LIETUVOS RESPUBLIKOS ŠVIETIMO IR MOKSLO MINISTRAS

ĮSAKYMAS
DĖL DIZAINO STUDIJŲ KRYPTIES APRAŠO PATVIRTINIMO

2015 m. rugpjūčio 27 d. Nr. V-924
Vilnius

Vadovaudamasi Lietuvos Respublikos mokslo ir studijų įstatymo 48 straipsnio 3 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 2016 m. birželio 1 d.

Švietimo ir mokslo ministrė Audronė Pitrėnienė

PATVIRTINTA
Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo
ministro 2015 m. rugpjūčio 27 d.
įsakymu Nr. V-924

DIZAINO STUDIJŲ KRYPTIES APRAŠAS

I SKYRIUS
BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Dizaino studijų krypties aprašu (toliau – Aprašas) reglamentuojami dizaino studijų krypties studijų programų specialieji reikalavimai.

2. Aprašas parengtas vadovaujantis Lietuvos Respublikos mokslo ir studijų įstatymu, Lietuvos Respublikos Vyriausybės 2010 m. gegužės 4 d. nutarimu Nr. 535 „Dėl Lietuvos kvalifikacijų sandaros aprašo patvirtinimo“, Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2011 m. lapkričio 21 d. įsakymu Nr. V-2212 „Dėl Studijų pakopų aprašo patvirtinimo“, Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2010 m. balandžio 9 d. įsakymu Nr. V-501 „Dėl Laipsnį suteikiančių pirmosios pakopos ir vientisųjų studijų programų bendrųjų reikalavimų aprašo patvirtinimo“, Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2010 m. birželio 3 d. įsakymu Nr. V-826 „Dėl Magistrantūros studijų programų bendrųjų reikalavimų aprašo patvirtinimo“, Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2011 m. gruodžio 15 d. įsakymu Nr. V-2463 „Dėl Studijų krypties arba krypčių grupės aprašo rengimo rekomendacijų patvirtinimo“, atsižvelgiant į Europos Parlamento ir Tarybos 2006 m. gruodžio 18 d. rekomendacijas „Dėl Bendrųjų visą gyvenimą trunkančio mokymosi gebėjimų“ (2006/962/EB).

3. Aprašo paskirtis:

3.1. Padėti aukštosioms mokykloms kurti, tobulinti ir vertinti dizaino studijų krypties studijų programas;

3.2. Orientuoti ekspertus, kurie vertina dizaino studijų krypties programas;

3.3. Informuoti akademinę bendruomenę, darbdavius bei kitus suinteresuotus asmenis apie dizaino studijų krypties studijose įgyjamas žinias, gebėjimus ir jų lygmenis.

4. Dizaino studijų krypties studijų programos gali būti vykdomos kolegijose kaip pirmosios studijų pakopos arba universitetuose kaip pirmosios ir antrosios pakopos studijos.

5. Dizaino studijų kryptis priklauso menų sričiai. Aprašas taikomas Dizaino studijų krypties šakoms: Grafinis dizainas, Parodų ir renginių dizainas, Mados dizainas, Pramoninis dizainas, Interjero dizainas, Vizualinių komunikacijų dizainas, Keramikos dizainas, Interaktyvus ir elektroninis dizainas, Interjero ir baldų renovavimas ir konservavimas.

6. Suteikiami profesinio bakalauro ir bakalauro laipsniai atitinka šeštąjį Lietuvos kvalifikacijų sandaros ir Europos mokymosi visą gyvenimą kvalifikacijų sąrangos lygmenį, magistro laipsnis – septintąjį Lietuvos kvalifikacijų sandaros ir Europos mokymosi visą gyvenimą kvalifikacijų sąrangos lygmenį.

7. Baigus dizaino studijų krypties studijas įgyjama aukštojo mokslo kvalifikacija:

7.1. Baigus kolegines studijas suteikiamas dizaino profesinio bakalauro laipsnis, liudijamas kolegijos išduodamu profesinio bakalauro diplomu;

7.2. Baigus universitetines pirmosios pakopos studijas įgyjamas dizaino bakalauro laipsnis, liudijamas universiteto išduodamu bakalauro diplomu;

7.3. Baigus universitetines antrosios pakopos studijas įgyjamas dizaino magistro laipsnis, liudijamas universiteto išduodamu magistro diplomu.

8. Dizaino krypties studijos gali būti organizuojamos nuolatine ir (ar) ištęstine forma. To paties kvalifikacinio laipsnio studijų programų sandara, apimtis (studijų kreditai, studijų turinys ir studijų rezultatai turi būti vienodi nepriklausomai nuo studijų formos.

9. Bendrieji priėmimo į dizaino studijų krypties studijų programas reikalavimai:

9.1. Į dizaino studijų krypties pirmosios studijų pakopos studijas konkurso būdu priimami ne

žemesnį kaip vidurinį išsilavinimą turintys asmenys, atsižvelgiant į mokymosi rezultatus, stojamuosius egzaminus ar kitus aukštosios mokyklos nustatytus kriterijus. Konkursinių mokomųjų dalykų pagal studijų kryptis sąrašą ir konkursinio balo sudarymo principus, mažiausią stojamąjį balą ir kitus kriterijus, įvertinus studentų atstovybei, nustato aukštosios mokyklos ir skelbia ne vėliau kaip prieš 2 metus iki atitinkamų mokslo metų pradžios.

9.2. Į antrosios studijų pakopos studijas aukštosios mokyklos nustatyta tvarka priimami asmenys, turintys ne žemesnį kaip bakalauro arba profesinio bakalauro kvalifikacinį laipsnį ir atitinkantys universiteto nustatytus specialiuosius reikalavimus. Asmenys, baigę kitos studijų krypties bakalauro studijas, turi išklausyti papildomų studijų kursą, kurio apimtis – ne mažiau kaip 60 studijų kreditų. Papildomų studijų dalykų sąrašą ir studijų turinį nustato aukštoji mokykla.

10. Dizaino studijų kryptis gali būti gretutinė pirmosios studijų pakopos programose.

II SKYRIUS
DIZAINO STUDIJŲ KRYPTIES SAMPRATA

11. Dizaino studijų krypties studijų tikslas yra parengti aukštos kvalifikacijos dizainerius, įgijusius kompetencijas, leidžiančias savarankiškai dirbti dizaino srityje ir gebančius:

11.1. Tenkinti įvairiapuses visuomenės ir individo darnios aplinkos reikmes;

11.2. Formuoti harmoningą aplinką, skatinti teigiamus kultūrinės, materialinės ir socialinės gerovės pokyčius;

11.3. Analizuoti ir kritiškai vertinti procesus, vykstančius šiuolaikiniame dizaine, įžvelgti dizaino vystymosi tendencijas ir principus;

11.4. Kurti kokybiškus dizaino produktus ir teikti paslaugas, motyvuotai pateikti savo sprendimus ir idėjas projektine kalba;

11.5. Praktiškai taikyti teorines ir technologines žinias;

11.6. Organizuoti ir valdyti kūrybinį procesą;

11.7. Dirbti tarpdisciplininėse komandose nacionaliniame ir tarptautiniame kontekste;

11.8. Savarankiškai mokytis visą gyvenimą.

12. Dizaino studijų krypties studijų programų, vykdomų skirtingose aukštojo mokslo institucijose, dėstymo metodika gali skirtis, tačiau turi būti lavinamas kūrybiškumas, vaizduotė, studentų intelektas bei komunikaciniai gebėjimai.

13. Dizaino studijų krypties studijų programos susijusios su kitomis mokslo ir meno sritimis: medijomis ir komunikacija, informacinėmis technologijomis, inžinerija, statyba, verslo, ženklodaros ir rinkodaros pagrindais, dailės, dizaino ir architektūros istorija ir kitomis.

14. Visose dizaino studijų krypties studijų programose turi būti pabrėžiama vizualinio raštingumo svarba. Vizualinės raiškos (eskizavimo, piešimo) įgūdžiai lavina gebėjimus stebėti, fiksuoti, improvizuoti, vizualizuoti ir pateikti idėjas.

15. Įvairaus lygmens meniniai / moksliniai dizaino tyrimai, darantys įtaką praktinių užduočių sprendimui visose studijų pakopose, turi būti neatsiejama dizaino studijų krypties studijų dalis.

16. Dizainerio profesinė veikla pasižymi požiūrių, praktikų ir nuomonių įvairove, kuri atsiskleidžia per profesinės veiklos rezultatus kūrybinėse industrijose ir vizualiojoje kultūroje. Dizainerio profesinė veikla nukreipta į visuomenės ir individų poreikių gerovės ir gamtinės aplinkos išsaugojimo dermės įtvirtinimą.

17. Dizaino krypties studijose naudojamos dizaino ir dailės praktikos bei metodikos, taikomieji ar dekoratyvieji menai.

18. Asmenys, baigę dizaino studijų krypties studijų programas, gebės dirbti kaip savarankiški kūrėjai arba dizaineriai, kūrybos vadovai įmonėse, arba galės patys steigti įmonę ir sukurti darbo vietas.

III SKYRIUS

BENDRIEJI IR SPECIALIEJI STUDIJŲ REZULTATAI

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

20. Koleginių studijų rezultatai:

20.1. Žinios ir jų taikymas:

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

20.1.2. Geba taikyti žinias ir gebėjimus krypties ir tarpdalykinėse studijose, profesinėje veikloje, kūrybiškai naudoti vizualines raiškos priemones, naujausias technologijas ir įrangą praktiškai įgyvendinant idėją;

20.1.3. Išmano dizaino vadybos principus, geba juos taikyti realizuojant kūrybinius projektus;

20.1.4. Geba pritaikyti žinias apie sveikatos ir saugumo reikalavimus, susijusius su konkrečia dizaino veikla.

20.2. Gebėjimai vykdyti tyrimus:

20.2.1. Atpažįsta, lygina ir kritiškai vertina aktualius dizaino reiškinius ir tendencijas;

20.2.2. Geba rinkti ir analizuoti duomenis meninės kūrybos problemoms spręsti, remdamasis šiuolaikinio dizaino praktika ir tyrimais;

20.2.3. Geba analizuoti, vertinti ir apibendrinti informaciją, reikalingą formuluoti sprendimus, argumentuoti ir daryti išvadas;

20.2.4. Geba atlikti dizaino tyrimą ir taikyti jį kūrybinėms dizaino idėjoms įgyvendinti.

20.3. Specialieji gebėjimai:

20.3.1. Geba kurti dizaino projektų idėjas, pasiūlymus ir sprendimus savarankiškai ar bendradarbiaudamas profesinėje ir (ar) tarpdalykinėje aplinkoje;

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

20.3.3. Geba eksperimentuoti kurdamas dizaino projektus, pasitelkęs asmeninę kūrybinę praktiką arba apibendrinęs kitų dizainerių kūrybos rezultatus;

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

20.3.5. Geba pristatyti kūrybines idėjas ir (ar) projektus, naudodamas vizualines komunikacines ir informacines skaitmenines technologijas nacionaliniame ir tarptautiniame lygmenyse;

20.3.6. Geba demonstruoti teorines žinias bei technologinius įgūdžius praktinėje veikloje;

20.3.7. Geba taikyti menines raiškos priemones, naujai atsirandančias medijas bei inovatyvias technologijas, naujoves kūryboje, dizaino praktikos projektuose;

20.3.8. Geba sukurti kūrybinių darbų aplanką (portfolio).

20.4. Socialiniai gebėjimai:

20.4.1. Geba komunikuoti su kolegomis, potencialiais užsakovais bei plačiąja visuomene, spręsdamas profesinės veiklos uždavinius pasirinktos dizaino studijų krypties (šakos) ribose;

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

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

20.4.4. Geba dirbti komandoje, imtis atsakomybės už savo ir sau pavaldžių darbuotojų veiklos kokybę, vadovaudamasis profesine etika ir pilietiškumu;

20.5. Asmeniniai gebėjimai:

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

20.5.2. Suvokia moralinę atsakomybę už savo kūrybinės veiklos rezultatus, jų poveikį visuomenei, ekonominei, kultūrinei raidai ir aplinkai;

20.5.3. Geba motyvuotai vertinti savo stipriąsias puses, suvokia mokymosi visą gyvenimą svarbą.

21. Pirmosios studijų pakopos (bakalauro) studijų rezultatai:

21.1. Žinios ir jų taikymas:

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

21.1.2. Išmano dizaino vadybos principus ir teisinę dizaino veiklos sistemą, geba juos taikyti realizuodamas kūrybinius projektus;

21.1.3. Geba pritaikyti žinias apie sveikatos ir saugumo reikalavimus, susijusius su konkrečia dizaino veikla;

21.1.4. Geba gilinti konkrečios dizaino šakos žinias, plėtoti meninio projektavimo įgūdžius.

21.2. Gebėjimai vykdyti tyrimus:

21.2.1. Atpažįsta, lygina ir kritiškai vertina aktualius dizaino reiškinius bei tendencijas Lietuvoje bei pasaulyje;

21.2.2. Geba rinkti, analizuoti duomenis ir formuluoti išvadas meninės kūrybos problemoms spręsti, remdamasis šiuolaikinio dizaino praktika ir dizaino meninių / mokslinių tyrimų rezultatais;

21.2.3. Geba plėtoti idėjas, eksperimentuoti, pasitelkęs asmeninę kūrybinę praktiką ir apibendrinęs kitų dizainerių kūrybinių eksperimentų rezultatus;

21.2.4. Geba atlikti tyrimus prieš pradėdamas projektą, identifikuoti, analizuoti ir specifikuoti konteksto problemas, kurioms spręsti reikia pritaikyti meninio projektavimo metodus.

21.3. Specialieji gebėjimai:

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

21.3.2. Geba organizuoti, planuoti, vertinti ir įgyvendinti praktines kūrybines veiklas profesinio lauko sferose;

21.3.3. Suvokia dizaino proceso savitumus bei sąsajas su kitomis meno kryptimis, geba taikyti žinias iš istorinio, etinio ir konceptualaus konteksto;

21.3.4. Geba kūrybiškai eksperimentuoti, pasitelkęs meninius / mokslinius tyrimų rezultatus, asmeninę kūrybinę praktiką ir apibendrinęs dizaino kontekstą;

21.3.5. Geba pristatyti kūrybines idėjas ir projektus, naudodamas vizualines, komunikacines ir informacines technologijas nacionalinėje ir tarptautinėje erdvėje;

21.3.6. Geba taikyti meninės raiškos priemones bei inovatyvias technologijas, diegti naujoves ir eksperimentuoti kurdamas;

21.3.7. Geba vartoti esamas ir naujas medijas ir technologijas tarpdalykiniuose dizaino projektuose;

21.3.8. 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.

21.4. Socialiniai gebėjimai:

21.4.1. Geba komunikuoti su kolegomis, potencialiais užsakovais bei plačiąja visuomene spręsdamas profesinės veiklos uždavinius pasirinktos dizaino studijų krypties (šakos) ribose;

21.4.2. Geba identifikuoti vartotojų, gamintojų ir kūrėjų tarpusavio problemas, moka jas profesionaliai spręsti;

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

21.4.4. Geba dirbti komandoje, imtis atsakomybės už savo ir komandos veiklos kokybę vadovaudamasis socialinio teisingumo, lygių galimybių, dorovės, atsakomybės ir profesinės etikos principais;

21.5. Asmeniniai gebėjimai:

21.5.1. Geba savarankiškai priimti sprendimus, spręsti problemas, greitai prisitaikyti prie naujų situacijų, planuoti savo veiklą, laikytis nustatytų terminų, turi verslumo gebėjimų;

21.5.2. Suvokia moralinę ir materialinę atsakomybę už savo kūrybinės veiklos rezultatus, jų poveikį visuomenei, ekonominei, kultūrinei raidai ir aplinkai;

21.5.3. Geba argumentuotai ir kritiškai vertinti asmeninę profesinę veiklą, nuolat tobulėti ir tobulinti profesinius įgūdžius;

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

22. Antrosios studijų pakopos studijų rezultatai:

22.1. Žinios ir jų taikymas:

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

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

22.1.3. Moka įgytą žinojimą, supratimą ir gebėjimą spręsti problemas (rasti dizaino sprendimus) taikyti naujoje, nežinomoje ar nuolat kintančioje aplinkoje bei plačiuose (tarpkryptiniuose, tarpsritiniuose) kontekstuose;

22.1.4. Geba nuolat savarankiškai mokytis, pažinti ir vertinti profesinės veiklos teorines bei praktines naujoves, veikti sudėtingomis, ne visiškai apibrėžtomis ir neįprastomis aplinkybėmis;

22.1.5. Suvokia etinius, socialinius ir ekonominius savo veiklos padarinius ir atsakomybę už juos.

22.2. Gebėjimai vykdyti tyrimus:

22.2.1. Geba įžvelgti aktualias visuomenės, vartotojo, aplinkos tarpusavio problemas, savarankiškai atlikti tyrimus naudodamas pažangius metodus, analizuoti ir vertinti rezultatus, jais vadovaujantis numatyti problemų sprendimo būdus;

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

22.2.3. Geba remtis atliktais meniniais/ moksliniais tyrimais kūrybinėje praktikoje interpretuojant rezultatus tarpdalykiniu požiūriu, taikyti juos konkrečiuose sociokultūriniuose kontekstuose nacionaliniame ir tarptautiniame lygmenyse.

22.3. Specialieji gebėjimai:

22.3.1. Geba įžvelgti 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;

22.3.2. Geba integruoti įvairių meno ir mokslo krypčių žinias sudėtinguose, daiktinės ir virtualios aplinkos kūrimo ir projektavimo procesuose, prisidėdamas prie tolesnės dizaino ar meno, mokslo ir technikos plėtros;

22.3.3. Geba konceptualiai mąstyti, tobulinti individualų braižą ir kūrybos principus;

22.3.4. Geba parinkti ir taikyti naujausias technologines žinias ir inovatyvius projektavimo metodus konkretiems tikslams pasiekti;

22.3.5. Geba profesionaliai įvertinti individo ir visuomenės poreikius, inicijuoti inovatyvius problemų sprendimo modelius ir strategijas, nuolat tobulinti ir plėsti dizaino sampratą darnios visuomenės raidos perspektyvoje;

22.3.6. Geba pristatyti projektus auditorijai, diskutuoti profesinėje ir tarpdalykinėje aplinkoje, nacionaliniame ir tarptautiniame lygmenyje;

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

22.4. Socialiniai gebėjimai:

22.4.1. Geba dirbti tarpdisciplininėje komandoje, organizuoti, vertinti ir tobulinti komandos darbą ir būti jos lyderiu, bendrauti ir bendradarbiauti su klientais, kolegomis, žiniasklaida;

22.4.2. Geba reikšti mintis įvairia forma, pagrįsti išvadas, pristatyti kūrybines idėjas visuomenei ir konkretiems asmenims, efektyviai komunikuoti, diskutuoti profesinėje aplinkoje ir viešoje erdvėje lietuvių ir užsienio kalbomis;

22.4.3. Geba savarankiškai veikti, kurti naujas idėjas, prisitaikyti prie naujų situacijų nuolat

kintančioje sociokultūrinėje aplinkoje.

22.5. Asmeniniai gebėjimai:

22.5.1. Geba savarankiškai priimti sprendimus situacijose, reikalaujančiose pademonstruoti įvairių mokslo ir meno sričių sandūros suvokimą, suvokia etinius, socialinius ir ekonominius savo veiklos padarinius ir atsakomybę už juos;

22.5.2. Geba argumentuotai reikšti, kritiškai vertinti savo ir kitų kūrybinę poziciją;

22.5.3. Geba savarankiškai nusistatyti mokymosi tikslus, iškelti uždavinius, numatyti jų sprendimo būdus, planuoti darbą ir laikytis nustatytų terminų, prisitaikyti prie permainų, kurti naujas idėjas, tobulinti mokymosi įgūdžius;

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

22.5.5. Geba profesinėje veikloje vadovautis socialinio teisingumo, lygių galimybių, dorovės, atsakomybės ir profesinės etikos principais.

IV SKYRIUS
DĖSTYMAS, STUDIJAVIMAS IR VERTINIMAS

23. Dėstomų dalykų / modulių išdėstymas dizaino studijų 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 ir studijų rezultatus.

24. Dėstymas turi būti paremtas naujausiais dizaino, kūrybinės-technologinės veiklos pasiekimais, filosofijos, dailės ir architektūros istorijos žiniomis, vizualinio, kompiuterinio raštingumo lavinimu, dizaino verslo specifikos žinojimu.

25. Studijavimas turi būti susietas su individualia ar kolektyvine tiriamąja ir kūrybine veikla bei jos viešu pristatymu. Tai turi padėti studentams įgyti komunikacinių sugebėjimų, sudaryti galimybę studentams pasiekti numatytus dizaino studijų krypties studijų rezultatus, įpareigoti studentus atlikti savo profesines funkcijas praktikoje.

26. Dėstymo metodai turi derėti su mokymosi visą gyvenimą koncepcija, studentai turi būti rengiami ir skatinami būti atsakingi už savo mokymąsi.

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

28. Studijų procese gali būti taikomi šie dėstymo ir studijavimo metodai:

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

28.2. 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 studijų krypties studijų dėstymo 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;

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

28.4. Tiriamieji (arba savarankiškas studijas skatinantys): literatūros studijavimas, informacijos paieška, analizė ir sintezė, refleksija, konkretaus tyrimo metodo taikymas, duomenų interpretacija ir kita;

28.5. 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 panašiai.

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

30. 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).

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

32. Studento dalyko studijų rezultatai įvertinami 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.

33. Studentų pasiekimų vertinimo sistema turi būti aprašyta aukštosios mokyklos dokumentuose ir užtikrinti, kad studijų programą baigę studentai atitiktų kriterijus, nurodytus Apraše.

34. Studentų pasiekimų vertinimas turi būti grindžiamas aiškiais vertinimo kriterijais.

35. Vertinimo kriterijai pirmosios studijų pakopos dizaino studijose yra šie:

35.1. Studijų rezultatuose įvardytų teorinių ir praktinių žinių suvokimas ir gebėjimas jas taikyti;

35.2. Studijų rezultatuose įvardyti gebėjimai bei įgūdžiai;

35.3. Problemų identifikavimas, argumentavimas, sprendimų įgyvendinimas bei pristatymas;

35.4. Savarankiškų darbų atlikimo kokybė, išvadų ir apibendrinimų formulavimas;

35.5. Papildomos literatūros savarankiškos studijos;

35.6. Pasirengimas tolesnėms studijoms ir kita.

36. Vertinimo kriterijai antrosios studijų pakopos dizaino studijose yra šie:

36.1. Studijų dalyko sąvokų supratimas, vartojimas ir analizė platesniame dalyko kontekste;

36.2. Studijų rezultatuose įvardytų žinių suvokimas, interpretavimas ir integravimas su kitų studijų dalykų žiniomis;

36.3. Meninio / mokslinio tyrimo metodų suvokimas ir jų parinkimas tyrimams atlikti;

36.4. Tyrimų rezultatų analizė, vertinimas, apibendrinimas ir pateikimas.

37. Svarbi studentų pasiekimų vertinimo sistemos dalis – grįžtamojo ryšio teikimas studentams apie jų studijų rezultatus bei įvertinimą, taip pat studentų teikiamas grįžtamasis ryšys dėstytojui, siekiant tobulinti dėstymo kokybę.

V SKYRIUS
STUDIJŲ PROGRAMŲ VYKDYMO REIKALAVIMAI

38. Reikalavimai akademiniam personalui:

38.1. Sėkmingo studijų programų įgyvendinimo pagrindas yra kompetentingi dėstytojai – pripažinti menininkai, mokslininkai, praktikai. Siekiant aukštos studijų kokybės, aukštojoje mokykloje svarbu plėtoti akademinio personalo atliekamą kūrybinę, mokslinę ir tiriamąją veiklą, siekti meninės / mokslinės ir pedagoginės veiklos sąveikos;

38.2. Dizaino studijų krypties studijų programų dėstytojai turi turėti ne žemesnį kaip magistro

laipsnį arba jam lygiavertę aukštojo mokslo kvalifikaciją;

38.3. Koleginėse pirmosios studijų pakopos studijose daugiau kaip pusė studijų programos dėstytojų turi turėti ne mažiau kaip 3 metus praktinio darbo dėstomo dalyko srityje patirties. 10 procentų studijų krypties dalykų apimties turi dėstyti pripažinti menininkai arba asmenys, turintys meno daktaro arba mokslo daktaro laipsnį;

38.4. Universitetinėse pirmosios studijų pakopos studijose daugiau kaip 50 procentų studijų krypties dalykų apimties turi dėstyti pripažinti menininkai arba asmenys, turintys meno daktaro / mokslo daktaro laipsnį;

38.5. Magistrantūros studijose ne mažiau kaip 60 procentų visų studijų dalykų dėstytojų turi būti pripažinti menininkai ar turėti meno daktaro/ mokslo daktaro laipsnį. Ne mažiau kaip 20 procentų studijų krypties dalykų apimties turi dėstyti profesoriaus pareigas einantys dėstytojai;

38.6. Studijų krypties dalykų dėstytojų meninės / mokslinės veiklos kryptis turi atitikti jų dėstomus dalykus;

38.7. Visų studijų pakopų dėstytojai turi žinoti ir suprasti studijų programos didaktinę koncepciją, savo kompetentingumu atitikti studijų programos reikalavimus, gebėti konstruoti studijų dalykų (modulių) programą.

39. Reikalavimai dėl studijų baigimo (baigiamasis darbas (projektas)), baigiamųjų darbų komisijos sudėtis:

39.1. Dizaino studijų programa baigiama absolvento kompetencijos įvertinimu per baigiamojo darbo (projekto) gynimą;

39.2. Baigiamojo darbo (projekto) gynimo ir vertinimo komisija sudaroma iš kompetentingų studijų krypties (šakos) specialistų – pedagogų, praktikų profesionalų, mokslininkų, socialinių partnerių. Bent vienas komisijos narys turi būti iš kitos mokslo ir studijų institucijos. Baigiamiesiems darbams (projektams) recenzuoti siūlytina kviesti kitų institucijų specialistus. Rekomenduojama, kad magistro studijų baigiamųjų darbų (projektų) ekspertų komisijos pirmininkas turėtų turėti mokslo daktaro arba meno daktaro laipsnį;

39.3. Baigiamajam darbui (projektui) turi būti taikoma ta pati intelektinės nuosavybės arba (ir) komercinių paslapčių apsauga kaip ir viešai skelbiamam meno / mokslo darbui;

39.4. Koleginių studijų baigiamąjį darbą turi sudaryti savarankiškai parengtas kūrybinis projektas (praktinė dalis) ir aiškinamasis raštas (teorinė dalis). Baigiamajam darbui (projektui) turi būti skiriama ne mažiau kaip 9 studijų kreditai. Jeigu studijų programą baigus suteikiamas dvigubas profesinio bakalauro laipsnis, joje turi būti numatyti pagrindinės krypties (šakos) ir gretutinės krypties (šakos) baigiamieji darbai (projektai), jiems iš viso skiriant ne mažiau kaip 12 studijų kreditų;

39.5. Dizaino studijų 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 panaudotos idėjos, žinios bei technologijos. Baigiamajam darbui turi būti skiriama ne mažiau kaip 12 studijų kreditų. Jeigu suteikiamas dvigubas bakalauro laipsnis, turi būti numatyti pagrindinės krypties (šakos) ir gretutinės krypties (šakos) baigiamieji darbai (projektai), jiems iš viso skiriant ne mažiau kaip 15 studijų kreditų;

39.6. Dizaino studijų krypties antrosios studijų pakopos studijų baigiamąjį darbą turi sudaryti savarankiškai parengtas kūrybinis projektas ir su šiuo projektu susijęs teorinis tiriamasis darbas, kuriame aprašomos projekte panaudotos 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.

40. Reikalavimai materialiesiems, informaciniams, metodiniams ištekliams:

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

40.2. Turi būti studijų patalpos, dirbtuvės su įranga, skirta kūriniams ar projektų prototipams gaminti, kompiuterinės klasės, informacinės bazės ir mokymo personalas – dėstytojai ir kvalifikuoti

mokymo meistrai;

40.3. Informaciniai ištekliai turi būti nuolat atnaujinami ir lengvai pasiekiami.

41. Pirmojoje studijų pakopoje studento savarankiškas darbas gali sudaryti nuo 30 iki 70 procentų kiekvieno studijų dalyko apimties. Antrojoje studijų pakopoje – nuo 50 iki 80 procentų kiekvieno studijų dalyko apimties.

42. Aukštoji mokykla, vadovaudamasi šiuo Aprašu, turi nusistatyti kontaktinio darbo apimtis. Kontaktinio darbo apimtis turi būti:

42.1. Ne mažesnė kaip 25 procentai pirmosios studijų pakopos studijų programos apimties, o tiesiogiai bendraujant dėstytojams ir studentams (ne nuotolinis kontaktinis darbas) – ne mažiau kaip 15 procentų;

42.2. Ne mažesnė kaip 15 procentų antrosios studijų pakopos studijų programų apimties, o tiesiogiai dalyvaujant dėstytojams ir studentams (ne nuotolinis kontaktinis darbas) – ne mažiau kaip 10 procentų.

43. Studijuojant nuotoliniu būdu, nuotolinės studijos turi sudaryti ne daugiau kaip du trečdalius studijų apimties.

44. Kūrybinė / profesinė praktika turi būti sudedamoji studijų proceso dalis. Praktikos turi būti susietos su numatomais studijų rezultatais:

44.1. Koleginėse studijose praktikos ir kitas praktinis rengimas turi sudaryti ne mažiau kaip 1/3 studijų programos apimties. Praktikų (mokomųjų, pažintinių, profesinės veiklos ir kitų) apimtis turi būti ne mažesnė kaip 30 studijų kreditų. Bendra praktikų apimtis turi būti ne mažesnė kaip 18 studijų kreditų. Baigiamosios profesinės veiklos praktikos vieta turi būti suderinta su baigiamojo darbo tema ir susijusi su dizainerio veikla;

44.2. Universitetinėse pirmosios studijų pakopos studijose bendra praktikų apimtis turi būti ne mažesnė kaip 15 studijų kreditų;

44.3. Antrosios studijų pakopos studijose praktinei veiklai turi būti skirta ne daugiau kaip 30 studijų kreditų.

45. Studentams turi būti teikiama akademinė parama, jungianti studentų motyvavimo, studijų įvado ir kitas akademinės paramos teikimo galimybes:

45.1. 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;

45.2. 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 neformalaus ugdymo galimybėmis, kurios suteikiamos aukštojoje mokykloje. Studentai turi būti informuojami apie karjeros galimybes bei galimybes gauti socialines ir skatinamąsias stipendijas.

VI SKYRIUS
PASIEKTŲ STUDIJŲ REZULTATŲ LYGMENŲ APIBŪDINIMAS

46. Skiriami šie studijų rezultatų lygmenys: puikus, tipinis ir slenkstinis.

47. Pirmosios studijų pakopos (profesinio bakalauro) pasiektų studijų rezultatų lygmenys:

47.1. Puikus pasiekimų lygmuo: geba nuodugniai išstudijuoti projektui skirtą informacinę medžiagą, ją analizuoti ir apibendrinti, savarankiškai formuluoti projekto tikslus, kritiškai įvertinti projektinę situaciją, sprendimo koncepciją, pasiremdamas bendromis ir studijų metu įgytomis profesinėmis bei teorinėmis žiniomis. Geba įgyvendinti savo projektinius sumanymus nepriklausomai arba glaudžiai bendradarbiaudamas su kitų sričių specialistais, koordinuoti kūrybinės grupės veiklą, laisvai ir profesionaliai komunikuoti, išreikšti savo mintis ir vizualizuoti idėjas, argumentuotai pristatyti jas viešai. Jis yra gerai suvokęs technines žinias ir praktinius

įgūdžius, geba tinkamai panaudoti medžiagas, įrankius, techniką, technologijas, medijas ir turi profesionalaus darbo praktinės patirties. Geba įvertinti verslo aplinką ir rinkos tendencijas, planuoti projektinę veiklą, naudotis įvairiais informacijos šaltiniais, analizuoti projektuojamo objekto ir aplinkos ryšius, bendrauti su užsakovais ir subrangovais, parengti išskirtinės kokybės dizaino projektus, organizuoti jų parengimą gamybai ir kontroliuoti įgyvendinimą, numatyti tolesnio plėtojimo galimybes. Studijų metu įgytos žinios ir įgūdžių kiekis leidžia toliau specializuotis ir savarankiškai tobulinti gebėjimus pasirinktoje dizaino srityje, užsiimti visaverte profesine veikla arba tęsti studijas universitete;

47.2. Tipinis pasiekimų lygmuo: geba susipažinti su projektui skirta informacine medžiaga, ją analizuoti ir apibendrinti. Kritiškai įvertinti projektinę situaciją, formuluoti projekto tikslus, jo sprendimo koncepciją sugeba su specialisto pagalba. Tenkindamas aukštesnius nei vidutinius reikalavimus geba įgyvendinti savo projektinius sumanymus savarankiškai arba bendradarbiaudamas su kitų sričių specialistais, komunikuoti, išreikšti savo mintis, vizualizuoti idėjas ir pristatyti jas viešai. Turi pakankamų techninių žinių ir praktinių įgūdžių, geba tinkamai panaudoti medžiagas, įrankius, techniką, technologijas, medijas ir turi praktinės profesionalaus darbo patirties. Gebėjimas analizuoti informaciją, įvertinti verslo aplinką ir rinkos tendencijas, planuoti projektinę veiklą, naudotis įvairiais informacijos šaltiniais, analizuoti projektuojamo objekto ir aplinkos ryšius, bendrauti su užsakovais ir subrangovais, parengti dizaino projektus, organizuoti jų parengimą gamybai ir kontroliuoti įgyvendinimą yra vidutinis. Studijų metu įgytos žinios ir įgūdžių kiekis leidžia toliau specializuotis ir savarankiškai tobulinti gebėjimus pasirinktoje dizaino srityje, užsiimti visaverte profesine veikla arba tęsti studijas universitete;

47.3. Slenkstinis pasiekimų lygmuo: geba susipažinti su projektui skirta informacine medžiaga, ją analizuoti pasinaudodamas konsultacijomis formuluoti projekto tikslus, jo sprendimo koncepciją. Turi bazinių techninių žinių ir praktinių įgūdžių, prižiūrimas specialisto geba tinkamai panaudoti medžiagas, įrankius, techniką, technologijas, medijas ir yra susipažinęs su profesionalaus darbo praktika. Geba pademonstruoti minimalius gebėjimus analizuoti informaciją, planuoti projektinę veiklą, naudotis įvairiais informacijos šaltiniais, analizuoti projektuojamo objekto ir aplinkos ryšius, bendrauti su užsakovais ir subrangovais, parengti vidutinės kokybės dizaino projektus ir stebėti jų įgyvendinimą.

48. Pirmosios studijų pakopos (bakalauro) pasiektų studijų rezultatų lygmenys:

48.1. Puikus pasiekimų lygmuo: demonstruoja išskirtinius projektavimo įgūdžius, kurie atsiskleidžia krypties raidos įžvalgose, atitinkamos apimties tyrimų medžiagoje, kurioje puikiai apibendrina ir formuluoja išvadas. Geba savarankiškai planuoti darbo eigą, motyvuotai vertinti koncepcijų ir procedūrų, susijusių su sprendimų priėmimu, perspektyvumą. Geba išsamiai analizuoti projektuojamo objekto ir aplinkos ryšius, parengti išskirtinius, aukščiausios kokybės inovatyvius dizaino projektus, sudaryti projekto įgyvendinimo planus. Moka labai gerai, kūrybiškai naudotis šiuolaikinėmis bei tradicinėmis vizualinės raiškos priemonėmis, įvairiomis medžiagomis, medija, technika, technologijomis ir įrankiais, susijusiais su studijų krypties dalykais. Turi tarpdalykinio bendradarbiavimo, grupinio darbo, profesinių kontaktų ir diskusijų patirties su dizaino bei kitų sričių specialistais tarptautiniame lygmenyje. Sugeba pristatyti savo projektus visuomenei. Studijų metu įgytos žinios ir įgūdžiai yra gilūs, sudarantys tvirtą pagrindą toliau specializuotis pasirinktoje dizaino srityje arba tęsti antrosios studijų pakopos dizaino studijas;

48.2. Tipinis pasiekimų lygmuo: turi vidutinius bendrųjų universitetinių bei dizaino teorijos žinių pagrindus ir vidutinius bendruosius problemos tyrimo įgūdžius dizaino srityje. Geba nustatyti darbo tikslus, planuoti darbo procesą, analizuoti informaciją ir panaudoti įgytą patirtį, adekvačiai įvertinti situaciją. Geba parinkti komunikacinius instrumentus ir išreikšti savo mintį vizualinėmis, plastinėmis formomis, demonstruoti vidutiniškus teorinių žinių pritaikymo būdus kūrybinės praktikos kontekste. Gebėjimas analizuoti projektuojamo objekto ir aplinkos ryšius, parengti dizaino projektus, sudaryti projekto įgyvendinimo planus, inovatyviai ir kūrybiškai naudotis šiuolaikinėmis bei tradicinėmis vizualinės raiškos priemonėmis, įvairiomis medžiagomis, medija, technika, metodais, technologijomis ir įrankiais, susijusiais su studijų krypties dalykais yra vidutinis. Geba pateikti idėjų ir sprendimų ryšius vizualine kalba, verbaline ir rašytine formomis,

pristatyti savo darbus plačiai auditorijai, yra vidutiniškai verslus, nebijantis rizikuoti profesinėje srityje. Studijų metu įgytas žinių ir įgūdžių kiekis yra pakankamas toliau specializuotis pasirinktoje dizaino srityje arba tęsti antrosios studijų pakopos dizaino studijas;

48.3. Slenkstinis pasiekimų lygmuo: demonstruoja minimalius projektavimo įgūdžius, turi patenkinamus bendrųjų universitetinių bei dizaino teorijos žinių pagrindus ir problemos tyrimo įgūdžius dizaino srityje. Atskleidžia patenkinamus gebėjimus stebėti, tyrinėti, įgyvendinti savo projektinius sumanymus. Turi pakankamą techninių žinių ir praktinių įgūdžių bagažą; su specialisto pagalba geba tinkamai panaudoti medžiagas, medijas, techniką, metodus, technologijas ir įrankius, susijusius su dizaino šakomis ir yra susipažinęs su profesionalaus darbo praktika. Turi bazinius gebėjimus planuoti darbus, valdyti nenumatytas situacijas ir projekto pokyčius, analizuoti informaciją, įvairiapusiškas jos terpes, formuluoti tezes ir argumentus, analizuoti projektuojamo objekto ir aplinkos ryšius, parengti vidutinės kokybės dizaino projektus. Studijų metu įgytas žinių ir įgūdžių kiekis yra pakankamas toliau specializuotis ir tobulinti gebėjimus pasirinktos dizaino krypties veiklos srityje.

49. Antrosios studijų pakopos (magistrantūros) pasiektų studijų rezultatų lygmenys:

49.1. Puikus pasiekimų lygmuo: turi išsamių dizaino, meninių / mokslinių tyrimų metodologijos žinių, geba jas originaliai ir kūrybiškai taikyti tyrimuose bei projektinėje veikloje. Turi suformuotą gebėjimą kritiškai ir analitiškai mąstyti, spręsdamas kompleksinius ir sudėtingus dizaino studijų krypties uždavinius, gali savo įgytomis žiniomis inicijuoti ir savarankiškai atlikti meninį / mokslinį tyrimą, jo išvadomis pagrįsti kūrybines idėjas. Geba kurti aukščiausios meninės kokybės ir funkcinės vertės dizaino objektus, savarankiškai ar kartu su kitų sričių specialistais parengti kompleksinius dizaino projektus, sudaryti komunikacines programas, projekto įgyvendinimo planus, puikiai moka naudotis šiuolaikiniais kompiuterinio projektavimo metodais ir programomis. Meninių / mokslinių tyrimų metu atrastos įžvalgos yra naujos, įgytos žinios išsamios, įgūdžiai labai geri;

49.2. Tipinis pasiekimų lygmuo: turi mokslinių tyrimų įgūdžių bei metodologijos žinių, kurias geba taikyti tyrimuose bei projektavime. Turi įgūdžių kritiškai ir analitiškai mąstyti, spręsdamas vidutinio lygmens dizaino studijų krypties uždavinius, gali mokslo žiniomis pagrįsti savo kūrybos idėjas, turi nedidelę meninių / mokslinių tyrimų ir dizaino objektų projektavimo patirtį. Geba savarankiškai atlikti kompleksinius meninius / mokslinius tyrimus ir kurti aukštos meninės kokybės ir funkcinės vertės dizaino objektus, savarankiškai arba kartu su kitų sričių specialistais parengti dizaino projektus yra vidutinis. Moka naudotis šiuolaikiniais kompiuterinio projektavimo metodais ir programomis. Mokslinių tyrimų metu įgytos žinios ir įgūdžiai yra vidutiniški. Kūryba pasižymi savitumu, kontekstualumu;

49.3. Slenkstinis pasiekimų lygmuo: turi bazinių dizaino, kompleksinio projektavimo mokslinių tyrimų metodologijos žinių, su specialistų pagalba geba jas taikyti projektavime. Turi įgūdžių analitiškai mąstyti, spręsdamas dizaino problemas, gali mokslo žiniomis pagrįsti savo kūrybos idėjas, turi nedidelę meninių ir (ar) mokslinių tyrimų ir dizaino objektų projektavimo patirties. Geba savarankiškai atlikti meninius ir (ar) mokslinius tyrimus, kurti dizaino objektus, kartu su kitų sričių specialistais parengti dizaino projektus. Su specialisto pagalba geba naudotis šiuolaikiniais kompiuterinio projektavimo metodais. Studijų metu įgytos žinios ir įgūdžiai yra patenkinami.
