

Finansuoja
Europos Sąjunga



ART2BUSINESS

key entrepreneur and digital skills for future artist

Svarbiausių verslumo ir skaitmeninių įgūdžių tobulinimas būsimajam menininkui



LANGAS | ATEITĮ

Rita Šukytė, asociacija „Langas į ateitį“
2024 m. vasario 13 d.

„Langas į ateitį“: veiklos rezultatai nuo 2002 m.



Pirmieji nemokami viešieji interneto prieigos taškai ir jų tinklo plėtra



Nemokami skaitmeninio raštingumo mokymai (~ 500 tūkst. dalyvių)

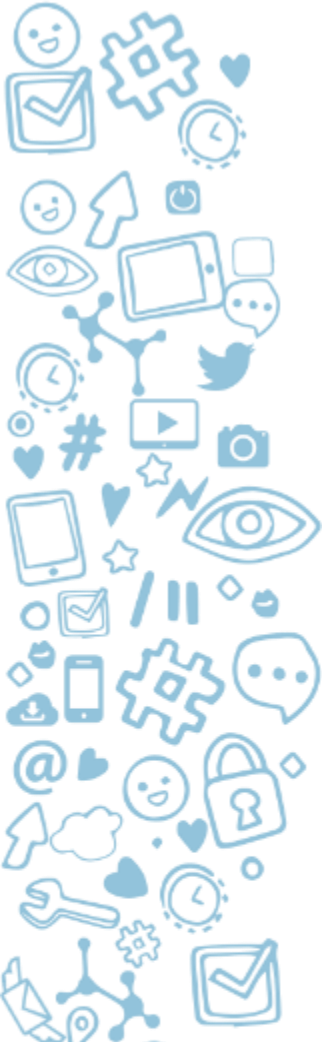


Skatinimas saugiai ir sumaniai naudotis e. paslaugomis. Saugesnio interneto centro veikla nuo 2010 m.



Nacionalinė skaitmeninė koalicija ir jos koordinavimas





ART2BUSINESS

key entrepreneur and digital skills for future artist

Tikslas – parengti naują verslumo ir skaitmeninių įgūdžių mokymo programą vidurinių ir profesinių mokyklų mokiniams (menų krypties specializacija).

Trukmė – 2021 m. lapkritis – 2023 m. spalio (2 metai)

Partnerystė – 4 partneriai / 3 šalys:

- Kroatijos dailininkų asociacija
- Zagrebo taikomosios dailės ir dizaino mokykla
- Mariboro dizaino mokykla
- asociacija „Langas į ateitį“



HRVATSKO
DRUŠTVO
LIKOVNIH
UMJETNIKA



sšom



LANGAS | ATEITĮ



ŠKOLA PRIMIJENJENE
UMJETNOSTI I
DIZAJNA ZAGREB



LANGAS | ATEITĮ



Rezultatas – pasirenkamoji mokymo programa „Verslumo įgūdžiai būsimajam menininkui“

Temos – 3 moduliai

Apimtis – 32 valandos + savarankiškos studijos

Struktūra: medžiaga kontaktinėms valandoms, savarankiško mokymosi medžiaga, išteklių sąrašas, reikalavimai priemonėms.

- Rekomenduojama vyresniųjų klasių moksleiviams
- Galima integracija su pamokomis

Nuoroda į medžiagą:

<https://www.langasiateiti.lt/projects/tarptautiniai/art2business-pagrindiniai-verslumo-ir-skaitmeniniai-igudziai-busimam-menininkui/>

3 moduliai

- Verslumo įgūdžiai kūrybinių industrijų atstovams
 - menininkams taikoma teisinė ir mokestinė sistema;
 - kainodara, rinkodara ir pardavimo planavimas.
- Kūrybinių industrijų menininkų bendravimo įgūdžiai
 - menininko prisistatymo parengimas ir kūrybinio aplanko kūrimas;
 - santykių su klientais ir institucijomis užmezgimas;
 - dalyvavimas socialinėje žiniasklaidoje.
- IT įgūdžiai kūrybinių industrijų menininkams
 - savireklamos svetainės ir jos turinio sukūrimas bei priežiūra;
 - internetinės parduotuvės diegimas.



LANGAS | ATEITI



Įgyjami gebėjimai

- suprasti pagrindines teisinio, mokestinio ir elektroninės prekybos reguliavimo sąvokas;
- žinoti įvairius verslo modelius ir valdymo metodus;
- gebėti sukurti savo autorinį aprašymą ir kūrėjo darbų aplanką;
- suprasti pagrindinius bendravimo su įvairiomis auditorijomis principus;
- suprasti pagrindines kūrėjų dalyvavimo internete priemones;
- suplanuoti elektroninės prekybos svetainę ir mokėti naudotis nesudėtingomis e. prekybos priemonėmis.

1 modulis: Verslumo įgūdžiai kūrybinių industrijų menininkams

Suteikia mokiniams pagrindines žinias apie teisinę ir mokestinę sistemą, susijusią su menininkų verslu. Pristatomi įvairūs menininkams tinkami verslo modeliai, kad besimokantieji galėtų priimti pagrįstus sprendimus.

9 kontaktinės valandos – teorija + praktinės užduotys.

Turinys:

- mokesčiai ir įmokos,
- autorių teisės ir autorinės sutartys,
- biudžeto ir laiko valdymas,
- verslo modelių tipai,
- rinkos tyrimo metodai.



2 modulis: Kūrybinių industrijų menininkų bendravimo įgūdžiai

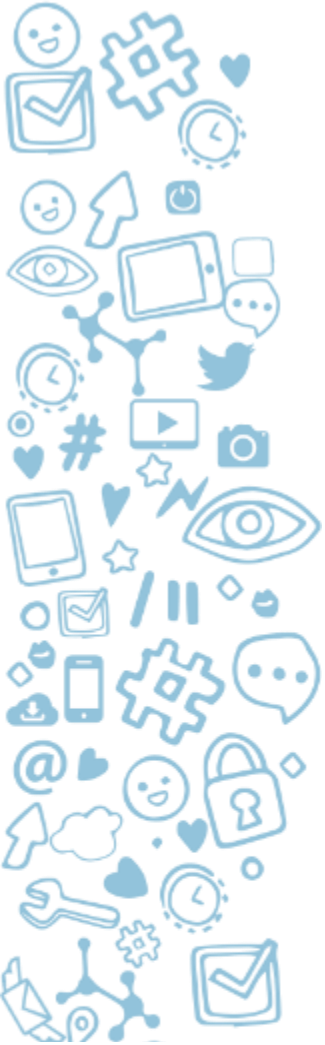
Praktinės gairės, kaip tinkamai sukurti menininko pristatymą ir savo kūrybinį aplanką, padedant mokiniams atlikti šį procesą.

10 kontaktinių valandų – teorija + praktinės užduotys.

Turinys:

- menininko prisistatymas ir kūrybinis aplankas,
- ryšiai su klientais ir institucijomis,
- dalyvavimas socialinėje žiniasklaidoje.





3 modulis: IT įgūdžiai kūrybinių industrijų menininkams

Suteikiama praktinių žinių, kaip tinkamai pradėti ir išlaikyti savo dalyvavimą internete bei planuoti asmeninę e. prekybos veiklą.

11 kontaktinių valandų – teorija + praktinės užduotys.

Turinys:

- skaitmeninė rinkodara,
- dalyvavimo internete organizavimas,
- IRT saugumo samprata,
- elektroninė prekyba.



Pritaikymas mokykloje

Integracija su pamokomis

Matematika: paprastųjų procentų apskaičiavimas.

Ekonomika: mokesčiai (ES), vartotojų teisės, BDAR.

Kalba, anglų kalba: rašymas, rašyba, gramatika.

Skaitmeninės technologijos: skaičiavimas, teksto ir vaizdų apdorojimas, socialinės žiniasklaidos valdymas, žiniatinklio programavimas, duomenų apsauga.

Meno dalykai: vizualinės studijos, dizainas, meno teorija, meno istorija ir kiti dalykai.

Mokymo programa išbandyta Slovėnijoje

Bandomieji 5 dienų trukmės mokymai:

Mariboro dizaino mokykla (Slovėnija) – 10 mokinių + 3 mokytojai

Zagrebo taikomosios dailės ir dizaino mokykla (Kroatija) – 10 mokinių
+ 3 mokytojai



Kviečiame naudotis!

**Mokymo programa
„Verslumo įgūdžiai būsimajam menininkui“**

Nuoroda į medžiagą:

<https://www.langasiateiti.lt/projects/tarptautiniai/art2business-pagrindiniai-verslumo-ir-skaitmeniniai-igudziai-busimam-menininkui/>

Pasiteiravimui:

asociacija „Langas į ateitį“, info@langasiateiti.lt

