



„KŪRYBIŠKO VERSLO IR INOVACIJŲ DIZAINAS“  
GRETUTINIŲ STUDIJŲ PROGRAMA

<b>Programos paskirtis</b>	Ugdyti versliai mąstančią asmenybę, gebančią novatoriškai ir savarankiškai veikti, kurti verslo idėjas ir pasiūlyti jų įgyvendinimo sprendimus. Programa įgyvendinama atliekant darbą grupėje, organizuojant praktinius mokymus, mokomuosius vizitus, temines, kūrybines, verslumo, inovacines dienas. Programoje taikomos simuliacijos (realaus verslo imitavimas), improvizacijų elementai, tyrimų atlikimas, dalijimasis patirtimi.
<b>Studijų rezultatai (įgyjamose kompetencijose)</b>	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.
<b>Kontaktai</b>	Giedrė Makarevičienė Ekonomikos ir vadybos fakultetas Adresas: Donelaičio g. 52-607, LT-44244 Kaunas el. paštas: giedre.makareviciene@vdu.lt

Dalyko pavadinimas	Dalyko kodas	Kreditai
<b>Privalomi dalykai</b>		
EMOCINIS INTELEKTAS	KVI1003	4
ENTREPRENERYSTĖS PAGRINDAI	KVI1001	4
KŪRYBINIS PROJEKTAS: ASMENINIS AUGIMAS	KVI1005	4
ASMENINĖ LYDERYSTĖ	KVI1004	4
KOMANDINĖ PATIRTIS	KVI1008	4
DIZAINO MĄSTYSENA	KVI1007	4
<b>PASIRENKAMI DALYKAI (12-14 kreditų)</b>		
VERTĖS KŪRIMAS VERSLE	KVI1002	4
PROJEKTŲ VALDYMO PAGRINDAI	KVI1009	4
IŠMANI PRAKTIKA: VERSLO IŠŠŪKIS	KVI2003	6
KŪRYBIŠKUMAS VERSLE	KVI2002	6
MARKETINGO SPRENDIMAI	KVI2001	6
INOVACIJŲ DIZAINO PRAKTIKA: SOCIALINIS IŠŠŪKIS	KVI2007	6
VERSLO FINANSAI	KVI3001	6
ŽMONIŲ IŠTEKLIŲ VALDYMO PAGRINDAI	KVI3006	4
<b>Iš viso:</b>		<b>36-40 kreditų</b>