

VERSLUMO KOMPETENCIJŲ UGDYMO PROGRAMA

“VERSLUMO AKADEMIJA”

PROGRAMOS ANOTACIJA

Verslumas suvokiamas kaip gebėjimas aktyviai ir drąsiai veikiant sukurti ekonominę arba socialinę naujovę ir kūrybiškai ją realizuoti rinkoje pasitelkiant savitą asmens mąstyseną. „Verslumo akademijos“ studijų metu studentai mokosi spręsti realias socialines, kultūrinės ir ekonomines problemas, skatinami kurti ir įgyvendinti novatoriškas verslo ir/ar socialines idėjas. Programoje realizuojamas integruotas teorinis ir praktinės veiklos studijų turinys, vyrauja projektinis ir patirtinis mokymo(si) mokymasis.

„Verslumo akademijos“ studentų iniciatyvumą, kūrybiškumą, lyderystę skatina glaudūs ryšiai su verslo ir socialinių organizacijų atstovais, kurie į programos realizavimą įsitraukia kaip ekspertai, rėmėjai ir mentorai. „Verslumo akademijos“ programa parengta bendradarbiaujant su 50 partnerinių socialinių ir verslo organizacijų.

PROGRAMOS TIKSLAS

Ugdyti versliai mąstančią asmenybę, gebančią novatoriškai ir savarankiškai veikti, kurti verslo idėjas ir pasiūlyti jų įgyvendinimo sprendimus.

STUDIJŲ REZULTATAI

1. Parengti verslumo kompetencijų ugdymosi planą, įsivertinus kompetencijas pagal NLP, naratyvinės ir KET terapiją, Mindfulness, Lego Serious Play metodikas;
2. Parengti socialinės ar verslo idėjos įgyvendinimo prototipą, realioje organizacijos aplinkoje;
3. Pateikti socialinės ar verslo idėjos probleminio atvejo sprendimo projektą, taikant Design thinking, Business Model, Lego Serious play metodikas;
4. Dirbti tarpdisciplininėje komandoje, argumentuotai diskutuoti, pristatyti darbo rezultatus.

STUDIJŲ METODAI

Programa įgyvendinama atliekant darbą grupėje, organizuojant praktinius mokymus, mokomuosius vizitus, temines, kūrybines, verslumo, inovacines dienas, savaites, stovyklas. Programoje taikomos simuliacijos (realaus verslo imitavimas), improvizacijų elementai, tyrimų atlikimas, dalijimasis patirtimi, žaidimai, konkursai.

Studijos vyksta verslumo laboratorijose, aprūpintose novatoriško verslumo ugdymui reikalingomis priemonėmis.

STUDIJŲ PRIEMONĖS

Naudojamos informacinės komunikacinės technologijos: virtuali mokymosi aplinka, individualūs tinklaraščiai, viešieji skaitmeniniai išteklių, socialiniai tinklai, ir kt.

PROGRAMOS APIMTIS

33 kreditai (4 studijų dalykai)

PROGRAMOS STRUKTŪRA

Dalyko pavadinimas	Apimtis ECTS	Tikslas	Aprašymas
VERSLUMO KOMPETENCIJOS	6	Suteikti studentams gebėjimus ugdytis ir įsivertinti asmenines verslumo kompetencijas, naudojant į patirtį orientuotus metodus, supažindinant su entrepreneriškos asmenybės kompetencijų teoriniais ir praktiniais aspektais.	<p>Baigę studijų dalyką studentai gebės ugdytis ir įsivertinti asmenines kompetencijas (savęs vertinimo, komandinio darbo, kūrybiškumo, gebėjimo spręsti problemas), parengti kompetencijų ugdymosi planą, praktiškai taikyti NLP, naratyvinės ir KET terapijų, mindfulness, Lego Serious Play metodikas savianalizei ir patirties refleksijai.</p> <p>TEMOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verslumo kompetencijos samprata. 2. Savęs vertinimo kompetencija 3. Komandinio darbo kompetencija 4. Kūrybiškumo kompetencija 5. Problemų sprendimo kompetencija 6. Veiklumo kompetencija 7. Ryšių mezgimo kompetencija 8. Verslumo kompetencijų ugdymo modeliai ir metodikos. 9. Naratyvinio požiūrio praktinių metodų pristatymas (“Gyvenimo kelias”; “Gyvenimo komanda”). 10. Įsisąmoninto dėmesingumo (Mindfulness) metodikos. 11. Neurolingvistinio programavimo (NLP) metodikos. 12. Asmeninio modelio kūrimas naudojant “Lego Serious Play” metodiką. 13. Asmeninio verslumo kompetencijų ugdymo plano sudarymas remiantis “Business Model You” metodika
IDĖJŲ LABORATORIJA	6	Supažindinti studentus su idėjų generavimo ir atvejų analizės metodikomis, jų praktinio pritaikymo galimybėmis.	<p>Baigę studijų dalyką studentai gebės pritaikant reikiamas metodikas atpažinti idėjų plėtotės proceso etapus, sprendžiamo verslo ar socialinio atvejo proceso etapus, o taip pat pasiūlyti problemos sprendimo alternatyvas ir jas tinkamai pristatyti suinteresuotoms šalims.</p> <p>TEMOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kūrybiškumo ir problemų sprendimo kompetencija. 2. Naujų idėjų plėtotės procesas. 3. Atvejo analizės procesas ir inovatyvūs metodai. 4. “Lego serious play” metodikos teoriniai aspektai. 5. “Lego serious play” metodikos praktinis pritaikymas. 6. “Business model” metodikos teoriniai aspektai. 7. “Business model” metodikos praktinis pritaikymas. 8. “Design thinking” metodikos teoriniai aspektai. 9. “Design thinking” praktinis pritaikymas. 10. Idėjos pristatymo ir “pardavimo” technikos.

“DESIGN THINKING” METODIKA IR PROTOTIPŲ KŪRIMAS	6	Supažindinti studentus su <i>Design thinking</i> metodika ir jos praktinio pritaikymo galimybėmis plėtojant idėjas ir sprendžiant realius organizacijų probleminius atvejus.	Baigę studijų dalyką studentai gebės įvertinti verslo ar socialinę idėją ar probleminį atvejį ir, pasinaudojant “Design thinking” metodika, sukurti naujas idėjas ir/ar rasti problemų sprendimus. TEMOS: 1. Design thinking metodikos samprata ir lygiai 2. Prototipo vystymo procesas 3. Kūrimo procesas ir etapai 4. Atradimo etapas 5. Interpretavimo etapas 6. Idėjų kūrimo etapas 7. Eksperimentavimo etapas 8. Vystymo etapas
IŠMANIOJI PRAKTIKA	15	Sudaryti sąlygas studentui pasiūlyti verslo ar socialinės idėjos įgyvendinimo sprendimą ir parengti produkto prototipą, dirbant tarpdisciplininėje komandoje realioje verslo ar socialinės organizacijos aplinkoje.	Išmaniosios praktikos metu studentas sprendžia organizacijos probleminį atvejį tarpdisciplininėje komandoje pasiūlydamas realų įgyvendinimo projektą. Savo veikloje studentas praktiškai pritaiko tinkamas metodikas (Design thinking, Business Model, Lego Serious play). Praktikos rezultatus (probleminio atvejo pasiūlytą sprendimo projektą) studentas pateikia praktikos ataskaitoje, kurią pasirašo ir įvertina mentorius, ir viešai pristato praktikos vertinimo komisijai.

STUDIJŲ ORGANIZAVIMAS

Šią studijų programą gali studijuoti pirmosios pakopos ir vientisųjų studijų studentai. Tęsti ir baigti programos studijas gali studentai, studijuojantys antrosios pakopos studijose.

Studentas, norintis studijuoti „Verslumo akademijoje“ turi pateikti prašymą “Verslumo akademijos” vadovui. Į “Verslumo akademijos” studijas studentas priimamas per pirmąsias dvi semestro savaites rektoriaus įsakymu ir “Verslumo akademijos” vadovo teikimu.

Į “Verslumo akademijos” programos studijų dalykus studentas registruojasi bendra Universiteto registracijos į studijų dalykus tvarka. Užsiėmimų laikas ir vieta skelbiama bendrame studijų tvarkaraštyje.

Studentas, turintis skolą iš “Verslumo akademijos” programos studijų dalyko ir jį kartojantis, privalo mokėti pagal Universiteto rektoriaus patvirtintą mokesčių už studijas mokėjimo ir grąžinimo tvarką. Mokestis skaičiuojamas pagal dalyko apimtį ir kredito kainą, kuri nustatoma pagal tai, kuriai studijų kryptčiai dalykas priklauso, ir pagal studento sutartį su Universitetu.

Programos dalykų įvertinimai įskaitomi į semestro vidurkį ir įrašomi į diplomo priedėlį.

Studentas, norintis nutraukti studijas, pateikia motyvuotą prašymą “Verslumo akademijos” vadovui. Studentas iš gretutinių studijų išbraukiamas rektoriaus įsakymu, “Verslumo akademijos” vadovo teikimu.

“Verslumo akademijos“ programos baigimo pažymėjimas išduodamas Universiteto rektoriaus įsakymu ir “Verslumo akademijos” vadovo teikimu. Pažymėjimas įteikiamas kartu su diplomu ir diplomo priedėliu akademiniam kalendoriuje numatytu laiku.