



### STUDIJŲ DALYKO (MODULIO) APRAŠAS

Dalyko (modulio) pavadinimas	Kodas
Skaitmeninė kultūra ir visuomenė	

Dėstytojas / a (-ai)	Padalinys (-iai)
Koordinuojantis: vyresn. mokslo darbuotoja dr. Egidija Kiškina Kiti: Kalbų, literatūros ir vertimo studijų instituto mokslo grupė „Skaitmeninė humanitarika ir kultūra“	Kauno fakultetas Kalbų, literatūros ir vertimo studijų institutas

Studijų pakopa	Dalyko (modulio) tipas
Pirmoji	Bendrųjų universitetinių studijų, individualiųjų studijų dalykas

Igyvendinimo forma	Vykdymo laikotarpis	Vykdyimo kalba (-os)
Nuotolinė	Pavasario arba rudens semestras	lietuvių

Reikalavimai studijuojančiajam	
Išankstiniai reikalavimai: anglų kalba (B1, B2)	Gretutiniai reikalavimai (jei yra): –

Dalyko (modulio) apimtis kreditais	Visas studento darbo krūvis	Kontaktinio darbo valandos	Savarankiško darbo valandos
5	130	48	82

#### Dalyko (modulio) tikslas

Studentai įgis teorinių ir praktinių žinių apie skaitmeninės kultūros reiškinį (jos formas ir turinį), socialinių medijų ir skaitmeninių technologijų poveikį kultūrai, asmens ir visuomenės gyvenimui. Skaitmeninės kultūros reiškinys atskleidžiamas pasitelkiant kultūros studijų sąvokas, kompiuterinius tyrimo metodus ir įrankius bei skaitmeninės kultūros kūrimo praktiką.

Dalyko (modulio) studijų rezultatai	Studijų metodai	Vertinimo metodai
Gebės kritiškai vertinti skaitmeninių technologijų poveikį visuomenės raidai, kultūrinei įvairovei ir žmogaus tapatybei, suvokdami etinį šių procesų matmenį ir prisiimdami atsakomybę už savo sprendimus skaitmeninėje erdvėje.	Paskaita (aiškinimas, pavyzdžių demonstravimas ir nagrinėjimas), literatūros ir šaltinių analizė, grupės diskusija, seminaras.	Aktyvus dalyvavimas seminare ir grupės diskusijose; pratybų užduoties atlikimas; egzamino darbas (Skaitmeninės kultūros projektas).
Supras ir mokės apibūdinti skaitmeninės kultūros reiškinį, jo kilmę ir raidą.	Paskaita (aiškinimas, pavyzdžių demonstravimas ir nagrinėjimas), literatūros ir šaltinių analizė, grupės diskusija, seminaras.	Aktyvus dalyvavimas seminaruose ir grupės diskusijose; pratybų užduoties atlikimas.
Supras, kaip skaitmeninės technologijos prisideda prie kultūros reiškinio	Paskaita (aiškinimas, pavyzdžių demonstravimas ir nagrinėjimas),	Aktyvus dalyvavimas seminare ir grupės diskusijose; pratybų užduoties atlikimas; egzamino

išsaugojimo ir gebės pasinaudoti skaitmeniniais ištekliais.	literatūros ir šaltinių analizė, praktinis darbas.	darbas (Skaitmeninės kultūros projektas).
Gebės formuluoti tyrimo klausimus ir rinkti įrodymus iš skaitmeninių ir medžiaginių šaltinių siekiant pateikti pagrįstus argumentus apie skaitmeninę kultūrą.	Paskaita (aiškinimas, pavyzdžių demonstravimas ir nagrinėjimas), literatūros ir šaltinių analizė, praktinis darbas.	Aktyvus dalyvavimas seminare ir grupės diskusijose; pratybų užduoties atlikimas; egzamino darbas (Skaitmeninės kultūros projektas).
Gebės naudotis <i>Python</i> kalba parašytais programėlėmis/skriptais ir taikyti <i>Jupyter notebook</i> aplinką duomenų analizei ir vizualizavimui.	Paskaita (aiškinimas, pavyzdžių demonstravimas ir nagrinėjimas), literatūros ir šaltinių analizė, praktinis darbas.	Aktyvus dalyvavimas seminare ir grupės diskusijose; pratybų užduoties atlikimas; egzamino darbas (Skaitmeninės kultūros projektas).
Gebės analizuoti ir kritikuoti kultūrinės ir socialinės praktikas, atsirandančias naudojant skaitmenines technologijas	Įtraukiamoji paskaita, atvejų analizė, seminaras, grupės diskusija, praktinis darbas.	Aktyvus dalyvavimas seminare ir grupės diskusijose; pratybų užduoties atlikimas.
Supras socialinių medijų įtaką asmeniui ir žmonių psichologijos virtualioje erdvėje ypatumus, skaitmeninių technologijų naudojimo etinius principus.	Paskaitos, seminarai, savarankiškas darbas.	Aktyvus dalyvavimas seminare, grupės diskusijose ir savarankiškos užduoties vertinimas.
Supras ir gebės sukurti intelektualų skaitmeninį turinį panaudojant įvairias socialines medijas.	Savarankiškas darbas, seminarai, pavyzdžių analizė	Savarankiškos užduoties vertinimas, egzamino darbas (Skaitmeninės kultūros projektas).
Gebės konstruktyviai vertinti kitų studentų sukurtą skaitmeninį turinį bei priimti ir įvertinti jų atsiliepimus; įgis diskusijų moderavimo patirties.	Grupės diskusija, seminaras, savarankiškas darbas.	Aktyvus dalyvavimas grupės diskusijose ir seminaruose, savarankiškos užduoties vertinimas.
Gebės nuosekliai ir argumentuotai reikšti mintis pristatydami savo darbą raštu ir žodžiu taikant vizualines priemones.	Paskaita (aiškinimas, pavyzdžių demonstravimas ir nagrinėjimas); seminaras.	Aktyvus dalyvavimas seminaruose; egzaminas (tyrimo ataskaita raštu ir SH tyrimų projekto pristatymas taikant pasirinktas skaitmenines priemones).

Temos	Kontaktinio darbo valandos							Savarankiškų studijų laikas ir užduotys	
	Paskaitos	Konsultacijos	Seminarai	Pratybos	Laboratoriniai darbai	Praktika	Visas kontaktinis darbas	Savarankiškas darbas	Savarankiškai atliekamos užduotys
<b>1. Įvadas į skaitmeninę kultūrą.</b> Skaitmeninės kultūros aktualumas dabarties visuomenėje. Kurso tikslai, temos, metodai ir vertinimo kriterijai. Baigiamojo projekto rengimas ir organizaciniai klausimai. Skaitmeninės humanitarikos projektų pavyzdžiai.	2		2				4	4	<b>Praktinis darbas.</b> Studentai aptaria kurso temas, susijungia į darbo grupes po 3-5 asmenis ir pasirenka preliminarią temą projektui.
<b>2. Skaitmeninės populiariosios kultūros fenomenas.</b> Skaitmeninės kultūros samprata ir jos technologinė prigimtis.	2		2				4	7	<b>Privaloma lit.:</b> Manovich, L. (2020) (p. 245-254). Deuze, M. (2006) (p. 63-75).

<p>Skaitmeninė populiarioji kultūra, jos raida nuo ankstyvųjų kompiuterių iki šiuolaikinių socialinių tinklų ir dirbtinio intelekto. Algoritminė vaizduotė ir virtualūs pasauliai. Populiarieji skaitmeniniai reiškiniai (pvz., <i>virusinės</i> tendencijos, žaidimų bendruomenės ir kt.).</p>								<p><b>Rekomenduojama lit.:</b> Miller, V. (2021) (p. 37-53).</p> <p><b>Praktinis darbas:*</b> Pasirinkto popkultūros reiškinio internete (pvz., <i>TikTok</i>, kompiuterinis žaidimas ar kt.) analizė, jo turinio ir reikšmės aptarimas remiantis dėstytojų rekomendacijomis, stebėjimu ir temos literatūra. (Studentai paruošia pristatymą diskusijai (3-5 skaidres ir A4 lapo apimties aprašymą). Privaloma pasiremti temos teorine medžiaga, cituoti, naudoti nuorodas. (Studentai užduotį atsiunčia vertinimui iki kitos paskaitos).</p>
<p><b>3. Duomenys ir skaitmeninės technologijos kultūros tyrimuose.</b> Kas yra duomenys ir kaip jie naudojami kultūros tyrimuose. Duomenų rūšys. Kaip rinkti ir analizuoti informaciją iš interneto. Kaip naudoti <i>Python</i> programavimo kalbą duomenų analizei be išankstinių programavimo žinių. Kaip kritiškai vertinti informaciją randamą internete. <b>Atvejo pristatymas:</b> „Jupyter Notebook“ įrankio išbandymas duomenų analizei. Realių kultūrinių duomenų tyrinėjimas (temų nustatymas akademinėse duomenų bazėse „Scopus“ ir „Lituanistika“).</p>	2	2				4	7	<p><b>Privaloma lit.:</b> Gardiner, E.; Musto, R. (2015) (5 skyrius, p. 62-88). <b>Rekomenduojama lit.:</b> Kairaitytė-Užupė, A.; Ramanauskaitė, E.; Rudžionis, V. (2023) (p. 25-48).</p> <p><b>Praktinis darbas:*</b> <b>Pažintis su duomenų analizės įrankiais.</b> Studentai išbando <i>Jupyter Notebook</i> interaktyvią aplinką remdamiesi dėstytojų rekomendacijomis, surenka mokslinės literatūros santraukas iš duomenų bazės „Lituanistika“ pagal juos dominančius raktažodžius, nustato pagrindines temas naudodami per paskaitą pristatytą įrankį. (Studentai užduotį atsiunčia vertinimui iki kitos paskaitos).</p>
<p><b>4. Socialinės medijos ir skaitmeninės bendruomenės.</b> Socialinių medijų platformos (pvz., Facebook, Instagram, TikTok) ir jų ypatybės, kaip jos formuoja socialinius ryšius. Kaip žmonės buriasi į grupes ir dalijasi idėjomis, kaip tai veikia jų nuomones. Simbolinė saviraiška socialinėse medijose (paveikslėlių, emoji, hashtag'ų naudojimas, profilių</p>	4	4				8	14	<p><b>Privaloma lit.:</b> Kannen, V.; Langille, A. [Eds] (2023) (p. 28-47); Ackland, R.; O'Neil, M. (2011) (p. 177-190).</p> <p><b>Rekomenduojama lit.:</b> Davis, J. L. (2016) (p. 137-164).</p> <p><b>Praktinis darbas:*</b></p>

<p>kūrimas). Subkultūrų ir nišinių bendruomenių formavimasis per simbolinę komunikaciją. Skaitmeninių bendruomenių įtaka politikai ir visuomenės nuomonei, <i>informacijos burbulų</i> ir <i>aido kamerų</i> fenomenai.</p> <p><b>Atvejo analizė:</b> socialinio tinklo struktūros vizualizavimas ir interpretavimas, socialinių medijų įrašų analizė naudojant „Jupyter Notebook“ įrankį.</p>								<p>Kultūrinių bendruomenių raiškos socialinėse medijose analizė remiantis dėstytojų rekomendacijomis ir temos literatūra. Taikomi per paskaitą pristatyti įrankiai. Studentai (a) atlieka pasirinktos grupės/ bendruomenės tinklalapio žodžių dažnio analizę, (b) vizualizuoja socialinį tinklą ir interpretuoja rezultatus. Praktinį darbą pristato seminaro grupės diskusijoje. (Studentai užduotį atsiunčia vertinimui per dvi savaites).</p>
<p><b>5. Asmens tapatumas skaitmeninėje erdvėje.</b> Virtualus savęs pristatymas. Psichologiniai komunikacijos aspektai skaitmeninėje erdvėje. Internetinės tapatybės kūrimas ir valdymas. Diskusija: etiniai bendravimo tinkle klausimai.</p>	2		2			4	7	<p><b>Privaloma lit.:</b> Hess, A. (2015) (p. 1629-1646); Katz, E.; Wynn, J. E. (1997) (p. 297-327). <b>Rekomenduojama lit.:</b> Černevičiūtė, J. (2009) (p. 17-28).</p> <p><b>Praktinis darbas*:</b> Pasirinktos žinomos asmenybės (<i>influencerio</i>, politiko ar kito viešo asmens) prisistatymo socialinėse medijose, pvz., Instagram, Facebook, You Tube ar kt. analizė (remiantis teorine literatūra ir dėstytojų rekomendacijomis). Analizė pristatoma seminaro grupės diskusijose. (Iki kitos paskaitos atlikta užduotis atsiunčiama vertinimui).</p>
<p><b>6. Skaitmeninis kultūros paveldas ir inovatyvi kūryba.</b> Kultūros paveldo samprata. Skaitmeninis kultūros paveldas, kodėl jį svarbu išsaugoti. Kaip technologijos padeda išsaugoti ir pristatyti kultūros paveldą. Kultūros objektų skaitmeninimo iššūkiai. Virtuali realybė ir kultūros paveldas: virtualūs turai. Kompiuteriniai įrankiai kultūros paveldo tyrinėjimui: istorinių duomenų vizualizavimas žemėlapiuose ir laiko juostose. <b>Atvejų pristatymas:</b> virtuali kelionė po pasaulio galerijas.</p>	4		4			8	14	<p><b>Privaloma lit.:</b> Kultūros paveldo... (2019), (p. 17-34, 49-67); Schmalstieg, D.; Höllerer, T. (2016) (p. 409-422).</p> <p><b>Rekomenduojama lit.:</b> Suskaitmeninto... (2017) (p. 11-17; p. 35-40); Europeana Strategy (2020) (p. 1-48); Skopas, J.; Mejerytė-Narkevičienė, K. (2024) (p. 18-25).</p> <p><b>Praktinis darbas*:</b> Sukurti virtualią kelionę po 3-5 pasirinktas pasaulio galerijas ar muziejus. Iš</p>

									<p>muziejų tinklalapių surinkti informaciją ir vaizdus apie pasirinktus eksponatus. Pagal dėstytojo rekomendacijas sukurti prezentaciją naudojant Google Slides arba PowerPoint, įtraukti žemėlapi, parodantį visų pasirinktų galerijų/ muziejų geografinę padėtį. Paruošti trumpą (3 min.) žodinį pristatymą. (Prezentacija atsiunčiama vertinimui per dvi savaites)</p>
<p><b>7. Skaitmeninės kultūros poveikis visuomenei.</b> Skaitmeninių technologijų įtaka švietimui (e. mokymasis, interaktyvios platformos ir kt), politikai (socialinių medijų įtaka rinkimams, e. valdžia ir kt.), ekonomikai (e. prekyba, skaitmeninės valiutos, dalijimosi ekonomika). Etiniai iššūkiai skaitmeniniame amžiuje, skaitmeninis saugumas ir privatumas (asmens duomenų rinkimas ir naudojimas, dezinformacija ir melagingos naujienos, grėsmės internete.). <b>Grupės diskusija:</b> dirbtinio intelekto etika (DI pritaikymo pavyzdžiai kasdieniame gyvenime ir studijose).</p>	4		4				8	7	<p><b>Privaloma lit.:</b> Floridi, L. (2023) (6, 8 skyrius); Floridi, L. (2024) (p. 1-14). <b>Rekomenduojama lit.:</b> Castells, M. [Ed] (2004); Levin., D. M. (2021) <a href="https://fastercapital.com/topic/s/ethical-considerations-in-digital-communication.html">https://fastercapital.com/topic/s/ethical-considerations-in-digital-communication.html</a></p> <p><b>Praktinis darbas:</b> <b>Skaitmeninės platformos poveikio analizė.</b> Studentai pasirenka skaitmeninę platformą ar technologiją (pvz., „Teams“, „Zoom“, „Instagram“ ar kt.) ir analizuoja jos poveikį vartotojams (pvz., studijoms, mokslui, politikams). Studentai tiria teigiamus ir neigiamus aspektus, etinius iššūkius, sukuria 1-3 „Power Point“ skaidres ir pateikia žodinį kritinį vertinimą seminarui.</p>
<p><b>8. Skaitmeninės humanitarikos projektas.</b> Pasirinkto skaitmeninės kultūros reiškinio analizė. Skaitmeninio turinio kūrimas. Projektų pristatymas ir aptarimas.</p> <p>Temų pavyzdžiai: (a) pasirinktos tematikos (pvz., klimato kaitos) socialiniuose tinkluose tyrimas naudojant žodžių dažnio analizę, (b) skaitmeninių bendruomenių (pvz., fanų forumo) kultūros analizė, (c) virtualaus turo po skaitmenines galerijas/ muziejus sukūrimas ir pristatymas ir kt.</p>	4	2	2				8	22	<p>Projektui studentai pasirenka temą, susijusią su kurso turiniu. Projektas įgyvendinamas grupėse remiantis dėstytojų rekomendacijomis, teorine kurso literatūra, pritaikant studijuotus kompiuterinius duomenų sisteminimo/ analizės įrankius. Projektas gali būti įgyvendintas pasirinkus su dėstytoju suderintą pristatymo priemonę, pvz., skaidrių</p>

									rinkinį, tinklalapį, tinklalaidę ar kt.
<b>Iš viso</b>	<b>24</b>	<b>2</b>	<b>22</b>				<b>48</b>	<b>82</b>	

<b>Vertinimo strategija</b>	<b>Svoris proc.</b>	<b>Atsiskaitymo laikas</b>	<b>Vertinimo kriterijai</b>
Kurso užduotys	25	3, 4, 6, 7, 9 paskaita	Užduočių atlikimas (užduočių įverčių suma sudaro 25 proc. galutinio pažymio, po 5 proc. kiekviena. Vertinimui teikiamos 5 užduotys (pažymėtos žvaigždute*). Vertinimo kriterijai – užduotys atliktos laiku, išsamiai, rezultatas atitinka jų reikalavimus.
Rašto darbas	25	10 studijų savaitė	Išsamus projekto sumanymo aprašymas, atitinkantis dėstytojų pateiktus struktūros reikalavimus; darbų pasidalijimas projekto rengėjų grupėje (2-5 studentai). Vertinimo kriterijai – sumanymo idėjos reikšmingumo pagrindimas, teorinis pagrindas ir tinkama literatūros atranka, naujumas (darbą atliekančių studentų atžvilgiu), aiškūs uždaviniai, tinkamos duomenų apimtys; numatomas darbų pasidalijimas darbo grupėje ir jo pagrindimas.
Skaitmeninio projekto parengimas ir pristatymas	50	Egzaminų laikotarpiu	(a) Aiškus ir išsamus skaitmeninio projekto idėjos aprašymas, teorinis tyrimo konceptualizavimas, tikslo ir uždavinių formulavimas; tinkamai panaudoti tyrimo šaltiniai, metodai ir įrankiai; korektiškas citavimas, nuorodos, išsamus tyrimo rezultatų aprašymas; aiškus darbų pasidalijimas tarp projekto rengėjų. (b) Skaitmeninio projekto pristatymas: pasirinktos vizualinės projekto pristatymo formos išpildymas (tinklapis, skaidrės, straipsnis); audiovizualinė įvairovė (tekstai, paveikslėliai, garso įrašai, grafikai ir kt.) ir jos panaudojimas projekto idėjai išreikšti; pristatymo (žodžiu) sklandumas ir įtaigumas.

<b>Autorius (-iai)</b>	<b>Leidimo metai</b>	<b>Pavadinimas</b>	<b>Periodinio leidinio Nr. ar leidinio tomas</b>	<b>Leidykla ar internetinė nuoroda</b>
<b>Privaloma literatūra</b>				
Deuze, M.	2006	Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. <i>The Information Society</i> , 22(2), 63-75.		<a href="https://doi.org/10.1080/01972240600567170">https://doi.org/10.1080/01972240600567170</a>
Floridi, L.	2023	The ethics of artificial intelligence: Principles, challenges, and opportunities		Oxford University Press
Floridi, L.	2024	The Ethics of Artificial Intelligence: exacerbated problems, renewed problems, unprecedented problems - Introduction to the Special Issue of the American Philosophical Quarterly dedicated to The Ethics of AI (April 20, 2024)		<a href="https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4801799">https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4801799</a>

Gardiner, E.; Musto, R.	2015	The Digital Humanities. A Primer for Students and Scholars		Cambridge University press
Hess, A.	2015	Selfies. The selfie assemblage. <i>International journal of communication</i> , 9 (18), p. 1629-1646.	9(18)	<a href="https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/download/3147/1389?_cf_chl_tk=M3WSyvbUu7VC9rRjvsJdRGIZi0mNdgqd9w0cPwJas38-1728627107-1.0.1.1-4B5QFY8D5QgAxOsMy81P.BjKT8gHmTqIsq0Bmv09wFU">https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/download/3147/1389?_cf_chl_tk=M3WSyvbUu7VC9rRjvsJdRGIZi0mNdgqd9w0cPwJas38-1728627107-1.0.1.1-4B5QFY8D5QgAxOsMy81P.BjKT8gHmTqIsq0Bmv09wFU</a>
Kannen, V.; Langille, A. [Eds]	2023	Virtual Identities and Digital Culture		Routledge <a href="https://www.routledge.com/Virtual-Identities-and-Digital-Culture/Kannen-Langille/p/book/9781032315089">https://www.routledge.com/Virtual-Identities-and-Digital-Culture/Kannen-Langille/p/book/9781032315089</a>
Kairaitytė-Užupė, A., Ramauskaitė, E., & Rudžionis, V. E	2023	Teksto analizės įrankio „Voyant Tools“ panaudojimas mokslinės informacijos analizei. <i>Information &amp; Media</i> , 97, 25-48.		<a href="https://doi.org/10.15388/Im.2023.97.57">https://doi.org/10.15388/Im.2023.97.57</a>
Katz, E.; Wynn, J. E.	1997	Hyperbole over Cyberspace: Self-Presentation and Social Boundaries in Internet Home Pages and Discourse. <i>The Informtion Society</i> , 13(4), p. 297-327.	13(4)	<a href="https://www.researchgate.net/publication/220175178_Hyperbole_over_Cyberspace_Self-Presentation_and_Social_Boundaries_in_Internet_Home_Pages_and_Discourse#fullTextFileContent">https://www.researchgate.net/publication/220175178_Hyperbole_over_Cyberspace_Self-Presentation_and_Social_Boundaries_in_Internet_Home_Pages_and_Discourse#fullTextFileContent</a>
Kultūros paveldo...	2019	Kultūros paveldo atrankos ir skaitmeninimo metodika		Lietuvos nacionalinė Martyno Mažvydo biblioteka. <a href="https://www.lnb.lt/media/public/bibliotekininkui/Dokumentai/Kulturos_paveldo_atrankos_ir_skaitmeninio_metodika.pdf">https://www.lnb.lt/media/public/bibliotekininkui/Dokumentai/Kulturos_paveldo_atrankos_ir_skaitmeninio_metodika.pdf</a>
Manovich, L.	2001	The Language of New media		The MIT Press
Manovich, L.	2020	Cultural Analytics		The MIT Press
Schmalstieg, D.; Höllerer, T.	2016	Augmented Reality: Principles and Practice		Addison-Wesley Professional <a href="https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321883575/samplepages/9780321883575.pdf">https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321883575/samplepages/9780321883575.pdf</a>

<b>Rekomenduojama literatūra</b>				
Ackland, R, O'Neil, M.	2011	Online collective identity: The case of the environmental movement. <i>Social networks</i> , 33 (3), p. 177-190.		Elsevier B.V.
Castells, M. [Ed]	2004	The Network Society: A Cross-cultural Perspective		Edward Elgar
Černevičiūtė, J.	2009	Tapatumo kūrimas populiariojoje kultūroje. <i>Grupės ir aplinkos</i> , 1, p. 17-28.	1	<a href="https://portalcris.vdu.lt/server/api/core/bitstreams/4ea69903-b852-49a0-bfd7-6794ddbe859b/content">https://portalcris.vdu.lt/server/api/core/bitstreams/4ea69903-b852-49a0-bfd7-6794ddbe859b/content</a>
Davis, J. L.	2016	Identity Theory in a Digital Age. In Stets J.E, Serpe R.T. [Eds.] <i>New Directions in Identity Theory and Research</i> , p. 137-164.		Oxford University Press
Europeana Strategy	2020	Europeana Strategy 2020-2025		<a href="https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/EU2020StrategyDigital_May2020.pdf">https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/EU2020StrategyDigital_May2020.pdf</a>
Levin, D. M.	2021	Ethical Considerations in Digital Communication. <i>Faster Capital</i>		<a href="https://fastercapital.com/topics/ethical-considerations-in-digital-communication.html">https://fastercapital.com/topics/ethical-considerations-in-digital-communication.html</a>
Miller, V.	2021	Understanding digital culture		Sage
Skopas, J.; Mejerytė- Narkevičienė, K.	2024	Virtualios realybės taikymas Lietuvos muziejuose. <i>Laisvalaikio tyrimai</i> , 1(23), p. 18-25.	1(23)	<a href="https://vb.lsu.lt/object/elaba:195511262/">https://vb.lsu.lt/object/elaba:195511262/</a>
Suskaitmeninto...	2017	Suskaitmeninto ir skaitmeninio kultūros paveldo turinio naudojimo teisių priskyrimo bei ženklavimo metodika ir rekomendacijos		Lietuvos nacionalinė Martyno Mažvydo biblioteka. <a href="https://www.lnb.lt/media/public/documents/Metodika_ir_rekomendacijos-web-2017-08.pdf">https://www.lnb.lt/media/public/documents/Metodika_ir_rekomendacijos-web-2017-08.pdf</a>