

Studentų pilietinių, mokslinių, verslumo, kūrybinių ir sportinių projektų
lėšų skyrimo, panaudojimo ir atsiskaitymo už panaudotas lėšas tvarkos
aprašo
3 priedas

PROJEKTO SANTRAUKA

Projekto pavadinimas	Inžinerinių studijų studentų kūrybiškumo ugdymas, kuriant inžinerines simuliacijas VR
Projekto vykdytojas	Kauno technikos kolegija
Projekto įgyvendinimo laikotarpis	2022 03 01- 2022 12 01
Projekto poreikio pagrindimas	Kolegijinės inžinerinės studijos yra grįstos praktinių įgūdžių formavimu. Covid-19 pandemija sutrikdė įprastą studijų procesą ir suponavo poreikį studijų skaitmenizavimui ir virtualizavimui. Siekiant ugdyti inžinerinių studijų studentų kūrybiškumą, kuris ypatingai reikšmingas būsimiems specialistams jų kasdiniame darbe, kūrybiškumo ugdymo projektas leistų studentams tiek įgyti teorinių kūrybiškumo žinių, tiek lavinti savo socialinius įgūdžius dirbant komandose, tiek, kas yra svarbiausia, realizuoti savo kūrybiškumą, parengiant vienų ar kitų (visų KTK vykdomų studijų programų kontekste) inžinerinių procesų simuliacijas VR. Tokio formato projektas – mokymai, konsultacijos, kūrybinės dirbtuvės, testavimai, tarpdiscipliniškumas leis atskleisti, ugdyti ir praplėsti kūrybingumą, tačiau tuo pačiu bus integruojamos profesinės inžinerinės specialybės žinios. Parengtos simuliacijos studentams leis personalizuotu ritmu ir greičiu įveikti užduotis, esant poreikiui, jas kartoti. VR simuliacijos nereikalauja brangios laboratorinės įrangos, tad tiek moderni studijų didaktika, tiek ženkliai mažiau investicijų reikalaujantis bazės materialinis aprūpinimas, padidins studijų efektyvumą ir leis pasiekti pagrindinių studijų tikslų – ugdyti aukštos kompetencijos inžinerius.
Projekto tikslas	Ugdyti inžinerinių studijų studentų kūrybingumą, kuriant inžinerinių procesų simuliacijas VR
Projekto dalyviai, dalyvių skaičius	550 studentų
Projekto veiklos	<ol style="list-style-type: none">1. Kūrybiškumo seminarų ciklas2. VR mokymai3. VR aplinkų testavimas

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Darbo projekto komandose mokymai 5. Projekto komandų formavimas 6. Inžinerinio proceso detalizavimas, skaidymas į darbus 7. Kūrybinių dirbtuvių ciklas 8. Konsultacijos su VR specialistais ir inžinieriais 9. VR simuliacijos techninės specifikacijos parengimas 10. Geriausios simuliacijos konkursas pagal kiekvieną studijų programą, pateikiant filmuotą prezentaciją komisijai
Laukiami projekto įgyvendinimo rezultatai	Parengtos 8 studijų programų specialybinių dalykų simuliacijų techninės specifikacijos VR aplinkai.
Projekto partnerių pavadinimai	-

Vadovas ar jo įgaliotas asmuo

(vardas, pavardė)