

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

### PROJEKTO SANTRAUKA

<b>Projekto pavadinimas</b>	„Robotų Intelektas 2021“
<b>Projekto vykdytojas</b>	Kauno technologijos universiteto Studentų atstovybė
<b>Projekto įgyvendinimo laikotarpis</b>	2021-05-21
<b>Projekto poreikio pagrindimas</b>	<p>STEAM studijos nėra paklausios Lietuvos abiturientų tarpe. Nors analizuojant „LAMA BPO“ pateikiamus duomenis jau kelerius metus iš eilės populiariausios pagal stojančiųjų kiekį yra programų sistemų bakalauro studijos, tačiau vengiama rinktis automatikos, dirbtinio intelekto, intelektinių robotikos sistemų studijų programas. Būsiami studentai nemato galimybės save realizuoti studijų metu, kiti baiminasi iššūkių, nes nežino, kur galėtų studijas pritaikyti. Robotikos, automatikos, o ypač dirbtinio intelekto specialistai darbo rinkoje reikalingi, kadangi šiuo metu robotizacijos poreikis Lietuvos mastu ir pasaulyje nuolat auga. Prognozuojama, kad per ateinančius penkis metus (2020 - 2025) robotų švietimo sistemoje sudėtinis metinis augimo tempas (CAGR) sieks 16%<sup>1</sup>. Šiuo metu studentams trūksta renginių, kuriuose jie galėtų pademonstruoti savo sugebėjimus robotikos srityje, atrasti kolegų, bendraminčių. „Robotų Intelektas 2021“ yra vienintelis tokio pobūdžio renginys, analizuojantis situaciją Lietuvos aukštojo mokslo įstaigose. Dėl komunikacijos trūkumo tarp studentų ir robotikos srities įmonių, jaunam asmeniui rasti šioje srityje darbą gali būti sudėtinga. Renginio „Robotų Intelektas 2021“ metu Lietuvos bei kaimyninių užsienio šalių studentai pademonstruos savo žinias ir sugebėjimus potencialiems darbdaviams, kurie mainais galės pasiūlyti studentams darbo ar praktikos vietą savo įmonėje.</p> <p>(1.<a href="https://www.researchandmarkets.com/reports/4897306/educational-robot-market-growth-trends-and?utm_source=dynamic&amp;utm_medium=CI&amp;utm_code=65lnp4&amp;utm_campaign=1376751+-+Educational+Robots%3a+2020-2025+Market+Insights%2c+Trends+and+Lucrative+Segments&amp;utm_exec=joca220cid">https://www.researchandmarkets.com/reports/4897306/educational-robot-market-growth-trends-and?utm_source=dynamic&amp;utm_medium=CI&amp;utm_code=65lnp4&amp;utm_campaign=1376751+-+Educational+Robots%3a+2020-2025+Market+Insights%2c+Trends+and+Lucrative+Segments&amp;utm_exec=joca220cid</a>)</p>
<b>Projekto tikslas</b>	Paskatinti Lietuvos moksleivius rinktis STEAM krypties bakalauro studijas, o studentus integruoti į darbo rinką robotikos srityje
<b>Projekto dalyviai, dalyvių skaičius</b>	2500

<b>Projekto veiklos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. „Robotų Intelektas 2021“ robotų varžybos;</li> <li>2. „Robotų Intelektas 2021“ tiesioginė transliacija;</li> <li>3. Įmonių mugė;</li> <li>4. Interaktyvios veiklos;</li> <li>5. Paskaitos Industry 5.0 temomis.</li> </ol>
<b>Laukiami projekto įgyvendinimo rezultatai</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sustiprintos 500 studentų ir 200 moksleivių kompetencijos robotų konstravimo srityje, o 800 paskaitų ir tiesioginės transliacijos stebėtojų nusprendė užsiimti robotika;</li> <li>2. Bent 80 dalyvių gavo praktikos ar darbo pasiūlymus;</li> <li>3. 150 moksleivių dalyvavo interaktyviose veiklose. 700 dalyvių paskaitų metu sužinojo apie robotiką, dirbtinį intelektą ir kitas <i>Industry 5.0</i> temas, stebėjo tiesioginę varžybų transliaciją ir taip susipažino su universitete vykdomais renginiais ir veiklomis.</li> </ol>
<b>Projekto partnerių pavadinimai</b>	

Vadovas ar jo įgaliotas asmuo

(vardas, pavardė)

(parašas)