

Medijos ir kompiuteriniai žaidimai studijų programos tikslas: paruošti specialistą, kuris gebėtų kurti medija sistemas, kompiuterinius žaidimus, patrauklias informacijos sistemas internete, profesionaliai programuotų, išmanytų žmogaus ir kompiuterio sąveikos principus, kompiuterinį garso ir vaizdo apdorojimą, turėtų meninio-vaizdinio mąstymo pagrindus. Toks specialistas gali dirbti programuotoju ar programuotoju-dizaineriu bet kurioje įmonėje, kuri kuria kompiuterinius žaidimus, kuria ir (arba) naudoja medija technologijas, savarankiškai arba įkūręs savo įmonę, o taip pat IT komandos nariu bet kurioje informacines technologijas naudojančioje įmonėje.

Studijų programos tikslai	Numatomi studijų programos rezultatai
Bendrosios kompetencijos	
1. Dirbti komandoje ir tikslingai naudoti įgytas dalykinės srities žinias, naudoti verslumo kompetencijas, prisitaikant prie rinkos pokyčių	1.1. Geba pritaikyti įgytas dalykinės srities žinias praktinėje veikloje ir supranta savo profesiją
	1.2. Geba organizuoti ir planuoti darbus, dirbti savarankiškai ir komandoje, suvokia atsakomybę už priimtus sprendimus
	1.3. Moka taisyklingai bendrauti valstybine bei užsienio kalba, laikosi etikos normų, suvokia skirtingų kultūrų ypatumus, bendraujant su užsienio klientais
	1.4. Geba kurti naujus verslo subjektus, vystyti esamas veiklas, valdyti jas, prisitaikant prie rinkos pokyčių
Dalykinės kompetencijos	
2. Naudoti ir prižiūrėti kompiuterių sistemų techninę ir programinę įrangą, taikyti debesų paslaugas.	2.1. Geba taikyti informacines (kompiuterines, mobilias, NFC, GIS ir kt.) technologijas praktinės veiklos uždaviniams spręsti.
	2.2. Geba eksploatuoti IT techninę įrangą, diegti ir konfigūruoti operacines sistemas, taikomąją programinę įrangą, konsultuoti vartotojus.
	2.3. Geba projektuoti, diegti ir eksploatuoti vietinį kompiuterių tinklą, naudotis globalių tinklų paslaugomis.
3. Kurti, testuoti ir derinti taikomąsias programas, duomenų bazines, naudojant šiuolaikines programavimo priemones ir technologijas.	3.1. Suvokia duomenų struktūrų sudarymo ir saugojimo taisykles bei geba kurti naujas duomenų struktūras.
	3.2. Geba analizuoti ir kurti informacijos apdorojimo algoritmus.
	3.3. Geba kurti, testuoti ir derinti programas naudojant struktūrinio ir objekcinio programavimo principus.
	3.4. Supranta duomenų bazių sudarymo ir jų valdymo principus, geba kurti ir eksploatuoti duomenų bazines.
4. Taikyti interneto technologijas paslaugų ir pramogų kūrimui ir teikimui.	4.1. Suvokia saityno technologijas (HTML, XML, CSS) ir jų taikymo galimybes.
	4.2. Geba kurti interaktyvias saityno svetaines ar saityno svetainių interaktyvius elementus.
5. Kurti ir integruoti medijų produktus įvairioms informacinėms terpėms (internetui, išmaniesiems įrenginiams ir kt.)	5.1. Geba taikyti kompiuterinės grafikos ir informacijos vizualizavimo principus efektyviam multimedijos sistemų kūrimui.
	5.2. Geba naudoti garso ir vaizdo medžiagos apdorojimo technologijas.
	5.3. Geba derinti 2D ir 3D grafikos ir animacijos technologijas multimedija sistemų kūrimui.
6. Projektuoti ir kurti interaktyvius žaidimus kompiuteriams ir išmaniesiems įrenginiams.	6.1. Supranta kompiuterinių žaidimų klasifikavimą, projektavimo principus ir kūrimo metodus.
	6.2. Geba programuoti interaktyvius žaidimus naudojant egzistuojančius įrankius ir bibliotekas.
	6.3. Geba kurti, modifikuoti ir adaptuoti 3D modelius bei kitus žaidimą sudarančius komponentus, taikyti esamas animacijas žaidimo modelių ir personažų judėjimui.