

Studentų prioritetinių temų projektų lėšų skyrimo, panaudojimo ir atsiskaitymo už panaudotas lėšas tvarkos aprašo 4 priedas


PROJEKTO SANTRAUKA

Projekto pavadinimas	Be SMART in the Digital age'24
Projekto vykdytojas	Lietuvos verslo kolegija
Projekto įgyvendinimo laikotarpis	Nuo 2024/04/01 Iki 2024/10/11
Projekto poreikio pagrindimas	<p>Nuo šių metų pradžios iškilo itin aktuali dirbtinio intelekto įrankių naudojimo tema. <i>ChatGPT</i> sukėlė dėstytojų ir kitų švietimo specialistų diskusijų bangą visame pasaulyje. Kiekvienam dėstytojui aktualu žinoti kaip dirbtinis intelektas pakeis studijų procesą, savarankiškas užduotis ar studijų vertinimo sistemą. Dauguma susiduria su klaidinga nuomone, jog dirbtinis intelektas gali atlikti užduotis už asmenį ir nebėra tikslinga atlikti užduotis savarankiškai, tačiau iš tiesų, DI pagrindinis tikslas formuojamas kaip siekis ne pakeisti darbuotoją, o optimizuoti jo darbą, kad būtų taupomas laikas bei keliamas kokybiškumo standartas. DI technologijos suteikia įvairių galimybių mokymosi ir švietimo paslaugoms: natūralios kalbos apdorojimas (NLP), kalbos atpažinimas tariant žodžius, vaizdo atpažinimas ir apdorojimas, DI naudojant veidui atpažinti, afekto aptikimas, DI naudojant analizuoti jausmus tekste, elgseną ir veidus; dirbtinis kūrybiškumas, DI naudojant naujų rūšių ir pavyzdžių nuotraukoms, muzikos, meno kūriniams ar istorijoms sukurti ir kt. Tačiau neatsiejamai susiduriama su iššūkiais kadangi DI įrankiai kelia grėsmę švietimui, nes atlieka tokias užduotis, kurias anksčiau galėjo atlikti tik pats moksleivis ar studentas. Atsiradus šiems DI įrankiams, iškilo problema, kaip keisti mokymo ir mokymosi metodus bei užduotis, kad studentai įgytų reikalingų žinių ir įgūdžių. Taip pat iškilo naujos grėsmės akademiniam sąžiningumui. Moksliniai tyrimai analizuoja įvairius duomenis, kurie pagrįsti kokius DI įrankius studentai naudoja savo rašto darbams ir kokiems tikslams studentai Lietuvoje bei pasaulyje. Formuojamos įvairios rekomendacijos tiek dėstytojams, tiek ir pačioms institucijoms, kadangi DI naudojimas kasdiniame gyvenime, mokslo ar darbo procesuose tik įsibėgėja. Akivaizdu, kad švietimo sistemai reikia ieškoti būdų, kaip integruoti DI į mokymosi procesą ir išnaudoti jo privalumus. Akivaizdu, kad DI neaplenkia švietimo srities ir DI įrankiai gali būti pagalba tiek besimokantiems, sprendžiant uždavinius, tiek pedagogams, kuriant individualizuotus, skaitmeninėmis technologijomis grįstus mokymus,</p>

	<p>panaudojant interaktyvias mokymosi priemones, padedančias geriau suprasti ir įsisavinti mokomąją medžiagą, sugeneruoti rezultatus bei efektyviau atlikti vertinimą. Šio hakatono metu ir būtų sprendžiami šie iššūkiai paremti interaktyviomis priemonėmis, DI galimybių pritaikymui studijų procese, analizuojamos įvairios užduotys, kurias pasitelkiant būtų galima numatyti veiksnius galinčius spręsti aspektus galinčius užkirsti kelią akademinio sąžiningumo pažeidimams. Tad hakatono metu pateikiamos bei generuojamos idėjos gali turėti praktinį pritaikomumą, juolab, kad viena iš užduočių būtų pateikiamas iššūkis, atrinktas iš įmonių pateiktų iššūkių.</p>
Projekto tikslas	<p>Tikslas – suburti skirtingų aukštųjų mokyklų studentus į hakatoną Be SMART in the Digital age'24, kuriame studentų komandos išmėgintų savo jėgas spėsdamos iš anksto paruoštus iššūkius sprendžiant grėsmes bei sprendimų pritaikymo galimybėmis vykstant sparčiai transformacijai dirbtinio intelekto eroje.</p>
Projekto dalyviai, dalyvių skaičius	<p>Lietuvos verslo kolegijos, kartu su projekto partneriais organizuojame renginyje Be SMART in the Digital age'2024, planuojama, kad prioritetine eiga dalyvaus Informatikos studijų krypties studentai, kurie bus komandų lyderiai bei bus įvairių studijų krypties studentus į komandas, kad būtų lengviau spręsti hakatone pateikiamus iššūkius, kurių pagrindinės tematikos yra – studijavimo transformacija dirbtinio intelekto eroje. Planuojama, kad hakatone dalyvaus šios komandos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lietuvos verslo kolegija trys komandos (I, II ir III kurso studentai); • Lietuvos verslo kolegija – Erasmus studentų komanda (studentai atvykę tarptautiniams mainams); • Lietuvos verslo kolegijos Vilniaus mokymo skyriaus (I komanda apjungianti visus kursus); • Vilniaus verslo kolegijos komanda (I komanda apjungianti visus kursus); • Klaipėdos universiteto komanda (I komanda apjungianti visus kursus, koncentruojanti į IT studentus); • Liepojos universiteto (Latvija) komanda (I komanda apjungianti visus kursus, koncentruojanti į IT studentus); • Bent viena komanda iš kitų Lietuvos aukštųjų mokyklų, kurią planuojama pritraukti pristatant planuojamas hakatono veiklas; • Bent trys tarptautinės komandos, kurios būtų suformuotos iš tarptautinių kolegijos partnerių (platesnė informacija pateikiama prie tarptautinio bendradarbiavimo skilties). <p>Tikimasi, kad projekte dalyvaus 100 studentų (kurie pasiskirstytų skirtingose veiklose, kaip pateikiama numatyame detaliame veiklų įgyvendinimo plane).</p>
Projekto veiklos	<ul style="list-style-type: none"> • Sudaryti detalią, inovatyvią bei įtraukiančią organizuojamo hakatono programą. • Pakviesti 3 lektorius bei 3 mentorius, kurie atstovautų verslo įmones, dirbančias dirbtinio intelekto srityje arba mokslininkus, kurių tyrimų sritis yra dirbtinis intelektas bei įvairūs jo pritaikymo sprendimai. • Bendradarbiaujant su verslo įmonėmis atrinkti vieną papildomą iššūkį, kurį spręstų renginio dalyviai hakatono metu. Praveisti numatytas hakatono veiklas, registruoti dalyvius bei valdyti renginį, pagal numatytą programą. Apibendrinti renginio metu vykusius komandų pristatymus ir rezultatų pritaikomumo galimybę bei išrinkti nugalėtojus, kurie labiausiai verti nugalėtojų vardo.
Laukiami projekto	<p>Lietuvos verslo kolegijos, kurtu su Lietuvos verslo kolegijos studentų sąjunga bei Vilniaus verslo kolegija</p>

Įgyvendinimo rezultatai	organizuojamame hakatone Be SMART in the Digital age'24 tikimasi suburti 100 studentų, kurie varžytųsi iš 8 skirtingų aukštųjų mokyklų (aukštųjų mokyklų sąrašas pateikiamas anksčiau ir jį sudaro kolegijos bei universitetai esantys tiek Lietuvoje, tiek ir užsienyje. Svarbu paminėti, kad renginyje savo patirtimis dalinsis trys kviestiniai lektoriai, kurie atstovaus verslo įmones arba mokslininkai dirbantys Dirbtinio intelekto srityje, kurie pasidalins savo patirtimi dirbtinio intelekto sprendimų diegime. Kartu studentai turės galimybę komandose spręsti ne tik renginio organizatorių suformuotus iššūkius, bet taip pat ir vieną verslo įmonių parengtą iššūkį ir ieškoti reikalingų sprendimų, pasitelkiant patyrusius mentorius. Apibendrinus ir įvertinus renginio metu vykusius komandų pristatymus ir rezultatų pritaikomumo galimybę bus išrinkti nugalėtojai, kurie labiausiai verti nugalėtojų vardo. Visas renginys aktyviai bus viešininamas pasitelkiant įvairias komunikacijos priemones bei projekto partnerius.
Projekto partnerių pavadinimai	Lietuvos verslo kolegijos studentų atstovybė, Vilniaus verslo kolegija

Vadovas ar jo įgaliotas asmuo


(vardas, pavardė)
(parašas)