



LIETUVOS
VERSLO
KOLEGIJA

NEFORMALIOJO SUAUGUSIŲJŲ ŠVIETIMO PROGRAMA

Skaitmeninis marketingas

Neformaliojo suaugusiųjų švietimo programos (toliau – NSŠ programa) programos trukmė:

Valandos	Dienos	Savaitės
160	54	13

NSŠ programa suteikia aukštą pridėtinę vertę kuriančią kompetenciją (-as), nurodytą Užimtumo tarnybos direktoriaus patvirtintame Aukštą pridėtinę vertę kuriančių kvalifikacijų ir kompetencijų sąraše, (pažymėti)

ŠVIETIMO PROGRAMOS TIKSLAS IR UŽDAVINIAI, ĮGYJAMOS KOMPETENCIJOS

NSŠ programos tikslas ir įgyvendinami uždaviniai:

Tikslas: Suteikti teorinių ir praktinių žinių asmenims norintiems įgyti skaitmeninio marketingo ir socialinių tinklų valdymo kompetencijų, kurias būtų galima pritaikyti privačiame sektoriuje dirbant skaitmeninio marketingo srityje, vykdyti konsultacinę veiklą, kurti savą verslą, vykdant skaitmeninio marketingo valdymo funkcijas jame. Paruošti skaitmeninio marketingo ir socialinių tinklų valdymo specialistus.

Uždaviniai: Kurti skaitmeninės komunikacijos kanalus; Valdyti multimedijos produktų ir projektų kūrimo procesus; Administruoti vizualinės komunikacijos produktų dizaino kūrimo procesus; Publikuoti vaizdo ir garso produktus skaitmeninės komunikacijos kanaluose; Valdyti organizacijos įvaizdžio ir prekės ženklo procesus; Gebėti taikyti dirbtinio intelekto įrankius skaitmeninio marketingo procesuose.

(nurodomas aiškus NSŠ programos tikslas ir konkretūs įgyvendinami uždaviniai šiam tikslui pasiekti, atitinkantys mokymo dalyvių ir darbo rinkos poreikius)

Minimalūs reikalavimai, norint mokytis pagal NSŠ programą (jeigu nustatyta)

Vidurinis išsilavinimas ir turima kvalifikacija

NSŠ programoje įgyjamos ar tobulinamos **profesinės** kompetencijos:

Kompetencija(-os)	Kompetencijos(-jų) pasiekimą nurodantys mokymosi rezultatai
Kurti skaitmeninės komunikacijos kanalus	Skaitmeninės komunikacijos kanalų rūšys. Programavimo pagrindų, duomenų bazių pagrindų taikymas tinklalapiams ir kitiems komunikacijos kanalams kurti. Turinio valdymo sistemų taikymas. Techninių reikalavimų ir standartų komunikacijos kanalams taikymas. Skaitmeninės rinkodaros principų taikymas. Skaitmeninių kanalų naudojimas ir vertinimas. Rinkos tendencijų analizavimas.
Valdyti multimedijos produktų ir projektų kūrimo procesus	Multimedijos projektų ir produktų kūrimas ir procesų valdymas. Įrangos (kompiuterinės, programinės, vaizdo ir garso ir kitos) techninių galimybių taikymas įgyvendinant produktų kūrimo procesus. Techninių reikalavimų žiniatinklio svetainėms, elektroniniams leidiniams, vaizdo ir garso produktams, reklamai, fotografijai, kompiuterinei grafikai, animacijai ir kitiems multimedijos produktams taikymas. Multimedijos projektų įgyvendinimo terminų užtikrinimas.
Administruoti vizualinės komunikacijos produktų dizaino kūrimo procesus	Vizualinės komunikacijos produktų dizaino kūrimo proceso planavimas, organizavimas, vadovavimas, koordinavimas ir kontrolė. Komandinio darbo valdymas. Laiko išteklių planavimas. Vadybos ir komunikacijos principų taikymas
Valdyti organizacijos įvaizdžio ir prekės ženklo procesus	Prekės ženklo strategija. Veiksmingas prekės ženklo kūrimas ir pozicionavimas.
Gebėti taikyti dirbtinio intelekto įrankius skaitmeninio marketingo procesuose	Skaitmeninio marketingo sąvokos ir koncepcija, bruožai ir sėkmės sąlygos. Elektroninių verslo formų analizavimas. Skaitmeninio marketingo strateginis valdymas. Skaitmeninio marketingo įrankių praktinis taikymas.

Baigęs šią NSŠ programą asmuo įgytas kompetencijas galės pritaikyti šioje profesinėje veikloje: Galės dirbti privačiame sektoriuje kaip skaitmeninio marketingo specialistas, vykdyti konsultacinę veiklą, kurti savą verslą, vykdant skaitmeninio marketingo valdymo funkcijas jame.

PROGRAMOS PLANAS

NSŠ programos turinys, mokymo temos ir teoriniam bei praktiniam mokymui skiriamos valandos:

Eil. Nr.	Mokymo temos (potemės) pavadinimas	Skiriama valandų		
		Iš viso	Teoriniam mokymui	Praktiniam mokymui
1.	Skaitmeninio marketingo valdymas ir strateginis planavimas	20	6	14
2.	Organizacijos įvaizdis ir vartotojo elgsena internete	30	9	21
3.	Skaitmeninio marketingo ir DI įrankiai	40	12	28
4.	Prekės ženklo valdymas	40	12	28
5.	Kūrybinio portfolio formavimas ir karjeros planavimas	30	9	21
Viso:		160	48	112