



STUDIJŲ DALYKO (MODULIO) APRAŠAS

Dalyko (modulio) pavadinimas	Kodas
Medijų ir dizaino praktikumas	

Anotacija
Dalyke nuosekliai susipažįstama su vaizdo žaidimų gamybos etapais, pagrindiniais įrankiais, bei profesijomis, kurios dalyvauja kūrybiniame procese. Pademonstruojama, kaip dalyvaujant skirtingų sričių atstovams vyksta idėjos vystymas ir kaip komanda įgyvendina bei platina interaktyvų audiovizualinį kūrinį. Kurso metu studentai susipažins, kaip veikia vaizdo žaidimų industrija Lietuvoje ir užsienio šalyse. Supras, kokios yra verslo rizikos, kokie yra monetizacijos modeliai. Atliks tendencijų tyrimą ir žaidimų rinkodaros analizę.

Dėstytojas (-ai)	Padalinys (-iai)
Koordinuojantis dėstytojas: lekt. Nerijus Smaguris Kitas dėstytojas: lekt. Vaidas Gecevičius	Vilniaus universiteto Komunikacijos fakulteto Kūrybos komunikacijos bakalauro studijų programų komitetas, Saulėtekio al. 9, I rūmai, LT-10222 Vilnius

Studijų pakopa	Dalyko (modulio) tipas
I	Individualiųjų studijų dalykas

Įgyvendinimo forma	Vykdyto laikotarpis	Vykdyto kalba (-os)
Auditorinė	I kursas, II semestras (pavasario)	Lietuvių kalba

Reikalavimai studijuojančiajam	
Išankstiniai reikalavimai:	Gretutiniai reikalavimai (jei yra):

Dalyko (modulio) apimtis kreditais	Visas studento darbo krūvis	Kontaktinio darbo valandos	Savarankiško darbo valandos
5	130	34	96

Dalyko (modulio) tikslas: studijų programos ugdomos kompetencijos		
Atskleisti audiovizualinės žiniasklaidos ir vaizdo žaidimų industrijos sąveikos galimybes ir vietą kitų komunikacijos formų ir kultūros raidos kontekste, parodyti, kaip technologiškai buvo rengiamasi. Parodyti televizijos vaizdo žaidimų klasifikavimo, žanrų kaitos dėsninumus. Ugdyti suvokimo gebėjimus, kūrybinę formatų, žanrų, tikrovės atspindėjimo būdų analizę.		
Dalyko (modulio) studijų siekiniai	Studijų metodai	Vertinimo metodai
Žinos svarbiausius komunikacijos technologijų raidos etapus, audiovizualinės masinės komunikacijos raidos datas, technologinius bei	Apžvalginis ir probleminis dėstymas, šaltinių nagrinėjimas, audiovizualinės	Pranešimo rengimas ir pristatymas Diskusija seminario metu

stilistinius pokyčius.	medžiagos peržiūra ir aptarimas, pranešimo rengimas ir pristatymas	
Pažins vaizdo žaidimų gamybos etapus. Supras, kokių profesijų atstovai kuria vaizdo žaidimus ir kuriame etape. Įvertins vaizdo žaidimų sklaidos ir rinkodaros priemones ir suprasti žaidėjų auditoriją. Pažins Lietuvos ir pasaulio vaizdo žaidimų rinkos situaciją ir ateities prognozes.	Auditorinės paskaitos, seminarai, konsultacijos	Savarankiški darbai, grupinės užduotys
Galės atskirti televizijos žanrus ir programavimo stilius. Supras audiovizualinių medijų raidos perspektyvą skaitmeniniame amžiuje.	Apžvalginis ir probleminis dėstymas, šaltinių nagrinėjimas, audiovizualinės medžiagos peržiūra ir aptarimas, pranešimo rengimas ir pristatymas	Pranešimo rengimas ir Pristatymas Diskusija seminaro metu

Temos	Kontaktinio darbo valandos							Savarankiškų studijų laikas ir užduotys	
	Paskaitos	Konsultacijos	Seminarai	Pratybos	Laboratoriniai darbai	Praktika	Visas kontaktinis darbas	Savarankiškas darbas	Užduotys
1. Susipažinimas. Pristatomas studijų planas, programos turinys ir tikslai, darbo tvarka, pagrindinės temos, rekomenduojama literatūra, atsiskaitymo reikalavimai.	1		1				2		
2. Vaizdo žaidimų kūryba: nuo idėjos iki produkto įgyvendinimo. Kokių sričių atstovai prisideda prie vaizdo žaidimų kūrimo ir kuriame etape?	2		2				4	20	
3. Vaizdo žaidimų realizavimas. Monetizacija, platinimas, rinkodara ir auditorijos pasiekimas.	2		2				4	20	
4. Vaizdo žaidimų rinka Lietuvoje ir pasaulyje. Dabartis, tendencijos ir prognozės.	2		2				4	20	Atliks tendencijų tyrimą ir žaidimų rinkodaros analizę.
5. Kūrybinis projektas. Kūrybinės grupės sukūrimas. TV kūrybinės grupės veikla, remiantis scenarijumi.		2		16			18	36	
6. Kurso apibendrinimas.	1		1				2		
Iš viso	8	2	8	16			34	96	

Vertinimo strategija	Svoris proc.	Atsiskaitymo laikas	Vertinimo kriterijai
Paskaitų lankymas, seminarų užduočių atlikimas	40	Semestro metu	Dešimties balų sistema vertinamas aktyvumas, faktų žinojimas, gebėjimas kūrybiškai atskleisti temą, diskutuoti,

			improvizuoti.
Projekto sukūrimas ir pristatymas grupėse	40	Semestro metu	Vertinamas projekto kokybė ir originalumas, pristatymo grynumas ir patrauklumas, įsitraukimas į grupės darbą proceso metu, kitų grupių projektų konstruktyvus komentavimas. Įvertinimas, nedalyvavus projekto kūrime, – minus 5 balai, nedalyvavus jo pristatyme – minus 2 balai. Nedalyvavus nei ten, nei ten – skiriama 0 balų.
Egzaminas	20	Pasibaigus semestru	Kaupiamasis vertinimas

Autorius	Leidimo metai	Pavadinimas	Periodinio leidinio Nr. ar leidinio tomas	Leidimo vieta ir leidykla ar internetinė nuoroda
Privaloma literatūra				
	2012	Medijos, žiniasklaida, žurnalistika tradicinėje ir tinklaveikos visuomenėje. Monografija		Vilniaus universitetas
Schreier, Jason	2017	Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made		Harper Paperbacks
Herbert, J.	2001	Journalism in the Digital Age		Focal Press
Owens J., Millerson G.	2012	Video Production Handbook		Amsterdam et al., Elsevier, p. 1-58, 77-93
Papildoma literatūra				
Koster, Raph	2013	Theory of Fun for Game Design		O'Reilly Media
Peters, J. D.	2004	Kalbėjimas vėjams. Komunikacijos idėjos istorija		Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla