



LIETUVOS RESPUBLIKOS ŠVIETIMO, MOKSLO IR SPORTO MINISTRAS

ĮSAKYMAS DĖL DIZAINO STUDIJŲ KRYPTIES APRAŠO PATVIRTINIMO

2021 m. kovo 18 d. Nr. V-410
Vilnius

Vadovaudamasi Lietuvos Respublikos mokslo ir studijų įstatymo 53 straipsnio 11 dalimi:

1. T v i r t i n u Dizaino studijų krypties aprašą (pridedama).
2. N u s t a t a u, kad aukštosios mokyklos savo vykdomas studijų programas turi suderinti su šio įsakymo 1 punktu patvirtintu Dizaino studijų krypties aprašu iki 2022 m. rugsėjo 1 d.
3. P r i p a ž į s t u netekusiu galios Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2015 m. rugpjūčio 27 d. įsakymą Nr. V-924 „Dėl Dizaino studijų krypties aprašo patvirtinimo“.

Švietimo, mokslo ir sporto ministrė

Jurgita Šiugždinienė

PATVIRTINTA

Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro
2021 m. kovo 18 d. įsakymu Nr. V-410

DIZAINO STUDIJŲ KRYPTIES APRAŠAS

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Dizaino studijų krypties aprašu (toliau – Aprašas) reglamentuojami dizaino studijų krypties (P02), kuri priklauso menų studijų krypčių grupei (P), studijų programų specialieji reikalavimai. Aprašas dizaino studijų kryptį (toliau – dizaino kryptis) reglamentuoja tiek, kiek nereglamentuoja Bendrieji studijų vykdymo reikalavimai, patvirtinti Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2016 m. gruodžio 30 d. įsakymu Nr. V-1168 „Dėl Bendrųjų studijų vykdymo reikalavimų patvirtinimo“.

2. Aprašas taikomas koleginių ir universitetinių pirmosios ir antrosios pakopos studijų programoms, vykdomoms nuolatine arba iššęstine studijų forma.

3. Stojantiesiems į dizaino krypties kolegines ir pirmosios pakopos universitetines studijas Aprašas specialiųjų reikalavimų nenustato.

4. Į dizaino krypties universitetines antrosios pakopos studijas priimami asmenys, baigę menų grupės arba kitų studijų krypčių universitetines bakalauro studijas. Asmenys, baigę kolegines menų grupės arba kitų studijų krypčių bakalauro studijas, į dizaino krypties universitetines antrosios pakopos studijas priimami aukštosios mokyklos nustatyta tvarka, įgiję pasirengimą studijuoti magistratūroje per papildomas studijas.

5. Baigusiesiems dizaino krypties studijas suteikiamas menų profesinio bakalauro arba bakalauro / magistro kvalifikacinis laipsnis, atitinkantis šeštąjį / septintąjį Lietuvos kvalifikacijų sandaros ir Europos mokymosi visą gyvenimą kvalifikacijų sąrangos lygmenis bei Europos aukštojo mokslo erdvės kvalifikacijų sąrangos pirmąją / antrąją pakopas, patvirtinamas aukštosios mokyklos išduodamu profesinio bakalauro arba bakalauro / magistro diplomu ir diplomo priedėliu.

6. Dizaino krypties studijų tikslas – parengti aukštos kvalifikacijos dizainerius, įgijusius kompetencijas, leidžiančias savarankiškai analizuoti ir kritiškai vertinti socialinius, kultūrinius, ekonominius procesus, formuoti harmoningą ir tvarią aplinką bei skatinti teigiamus kultūrinės, materialinės ir socialinės gerovės pokyčius.

II SKYRIUS STUDIJŲ KRYPTIES SAMPRATA IR APRĖPTIS

7. Dizainas – kūrybinis procesas, sprendžiantis socialines, kultūrinės ir ekonomines problemas bei jungiantis kūrybiškumą ir technologijas, kurio rezultatas yra inovatyvus produktas ar paslauga, atitinkanti estetinius bei funkcinus vartotojų poreikius ir generuojanti pridėtinę vertę. Dizaino krypties studijų programose turi atsispindėti tokie turinio elementai:

7.1. dizainerio profesinės veiklos teorinė sritis, apimanti analizės ir dizaino tyrimo metodus;

7.2. dizainerio praktinės veiklos sritis, apimanti kritinio ir kūrybiško mąstymo taikymą inovatyvioms idėjoms generuoti, konceptualizuoti ir vizualizuoti;

7.3. kūrybinio proceso metu sukurti dizaino projektai, kaip intelektualinės kūrybos ir materialiosios gamybos principų sąveikos rezultatai, nukreipti į tvarią gyvenimo kokybės paradigmą;

7.4. dizainerio profesinė veikla pasižymi požiūrių, praktikų ir nuomonių įvairove, kuri atsiskleidžia per profesinės veiklos rezultatus kūrybinėse industrijose ir kultūroje. Dizainerio profesinė

veikla nukreipta į visuomenės ir individų poreikių gerovės ir harmoningos bei tvarios dermės įtvirtinimą.

8. Dizaino krypties studijų programos moduliai / dalykai susiję su kitomis mokslo ir meno sritimis: medijomis ir komunikacija, informacinėmis technologijomis, inžinerija, statyba, verslu, ženklodara ir rinkodara, dailės, dizaino ir architektūros istorija ir kitomis. Dizaino kryptis gali būti pasirenkama kaip gretutinė studijų kryptis pirmosios studijų pakopos studijų programose.

9. Dizaino krypties studijų programų, vykdomų skirtingose aukštosiose mokyklose, dėstymo metodika gali skirtis, tačiau turi būti lavinamas kūrybiškumas, vaizduotė, studentų intelektas bei komunikaciniai gebėjimai.

10. Visose dizaino krypties studijų programose turi būti numatyti vizualinės raiškos moduliai, atitinkantys konkrečios dizaino šakos specifinius reikalavimus.

11. Įvairaus lygmens meniniai ir (ar) moksliniai dizaino tyrimai, darantys įtaką sprendžiant praktines užduotis visose studijų pakopose, turi būti neatsiejama dizaino krypties studijų dalis.

12. Asmenys, baigę dizaino krypties studijų programas, gebės dirbti: kaip savarankiški (savavaldžiai) dizaineriai; kaip samdomi dizaineriai įmonėse; jie galės patys steigti įmonę ir kurti darbo vietas profesinės veiklos srityse (grafinio, parodų, renginių, mados, įvaizdžio, pramoninių gaminių, juvelyrikos, interjero, vizualiųjų komunikacijų, reklamos, keramikos, tekstilės, interaktyvaus ir skaitmeninio, baldų, paslaugų dizaino srityse ir kitur).

III SKYRIUS BENDRIEJI IR SPECIALIEJI STUDIJŲ REZULTATAI

13. Šiame skyriuje pateikti siekiamieji pamatiniai dizaino krypties studijų rezultatai, tačiau jie nėra studijų programos ar studijų dalykų (modulių) detalaus turinio specifikacija.

14. Koleginių studijų rezultatai:

14.1. žinios ir jų taikymas. Asmuo:

14.1.1. išmano pagrindines dizaino koncepcijas bei sąvokas, dizaino krypčių (šakų) istorinę ir šiuolaikinę raidą ir geba taikyti praktinėje dizaino veikloje;

14.1.2. geba taikyti žinias ir gebėjimus krypties studijose, tikslingai naudoti vizualines raiškos priemones, naujausias technologijas ir įrangą praktiškai įgyvendindamas idėją;

14.1.3. išmano dizaino verslo specifiką ir vadybos principus, geba juos taikyti realizuodamas kūrybinius dizaino projektus;

14.1.4. supranta intelektinės nuosavybės svarbą ir žino pagrindinius jos valdymo principus;

14.1.5. geba pritaikyti žinias apie sveikatos ir saugos reikalavimus, susijusius su konkrečia dizaino veikla;

14.2. gebėjimai vykdyti tyrimus:

14.2.1. atpažįsta, lygina ir kritiškai vertina aktualius dizaino reiškinius ir tendencijas;

14.2.2. geba rinkti ir analizuoti duomenis dizaino kūrybos problemoms spręsti, remdamasis šiuolaikinio dizaino praktika ir tyrimais;

14.2.3. geba analizuoti, vertinti ir apibendrinti informaciją, reikalingą formuluoti sprendimus, argumentuoti ir daryti išvadas;

14.2.4. geba atlikti dizaino tyrimą ir taikyti jį kūrybinėms dizaino idėjoms įgyvendinti;

14.3. specialieji gebėjimai. Asmuo:

14.3.1. geba kurti dizaino projektų idėjas, teikti pasiūlymus ir sprendimus, savarankiškai ar bendradarbiaudamas profesinėje ir (ar) tarpdalykinėje aplinkoje;

14.3.2. geba organizuoti, planuoti, vertinti ir įgyvendinti praktinius dizaino projektų reikalavimus konkrečiose profesinės veiklos srityse;

14.3.3. geba eksperimentuoti kurdamas dizaino projektus, pasitelkęs asmeninę kūrybinę praktiką;

14.3.4. suvokia konkrečios dizaino krypties savitumus bei sąsajas su kitomis meno kryptimis, taiko įgytas žinias kurdamas dizaino projektus iš istorinio, etinio ir konceptualaus konteksto;

14.3.5. geba pristatyti kūrybines idėjas ir (ar) projektus, naudodamas vizualines komunikacines ir informacines skaitmenines technologijas nacionaliniu ir tarptautiniu lygmenimis;

14.3.6. geba demonstruoti teorines žinias bei technologinius praktinės veiklos įgūdžius;

14.3.7. geba taikyti menines raiškos priemones, naujai atsirandančias medijas bei inovatyvias technologijas, kūrybos naujoves dizaino praktikos projektuose;

14.3.8. suvokia dizaino kuriamą pridėtinę vertę;

14.3.9. geba pristatyti asmeninius kūrybinius projektus;

14.4. socialiniai gebėjimai. Asmuo:

14.4.1. geba komunikuoti su kolegomis, potencialiais užsakovais bei plačiąja visuomene, sprenddamas pasirinktos dizaino krypties (šakos) profesinės veiklos uždavinius;

14.4.2. išmano dizainerio ir kliento, verslo, vartotojo, bendraautorių ir bendradarbių santykius ir geba šias žinias taikyti projektuodamas, realizuodamas ir viešai pristatydamas kūrinį, dizaino projektą;

14.4.3. geba komunikuoti bendruomenėje ir viešojoje erdvėje žodine ir (arba) rašytine forma valstybine bei užsienio kalba (kalbomis);

14.4.4. geba dirbti komandoje, imtis atsakomybės už savo ir sau pavaldžių darbuotojų veiklos kokybę, vadovaujasi profesine etika ir pilietiškumu;

14.5. asmeniniai gebėjimai. Asmuo:

14.5.1. geba savarankiškai studijuoti, priimti sprendimus, spręsti problemas, prisitaikyti prie naujų situacijų, planuoti savo veiklą, laikytis nustatytų terminų, turi verslumo gebėjimų;

14.5.2. suvokia moralinę atsakomybę už savo kūrybinės veiklos rezultatus, jų poveikį visuomenei, ekonomikos ir kultūros raidai bei aplinkai;

14.5.3. geba motyvuotai vertinti savo stipriąsias puses, suvokia mokymosi visą gyvenimą svarbą.

15. Pirmosios pakopos universitetinių studijų rezultatai:

15.1. žinios ir jų taikymas. Asmuo:

15.1.1. išmano pagrindines dizaino koncepcijas bei sąvokas, dizaino krypčių (šakų) istorinę ir šiuolaikinę raidą, geba jas taikyti praktinėje meninėje veikloje, argumentuotai reikšti savo meninę poziciją;

15.1.2. išmano dizaino verslo specifiką, vadybos principus, geba juos taikyti realizuodamas kūrybinius projektus;

15.1.3. geba taikyti sveikatos ir saugumo reikalavimus, susijusius su konkrečia dizaino veikla;

15.1.4. geba gilinti konkrečios dizaino šakos žinias, plėtoti meninio projektavimo įgūdžius;

15.2. gebėjimai vykdyti tyrimus. Asmuo:

15.2.1. atpažįsta, lygina ir kritiškai vertina aktualius dizaino reiškinius bei tendencijas Lietuvoje bei pasaulyje;

15.2.2. geba rinkti, analizuoti duomenis ir formuluoti išvadas meninės kūrybos problemoms spręsti, remdamasis šiuolaikinio dizaino praktika ir dizaino meninių ir (ar) mokslinių tyrimų rezultatais;

15.2.3. geba plėtoti idėjas, eksperimentuoti, pasitelkęs asmeninę kūrybinę praktiką ir apibendrinęs kitų kūrybinių eksperimentų rezultatus;

15.2.4. geba atlikti tyrimus prieš pradėdamas projektą, identifikuoti, analizuoti ir specifikuoti konteksto problemas, kurioms spręsti reikia pritaikyti dizaino projektavimo metodus;

15.3. specialieji gebėjimai. Asmuo:

15.3.1. geba plėtoti dizaino projektų idėjas, koncepcijas, pasiūlymus ir sprendimus savarankiškai ir bendradarbiaudamas profesinėje ir tarpdalykinėje aplinkoje;

15.3.2. geba organizuoti, planuoti, vertinti ir įgyvendinti praktines kūrybines veiklas profesinio lauko sferose;

15.3.3. suvokia dizaino proceso savitumus bei sąsajas su kitomis meno kryptimis, geba taikyti istorinio, kultūrinio ir ekonominio konteksto žinias;

15.3.4. geba kūrybiškai eksperimentuoti, pasitelkęs meninius ir (ar) mokslinius tyrimų rezultatus, asmeninę kūrybinę praktiką ir apibendrinę dizaino kontekstą;

15.3.5. geba viešai skelbti kūrybines idėjas ir projektus, taikydamas vizualines, komunikacines ir informacines technologijas nacionalinėje ir tarptautinėje erdvėje;

15.3.6. geba taikyti meninės raiškos priemones bei inovatyvias technologijas, diegti naujoves ir eksperimentuoti;

15.3.7. geba naudoti esamas ir naujas medijas ir technologijas tarpdalykiniuose dizaino projektuose;

15.3.8. išmano dizaino objektų vertinimo kriterijus, geba kaupti, analizuoti, vertinti su konkrečia kūrybine veikla susijusią informaciją, daryti argumentuotas išvadas, jomis remdamasis atlikti vienetinių objektų ir jų sistemų kūrybinius projektus;

15.4. socialiniai gebėjimai. Asmuo:

15.4.1. geba komunikuoti su kolegomis, potencialiais užsakovais bei plačiąja visuomene sprenddamas pasirinktos dizaino krypties (šakos) profesinės veiklos uždavinius;

15.4.2. geba identifikuoti vartotojų, gamintojų ir kūrėjų tarpusavio bendravimo problemas, moka jas profesionaliai spręsti;

15.4.3. geba komunikuoti profesinėje aplinkoje, bendruomenėje ir viešojoje erdvėje žodine ir rašytine forma valstybine bei užsienio kalba (kalbomis);

15.4.4. geba dirbti komandoje, imtis atsakomybės už savo ir komandos veiklos kokybę, vadovaujasi socialinio teisingumo, lygių galimybių, dorovės, atsakomybės ir profesinės etikos principais;

15.5. asmeniniai gebėjimai. Asmuo:

15.5.1. geba savarankiškai priimti sprendimus, spręsti problemas, greitai prisitaikyti prie naujų situacijų, planuoti savo veiklą, turi verslumo gebėjimų;

15.5.2. suvokia moralinę ir materialinę atsakomybę už savo kūrybinės veiklos rezultatus, jų poveikį visuomenei, ekonomikos ir kultūros raidai ir aplinkai;

15.5.3. geba argumentuotai ir kritiškai vertinti asmeninę profesinę veiklą, nuolat tobulėti ir tobulinti profesinius įgūdžius;

15.5.4. geba motyvuotai vertinti savo gebėjimus ir žinias, suvokia mokymosi visą gyvenimą svarbą.

16. Antrosios pakopos universitetinių studijų rezultatai:

16.1. žinios ir jų taikymas. Asmuo:

16.1.1. geba kaupti, vertinti, sistemiškai analizuoti ir taikyti naujausias mokslo ir meno žinias kūrybiniame darbe bei moksliniuose tyrimuose;

16.1.2. geba taikyti įgytą supratimą, šiuolaikinius kūrybos metodus analitinių gebėjimų, inovatyvumo ir žinių integracijos reikalaujančioje praktinėje meninėje veikloje;

16.1.3. geba taikyti įgytas žinias, supratimą, kaip spręsti problemas ir rasti dizaino sprendimus naujoje, nežinomoje ar nuolat kintančioje aplinkoje bei plačiuose (tarpkryptiniuose, tarpsritiniuose) kontekstuose;

16.1.4. geba nuolat savarankiškai mokytis, pažinti ir vertinti profesinės veiklos teorines bei praktines naujoves, veikti sudėtingomis, ne visai apibrėžtomis ir neįprastomis aplinkybėmis;

16.1.5. suvokia etinius, socialinius ir ekonominius savo veiklos padarinius ir prisiima asmeninę atsakomybę;

16.2. gebėjimai vykdyti tyrimus. Asmuo:

16.2.1. geba išvelgti aktualias visuomenės, vartotojo, aplinkos tarpusavio problemas, savarankiškai atlikti tyrimus, taikyti pažangius metodus, analizuoti ir vertinti rezultatus, jais vadovaudamasis numatyti problemų sprendimo būdus;

16.2.2. geba naudotis reikalingais informacijos šaltiniais, atlikti informacijos analizę, įvertinti ir apibendrinti tyrimų rezultatus, pagrįsti išvadas;

16.2.3. geba remtis atliktais meniniais ir (ar) moksliniais tyrimais kūrybinėje praktikoje, interpretuodamas rezultatus tarpdalykiniu požiūriu, taikyti juos konkrečiuose sociokultūriniuose kontekstuose nacionaliniu ir tarptautiniu lygmenimis;

16.3. specialieji gebėjimai. Asmuo:

16.3.1. geba išvelgti vartotojo, gamintojo ir visuomenės tarpusavio santykių problemas, kūrybiškai mąstyti ir kurti naujus problemų sprendimo būdus ir metodus, atlikti sudėtingas vienetinių objektų ir jų sistemų kūrimo užduotis;

16.3.2. geba integruoti įvairių meno ir mokslo krypčių žinias į sudėtingus, daiktinės ir virtualios aplinkos kūrimo ir projektavimo procesus, prisidedamas prie tolesnės dizaino ar meno, mokslo ir technikos plėtros;

16.3.3. geba konceptualiai mąstyti, tobulinti individualų braižą ir kūrybos principus;

16.3.4. geba parinkti ir taikyti naujausias technologines žinias ir inovatyvius projektavimo metodus konkrečioms tikslams pasiekti;

16.3.5. geba profesionaliai įvertinti individo ir visuomenės poreikius, inicijuoti inovatyvius problemų sprendimo modelius ir strategijas, nuolat tobulinti ir plėsti dizaino sampratą iš darnios visuomenės raidos perspektyvos;

16.3.6. geba pristatyti projektus auditorijai, diskutuoti profesinėje ir tarpdalykinėje aplinkoje nacionaliniu ir tarptautiniu lygmenimis;

16.3.7. geba dirbti kūrybinį darbą savarankiškai, taip pat vadovauti komandai, sudarytai iš įvairių sričių skirtingų kompetencijų specialistų;

16.4. socialiniai gebėjimai:

16.4.1. geba dirbti tarpdalykinėje komandoje, organizuoti, vertinti ir tobulinti komandos darbą ir būti jos lyderiu, bendrauti ir bendradarbiauti su klientais, kolegomis, žiniasklaida;

16.4.2. geba reikšti mintis įvairiomis formomis, pagrįsti išvadas, viešai skelbti kūrybines idėjas, efektyviai komunikuoti, diskutuoti profesinėje aplinkoje ir viešojoje erdvėje lietuvių ir užsienio kalba (kalbomis);

16.4.3. geba savarankiškai veikti, kurti naujas idėjas, prisitaikyti prie naujų situacijų nuolat kintančioje sociokultūrinėje aplinkoje;

16.5. asmeniniai gebėjimai. Asmuo:

16.5.1. geba savarankiškai priimti sprendimus situacijų, reikalaujančių pademonstruoti įvairių mokslo ir meno sričių tarpdalykiškumą, atvejais. Suvokia etinius, socialinius ir ekonominius savo veiklos padarinius ir asmeninę atsakomybę;

16.5.2. geba argumentuotai ir kritiškai vertinti savo ir kitų kūrybinę poziciją;

16.5.3. geba savarankiškai formuluoti mokymosi tikslus, uždavinius, numatyti jų sprendimo būdus, planuoti darbą ir laikytis nustatytų terminų, prisitaikyti prie permainų, kurti naujas idėjas, tobulinti mokymosi įgūdžius;

16.5.4. geba rūpintis savo asmenybės tobulėjimu profesinio meistriškumo kontekste, formuoti asmeninį kūrybinės veiklos braižą, užtikrinti nuolatinį profesinį augimą, grindžiamą mokymosi visą gyvenimą principais;

16.5.5. geba vadovautis socialinio atsakingumo ir teisingumo, lygių galimybių, dorovės, atsakomybės ir profesinės etikos principais profesinėje veikloje.

IV SKYRIUS

DĖSTYMAS, STUDIJAVIMAS IR VERTINIMAS

17. Dėstomų dalykų (modulių) išdėstymas dizaino krypties studijų programose turi būti nuoseklus bei pagrįstas tarpdalykinėmis dizaino, inžinerinių, informacinių, technologinių, meninių dalykų sąsajomis. Dėstymas ir studijavimas turi būti paremti aiškiais dėstytojo suformuluotais ir

studento susiformuotais tikslais, atitinkančiais studijų programos tikslus, turinį ir studijų rezultatus, dialogo kultūra ir aktyviu mokymusi.

18. Dėstymas turi būti paremtas naujausiais dizaino, kūrybinės-technologinės veiklos pasiekimais, filosofijos, meno istorijos žiniomis, vizualinio, kompiuterinio raštingumo lavinimu, dizaino verslo specifikos išmanymu.

19. Studijavimas turi būti susietas su individualia ar kolektyvine tiriamąja ir kūrybine veikla bei jos viešu pristatymu. Tai turi padėti studentams įgyti komunikacinių gebėjimų, sudaryti galimybę studentams pasiekti numatytus dizaino krypties studijų rezultatus.

20. Skirtingų pakopų studijose gali būti taikomi tie patys metodai, tačiau turi skirtis pateikiamos užduoties turinys, sudėtingumo laipsnis ir studento savarankiškumo raiška.

21. Studijų procese gali būti taikomi šie studijų metodai:

21.1. pasyvūs: paskaitos (žinių suteikimo ir suvokimo priemonės: pasakojimas, iliustravimas, demonstravimas, stebėjimas, atvejo analizės ir kiti), individualios konsultacijos ir kiti tradicinei studijų koncepcijai priskiriami metodai;

21.2. aktyvūs: projektavimas, praktiniai užsiėmimai, seminarai, mokomosios ir darbinės praktikos, pranešimo rengimas, pristatymas ir kiti metodai, orientuoti į aktyvų studentų studijavimą. Projektavimas turėtų būti pagrindinis aktyvus dizaino krypties studijų dėstyto ir studijavimo metodas. Šis metodas nukreiptas į praktinių (taip pat ir perkeliamųjų) gebėjimų ugdymą, grindžiamas individualiais arba grupiniais projektais. Projektas (vizualioji medžiaga, maketas, bandomasis modelis ir kita) pristatomas ar ginamas viešosios diskusijos tarp studentų, dėstytojų ir socialinių partnerių metu;

21.3. interaktyvūs: nuotoliniai dalyko mokymo kursai, konferencijos naudojant virtualias aplinkas, internetinę mokymo medžiagą, vaizdo paskaitų produktus;

21.4. tiriamieji (arba savarankiškas studijas skatinantys): literatūros ir kitų informacinių šaltinių studijavimas, informacijos paieška, analizė ir sintezė, refleksija, konkretaus tyrimo metodo taikymas, duomenų interpretacija ir kita;

21.5. specifiniai dizaino studijų metodai: tarpinės, semestro, baigiamųjų darbų peržiūros, parodų lankymas ir analizavimas, kūrybinių darbų dokumentacija (analoginė, skaitmeninė) ir pristatymas, dalyvavimas grupinėse ir individualiose parodose, įvairaus lygmens vietiniuose ir tarptautiniuose kūrybiniuose konkursuose, kūrybinės dirbtuvės, realūs projektai ir kita.

22. Savarankiško darbo užduotys turi atitikti studijų programos studijų rezultatus, motyvuoti studentus ir racionaliai naudoti studentų ir dėstytojų laiką bei materialiuosius išteklius (bibliotekas, kūrybinės studijas, įrangą ir kita).

23. Studentų gebėjimas savarankiškai mokytis gali būti skatinamas teikiant jiems individualias užduotis: pirmojoje studijų pakopoje tai turi būti daroma atsižvelgiant į studento gebėjimų išskirtinumą, antrojoje studijų pakopoje individualias užduotis siūloma skirti pritarus magistro studijų (baigiamojo darbo) vadovui ir patvirtinus magistrantūros studijų programos studijų komitetui (studijų kokybės priežiūros padaliniui).

24. Studijų pasiekimams vertinti gali būti naudojamas kolegialusis (studentų darbus vertina kompetentinga komisija) ir diagnostinis (egzamino, įskaitos metu išsiaiškinami studento pasiekimai ir padaryta pažanga baigus temą ar kurso dalį) vertinimas. Studentų kūrybiniai darbai pristatomi ir aptariami peržiūrų metu, dalyvaujant studentams. Projektai turi būti pristatyti ir aptarti viešai. Kiekvieno dalyko (modulio) studijos baigiamos egzaminu arba studento atlikto darbo (projekto) įvertinimu. Jeigu taikoma kaupiamojo vertinimo sistema, tarpiniai įvertinimai gali sudaryti egzamino pažymio dalį.

25. Studento dalyko studijų rezultatai vertinami pagal dešimties balų kriterinę kaupiamojo vertinimo sistemą. Semestro pradžioje dėstytojai turi supažindinti studentus su studijų dalyko rezultatų pasiekimų vertinimo metodais, užduočių skaičiumi ir apimtimis, vertinimo kriterijais.

26. Studentų pasiekimų vertinimo sistema, aprašyta aukštosios mokyklos dokumentuose, turi užtikrinti, kad studijų programą baigusių studentų studijų rezultatai atitiktų Apraše nurodytus kriterijus.

27. Studentų pasiekimų vertinimas turi būti grindžiamas aiškiais vertinimo kriterijais.
28. Vertinimo kriterijai pirmosios studijų pakopos dizaino studijose yra šie:
- 28.1. studijų rezultatuose įvardytų teorinių ir praktinių žinių suvokimas ir gebėjimas jas taikyti;
 - 28.2. studijų rezultatuose įvardyti gebėjimai bei įgūdžiai;
 - 28.3. problemų identifikavimas, argumentavimas, sprendimų įgyvendinimas bei pristatymas;
 - 28.4. savarankiškų darbų atlikimo kokybė, išvadų ir apibendrinimų formulavimas;
 - 28.5. papildomos literatūros savarankiškos studijos;
 - 28.6. pasirengimas tolesnėms studijoms ir kita.
29. Vertinimo kriterijai antrosios studijų pakopos dizaino studijose yra šie:
- 29.1. studijų dalyko sąvokų supratimas, vartojimas ir analizė platesniame dalyko kontekste;
 - 29.2. studijų rezultatuose įvardytų žinių suvokimas, interpretavimas ir integravimas su kitų studijų dalykų žiniomis;
 - 29.3. meninio ir (ar) mokslinio tyrimo metodų suvokimas ir jų parinkimas tyrimams atlikti;
 - 29.4. tyrimų rezultatų analizė, vertinimas, interpretavimas, apibendrinimas ir pateikimas.
30. Svarbi studentų pasiekimų vertinimo sistemos dalis siekiant tobulinti dėstytojų kokybę – grįžtamojo ryšio teikimas studentams apie jų studijų rezultatus bei įvertinimą, taip pat studentų teikiamas grįžtamasis ryšys dėstytojui.

V SKYRIUS

STUDIJŲ PROGRAMŲ VYKDYMO REIKALAVIMAI

31. Studijų krypties dalykų dėstytojų meninės ir (ar) mokslinės veiklos kryptis turi atitikti jų dėstomus dalykus.
32. Dėstytojai turi išmanyti ir suprasti didaktinę studijų programos koncepciją, savo kompetingumu atitikti studijų programos reikalavimus, gebėti konstruoti studijų dalykų (modulių) programą ir gebėti ją nuolat atnaujinti.
33. Reikalavimai dėl studijų baigimo (baigiamasis darbas (projektas)), baigiamųjų darbų komisijos sudėties:
- 33.1. dizaino studijų programa baigiama absolvento kompetencijos įvertinimu per baigiamojo darbo (projekto) gynimą;
 - 33.2. baigiamojo darbo (projekto) gynimo ir vertinimo komisija sudaroma iš kompetingų dizaino krypties (šakos) specialistų – dėstytojų, praktikų profesionalų, mokslininkų, socialinių partnerių. Baigiamiesiems darbams (projektams) recenzuoti siūlytina kviešti kitų institucijų specialistus. Rekomenduojama, kad magistro studijų baigiamųjų darbų (projektų) ekspertų komisijos pirmininkas turėtų turėti mokslo daktaro arba meno daktaro laipsnį;
 - 33.3. baigiamajam darbui (projektui) turi būti taikoma ta pati intelektinės nuosavybės arba (ir) komercinių paslapčių apsauga kaip ir viešai skelbiamam meno ir (ar) mokslo darbui;
 - 33.4. koleginių studijų baigiamąjį darbą turi sudaryti savarankiškai parengtos praktinė ir teorinė kūrybinio projekto dalys;
 - 33.5. dizaino krypties universitetinių studijų pirmosios pakopos baigiamąjį darbą turi sudaryti savarankiškai parengtas kūrybinis projektas ir su šiuo projektu susijęs teorinis tiriamasis darbas, kuriame analizuojamas pasirinktos temos kontekstas, aprašomos projekte pritaikytos idėjos, žinios bei technologijos;
 - 33.6. dizaino krypties antrosios pakopos studijų baigiamąjį darbą turi sudaryti savarankiškai parengtas kūrybinis projektas ir su šiuo projektu susijęs teorinis tiriamasis darbas, kuriame aprašomos projekte pritaikytos naujos idėjos, žinios bei technologijos. Baigiamuoju projektu dizaino studijų krypties magistrantas turi atskleisti kūrybiškumo lygį, gebėjimą kūrybiniame darbe savarankiškai taikyti naujausias praktines žinias ir technologijas.
34. Reikalavimai materialiesiems, informaciniais, metodiniams ištekliams:

34.1. dizaino studijų krypties studijoms organizuoti reikalingos patalpos (auditorijos, kūrybinės studijos, laboratorijos ir kita) turi atitikti sanitarijos, higienos, darbo saugos reikalavimus, o jų skaičius – specifines studijų programos reikmes;

34.2. turi būti studijų patalpos, dirbtuvės su įranga, skirta kūriniais ar projektų prototipams gaminti, kompiuterinės klasės, informacinės bazės ir mokymo personalas – dėstytojai ir kvalifikuoti mokymo meistrai;

34.3. informaciniai ištekliai turi būti nuolat atnaujinami ir lengvai pasiekiami.

35. Kūrybinė ir (ar) profesinė praktika (dalykas ar modulis) yra sudedamoji studijų programos dalis, kuri reglamentuojama sutartimis. Praktikos turi būti susietos su numatomais studijų rezultatais. Praktikos rezultatai, viršijantys numatytas apimtis studijų kreditais, gali būti įskaitomi kaip kompetencijos, įgytos neformaliuoju būdu.

36. Informacija apie studijų programas (pavyzdžiui, studijų formas, specializacijas, finansavimą, studijų tikslus, studijų rezultatus, vertinimą, pasirenkamus dalykus, tvarkaraščius, judumo galimybes ir kita) turi būti vieša ir lengvai prieinama bei teikiama interneto svetainėje.

37. Studentai turi turėti galimybę papildomai konsultuotis su studijų programos dėstytojais, studijuoti pagal individualų studijų planą, kartoti dalykus ir perlaikyti egzaminus, pertraukti studijas, dalyvauti kartu su socialiniais partneriais vykdomuose kūrybiniuose projektuose, naudotis neformaliojo švietimo galimybėmis, kurios suteikiamos aukštojoje mokykloje. Studentai turi būti informuojami apie karjeros galimybes bei galimybes gauti socialines ir skatinamąsias stipendijas.
