integruoti įvairius aukštesnio lygio įgūdžius, aktualius kuriant dvimatę ir trimatę animaciją;
- Savarankiškai tyrinėti su dvimate ir trimate animacija susijusių technologijų ir įrangos potencialą;
- Savarankiškai ir bendradarbiaudami eksperimentuoti su sąvokų ir procesų taikymu pagal profesionalią dvimatės ir trimatės animacijos instrukciją.

### **Praktinė patirtis ir seminarai**

---

Įvadas į dvimatę ir trimatę animaciją, naujausios dvimačio ir trimačio pasaulio tendencijos, animaciniai filmai bei dvimatės ir trimatės animacijos kūrimo įrankiai

### **Studijų turinys**

---

1. Dvimatė animacija. Dvimatė animacija – tai praktinis su kompiuterinių animacinių epizodų kūrimų susijusių principų, praktikų ir problemų tyrinėjimas [6, 16]. Modulyje pabrėžiami judėjimo principai ir jo pokyčiai laiko atžvilgiu. Studentai turi nagrinėti įvairias temas, pavyzdžiui, animacijos planavimą, sąsajos dalykus, animacijos principus, perėjimus ir pan. Studentai turi taikyti įvairius būdus: nuo ranka pieštos judančios grafikos iki sustabdyto kadro animacijos. Bendri dvimatės animacijos įgūdžių rezultatai turi apimti:
  - dvimatei animacijai tinkamų skaitmeninių meno darbų ir medžiagų kūrimą;
  - animacinių epizodų kūrimą taikant dvimatės animacijos kūrimo metodus ir kompiuterines programas;
  - dvimačių animacinių epizodų kūrime naudojamų programų ir praktikų apibūdinimą ir įvertinimą.
2. Trimatė animacija. Trimatės animacijos esmė – veikėjų ir objektų animacija trimatėje skaitmeninėje aplinkoje. Taip pat bus dėstoma apie vizualinį siužetą, judesio dinamiką ir įtaigaus pasirodymo kūrimą. Paskaitų metu studentai planuos scenas ir kurs jų kadruotes, mokysis išdėstyti kameras ir scenos objektus, kurs animacijos modelius, tyrinės veikėjų pasirodymą ir judėjimą, mokysis animacijos darbų eigos strategijų, kurs atvaizdavimą ir komponuos galutinius epizodus. Bendri trimatės animacijos įgūdžių rezultatai turi apimti:
  - trimatei animacijai tinkamų skaitmeninių meno darbų ir medžiagų kūrimą;
  - animacinių epizodų kūrimą taikant trimatės animacijos kūrimo metodus ir kompiuterines programas;
  - trimačių animacinių epizodų kūrime naudojamų programų ir praktikų apibūdinimą ir įvertinimą.
3. Virtualiųjų pasaulių ir trimačio modeliavimo paskaitos pristato trimačio modeliavimo principus ir sąvokas, taikant atitinkamas kompiuterines modeliavimo programas. Ugdomi kompiuterinių trimačių modelių, animacijos ir virtualių objektų bei grafikos kūrimo įgūdžiai. Studentai kurs animacinius trimačius modelius, naudodami apšvietimo efektus, tekstūras ir kitas išplėstines modeliavimo funkcijas.



iPro



4. Dvimatis ir trimatis programavimas „Java“ aplinkoje. Ugdomi objektinio modeliavimo ir naudotojo sąsajos kūrimo įgūdžiai. Ugdomi praktiniai įgūdžiai, reikalingi projektuoti ir kurti dvimatis ir trimatis „Java“ programas. Paskaita studentams suteiks šių žinių ir įgūdžių:
  - pagrindiniai dvimatės grafikos „Java“ aplinkoje principai – linijų ir kreivių braižymas, specialieji efektai ir virtualioji realybė, sritys, tekstas ir spalvos;
  - pagrindiniai trimatės grafikos „Java“ aplinkoje principai – trimačių objektų modeliavimas, apšvietimas ir šešėliai, specialieji efektai ir virtualioji realybė.
5. HTML5 ir „JavaScript“. HTML5 drobė (angl. *canvas*) yra susijusi su grafikos kūrimu naudojant HTML drobę, kuri apima grupę „JavaScript“ metodų (API), skirtų piešti grafiką (linijas, stačiakampius, apskritimus, figūras). Naudojami HTML drobę studentai išmoks:
  - piešti animuotą ir neanimuotą spalvotą tekstą;
  - pateikti grafinius duomenis kaip iliustraciją naudodami grafikus ir diagramas;
  - animuoti objektus: nuo paprastų šokinėjančių kamuolių iki sudėtingos animacijos;
  - sukurti sąveiką;
  - valdyti drobę, kad reaguotų į „JavaScript“ įvykius, t. y. stebėtų, ar nėra naudotojų atliktų veiksmų (klaviatūros, pelės klavišų, mygtukų paspaudimų, pirštų judesių), ir į juos reaguotų.
  - drobės naudojimo animacijai metodų, kurie siūlo daug galimybių HTML žaidimų programose.
6. Mobilųjų programėlių kūrimas pristatys principus, kaip kurti programėles „Android“ mobiliajai platformai. Paskaitų metų studentai išmoks kurti „Android“ programėles naudodami „Java“ ir „Android Studio“ programavimo platformą.

#### Nuorodos į vadovėlius

- a) Andy Beane, *3D Animation Essentials*, „Wiley“, 2012 m.
- b) Daniel Selman, *Java 3D Programming*, „Manning“, 2012 m.
- c) Frank Klawonn, *Introduction to Computer Graphics Using Java 2D and 3D*, antrasis leidimas, „Springer“, 2012 m.
- d) Frederic Dufaux, Beatrice Pesquet-Popescu, Marco Cagnazzo, *Emerging Technologies for 3D Video*, „Wiley“, 2013 m.
- e) Lance Flavell, *Beginning Blender - Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design*, „Apress“, 2012 m.
- f) Lindsey Fallow, Dawn Griff, *Head First 2D Geometry*, „O'Reilly Media“, 2009 m.
- g) Robert Chin, *Beginning Android 3D Game Development*, „Apress“, 2014 m.
- h) Steve Fulton, Jeff Fulton, *HTML5 Canvas - Native Interactivity and Animation for the Web*, antrasis leidimas, „O'Reilly Media“, 2013 m.
- i) Tony Parisi, *Programming 3D Applications with HTML5 and WebGL*, „O'Reilly Media“, 2014 m.
- j) Tony Parisi, *WebGL: Up and Running*, „O'Reilly Media“, 2012 m.

#### Nuorodos į mokomąją medžiagą internete, susijusią su modulio tema

- a) <http://www.w3schools.com/> (internetinė mokojoji medžiaga apie HTML5, „JavaScript“ ir kitas susijusias saityno technologijas).
- b) <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/2d/> (įvadas į „Java 2D API“, parodantis, kaip rodyti ir spausdinti dvimatę grafiką „Java“ programose).
- c) <http://www.java3d.org/> (daug naudingų nuorodų ir mokomosios medžiagos apie „Java 3D API“ ir jos naudojimą).
- d) [www.udemy.com](http://www.udemy.com) (puikus išteklius mokytis kurti „Android“ programėles).
- e) [www.lynda.com](http://www.lynda.com) (puikus išteklius mokytis kurti įvairių su dvimačiais ar trimačiais objektais susijusį turinį).



**Nuorodos į taikomus įrankius, susijusius su modulio tema**

- a) <http://www.adobe.com/products/flash.html> (lengvas būdas kurti animaciją, taip pat teptukų tinkinimas, sukuriant tobulą formą, kampą ir plokštumą; vėliau juos galima sinchronizuoti ir naudoti keliuose kompiuteriuose).
- b) <http://usa.autodesk.com/maya> (trimatis modeliavimas; „Maya“ yra itin populiarus kuriant žaidimų, animacijos ir filmų modelius).
- c) <http://www.autodesk.com/products/3ds-max/> (trimačio modeliavimo programa, skirta visapusiškam modeliavimui, animacijai, simuliacijoms ir atvaizdavimo sprendimams bei naudojama žaidimų, kino ir judančios grafikos kūrėjams.)
- d) <http://www.blender.org> („Blender“ – tai nemokamas atvirojo šaltinio trimačio modeliavimo produktas).
- e) <http://developer.android.com/tools/studio/index.html> (oficiali integruota kūrimo aplinka, skirta „Android“ programėlių kūrimui).
- f) <http://www.opengl.org> (sektorius našiosios grafikos pagrindas: nuo žaidimų iki virtualiosios realybės, mobiliųjų telefonų ir superkompiuterių).



## TUCEP

### **Modulis: projekto planavimas kokybės ir rizikos valdymui**

Kurso kodas: COMP/006

Kurso pavadinimas: projekto kokybės ir rizikos valdymas

Modulio kodas: COMP/006\_01/01

Modulio pavadinimas: projekto planavimas kokybės ir rizikos valdymui

Studijų tipas: mišrus

Reikiami ištekliai: mobilusis įrenginys (išmanusis telefonas, planšetinis kompiuteris) su internetu, asmeninis kompiuteris

Trukmė: 12 val.

### **Modulio tikslas**

---

Parengti struktūrinį darbo planą, leidžiantį pasiekti projekto uždavinius ir rezultatus, subalansuoti poreikius optimizuoti gamybos veiksnių naudojimą pagal kliento poreikius.

### **Modulio anotacija**

---

Turint duotas sąlygas ir išteklių apribojimus žinoti, kaip išdėstyti darbo planą, organizuojantį įvairius projekto įgyvendinimo etapus.

### **Numatomi studijų rezultatai**

---

Studentai susipažins su projekto vadovo užduotimis ir vaidmeniu, gamybos sistemomis (pagrindiniais koncepciniais skirtumais tarp darbo ir įsipareigojimo, kad būtų paruoštas gatavas produktas), projekto struktūros apibrėžtimi, išteklių nustatymu ir atskaitomybe, etapų nustatymu, darbų tvarkaraščiu. Jie gebės sudaryti biudžetą, mokės kontrolės sistemos įdiegimo metodikas ir apskaičiuoti tvarkos pinigų srautus.

### **Studijų siekiniai**

---

Baigę šį modulį studentai sugebės sukurti formalizuotą darbo planą ir nustatyti projekto įgyvendinimui reikalingus išteklius.

### **Praktinė patirtis ir seminarai**

---

Sukurti formalizuotą darbo planą, išdėstant įvairius projekto įgyvendinimo etapus (apibrėžti projekto apribojimus, uždavinius ir rezultatus, nustatyti projekto darbų paskirstymo analitinę struktūrą, numatyti etapus ir darbo paketus). Nustatyti projekto įgyvendinimui reikalingus išteklius.

### **Studijų turinys**

---

Projektų valdymo įvadas

Pirma dalis: požiūriai į projekto arba programos valdymą

Antra dalis: kas yra planavimas?





Trečia dalis: projekto planavimo etapas  
Ketvirta dalis: siekiant įgyvendinimo  
Penkta dalis: kokybės ir rizikos valdymo būdo pavyzdys

### **Modulis: projekto komanda kokybės ir rizikos valdymui**

Kurso kodas: COMP/006

Kurso pavadinimas: projekto kokybės ir rizikos valdymas

Modulio kodas: COMP/006\_01/02

Modulio pavadinimas: projekto komanda kokybės ir rizikos valdymui

Studijų tipas: mišrus

Reikiami ištekliai: mobilusis įrenginys (išmanusis telefonas, planšetinis kompiuteris) su internetu, asmeninis kompiuteris

Trukmė: 12 val.

### **Modulio tikslas**

---

Suburti projekto komandą ir jai vadovauti, siekiant tikslų.

### **Modulio anotacija**

---

Žinoti, kaip vadovauti projekte dalyvaujantiems profesionaliems ištekliams, naudojant komandinio darbo įrankius ir metodus.

### **Numatomi studijų rezultatai**

---

Studentai susipažins su darbo organizavimo ir žmogiškųjų išteklių valdymo elementais, išmoks valdyti tikslines grupes ir grupinio darbo metodikas, sužinos apie komunikacijos metodus ir derybas, santykius palengvinančias metodikas ir įrankius, derybų psichologiją ir etiką, vadovavimą sprendimų priėmimo komandai, problemų sprendimo metodus.

### **Studijų siekiniai**

---

Baigę modulį studentai sugebės vadovauti projekte dalyvaujantiems profesionaliems ištekliams ir žinos apie komandinę komunikaciją ir darbą projekto komandoje.

### **Praktinė patirtis ir seminarai**

---

Vadovauti projekte dalyvaujantiems profesionaliems ištekliams: nustatyti profesionalius išteklius, paskirti reikiamas užduotis, motyvuoti komandos narius, vertinti individų ir grupės veiklos rezultatus. Komandinė komunikacija ir darbas projekto komandoje: užtikrinti sklandžius narių santykius, atskleisti išsiskiriančias pozicijas, tarpininkauti suderinant priešingas pozicijas, įsikišti ir užkirsti kelią neigiamam poveikiui.

### **Studijų turinys**

---

- Kompetencijos reikšmė, įgūdžių įvertinimas (orientavimas, įgalinimas ir edukacinė vertė)



## iPro

- Žmogiškųjų išteklių valdymo projektas (pradinis projekto etapas ir pagrindinės projekto komandos sąvokos)
- Žmogiškųjų išteklių valdymo projekto procesai (žmogiškųjų išteklių valdymo planas, projekto komandos subūrimas, projekto komandos ugdymas, projekto komandos valdymas)
- Grupės mokymo ir ugdymo etapai: darbo grupė (formavimas, idėjų lietus, rezultatyvus darbas ir išsiskirstymas; komandos ir komandinio darbo pranašumai)
- Projekto komandos valdymo strategijos: tarpasmeniniai ir socialiniai įgūdžiai (lyderystė, komandos formavimas, motyvacija, komunikacija, sprendimų priėmimas, politinis ir kultūrinis sąmoningumas, derybos)
- Konfliktai (konfrontacija, kompromisai, užglaistymas, forsavimas ir pasitraukimas)
- Pokyčių valdymas
- Vadovavimas komandai (pagalbininkas ir tobula komanda)
- Problemų sprendimas
- Konsultuojamasis ugdymas ir mokymas
- Projektų vadovo vaidmuo (taisyklės ir vertybės)
- Pavyzdys (kurso struktūra: Mary S.Woodley, *Digital Project Planning & Management Basics*, „CSU Northridge“)



## ATiT

### **Modulis: įvadas į intelektinės nuosavybės teises**

Kurso kodas: Core/004

Kurso pavadinimas: teisiniai klausimai, reguliavimas ir INT

Modulio kodas: Mod/003

Modulio pavadinimas: įvadas į intelektinės nuosavybės teises

Studijų tipas: internetu su papildomomis neinternetinėmis užduotimis (xMOOC)

Reikiami ištekliai: kompiuteris ir internetas

Trukmė: 6 val. (+ 6 val. savarankiško mokymosi)

### **Modulio tikslas**

---

Šis kursas yra skirtas dizaineriams, kūrėjams ir rašytojams kurie pradeda savarankiškai arba pagal darbo sutartį dirbti arba jau dirba visos naujosios ir tradicinės medijos srityje, įskaitant radiją, televiziją, spaudą, saityną, multimediją, programėles, kiną, teatrą, spaustuves, žaidimus ir pan., ne tik su menu susijusiose srityse, bet ir visuose kituose medijos ir ryšių pramonės segmentuose, įskaitant informavimą, naujienas ir spaudą, reklamą ir viešuosius ryšius, žaidimus, pramonę, pramogas, komerciją ir švietimą. Kurse numatoma bendrai, bet visapusiškai pristatyti su intelektinės nuosavybės teisėmis (INT) susijusius reguliavimo klausimus. Kurso turinys:

- Kurso įvadas.
- INT apibrėžtis ir įvairūs tipai.
- INT istorija.
- Kodėl INT reikia? Siekiniai ir pasiekimai.
- Kodėl INT nereikia? INT daroma „žala“.
- Įvairių INT apžvalga.
- Įvairių INT sąvokų palyginimas pagal tarptautines, nacionalines arba regionines teises, pramonės ir kultūrinės bazes, politiką ir sąvokas.
- Pranašumai ir trūkumai. Alternatyvos? Raida ateityje?

Kiek įmanoma, visos dalys iliustruojamos realiais pavyzdžiais ir konkrečiais atvejais.

### **Modulio anotacija**

---

- Suprasti ir paaiškinti apskritai verslui ir konkrečiai skaitmeninės medijos bei menų įmonėms ir profesionalams taikomą teisinę ir reguliavimo bazę.
- Suprasti tarptautinius INT įstatymų ir reguliavimo aspektus (pasaulinius, ES, kitų tarptautinių organų).
- Apskritai suprasti intelektinę nuosavybę ir sugebėti pritaikyti pagrindus atvejo tyrimui.
- Suprasti pagrindinius teisinius klausimus, susijusius su visais pačios medijos kūrimo aspektais: individualios, žurnalistinės, grožinės, reklaminės ir pan.
- Suprasti interneto ir elektroninės komunikacijos (e. pašto, tinklo įrankių) teikiamas galimybes ir potencialią riziką darbe, laisvalaikio, bendrinant informaciją ir bendradarbiavimu grįstoje kontaktų paieškoje, moksluose ir tyrimuose. Suprasti reikšmę asmeniniame lygmenyje, ypač INT atžvilgiu.



iPro

- Žinoti apie problemas, susijusias su pasiekiamos informacijos pagrįstumu ir patikimumu, taip apie teisinius ir etinius principus, taikomus (interaktyviai) naudojant skaitmeninę mediją ir menus.
- Suprasti patentų paraiškas ir žinoti kaip ir į ką kreiptis atitinkamame lygmenyje.

### Numatomi studijų rezultatai

---

Baigęs šį kursą studentas gebės ieškoti, rasti, pasirinkti ir taikyti tinkamą INT schemą savo sukurtam produktui arba produkcijai, sukurti INT schemą bet kokio pobūdžio savo produkcijai ir skirti teisėtą praktiką ir autorių teisių pažeidimus.

### Studijų siekiniai

---

Sėkmingai baigę šį modulį studentai sugebės sau arba savo organizacijai sukurti pagrįstą ir tvarią INT strategiją, tinkamą visoms visų lygių medijos ir leidinių formoms.

### Praktinė patirtis ir seminarai

---

Kurse numatoma bendrai, bet visapusiškai pristatyti su intelektinės nuosavybės teisėmis (INT) susijusius reguliavimo klausimus. Jį sudaro teorinė dalis, bet kartu kelios praktinės dalys, kurių metu studentai skatinami tarpusavyje aptarti įvairius INT aspektus. Taip pat jiems skiriama užduotis kritikuoti esamas schemas ir kurti būsimų INT schemų ir politikos idėjas, aktualias juos dominančiai, jų išmanomai arba jų darbo sričiai. Praktinis darbas taip pat apims įvairių INT schemų taikymą saviems kūriniais. Užduotis apima:

- nacionalinės INT reguliavimo bazės nagrinėjimą ir aprašymą (kabinetinį tyrimą),
- interviu su kuriančiu autoriumi ir problemų aprašymą,
- dokumento paskelbimą bendrame praktikos bendruomenės tinklaraštyje,
- problemų aptarimą ir palyginimą su bendramoksliais,
- kelių lygių INT testą.

### Studijų turinys

---

PPT pateiktys, atvejo tyrimų dokumentai, vaizdo įrašai, rašiniai, atvirų ir uždarų klausimų testai, MOOC, saityno seminarai, tinklaraščiai, pokalbiai, forumas (didžiama integruoti į MOOC)

- INT įvadas ir autorių teisės
  - INT ir autorių teisių istorija ir filosofija
  - INT tipai
- Teisinės problemos
- INT alternatyvos
- Taikymas naudotojams ir autoriams
- Autorių teisių ateitis
- Autorių teisių testas (įvertinimas)

Kiekvieną skyrių sudaro trumpas įvadinis filmukas, paruošiantis dirvą ir paaiškinantis temos ribas. Kiekvieną užsiėmimo dalį sudaro užduotys studentams, kaip antai diskusija arba tiriamasis darbas, kiekvienas skyrius baigiamas trumpu savęs įvertinimu, o visas kursas baigiamas visapusišku INT testu.

Rekomenduojama literatūra ir kita pagalbini medžiaga:

- Aliprandi A., *Creative Commons: A User Guide*, „Ledizione Italia“, 2011 m.
- Bently L. Ir Sherman B., *Intellectual Property Law*, Oksfordas, 2014 m.



iPro

- De Cock C., *The Copyright Manifesto*, Briuselis, 2015 m.
- IRSWG, *Recommendations for the Technical Infrastructure for standardized International Rights Statements*, 2015 m. geguže
- Johns A., *Piracy: The Intellectual Property Wars from Gutenberg to Gates*, Čikaga, 2009 m.
- Lessig L., *Free Culture*, „Penguin New York“, 2004 m.
- [www.wipo.int](http://www.wipo.int)



## **ULO**

Kurso kodas: Core/003

Kurso pavadinimas: skaitmeninės kultūros ir ugdymas kūrybinei praktikai

Modulio kodas: CORE/003 – 02/02

Modulio pavadinimas: skaitmeninės kultūros ir komunikacijos specifiškumas – „Creativity 2.0“.

Studijų tipas: internetu su papildomomis neinternetinėmis užduotimis („Moodle“)

Reikiami ištekliai: kompiuteris ir internetas

Trukmė: 5 val. (+ 5 val. savarankiško mokymosi)

### **Modulio tikslas**

---

Nustatyti, kas lemia skaitmeninę kultūrą ir interneto komunikacijos ypatybes, kad pavyktų geriau suprasti šiuolaikinį kultūrinį kūrybinės individų raidos kontekstą. Studentai turi susipažinti su visa „Moodle“ platformoje pateikiama medžiaga. Be to, kaip mišrios studijos ir atvirkštinis mokymasis, bus du papildomi tradiciniai užsiėmimai pagal e. platformos gaires.

Užpildytos spragos: socialinė atsakomybė, žinių kaupimas, tarpkultūrinis sąmoningumas ir komunikacija, platformų ir medijos technologijos, meniškumas, IRT, socialinė medija, kūrybingumas ir novatoriškumas.

### **Modulio anotacija**

---

Pademonstruoti tokio diskurso raidą ir kultūrinę vartojimo kuriant (angl. *prosumption*) kaip socialinio reiškinio specifiką. Aptarti internetinį kūrybiškumą – ryšius tarp kūrimo ir perkūrimo, pernaudojimo, esamų šablonų panaudojimo kaip originalumo paieškų apraišką. Apibūdinti kūrybiškumo erdves ir potencialią jų raidos kryptį įtinklintose visuomenėse.

### **Numatomi studijų rezultatai**

---

Įgyti žinių apie skaitmeninę kultūrą ir komunikaciją kūrybingumo ir novatoriškumo kontekste

### **Studijų siekiniai**

---

Skaitmeninės kultūros kurse studentai prieinamai gaus pagrindinių žinių apie elgesio normas, taip pat vizualinio mąstymo ir kūrybingo problemų sprendimo pagrindus. Įgūdžiai ir pasitikėjimas ugdomi atliekant palaikomus pratimus, sudarančius žinių ir metodikų elementus, kuriuos studentai gali greitai pritaikyti kūrybinėms problemoms, nurodytoms projekto instrukcijose.

### **Praktinė patirtis ir seminarai**

---

Geresni internetinės komunikacijos įgūdžiai ir naujosios medijos bei skaitmeninės kultūros supratimas, savireklama, kūrybiniai veiksmai socialinėje medijoje, saviugdosa potencialas, kūrybiškų sprendimų paieška, nekasdienis skaitmeninės kultūros problemų sprendimas.



## Studijų turinys

---

### Vadovėliai:

- Bollier D., Racine L. (2005), *Ready to Share: Creativity in Fashion & Digital Culture*.
- Cinque T. & A. Brown (2015), *Educating Generation Next: Screen Media Use, Digital Competencies and Tertiary Education*.
- Dalile L. (2012), *How Schools Are Killing Creativity*.
- Deuze M. (2005), *Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture*.
- Miller V. (2011), *Understanding Digital Culture – Introduction*.
- Structures of Participation in Digital Culture*, ed. J. Karaganie (2007).
- What is Creativity?*

### Internetinė mokomoji medžiaga:

- Eger J. M. (2013), *Culture May Be the Key to Creativity*.
- Global Digital Culture: Cultural Differences and the Internet* (2012-02-21).
- Gournelos. T. (2014), *Digital Culture, Language, Revolution*.
- Kawasaki Guy, *The Art of Innovation*.
- Otani R., A Review of M. Deuze, *Digital Culture* (2009).
- Robinson K. (2006), *How Schools Kill Creativity*.



## VG TU

### **Modulis: kompiuteriniai žaidimai**

Kurso kodas: OPTN/004

Kurso pavadinimas: skaitmeninės multimedijos technologijos

Modulio kodas: OPTN/004

Modulio pavadinimas: kompiuteriniai žaidimai

Studijų tipas: mišrus

Reikiami ištekliai: kompiuteris

Trukmė: 12 val.

### **Modulio tikslas**

---

Šio modulio tikslas – skirti kompiuterio valdomą žaidimą, kuriame žaidėjai sąveikauja su ekrane rodomais objektais pramogaudami arba mokydamiesi:

Modelinis kompiuterio valdomo žaidimo veikėjų elgsenos dizainas, kompiuterio valdomų žaidimų sistema, kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai.

### **Modulio anotacija**

---

Kompiuterinis žaidimas – tai kompiuterio valdomas žaidimas, kuriame žaidėjai sąveikauja su ekrane rodomais objektais pramogaudami arba mokydamiesi. Kompiuteriniams žaidimams taip pat priskiriami tokie žaidimai, kuriuose rodomas tik tekstas arba kaip pagrindinė sąveikos priemonė naudojami kiti metodai, kaip antai garsas ar vibracijos, arba valdiklis (žaidimų pultuose) ar bet kurių iš šių priemonių derinys.

Trumpos modulio gairės.

Pagrindinė modulio medžiaga:

- šaltiniai,
- instrukcijos,
- kompiuterinio mokymosi sistemos.

Mokymo platforma: „Moodle“

Perkeliamieji bendradarbiavimo įgūdžiai:

- dalyvavimas grupinėse diskusijose ir pateiktyse internetu,
- komandinis darbas,
- kompiuterinio mokymosi sistemos,
- iniciatyvumas ir asmeninė atsakomybė.

Vertinimas:

Įgyti įgūdžiai bus vertinami dešimties balų skalėje atlikus testą.

### **Numatomi studijų rezultatai**

---

Įvairių tipų kompiuterinių žaidimų dizaino sampratos. Kompiuterinių žaidimų taikymas įvairioje aplinkoje. Tinklinių, grupinių žaidimų grafikos dizainas, animacija, fizika ir simuliacijų programavimas: Žaidimų naudojimo švietime literatūros apžvalga;





Kompiuterinių ir vaizdo žaidimų taikymas mokantis;  
Edukacinių žaidimų įvedimas mokantis;  
Rimti žaidimai: internetiniai žaidimai mokslams;  
Mokymasis su simuliaciniais žaidimais;  
Mokomųjų žaidimų pažanga.

### **Studijų siekiniai**

---

Sėkmingai baigę šį modulį studentai sugebės kurti paprastus kompiuterio valdomus žaidimus ir išmaniuosius filmukus.

### **Praktinė patirtis ir seminarai**

---

Suderinti studijų siekinius ir malonumą žaisti. Į naudotoją orientuotas žaidimų turinio kūrimas, žaidimo procesas ir pagrindų rezultatų nustatymas. Vertinimo mechanizmų įtraukimas į žaidimą ir į bendrą projektą:

Edukacinių žaidimų taikymo geriausia praktika;  
„Facebook“ žaidimų geriausia praktika;  
Mobiliųjų žaidimų geriausia praktika;  
Interaktyvių išmaniųjų žaidimų planas;  
Sėkmingos žaidimizacijos geriausia praktika ir pavyzdžiai.

### **Studijų turinys**

---

Adventure Game studio  
GameSalad  
Sploder  
Thinking Worlds  
Marmalade SDK  
Marmalade Quick  
Unreal Development Kit  
Maya LT  
Scaleform Mobile SDK  
Unity Pro  
Project Anarchy  
App Game Kit  
Corona SDK  
Ludei  
Nextpeer  
PlayHaven  
PowerVR Graphics SDK  
Enlighten  
Web Marmalade  
„Moodle“ kursai  
Fizika žaidimų kūrime  
Jrankių įvadas  
„JavaScript“ įvairiems įrankiams  
Veikėjų valdymas  
Žaidimo kūrimas naudojant įrankius



iPro

Tiesioginė demonstracija ir pavyzdžiai

