

PATVIRTINTA
Mykolo Romerio universiteto Senato
2016 m. birželio 30 d. nutarimu
Nr. 1SN-57
(Mykolo Romerio universiteto Senato
2018 m. balandžio 19 d.
nutarimo 1SN-31 redakcija)



2016-2020 M. MOKSLO PROGRAMA

SOCIALINĖS TECHNOLOGIJOS

Vilnius, 2018

TURINYS

I. ANALITINĖ APŽVALGA.....	3
II. PROGRAMOS TIKSLAS, UŽDAVINIAI, ĮGYVENDINIMO PRIEMONĖS, LAUKIAMAI KOKYBINIAI REZULTATAI.....	6
III. LAUKIAMAI KIEKYBINIAI REZULTATAI.....	25
IV. BENDRADARBIAVIMAS SU KITOMIS INSTITUCIJOMIS.....	26

MOKSLO PROGRAMĄ ĮGYVENDINA:

Komunikacijos institutas
 Ekonomikos ir verslo fakultetas
 Edukologijos ir socialinio darbo institutas
 Socialinių technologijų laboratorija
 Sveikatos tyrimų laboratorija
 Edukacinių technologijų laboratorija

MOKSLO PROGRAMA PARENGTA IR 2018 M. ATNAUJINTA REMIANTIS:

- Europos Sąjungos strategija „Europa 2020“
- Lietuvos pažangos strategija „Lietuva 2030“
- XVII Vyriausybės programa
- 2014–2020 m. nacionalinės pažangos programa
- Valstybinė studijų, mokslinių tyrimų ir eksperimentinės (socialinės, kultūrinės) plėtros 2013–2020 m. plėtros programa
- Lietuvos mokslo ir inovacijų politikos kaitos gairės, 2016 m.
- LR Seimo priimtame Valstybinių universitetų tinklo optimizavimo planas, 2017 m.
- Europos Komisija. Atnaujinta ES aukštojo mokslo darbotvarkė, 2017 m.
- Europos Komisija. Nauja Europos įgūdžių darbotvarkė, 2016 m.
- Europos Komisija. 2017 m. struktūrinių reformų pažangos vertinimas, 2017 m.
- EBPO. Nacionalinių švietimo politikų apžvalga - Švietimas Lietuvoje, 2017
- EBPO. Švietimo apžvalga 2017, EBPO indikatoriai
- EBPO. Lietuvos ekonominė apžvalga, 2016 m.
- JTO tvarios plėtros tikslai.

I. ANALITINĖ APŽVALGA

Europos Komisija kuria tinkamas sąlygas pažangiam, tvariam ir integruotam augimui per strategiją „Europa 2020“, Europos skaitmeninę darbotvarkę ir naują mokslinių tyrimų ir inovacijų programą „Horizontas 2020“. Informacijos ir ryšių technologijos padeda spręsti daugelį Europos visuomenės problemų: teikti efektyvias viešąsias paslaugas, apsaugoti internetą, teikti aukštesnės kokybės sveikatos priežiūros paslaugas, didinti verslumą ir t.t. Interneto teikiamų galimybių pagrindu bendruomenės, organizacijos ir judėjimai vystosi nuo biurokratinio/centralizuoto valdymo būdo link decentralizuotų ir tinklinių. Šis vystymasis sprendimų priėmimo demokratizavimo link pradėjo daryti įtaką verslui, vyriausybėms ir plačiajai visuomenei. Visuomenė vis labiau yra tai, ką žmonės kuria

techniškai, tad tarpdisciplininis, techno-mokslinis požiūris į socialinį gyvenimą reikalauja vis daugiau dėmesio skirti socialiniams mokslams.

Lietuvos Sumanios specializacijos prioritetas „Įtrauki ir kūrybinga visuomenė“ skatina socialinių technologijų vystymą ir akcentuoja jų įtaką socialinėms ir organizacinėms inovacijoms kurti. H2020 iniciatyva CAPS (angl. *Collective Awareness Platforms*) taip pat skatina suintensyvinti interneto įgalintų bendruomenių tyrimus, kad paskatintų jų augimą ir potencialą socialinėms problemoms spręsti, todėl programa savo tematika prisideda prie sumanios specializacijos strategijos vystymo. Programos mokslinė tematika remiasi naująja IKT paradigma išreikšta per nuolat didėjantį technologijų vaidmenį visuomenės gyvenime bei vartotojų vaidmens centralizaciją inovacijų procesuose. Verslo sektoriuje šis pokytis konceptualizuotas per vartotojų pagalba kuriamas inovacijas (angl. *Open Innovation 2.0*), *į paslaugas orientuota logiką* (angl. *service dominant logic*), kur svarbiausias vertės matas **yra sukurta vertė vartotojui**. Viešajame sektoriuje šis pokytis išreikštas per Naujojo viešojo valdymo, Įtinklinto valdymo bei Atvirosios valdžios koncepcijas, pabrėžiančius, kad **viešoji vertė** kuriama ne vien valdžios pastangomis, o bendradarbiaujant viešiesiems subjektams, privačiam sektoriui, visuomeninėms organizacijoms bei piliečiams (Quadruple Helix model). ES bei valstybės nacionaliniu lygmeniu investavo žymias sumas į e.valdžios ir e.demokratijos projektus tikintis aktyvesnio piliečių dalyvavimo, tačiau siekiamo bendrakūros efekto nesulaukė. Viešojo sektoriaus valdymas, kaip rodo tyrimai (Dahl & Soss 2014; Sandfort & Quick 2015) tradiciškai remiasi **ne bendrakūra, o rinkos valdymo principais bei konkurencijos** modeliais. Pagal Eurobarometro duomenis, Europos piliečių pasitikėjimas ES institucijomis, nacionaliniais parlamentais bei vyriausybėmis yra mažas ir lėtai smunkantis (Eurobarometer 2016). Pagal Pew tyrimų centro apklausą, dauguma žmonių visoje Europoje mano, kad jų balsas nėra girdimas ES institucijose (Pew Research Centre 2014). **Lietuvos demokratija** susiduria su panašiomis problemomis. Guogis, Šilinskytė, & Bileišis (2014) tyrimas rodo, kad dauguma valstybės iniciatyvų, kuriomis siekiama suaktyvinti visuomenės ir valdžios dialogą, yra centralizuotos, o reformos įgalinant piliečius nebuvo sėkmingos, pvz. portale E-pilietis dauguma valstybės inicijuojamų viešųjų konsultacijų sulaukia vos kelių pasiūlymų. **Pagal Skaitmeninės ekonomikos ir visuomenės indeksą** (DESI 2017) Lietuvos rezultatai geresni už ES vidurkį visose srityse, išskyrus žmogiškojo kapitalo sritį, kurioje pažangą stabdo nepakankami piliečių skaitmeniniai įgūdžiai ir nesugebėjimas aukšto lygio infrastuktūrą panaudoti socialinėms problemoms spręsti.

Sumani ir įtrauki visuomenė yra ekonominio konkurencingumo pagrindas. Iššūkis visuomenei - neatitikimas tarp kompetencijų pasiūlos ir paklausos: technologijos vystosi greičiau nei vyksta sociokultūriniai pokyčiai, visuomenės nariai neturi XXI-ojo amžiaus kompetencijų ir pakankamų galimybių naudoti technologijas. Svarbiausias strateginis dokumentas šalyje - Lietuvos pažangos strategija „Lietuva 2030“ - apibūdina planuojamus Lietuvos pokyčius trijose pagrindinėse srityse: sumani visuomenė, sumani ekonomika ir sumanus valdymas.

Moksliniai tyrimai rodo, pvz.: „Forrester Research“ (2012), kad socialinių technologijų populiarumas ir toliau auga ir politikoje, ir asmeniniame bendravime bei bendradarbiavimo kryptimi. Realūs socialinių technologijų galia dar tik pradeda suprasti. „Jų galia kyla nuo vidinio žmonių potraukio socialinei sąveikai, malonumui bendrauti ir intelektinei stimuliacijai, kuri skatina žmonės dalintis, tuo ką jie žino, reikšti nuomones ir mokytis, ką moka ir galvoja kiti“ (Bugin et al, 2011). Nepaisant spartaus socialinių technologijų taikymo, dar daug galimybių laukia ateityje. Šiandien daugiau nei 80 procentų pasaulio interneto populiacijos reguliariai sąveikauja socialiniuose tinkluose, tačiau 65 procentai pasaulio populiacijos (4,6 milijardo žmonių) vis dar neturi prieigos prie interneto (McKinsey tyrimas, 2012). Prisijungusių prie interneto žmonių skaičius visame pasaulyje padvigubėjo 2005- 2010 m. ir 2012 m. pasiekė 2,4 milijardo vartotojų visame pasaulyje. Prognozuojama, kad ateities pasaulyje bus tiek daug mobiliųjų įrenginių, kiek ir žmonių. Daugiau nei 5 milijardai žmonių iš 7 milijardų gyvenančių visame pasaulyje jau turi prieigą prie mobiliųjų telefonų. Galėjimo prisijungti prie interneto suvokiama vertė atvedė interneto prieigą iki ženklino „naujajai žmogaus teise“ skelbiama Jungtinių Tautų ataskaitoje (Al Gore, 2013). Lygiai taip, kaip elektroninis paštas ir žinučių rašymas pakeitė telefono skambučius, socialinės technologijos gali turėti panašų poveikį keičiant bendravimo dinamiką (De Gennaro, 2010). „Išlaisvinti iš fizinio pasaulio apribojimų, žmonės gali naudoti socialines technologijas komunikuoti įvairiose geografijos ir laiko zonose bei stiprinti savo įtaką didesniai ratui žmonių nei jie galėtų pasiekti kitomis formomis“ (Bughin et al, 2011).

Socialinės technologijos tampa naujos kartos prioritetiniu bendravimo būdu ir komunikacijos formos vystosi bendradarbiavimo kryptimi (Alberghini, et al., 2010). Pagal Castells (2005) gyvas bendravimas nerodo tendencijos išnykti ir negalima kalbėti apie didesnę izoliaciją tarp žmonių leidžiančių didelę laiko dalį prie savo kompiuterių. Daugeliu atvejų interneto vartotojai yra labiau socialūs, turi daugiau draugų ir kontaktų, yra aktyvesni socialiai ir politiškai, nei pasyvūs interneto vartotojai. Be to, bevielio ryšio formos (pvz. mobilusis telefonas) gerokai padidina socialumą, ypač

jaunesnio amžiaus žmonėms. Kaip buvo įrodyta jau ankstyvoje socialinių technologijų naudojimo pradžioje, nauji bendravimo būdai yra palapsniui pritaikomi versle ir profesinėje veikloje (pvz.: kuriant ir parduodant produktus, dirbant kartu, siekiant išspręsti verslo problemas) ir socialinių technologijų kuriama vertė išpūdinga (Chui al., 2012).

Socialinių technologijų taikymas organizacijų valdyme tapo sėkmės pagrindu tinklo visuomenėje. Per artimiausius kelerius metus sparčiai augančios „socialinės technologijos“ paremtos Web 2.0 ir Web 0.3 gali transformuoti valdymo struktūrą. „Web 2.0 yra amorfinis terminas, vartojamas apibrėžti skaičiavimo paradigmą, kuri naudoja tinklą kaip programų platformą ir palengvina bendradarbiavimą ir dalijimąsi informaciją tarp vartotojų“ (Lykourantzou et al, 2011). Socialinės technologijos sudaro sąlygas pasiekti platesnį organizacinės sąveikos mastą, greitį ir kaštų ekonomiją. Virtualios įtinklintos komandos sumažina bendravimo, bendradarbiavimo ir koordinavimo sąnaudas ir tokiu būdu skatina verslo efektyvumą. McKinsey (2013) socialinių priemonių ir technologijų tyrimas rodo, kad integruotos į kasdieninę darbuotojų veiklą socialinės technologijos dideliu mastu transformuoja verslą į naujo tipo tinklinę organizaciją, kuri efektyviau vykdo operacijas ir finansinę veiklą bei valdo rinką (Chui et al, 2012).

Augant galimybėmis pasiekti informaciją elektroninėje erdvėje, atsiranda šios prieigos apribojimai, kuriuos inicijuoja įvairūs dalyviai siekdami skirtingų tikslų ir vertybių įvairių. Šalia interneto tarpvalstybinės funkcijos, yra daug veiksnių, formuojančių laisvą interneto plėtrą, egzistuoja įvairūs politinio reguliavimo metodai, kurie turi įtakos saviraiškos laisvei. Tikras iššūkis visuomenei yra pilnai išnaudoti naujų medijų galimybes, neinančią kompromisą su pilietinėmis laisvėmis, įskaitant teisę į saviraiškos laisvę, švietimą ir privatumą. UNESCO paskelbė inovatyvų bendravimo standartus Internete reguliuojantį dokumentą dėl Interneto laisvės pavadinimu „Laisvė jungtis - Saviraiškos laisvė: teisinės ir reguliavimo ekologijos keitimas formuojant internetą“. „Access“ (taip pat žinomas kaip Access Now.org) yra tarptautinė interneto propagavimo grupė, skirta atviram ir laisvam internetui, paskelbė chartijos santrauką iš dešimt pagrindinių principų nuo visuotinio ir lygybės, prieigos, teisių ir socialinio teisingumo iki įvairovės ir tinklo lygybės.

II. PROGRAMOS TIKSLAS, UŽDAVINIAI, ĮGYVENDINIMO PRIEMONĖS, LAUKIAMAI KOKYBINIAI REZULTATAI

Mokslo programos **tikslas** yra atskleisti socialinių technologijų plėtros galimybes socialinėse sferose, parengti strateginės svarbos sprendimus, numatyti integruotos transformacijos visuomenėje

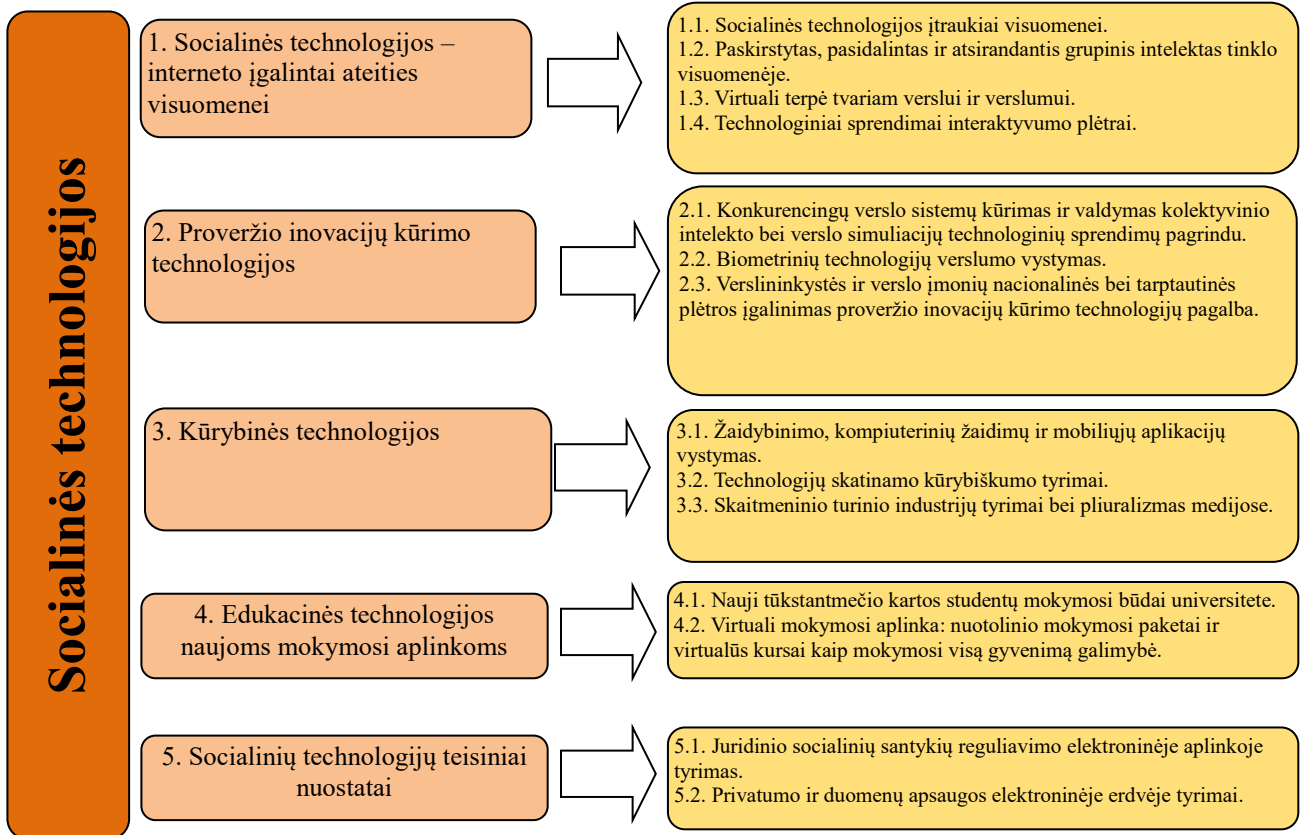
kryptis ir tendencijas bei pateikti rekomendacijas dėl tolimesnio socialinių technologijų visuomenės naudai vystymo. Programa siekiama plėtoti tarpdisciplininius tyrimus vadybos, psichologijos, viešojo administravimo, ekonomikos, informatikos, naujų technologijų ir kitose srityse; ieškoti naujų teorinių ir praktinių sprendimų projektuojant socialines technologijas ir pritaikyti jas prie darnaus visuomenės vystymosi, skatinti kurti tarpdisciplinines mokslo žinias mokslinių tyrimų pagrindu.

Aprėptis. Socialinės technologijos apima galimą technologijų taikymą šiose srityse: žmogaus teisių apsaugos, elektroninio teisingumo vykdymo, asmens ir bendruomenės duomenų saugumo, visuomenės funkcionalumo ir komunikacijos, edukacinių technologijų taikymo mokymo ir mokymosi procesuose, sveikatos sistemų sprendimus, laisvalaikio veiklų organizavimą, socialinės vertės konstravimą ir mokslo tyrimų minėtose srityse skatinimą. Šios programos mokslininkai atlieka sistemingą techninių, teisinių, politinių, ekonominių, psichologinių ir socialinių galimybių bei kliūčių, trukdančių efektyviau prisitaikyti informacijos, komunikacijos ir naujų (nano-, bio-, mega) technologijas visuomenės gyvenime, analizę bei vertinimą. Moksliniai tyrimai šiose srityse „Socialinių technologijų“ mokslo programos rėmuose yra orientuojami į penkias pagrindines tematikas:

1. Socialinės technologijos interneto įgalintai visuomenei
2. Technologijos proveržio inovacijų plėtrai
3. Kūrybinės technologijos
4. Edukacinės technologijos naujoms mokymosi aplinkoms
5. Socialinių technologijų teisinė aplinka.

Vertinimo principai. Mokslinių tyrimų programos vertinamas įgyvendinimas remiantis šiais kokybiniais principais: tarptautiškumas; tarpdiscipliniškumas; originalumas; aktualumas; tyrimų kultūra. Kiekybiniu aspektu bus vertinama pagal publikacijų, mokslo renginių ir mokslo projektų paraiškų skaičių.

Temos ir uždaviniai



1 TEMA: SOCIALINĖS TECHNOLOGIJOS – INTERNETO ĮGALINTAI ATEITIES VISUOMENEI

Jau nebekyla abejonių, kad interneto paplitimas ir prieinamumas tapo viena iš pagrindinių prielaidų kurtis naujoms bendravimo aplinkoms, įvairioms socialinės sąveikos formoms ir kolektyviai kuriamos bendruomeninės naudos erdvėms. Greitaeigis plačiajuostis internetas turi potencialo esminiams bendravimo pokyčiams, lemdamas kultūros ir bendruomenių transformacijas (Institute for a Broadband - Enabled Society, 2013). Anot Google vadovo Eric Schmidt's (2013), kiekvienas pasaulio gyventojas per ateinančius keletą metų taps interneto vartotoju. Todėl **internetu įgalinta visuomenė** akivaizdžiai sparčiai transformuojasi į tinklo visuomenę. Tinklo visuomenė yra socialinė struktūra, kurioje informacinių ir komunikacinių technologijų (IKT) pagalba yra generuojamos, apdorojamos ir perduodamos tinklo dalyvių mazguose suakumuliuotos žinios (Monge, Contractor, 2003). Tinklas yra formali struktūra, kur atsiranda ir plėtojasi intelektualinė veikla. Įtinklinta internetu įgalinta visuomenė tampa virtualiai hipersociali visuomenė. Komunikuojant Web 2.0, 3.0 ir kitais IKT instrumentais atsiranda naujos bendradarbiavimo, kūrybingumo, grupinių žinių, kolektyvinio intelekto atsiradimo ir kt. formos. Tad nukreipiant šį hiperbendravimą tinkama linkme, jis gali tapti efektyviu ir veiksmingu žinių, išprusimo augimo ir visuomenės įtraukimo instrumentu, padedančiu demokratijos plėtrai, ekonominiam augimui ir konkurencinio pajėgumo stiprinimui.

Sparti naujų technologijų plėtra lemia ne tik kasdieninės sveikatos priežiūros vadybos, bet ir visos sveikatos sistemos strateginės plėtros transformacijas, darydama didelę įtaką sveikatos priežiūros kokybei. Dabar, kai sveikatos priežiūra tampa vis labiau priklausoma nuo IKT, kurios padeda tobulinti paslaugų kokybę, viena iš pripažintų būtiniausių **sveikatos sektoriaus vadybos inovacijų** yra **e-sveikatos sistema**. Tačiau, kaip ir diegiant bet kurią kitą inovaciją, susiduriama su įvairiais iššūkiais – nuo techninių problemų iki įvairių žmogiškojo veiksnio lemiamų trukdžių. Todėl siekiant plėtoti inovatyvią ir tvarią sveikatos priežiūros sistemą, mokslininkai galėtų prisidėti prie e-sveikatos plėtros efektyvumo didinimo tirdami šį procesą labiausiai apsunkinančius barjerus, teikdami sprendimų priėmėjams tyrimų rezultatais grįstas politikos formavimo, organizacines ir vadybines rekomendacijas bei kurdami technologines priemones.

1.1. Uždavinys
Socialinės technologijos įtraukiai visuomenei.
Pagrindinės sritys
<ul style="list-style-type: none"> • E-valdžia, • E-dalyvavimas, • E-sveikata, • Bendruomenių vadyba.
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Teisinių, organizacinių, vadybinių priemonių nustatymas ir sukūrimas visuomenės įtraukčiai į viešųjų sprendimų rengimą didinti. ✓ E-valdžios, e-dalyvavimo, e-sveikatos plėtros modelių sukūrimas, testavimas ir pilotiniai tyrimai. ✓ Įtraukių bendruomenių vadybos gerųjų praktikų galimybių studijos.
1.2. Uždavinys
Paskirstytas, pasidalintas ir atsirandantis grupinis intelektas tinklo visuomenėje.
Pagrindinės sritys
<ul style="list-style-type: none"> • Kolektyvinis intelektas, • Socialinės inovacijos, • Virtualios žinios, • Įtraukus ir interaktyvus multimedijų turinys.
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Virtualių žinių akumuliacinio ir plėtros modelių dizainas. ✓ Kolektyvinio sprendimų priėmimo inovacijų mechanizmų ir instrumentų elementų diagnostika. ✓ Pasiūlymai kolektyvinio intelekto atsiradimo terpių plėtrai. ✓ Medijų sąveikos su turinio formavimu virtualiuose socialiniuose tinkluose tyrimai. ✓ Socialinių inovacijų diegimo praktikų ir jų poveikio visuomenei tyrimai.
1.3. Uždavinys
Virtuali terpė tvariam verslui ir verslumui.
Pagrindinės sritys
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Skaitmeninis verslas, ✓ Daiktų internetas, ✓ Socialinė komercija, ✓ Protingi miestai, ✓ Žalioji ekonomika.
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Skaitmeninio verslo konkurencijos ir inovatyvumo aplinkos ir perspektyvinių krypčių tyrimai. ✓ Virtualios medijos kuriant ir plėtojant protingus miestus ir žaliąją ekonomiką teorinis ir praktinis pritaikymas. ✓ Daiktų interneto ir socialinės komercijos tiekimo grandinės ir procesų vadybos tyrimai.
1.4. Uždavinys
Technologiniai sprendimai interaktyvumo plėtrai.

Pagrindinės sritys
<ul style="list-style-type: none"> • Debesų kompiuterija, • Didelis informacijos kiekis (angl. „Big data“) ir atsakymas realiuoju laiku (angl. „Real Time Response“), • Socialinio bendrinimo analizė (angl. „Social Analytics“), • Mobilios aplikacijos.
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mobiliomis aplikacijomis paremtų komunikacinių technologijų plėtra. ✓ Didelio informacijos kiekio (angl. „Big data“) analizės ir atsakymų realiuoju laiku (angl. „Real Time Response“) procesų, sistemų ir infrastruktūrų tyrimai. ✓ Pasiūlymai naujiems debesų kompiuterijos panaudojimo priemonių dizainui. ✓ Socialinio bendrinimo analizės (angl. „Social Analytics“) sistemų elementų (žmonių, temų ir idėjų ryšių) matavimo ir interpretavimo instrumentų kūrimas.

2 TEMA: PROVERŽIO INOVACIJŲ KŪRIMO TECHNOLOGIJOS

Vienas iš ilgalaikių strateginių Europos Sąjungos tikslų yra sukurti globaliai konkurencingą ekonomiką, kurios augimas būtų grindžiamas protingomis viešojo ir privataus sektoriaus investicijomis į inovacijas, mokslinius tyrimus bei plėtrą, darniu resursų naudojimu ir socialiai atsakinga darbo vietų kūrimo politika, leidžiančia maksimaliai sumažinti šiuo metu egzistuojantį atotrūkį tarp didelės ir mažas pajamas gaunančių socialinių visuomenės sluoksnių¹. Sėkmingai įgyvendinti šį tikslą siekiama įvairių politinių iniciatyvų (pvz., Skaitmeninė Europos Darbotvarkė², Inovacijų Sąjunga³, Globaliosios eros industrinė politika⁴, Naujų įgūdžių ir darbo vietų kūrimo darbotvarkė⁵, kt.) ir skirtingų finansavimo mechanizmų (pvz., Horizonte 2020 mokslinių tyrimų programa⁶) pagalba.

Lietuvos Sumaniosios Specializacijos kelrodžių įtraukios ir kūrybingos visuomenės krypties prioritete „Proveržio inovacijų kūrimo ir diegimo technologijos ir procesai“ pabrėžiama, kad šiuo

1 European Commission (2010). Europe 2020: A European strategy for smart, sustainable and inclusive growth. Retrieved from: <http://ec.europa.eu/eu2020/pdf/COMPLET%20EN%20BARROSO%20%20%20007%20-%20Europe%202020%20-%20EN%20version.pdf>

2 <http://ec.europa.eu/digital-agenda/>

3 http://ec.europa.eu/research/innovation-union/index_en.cfm

4 http://ec.europa.eu/enterprise/policies/industrial-competitiveness/industrial-policy/index_en.htm

5 <http://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=en&catId=958>

6 <http://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/h2020-sections>

metu itin trūksta naujų metodų ir rodiklių, kurie leistų pagerinti dabartinę verslumą skatinančių inovacijų kūrimo aplinką bei pagreitintų inovatyvaus, įtinklinto, socialiai atsakingo ir globaliai konkurencingo verslo formavimosi procesus⁷. Kaip ir Europos Sąjungos strateginiai tikslai, taip ir Lietuvos nacionalinė atsakingos, kūrybingos ir atviros šalies, siūlančios aukštos kokybės gyvenimo bei darbo sąlygas, vizija yra grindžiama sumanios visuomenės, ekonomikos ir valdymo plėtros principais. Šių kertinių valstybinio pranašumo elementų realizavimas įgalintų suformuoti unikalią nacionalinę verslo sistemą, sudarytą iš įvairaus pobūdžio organizacijų (viešojo sektoriaus, verslo, visuomenės grupių, NVO ir kt.), sąveikaujančių tarpusavyje vadybiniu, industriniu, regioniniu, nacionaliniu bei globaliu lygmeniu tam, kad būtų efektyviai palaikoma inovacijomis pagrįsto visuomenės gerbūvio kūrimo aplinka.

Vis dėlto, tokios verslo sistemos sukūrimas ir visapusiškas jos potencialo išnaudojimas susiduria su iššūkiais, kuriuos sukuria tebesitęsianti informacijos ir ryšių technologijų (IRT) revoliucija, sąlygojanti politinės, ekonominės, verslo ir socialinės ekosistemos nestabilumą, nuolatinę kaitą ir problematišką prognozavimą. Vis didėjant atotrūkiui tarp eksponentinės pažangos technologijų srityje ir šiuolaikinių verslo sistemų dalyvių įgūdžių naudotis šios pažangos laimėjimais, atsiranda naujų gebėjimų, įgalinančių greitai prisitaikyti prie nuolat besikeičiančios aplinkos ir tuo pačiu siekti reikšmingų, inovacijomis pagrįstų politinių, ekonominių, verslo bei socialinių transformacijų, poreikis.

Taigi, kad būtų užtikrintas šiuolaikinių verslo sistemų konkurencingumas, jose turi būti diegiami IRT pagrįstos lyderystės principai ir instrumentai, ugdantys šių sistemų gebėjimus kurti proveržio inovacijas, sparčiai įsisavinant tokias pažangias skaitmenines technologijas kaip debesų kompiuterija, mobilios aplikacijos, dideliais duomenų kiekiais pagrįsta analitika, verslo simuliacijų platformos, virtualios laboratorijos, globalūs žinių tinklai, neuro-tinklai ir kita. Tokie gebėjimai ne tik pagerintų jau egzistuojančių verslo sistemų veiklą, bet ir skatintų verslumą bei technologijų taikymo srityje lyderiaujančių naujų verslo įmonių kūrimąsi, taip sukurdami tvirtą pagrindą gyvybingos, socialiai atsakingos ir žaliosios ekonomikos plėtrai⁸.

7 Identification of Specific Research and (Socio-Cultural) Development and Innovation (RDI) Priorities in Lithuania (2014). Retrieved from:

http://www.mosta.lt/images/ss/Sumanios_spezializacijos_prioritetu_igyvendinimo_kelrodziai.pdf

8 The Boston Consulting Group (2013). Ahead the Curve: Lessons of Technology and Growth from Small Business Leaders.

Remiantis tiek aukščiau apžvelgtomis teorinėmis įžvalgomis, tiek ir aktualiais Europos Sąjungos bei nacionaliniais strateginiais dokumentais, **mokslinių tyrimų temos „Proveržio inovacijų kūrimo technologijos” tikslas** yra sukurti inovatyvių verslo sistemų plėtros ir mokslinių tyrimų platformą, pagrįstą kolektyvinio intelekto principų bei verslo simuliacijų technologijų taikymu. Šio tikslo **įgyvendinimą** galima išskaidyti į dvi esmines **kryptis**: (1) verslo sistemų inovatyvumo ir konkurencingumo simuliacinių platformų bei virtualių laboratorijų moksliniai tyrimai ir plėtra, ir (2) verslo įgalinimo IRT-pagrįstos lyderystės principais instrumentavimas.

Pagrindinės mokslinių tyrimų kryptys: skaitmeninės verslo simuliacijų platformos, virtualios laboratorijos, kolektyvinis intelektas, atviros inovacijos, intelektinių ir finansinių minios resursų naudojimas, verslumas elektroninėje erdvėje, verslo sistemų inovacijų vadyba, verslo sistemų konkurencingumas.

2.1. Uždavinys
Konkurencingų verslo sistemų kūrimas ir valdymas kolektyvinio intelekto bei verslo simuliacijų technologinių sprendimų pagrindu.
Raktiniai žodžiai
<ul style="list-style-type: none"> • Atviros inovacijos • Intelektinių minios resursų naudojimas • Kolektyvinis intelektas • Inovacijų vadyba • Verslo modelių simuliacijos • Konsultavimo paslaugos • Skaitmeninės platformos
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifikuoti svarbiausi verslo sistemų konkurencingumo vertinimo rodikliai, kuriems atviros inovacijos koncepcija, intelektinių minios resursų naudojimo modelis bei verslo simuliacijų technologinių sprendimų taikymas turėtų didžiausią poveikį. ✓ Apibrėžti įvairių verslo sistemų konkurencingumą didinantys atvirų inovacijų kūrimo mechanizmai, pagrįsti minios resursų naudojimo modeliu. ✓ Kolektyvinio intelekto sistemos, palaikančios atviros inovacijos bei minios resursų naudojimo strategijų įgyvendinimą kuriant, didinant ir palaikant verslo sistemų konkurencingumą organizaciniame, industriniame, regioniniame, nacionaliniame bei globaliame lygmenyse, sukūrimas. ✓ Inovatyvių verslo modelių bei inovacijų vadybos problemų sprendimo simuliacijas palaikančių skaitmeninių platformų kūrimas, ir praktinio šių platformų taikymo verslo bei aukštojo mokslo sektorių veikloje poveikio vertinimas. ✓ Moksliniai tyrimai, orientuoti į rizikų, susijusių su simuliacinių žaidimų taikymu realių verslo sistemų kūrimo ir valdymo sprendimų procese, vertinimą.
2.2. Uždavinys
Biometrinių technologijų verslumo vystymas.
Raktiniai žodžiai

<ul style="list-style-type: none"> • Bioetika ir biotechnologijos • Bioinformatika • Tyrimai naudojant biometrines technologijas • Biologiniai procesai
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Biometrinių technologijų taikymas neurorinkodaroje. ✓ Balso analizės technologijų taikymas derybų procese. ✓ Žmogaus psichoemocinės būklės atpažinimas naudojant kompiuterines balso analizės sistemas. ✓ “Eye tracking” technologijų taikymas el. versle.
2.3. Uždavinys
Verslininkystės ir verslo įmonių nacionalinės bei tarptautinės plėtros įgalinimas proveržio inovacijų kūrimo technologijų pagalba.
Raktiniai žodžiai
<ul style="list-style-type: none"> • Intelektinių ir finansinių minios resursų naudojimas • Kolektyvinis intelektas • Verslo modelių simuliacijos • Konsultavimo paslaugos • Verslumas elektroninėje erdvėje • Virtualios laboratorijos • Skaitmeninės platformos
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Socialinių technologijų, teikiančių daugiausiai galimybių augti verslui (ypač smulkiajam) tiek nacionaliniu, tiek ir tarptautiniu lygiu, išskyrimas. ✓ Skaitmeninių platformų, įgalinančių įvertinti naujas verslo idėjas, modelius bei skirtingus jau egzistuojančio verslo vadybos problemų sprendimo scenarijus, kūrimas ir praktinio pritaikomumo analizė. ✓ Virtualių laboratorijų, kurios sudarytų sąlygas studentams patikrinti savo verslo idėjas, dominančius verslo modelius bei verslo vadybos problemas į verslumą orientuoto mokymosi proceso metu, steigimas. ✓ Verslumo elektroninėje erdvėje moksliniai tyrimai. ✓ Kolektyvinio intelekto ir intelektinių minios resursų naudojimo galimybių sprendžiant verslo (ypač smulkiojo) valdymo problemas moksliniai tyrimai. ✓ Finansinių minios resursų naudojimo, siekiant pagerinti smulkiojo ir vidutinio verslo, ne pelno siekiančių organizacijų ir nevyriausybių organizacijų finansavimo galimybes moksliniai tyrimai.

3 TEMA: KŪRYBINĖS TECHNOLOGIJOS

Plačiaja prasme kūrybines technologijas galima apibrėžti kaip technologijų ir žmogaus sąveikos rezultata, skirtą kūrybiškumo puoselėjimui, pasireiškiančiam per naujas meno formas, kūrybinės saviraiškos išplėtimą, sąveikos platformų bei komunikacijos metodų kūrimą. Visuomenės įgalinimas inovacijoms pasitelkiant skaitmeninius įrankius jau seniai yra mokslinių tyrimų objektas

(pvz.: Shneiderman 2007), tačiau šių įrankių panaudos būdų modeliavimas, taikymo strategijų kūrimas yra vis dar mažai tyrinėta sritis. Ši spraga dalinai paaiškina besitęsiantį skaitmeninės ekonomikos brandos procesą (Tapscott, 1997). Kitas svarbus kūrybinių technologijų panaudojimo aspektas yra susietas su socialinių tinklų ir išmaniųjų technologijų fenomenu, kuris palengvino kūrybinių priemonių prieinamumą. Nepaisant to, šis reiškinys dar nėra suvoktas iš esmės, dėl šios priežasties reikalauja nuoseklesnio bei gilesnio mokslinio įdirbio.

Kompiuteriniai socialiniai tinklai bei naujos medijos formos pakeitė kasdienio naudojimosi kompiuteriais įpročius. Daiktų interneto plėtra bei išplėtosios realybės galimybės leidžia manipuliuoti realaus ir virtualaus pasaulio objektais. Kai kurie tokios sintezės pavyzdžiai aptariami Rodgers ir Smyth (2010) *Skaitmeniniame susiliejime*, kuomet nyksta disciplinų ribos, tuo tarpu projektų kūrėjai labiau tapatinasi ne su inžinierių, menininkų, ar mokslininkų amplua, o pristato save kaip tarpdisciplininius kūrėjus. Kūrybinių technologijų taikymo laukas gali būti krepiamas į kitas sritis, tokias kaip skaitmeninio turinio produkcija skirta edukacijai, sveikatos apsaugai, ar verslui. Nepaisant to, kūrybinės technologijos iššaukia ir problemas, tokias kaip skaitmeninė atskirtis, realaus bendravimo fobijos, socialinė bei kūrybinė izoliacija.

Kūrybinės technologijos plačiąja prasme pritraukia didelį skaičių masinių vartotojų, kurie pastarąsias naudoja kaip pramogos šaltinį, ar socialinių tikslų realizavimo terpę. Vartotojų patirtys dažnai atsispindi nore bendrauti su kitais, išreikšti savo kūrybinį potencialą, keistis vertinga informacija, linksmintis, prisidėti prie projektinės veiklos, dalyvauti viešuose debatuose, politikos prioritetų nustatyme bei jų įgyvendinime. Kūrybinių technologijų pagalba socialinių tinklų potencialas yra išplečiamas leidžiant kurti, redaguoti bei keisti turiniu. Neretai iš šios sąveikos gimsta nauji produktai ar paslaugos. Dėl šios priežasties vieningos skaitmeninės rinkos kūrimas yra viena prioritetinių Europos Komisijos užduočių. Šios rinkos pobūdį ir svarbą nusako strategija „Europa 2020“.

ES „Žalioji knyga“ nagrinėjanti visa apimantį audiovizualinį pasaulį buvo išleista 2013 m. Remiantis ja, tinklu sujungti prietaisai, tokie kaip planšetai, išmanieji telefonai, asmeniniai kompiuteriai, sudaro palankesnes sąlygas keistis turiniu nepriklausomai nuo buvimo vietos. Šie pokyčiai sąlygojo ir retransliacijos bei technologijų kompanijų veiklos modelio pasikeitimą. Pastarosios pradėjo siūlyti integruotas bei vartotojui draugiškas vartotojo sąsajas, leidžiančias pasiekti klientui aktualų turinį bet kuriuo metu. Investicijos į panašaus pobūdžio inovacijas naudingos ir pačioms kompanijoms, kadangi išplečia galimos auditorijos ratą talpinant turinį į tokius internetinius

kanalus kaip „Youtube“ ar „Vimeo“. Nemažai panašaus pobūdžio platformų kuria savo unikalų turinį bei kanalus. Kūrybinės technologijos įgalina šį procesą, kadangi žymiai sumažina tokios produkcijos pagaminimo bei realizavimo kaštus. Ypatingą dėmesį Europos Komisija kreipia į skaitmeninio turinio industrijas, atkreipdama dėmesį, jog jų vertė jau perkopė 500 milijardų eurų ribą ir šis skaičius turėtų augti netolimoje ateityje. Taip pat pažymima, jog Europai norint išlikti konkurencingai, reikia papildomų investicijų į šį sektorių.

Lietuva taip pat prisideda prie skaitmeninio turinio industrijų vystymo. 2009 metais įkurtas Audiovizualinių menų industrijos inkubatorius. Lietuvos žaidimų kūrėjų asociacija vienija jaunos šios srities atstovus, į skaitmeninio turinio kūrimą orientuotos įmonės kuria skaitmeninę produkciją vietos bei užsienio klientams, tad šis aktyvumas turėtų būti išnaudotas. Kita vertus, politinis valstybės diskursas neišskiria kūrybinių industrijų kaip būsimos gerovės kūrimo prioritetinių sričių. Atsižvelgiant į tai, tyrimai šioje srityje galėtų paskatinti valstybinės politikos pokyčius, susijusius su kūrybinių technologijų sektoriaus vystymu. Dėmesys šiai sričiai taip pat galėtų padėti atskleisti probleminius kūrybinių technologijų taikymo niuansus, bei jų tobulinimo būdus.

3.1. Uždavinys
Žaidybinimo, kompiuterinių žaidimų ir mobiliųjų aplikacijų vystymas.
Pagrindinės sritys
<ul style="list-style-type: none"> • Kūrybinės industrijos. • Pramogų technologijos. • Meno ir medijų technologijos. • Grafinės sąsajos. • Žaidimų ir mobiliųjų aplikacijų kūrimas. • Naujausios technologijos ir socialinės priemonės.
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Žaidybinimo taikymo įvairiuose kontekstuose modeliai, įgyvendinami remiantis biologiniais, socialiniais, psichologiniais faktoriais. ✓ Žaidybinimo taikymo tyrimų metodologijos sukūrimas edukologijos kryptyje. ✓ Sužaidybtos bendradarbiavimo programinės įrangos sukūrimas. ✓ Vadybinių įrankių organizacijoms sukūrimas bei tobulinimas įtraukiant sužaidybintus elementus siekiant sklandesnio procesų valdymo. ✓ Empiriniai tyrimai apie žaidimų poveikį socialinei aplinkai. ✓ 24 valandų žaidimų kūrimo dirbtuvės kuriant naujas koncepcijas, įtraukiant mokslo darbuotojus, verslo partnerius ir studentus. ✓ Žaidimų ir mobiliųjų aplikacijų plėtra – nuo mokslo prie praktikos. ✓ Sėkmingos žaidimų ir mobiliųjų aplikacijų strategijos. ✓ Aplikacijų interaktyvumo konceptas. ✓ Vartotojo įtraukimo į žaidimų kūrimo industriją vertinimas.

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nuo “konsolės” iki išmaniojo telefono: įrenginių ir jų priedų ekosistemos pasaulinė mokslo apžvalga. ✓ Interaktyvusis audiovizualinis menas: akcentas mokslui ar praktikai?
3.2. Uždavinys
Technologijų skatinamo kūrybiškumo tyrimai.
Pagrindinės sritys
<ul style="list-style-type: none"> • Kūrybinės industrijos • Pramonės technologijos • Meno ir medijų technologijos • Grafinės sąsajos • Kultūrinė įvairovė
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vieningos skaitmeninės rinkos ES analizė ✓ Išnagrinėti technologijų įtakos veiksniai kūrybiškam problemų sprendimui ✓ Kūrybinių komunikacinių tinklų analizė bei įtaka vieningai skaitmeninei rinkai ES. ✓ Kūrybiško elgesio, grįsto kūrybinėmis technologijomis, studija ✓ Rizikos vertinimas naudojant skaitmenines technologijas žmonių komunikacijai. ✓ Grindžiamoji teorija apie kūrybinių technologijų naudojimą kolektyvinio kūrybiškumo skatinime.
3.3. Uždavinys
Skaitmeninio turinio industrijų tyrimai bei pliuralizmas medijose.
Pagrindinės sritys
<ul style="list-style-type: none"> • Kūrybinės industrijos • Pramonės technologijos • Meno ir medijų technologijos • Grafinės sąsajos • Kultūrinio turinio išsaugojimas • Produktų ir paslaugų pritaikymas kultūrinėms rinkoms • Kultūrinė įvairovė
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lengvai perprantamos resursų suvartojimo sistemos sukūrimas. ✓ Individualių gyvenimo būdo duomenų analizė lyginant ekologiniais/ aplinkosauginiais aspektais. ✓ Atnaujinta medijų pliuralizmo ES šalyse narėse struktūra. ✓ Teisėkūros sistema medijų laisvei bei integralumui besivystančiose šalyse. ✓ Pateikti Garso ir vaizdo žiniasklaidos paslaugų (GVŽP) direktyvos teisės normų atnaujinimus. ✓ Autorių teisių apsaugos bei jų valdymo sistema susietuosiuose pasauliuose. ✓ Licencijavimo supaprastinimo modelis naudojantis duomenų bazėmis, meta-duomenimis bei duomenų standartais.

4 TEMA: EDUKACINĖS TECHNOLOGIJOS NAUJOMS MOKYMOSI APLINKOMS

Globalizacijos ir modernizacijos poveikyje kuriamas daug įvairesnis ir įtinklintas pasaulis, kuris atneša naujas komunikacijos priemones. Antros kartos saityno technologijos žengia į edukacinę erdvę, tačiau jų mastas ir poveikis yra plačiai diskutuojami. Naujosios technologijos, internetas, globalizacija ir nauji švietimo tiekėjai radikaliai keičia mokymo ir mokymosi pobūdį. Atvira mokymo šaltinių prieiga sukuria beprecedentę galimybę gerinti švietimo kokybę ir sudaryti lygias galimybes.

IKT kaip varomosios jėgos taikymas švietime, reiškiantis fundamentinius pokyčius edukacinių technologijų srityje, diskutuojamas nuo paskutinio XX a. dešimtmečio. Informacinė visuomenė – tai kokybiškai naujas socialinio vystymosi etapas, kurio metu intensyviai naudojama ir taikoma informacija mokymo įstaigose, darbe ir socialiniame gyvenime. Mokslinių tyrimų interesų kaita, pereinant nuo technologijų, kaip tyrimo objekto link informacijos turinio ir jos prieigos, ženklina vertybinių prioritetų svarbą informacijos ir žinių visuomenėje.

Spartus antrosios kartos saityno (Web 2.0, Web 3.0) technologijų plėtojimas ir jų taikymas, tokių kaip socialinių medijų priemonės, implikuoja efektyvaus šių technologijų naudojimo mokymo procesuose svarbos supratimo formavimą. Socialinės medijos įtraukia milijonus vartotojų ir jų skaičius nuolat auga (De Rossi, 2007). Būsimų studentų karta jau dabar yra aktyvūs socialinių medijų vartotojai, kuriantys skaitmeninį turinį. Šiuo metu įvairių technologijų ir jų taikymo, naudojant antrosios kartos saityną, kuriamos galimybės įgauna vis didesnę svarbą, nes jos skatina skaitmeninį raštingumą ir yra efektyvi mokymo(si) priemonė. Ugdymo institucijos geba naudotis antrosios kartos saityno teikiamomis galimybėmis, tokiomis kaip paprastas ir greitas ir mikro turinio kūrimas, t.y. socialinis faktorius, kuris užtikrina betarpišką bendravimą ir atsakomąjį ryšį. Tai savo ruožtu skatina tolimesnį skaitmeninio turinio kūrimą ir tobulinimą, taip pat, gerina bendravimo įgūdžius, kurie yra labai svarbūs studijų procese. Antrosios kartos saitynas – vieta, kur studentai (ir dėstytojai) gali pasiklysti, jei jiems nesuteikiama parama. Todėl svarbu užtikrinti mūsų studentų kibernetinį saugumą elektroninėje erdvėje.

Švietimo įstaigos turi galimybę naudotis socialinėmis medijomis studijų procese, tačiau, skirtingos įstaigos renkasi skirtingus jų naudojimo būdus. Kai kurios institucijos, siekiančios sukurti saugią studijų aplinką, kuria vidinius institucinius socialinius tinklus, o kitos renkasi integruotą požiūrį ir naudoja jau egzistuojančias atviras visuomenei socialines medijas ir taip stengiasi perkelti

studijų procesą į viešą erdvę, ten kurdamos mokymosi bendruomenės. Taigi, švietimo įstaigoms yra labai svarbu kaupti ir lyginti socialinių medijų naudojimo gerą patirtį.

Socialinių medijų naudojimo studijų procese teoriniai tyrimai ir praktinės patirties nagrinėjimas leis numatyti ir pasiūlyti sėkmingus ir veiksmingus technologijų taikymo scenarijus mokymo(si) procese. Tai ypač svarbu siekiant šalinti atotrūkį tarp formaliojo ir neformaliojo švietimo. Socialinių medijų kontekstas leidžia naudotis išoriniais šaltiniais ir perkelti mokymą ir mokymąsi iš formalios klasės į neformalią, realaus bendravimo, taikant socialines medijas, aplinką. Besimokantieji susipažįsta vieni su kitais neoficialiai ir kartais studentų pomėgiai bei papildomos žinios padeda daug lengviau atlikti studijų užduotis ir palengvinti studijų procesą. Taip pat kuriami socialiniai santykiai, sudarantys savaiminio mokymosi pagrindą.

Iš tiesų, socialinio mokymosi teorija nėra nauja, jos esminis principas teigia, kad socialinis bendravimas yra veiksmingo mokymosi pagrindas, o mokymasis nevyksta izoliuotai. Franko (2008), diskusijoje apie virtualųjį mokymą(si) teigia: „Socialinei sąveikai, skatinančiai pažinimą iš esmės svarbu užtikrinti mokymosi procesą ir realioje ir internetinėje auditorijose“. Šis požiūris grindžiamas Vygotskio artimiausios raidos zonos teorija. Ja remdamasis Franko teigia, kad laiko tarpas tarp to, ką studentai galėtų pasiekti patys ir to, ką jie pasiektų, padedami kitų, leidžia mums suprasti, kaip socialinio konstruktyvizmo aplinka gali sukurti produktyvias mokymosi galimybes.

Studentams, iš tiesų, naudinga bendrauti su savo bendraamžiais bei dėstytojais skaitmeninėje aplinkoje, kurių padedami jie galėtų pasiekti aukštesnį supratimo lygį.

Mokslininkai įrodė, kad elektroninės diskusijos suteikia studentams galimybę tobulinti raštingumo gebėjimus draugiškoje aplinkoje. Visgi kyla klausimas, ar socialinės medijos užtikrina tinkamą kontekstą, kuriame galima būtų plėtoti socialinio bendravimo įgūdžius, sukuriant tinkamą studijų aplinką. Mokymosi technologijos, įskaitant internetą ir didelę priemonių įvairovę, kurios dabar yra prieinamos internete, taip pat, tokios priemonės kaip mobilieji/išmanieji telefonai, interaktyvios rašymo lentos.

Didžioji dauguma studentų kasdien naudojami technologijomis šiandieniniame pasaulyje. Medijų dėka internete randamos informacijos kiekis suteikia galimybių kaip niekada anksčiau pasiekti įvairių šaltinių - skirtingų požiūrių, vaizdinių, vaizdo ir garso įrašų, kurie besimokantiems padeda kurti „smalsią“ mokymosi patirtį.

Technologijos skatina efektyvų, veiksmingą ir įdomų mokymąsi. Studentai, besimokantys kalbų, turi puikias galimybes gauti tai, ko dažniausiai prireikia, kas yra geros kokybės (jei žino, kur

reikia ieškoti), įdomu ir linksma. Tačiau, taip pat, privalu iširti ir diskutuoti galimas grėsmes ir kliūtis. Švietime diegiamos naujovės ir paradigmu kaita dažnai susijusi su informacinių ir komunikacinių technologijų (IKT) taikymu bei mokymusi virtualioje erdvėje. Virtualus mokymasis yra laikomas ypač tinkamu pasirinkimu suaugusiems, pasirinkusiems tęstinį mokymąsi: jis yra lankstesnis nei mokymasis auditorijoje, remia mokymąsi kaip saviugdą procesą, o ne procesą, vadovaujant mokytojui, ir palengvina įvairių išteklių pasirinkimą ir naudojimą (Mason, 2006). Kadangi informacinės ir komunikacinės technologijos (IKT) skverbiasi į mūsų visuomenę ir bendruomenes, išryškėja individualaus besimokančiojo vaidmuo.

Mokymasis virtualioje erdvėje (E-mokymasis): a) remiasi technologija, pedagogiškai orientuotas; b) suprantamas kaip socialinis procesas; c) reikalauja daug organizacinių pokyčių ir mokytojų parengimo (<http://www.elearningeuropa.info/>). E-mokymasis turi tris pagrindinius tikslus:

- maksimaliai individualizuoti mokymo(si) procesą, atsižvelgiant į asmens specifinius poreikius, mokymosi stilius ir galimybes;
- sumažinti socialinę atskirtį tarp asmenų ir grupių;
- užtikrinti naujų šiuolaikinių kompetencijų įgijimą, atitinkančių darbo rinkos poreikius.

Masiniai nuotolinio mokymo kursai (angl. *MOOCs*) yra naujausias reiškinys švietimo aplinkoje (Hollands ir Tirthal, 2014). 2008 metais terminą „MOOC“ (Masiniai nuotolinio mokymo kursai) sukūrė David Cormier (Cormier ir Siemens, 2010), norėdamas apibūdinti dvylikos savaitių internetinius kursus. Šiandien akronimas „MOOC“ taikomas įvairiems internetiniams ir mišriems kursams ir yra susijęs su mokymosi tinklais ir konektyvizmo filosofija.

Skaitmeninis raštingumas ar gebėjimas efektyviai ir veiksmingai naudotis informacinėmis ir komunikacijos technologijomis (IKT) yra suprantamas kaip pranašumas, konkuruojant vis globalėjančioje darbo rinkoje. Tokiu būdu, skaitmeninis raštingumas, socialinių medijų raštingumas ir kritinio mąstymo įgūdžiai yra svarbūs besimokantiejiems, kad šie gebėtų konkuruoti šiuolaikinėje darbo rinkoje. Todėl, jų tobulinimas ir integravimas į studijų programas yra pagrindinis tyrėjų bendruomenės tikslas, kuris gali padėti aukštojo mokslo politikos kūrėjams praktiškai diegti šiuos gebėjimus. Tuo tarpu yra labai svarbu siekti efektyvaus technologijų panaudojimo ugdymo procese. Taigi, empiriniai tyrimai, kurie nustatytų kokios technologijos yra naudojamos švietime, bei kurios priemonės labiausiai prisideda prie efektyvaus technologijų naudojimo, yra vienas iš svarbiausių prioritetų.

4.1. Uždavinys
Nauji besimokančiųjų mokymo(si) būdai.
Svarbiausios sritys
<ul style="list-style-type: none"> • Inovatyvus mokymas(is): formos, strategijos, metodai, būdai, • Kūrybiškumas ir kritinis mąstymas, • Kalbos ir jų mokymo(si) technologijos, • Žaidybinimas, • Socialinių medijų, skaitmeninis ir bendrasis raštingumas; • XXI a. aktualios kompetencijos, • Mokytojų rengimas ir kvalifikacijos kėlimas
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Inovatyvūs mokymosi metodai, taikant pažangias technologijas, naudojami socialiniuose, humanitariniuose ir fiziniuose moksluose. ✓ Kūrybiškumo ir kritinio mąstymo integravimas į mokymo(si) procesą. ✓ Antrosios kartos saityno priemonių modeliavimas, mokant ir mokantis kalbų. ✓ Medijų tekstų naudojimas universitetinėse studijose, siejant su studentų tinklais. ✓ Žaidybinimo ir kūrybingumo skatinimas švietimo kontekste. ✓ Raštingumo ir kompetencijų tyrimai. ✓ Mokytojų kompetencijų atitiktis šiuolaikiniams visuomenės lūkesčiams.
4.2. Uždavinys
Virtuali mokymosi aplinka (vma): nuotolinio mokymosi paketai ir virtualūs kursai kaip mokymosi visą gyvenimą galimybė.
Svarbiausios sritys
<ul style="list-style-type: none"> • E-mokymasis, MOOCs, nuotolinis mokymasis • Technologijomis grįstas mokymo(si) turinys, • Socialinių medijų ir skaitmeninis raštingumas, • Mokymasis visą gyvenimą.
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nuotolinių ir elektroninių studijų mokymosi platformų diegimas. ✓ Nuotolinių studijų naujovių efektyvumo ir galimų kliūčių socialiniame-politiniame ir ekonominiame visuomenės kontekste tyrimai. ✓ Teoriniai ir empiriniai virtualių mokymosi aplinkų kūrimo tyrimai ir mokymosi transformacijos, diegiant švietimo naujoves. ✓ Socialinių medijų, skaitmeninio raštingumo ir kritinio mąstymo plėtra, kritiškai vertinant informaciją ir besimokančiųjų elgseną. ✓ Spausdintinių ir skaitmeninių tekstų lingvistiniai ir stilistiniai diskurso ypatumai.

5 TEMA: SOCIALINIŲ TECHNOLOGIJŲ TEISINIAI NUOSTATAI

Socialinės technologijos, įskaitant informacines technologijas ir ypač interneto bei mobiliuosius įrenginius (telefonus) suteikė galimybę tobulinti informacinės visuomenės plėtrą. Šis

sektorius sudaro beveik 4% darbo vietų Europos Sąjungoje (ES). ES ketina skatinti naujų informacinių ir ryšio technologijų plėtrą ir sklaidą pagal Sutarties dėl Europos Sąjungos veikimo 179-180 straipsnius. Skaitmeninė darbotvarkė taip pat yra įtraukta į strategiją „Europa 2020“. Tuo siekiama geriau plėtoti informacinių ir ryšių technologijų (IRT) galimybes, skatinti inovacijas, ekonomikos augimą ir pažangą. Siekiant tai įgyvendinti sukurtos i2010, eEurope 2005, eEurope 2002 ir e.Europos iniciatyvos.

Europos Komisijos pateikta Skaitmeninė darbotvarkė yra viena iš septynių strategijos „Europa 2020“ ramsčių, kurie nustato ir apibrėžia Europos Sąjungos augimo ir plėtros tikslus 2020 metams. Minėta Skaitmeninė darbotvarkė siūlo geriau išnaudoti informacinių ir ryšių technologijų potencialą (IRT), siekiant skatinti ir pagreitinti inovacijas, ekonomikos augimą ir pažangą.

Teisiniai socialinių technologijų klausimai:

- Kibernetinis saugumas,
- Naujų technologijų politika ir reguliavimas,
- Saugumo ir duomenų privatumo teisių klausimai į tautų ir sektorių,
- Asmens tapatybės ir tapatybės valdymo,
- Turinio kontrolė,
- Nusikaltimai elektroninėje erdvėje,
- Bio-, nano-, IRT technologijos,
- Prašomas saugumas
- Informacijos apsauga ir užtikrinimas,
- Tinklo saugumas,
- Žmogaus teisės,
- Privatumas,
- Intelektinė nuosavybė ir t.t.

Kibernetinis saugumas

Informacinės technologijos sparčiai plečiasi ir numatomas jų plėtimasis ateityje sudaro neribotas galimybes interneto, informacijos perdavimo ir saugojimo kibernetinėje erdvėje plėtrai. Tačiau tai taip pat veda prie galimų neigiamų pasekmių, tokių kaip svarbios elektroninės informacijos praradimas ar net elektoriniai nusikaltimai (kibernetiniai nusikaltimai). Elektroninės informacijos sauga, kitaip dar vadinama kibernetinė sauga reikalauja gerai veikiančio, išsamaus bei detalaus teisinio reguliavimo. Kibernetinis saugumas net apibūdinamas kaip „informacinės visuomenės kertinis akmuo“. Tai yra viena iš valstybių prioritetinių sričių siekiant efektyvaus šalies valdymo, nuolatinių valstybinių ir socialinių procesų vyksmo ir jų saugumo.

Kibernetiniai nusikaltimai

XXI amžiuje informacinės technologijos sparčiai plečiasi ir tobulėja, suteikdamos aukštą internetinį prieinamumą ir paties interneto ir įvairių elektroninių paslaugų (tokių kaip elektroninė bankininkystė, interneto parduotuvės ir t.t). Šios technologijos tampa vis svarbesnės žmonių kasdieniniame gyvenime ir apima vis didesnę pasirinkimą elektroninių paslaugų vietoje įprastų. Nepaisant to, kad šios, dar vadinamos „aukštosios technologijos“ suteikia daug teigiamų pokyčių ir suteikia daug patogumo, tai taip pat kelia ir dideles grėsmes bei atveria galimybes naujo pobūdžio nusikaltimams.

Šiandiniame technikos ir jos vartojimo amžiuje nieko nestebina žinios apie paplitusius naujus skaitmeninius virusus, įsibrovimus į elektronines duomenų bazes ir priėjimą prie slaptos informacijos taip pat kaip ir įsilaužimai į elektronines bankininkystes ar neteisėti banko pinigų pavedimai internetu. Kuo toliau, tuo kibernetiniai nusikaltimai tampa rimtesni ir pavojingesni (Trojanos, kompiuterių zombių tinklai ir t.t). Tokie nusikaltimai vykdomi ne tik siekiant parodyti savo išradingumą, profesines žinias ar gauti finansinę naudą, tačiau ir norint išreikšti politinės, rasistinės ar seksualinės prievartos motyvus kuriant įrankius šiems nusikaltimams ir jų vykdymui. Elektroninis nusikalstamumas daro vis daugiau žalos piliečiams, organizacijoms, visuomenei ir valstybėms. Dauguma pasaulio valstybių kibernetinius nusikaltimus, jų pavojingumą ir pelningumą nusikaltėliams prilygina terorizmui ar neteisėtai prekybai narkotikais, todėl kibernetinių nusikaltimų reguliavimui teisės aktuose būtina skirti didesnę dėmesį.

Privatumo teisė / asmens duomenų apsauga

Pagrindiniai ES teisės aktai dėl privatumo/asmens duomenų apsaugos - Direktyva 95/46 / ES buvo priimta tuo metu, kai internetiniai socialiniai tinklai ir „debesies“ kompiuterija dar neegzistavo. Taigi direktyva greičiausiai neapima stambių teisinių problemų susijusių su naujomis technologijomis. Be to, turėtų būti parengtas reglamentas dėl Europos Parlamento ir Tarybos direktyvos dėl duomenų apsaugos tvarkant asmens duomenis ir dėl laisvo asmenų judėjimo (Bendrasis duomenų apsaugos reglamentas arba reglamentas).

5.1. Uždavinys
Juridinio socialinių santykių reguliavimo elektroninėje aplinkoje tyrimas.
Pagrindinės sritys
<ul style="list-style-type: none"> • Naujų technologijos politika ir reguliavimas; • Žmogaus teisės; • Teisėtumas • Saugumo švietimas; • Galutinio vartotojo ugdymas; • Intelektinė nuosavybė.
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Strategija, kuri padėtų sumažinti žmogiškųjų išteklių poreikį ir teismų darbo krūvį, pagerintų keitimąsi informacija ir modernių technologijų teikimą bei padidintų visos teismų sistemos efektyvumą. ✓ Lietuvos nacionalinės informacinės sistemos (įskaitant viešųjų registrų sistemą) modelio analizė ir privalumų bei trūkumų identifikavimas remiantis gerąja užsienio šalių patirtimi ir nacionalinės informacijos apie informacinių sistemų valdymą ir praktinių pavyzdžių pristatymas. Rekomendacijos dėl lengvinančių ir supaprastinti privataus sektoriaus teisinį informacinių technologijų taikymą. ✓ Kibernetinių santykių reguliavimo sistema.
5.2. Uždavinys
Privatumo ir duomenų apsaugos elektroninėje erdvėje tyrimai.
Pagrindinės sritys
<ul style="list-style-type: none"> • Kibernetinis saugumas; • Saugumas ir duomenų privatumo teisės tarp tautų ir sektorių; • Asmens tapatybė ir tapatybės duomenų valdymas; • Turinio valdymas; • Kibernetiniai nusikaltimai; • bio-, nano-, IRT technologijos; • Prašymų saugumas; • Informacijos saugumo ir kokybės užtikrinimas; • Tinklo saugumas; • Privatumas.
Laukiami kokybiniai rezultatai
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rekomendacijos tapatybės vagysčių prevencijai ir teisiniam reguliavimui. ✓ Rekomendacijos dėl privatumo prevencijos kibernetinėje erdvėje. ✓ Asmens tapatybės identifikavimo sistemos veiksmingumo vertinimo metodas (metodologija). ✓ Rekomendacijos dėl elektroninio parašo su ir be laiko žyma įvairaus tipo elektroninėse sutartyse.

- ✓ Alternatyvių mokėjimo sistemų ir elektroninių pinigų sistemų elektroniniam verslui, bei šių sistemų reguliavimo modelių taikymas, atitinkant efektyvaus mokėjimo sistemų kūrimo teorijos reikalavimus kūrimas.

III. LAUKIAMŲ KIEKYBINIŲ REZULTATŲ

Rodikliai	2016-2017 mokslo metai	2017-2018 mokslo metai	2018-2019 mokslo metai	2019-2020 mokslo metai
MTEP straipsniai žurnaluose, įtrauktuose į <i>Clarivate Analytics</i> ir <i>Scopus</i> duomenų bazėse referuojamų leidinių sąrašą.*	20	25	35	40
MTEP straipsniai periodiniuose recenzuojamuose mokslo žurnaluose, įtrauktuose į kitas tarptautiniu mastu pripažintas duomenų bazes*.	20	25	35	40
Tarptautiniu mastu pripažintų mokslo leidyklų išleistos ne disertacijos pagrindu parengtos MTEP monografijos ir studijos.	3	5	7	9
Kitose mokslo leidyklose išleistos ne disertacijos pagrindu parengtos MTEP monografijos ir studijos.	5	8	10	12
Aukštųjų mokyklų vadovėliai	5	6	7	8
Narystės mokslo žurnalų redakcinėse kolegijose		3	4	5
Organizuoti tarptautiniai MTEP renginiai	8	8	8	8
Organizuoti nacionaliniai MTEP renginiai	8	8	8	8
Vykdomos užsakomosios MTEP paslaugos ūkio subjektams	5	8	10	12
Mokslo-verslo bendradarbiavimo susitarimai		3	4	5
Vykdomi tarptautiniai MTEP projektai	5	6	7	8
Vykdomi nacionaliniai MTEP projektai	7	10	15	20
Pateiktų patentų skaičius			1	2
Licencijų skaičius			1	1
Industrinės doktorantūros doktorantai		1	1	2
Podoktorantūros stažuotojai	1	1	2	3

Dalyvavimo valstybės valdymo institucijų, valstybės ir savivaldybių įstaigų ir organizacijų, verslo subjektų sudarytose darbo grupėse		3	4	5
Visuomenei ar ūkio subjektams suteiktos konsultacijos		3	4	5
Narystės tarptautinėse darbo grupėse, asociacijose, ekspertų grupėse		3	4	5
MTEP populiarinimo veiklos	5	5	5	5

* Ne mažiau kaip 50 procentų mokslinės produkcijos parengiama užsienio kalba (pirmenybė teikiama anglų kalbai).

IV. BENDRADARBIAVIMAS SU KITOMIS INSTITUCIJOMIS

Nr.	Pavadinimas
Universitetai	
1.	Aberdino universitetas (Airija)
2.	Adomo Mickevičiaus universitetas (Lenkija)
3.	Ajou universitetas (Korėja)
4.	Altenholco aukštoji administravimo mokykla (Vokietija)
5.	Arizonos valstybinis universitetas (JAV)
6.	Aveiro universitetas (Portugalija)
7.	Baku valstybinis universitetas (Armėnija)
8.	Baltarusijos Valstybinis universitetas (Baltarusija)
9.	Baltstogės technikos universitetas (Lenkija)
10.	Bergeno universitetas (Norvegija)
11.	Berlyno aukštoji ekonomikos ir teisės mokykla (Vokietija)
12.	Berno universitetas (Šveicarija)
13.	Bratislavos Ekonomikos ir vadybos viešojo administravimo mokykla (Slovakija)
14.	Briuselio laisvasis universitetas (Belgija)
15.	Brno Masaryko universitetas (Čekija)
16.	Budapešto Korvinus universitetas (Vengrija)
17.	Čekijos Respublikos policijos akademija (Čekija)
18.	Černivtų Nacionalinis Jurijaus Fedkovičiaus universitetas (Ukraina)
19.	Charkovo Jaroslavo Išmintingojo universitetas (Ukraina)
20.	Edukologinių tyrimų asociacija (JAV)
21.	Eurazijos tarptautinis universitetas (Armėnija)
22.	Ewha universitetas (Korėja)
23.	Fatih universitetas (Turkija)
24.	Federalinė viešojo administravimo mokykla (Vokietija)
25.	Fernando Pessoa universitetas (Portugalija)
26.	Gangneung-Wonju nacionalinis universitetas (Korėja)
27.	Ganos universitetas (Gana)
28.	Gardino valstybinis Jankos Kupalos universitetas (Baltarusija)

29.	Graco universitetas (Austrija)
30.	Ilorino universitetas (Nigerija)
31.	Indonezijos Universiteto Teisės fakultetas (Indonezija)
32.	Inholland universitetas (Nyderlandai)
33.	ISM Vadybos ir ekonomikos universitetas
34.	Johano Keplerio Linzo universitetas (Austrija)
35.	Kadizo universitetas (Ispanija)
36.	Kaliningrado valstybinis universitetas (Rusija)
37.	Kanakalės Onsekiz Mart universitetas (Turkija)
38.	Katovicų Karolio Adameckio ekonomikos universitetas (Lenkija)
39.	Kauno technologijos universitetas
40.	Kazachstano nacionalinis pedagoginis universitetas (Kazachstanas)
41.	Kelno aukštoji mokykla (Vokietija)
42.	Kenijatos universitetas (Kenija)
43.	Kijevo valstybinis Taraso Ševčenkos universitetas
44.	Kingstono universitetas (Jungtinė Karalystė)
45.	Kipro universitetas (Kipras)
46.	Kylio Kristiano-Albrechto universitetas (Vokietija)
47.	Klaipėdos universitetas
48.	Kopenhagos verslo mokykla (Danija)
49.	Kordobos universitetas
50.	Korėjos universitetas (Korėja)
51.	KROK universitetas (Ukraina)
52.	Krokvos Andžejaus Frico Modževskio universitetas (Lenkija)
53.	Kubanės valstybinis universitetas (Rusija)
54.	Laplandijos universitetas (Suomija)
55.	Latvijos policijos akademija (Latvija)
56.	LCC Tarptautinis universitetas
57.	Lietuvos sveikatos mokslų universitetas
58.	Linėjus universitetas (Švedija)
59.	Liono I universitetas (Prancūzija)
60.	Liono II (Prancūzija)
61.	Lochos technikos universitetas (Ekvadoras)
62.	Lodzės prekybos universitetas (Lenkija)
63.	Londono Southampton universitetas (Jungtinė Karalystė)
64.	Lugansko nacionalinis Taraso Ševčenkos universitetas (Ukraina)
65.	Lundo universitetas (Švedija)
66.	Malaizijos mokslo universitetas (Malaizija)
67.	Malmės universitetas (Švedija)
68.	Maskvos valstybinis M. V. Lomonosovo universitetas (Rusija)
69.	Maskvos universitetas (Rusija)
70.	Meklenburgo-Priešakinės Pomeranijos kriminalinė tarnyba (Vokietija)
71.	Moldovos laisvasis tarptautinis universitetas (Moldova)
72.	Moldovos valstybinis universitetas (Moldova)
73.	Nacionalinis Chengchi universitetas (Taivanis)

74.	Nijmegeno universiteto Migracijos teisės centras (Nyderlandai)
75.	Oldenburgo Karlo von Olszieski universitetas (Vokietija)
76.	Osijek universiteto Teisės fakultetas (Kroatija)
77.	Oslo aukštoji mokykla (Norvegija)
78.	Pendžabo institutų grupė (Indija)
79.	Piatigorsko valstybinis lingvistikos universitetas (Rusija)
80.	Pietų Ilinojaus universitetas (JAV)
81.	Rygos Stradina universitetas (Latvija)
82.	Rygos Transporto ir telekomunikacijų institutas (Latvija)
83.	Rytų Karolinos universitetas (JAV).
84.	Saksonijos aukštoji policijos mokykla (Vokietija)
85.	Salvadoro universitetas (Argentina)
86.	Sankt-Peterburgo valstybinis ekonomikos ir finansų universitetas (Rusija)
87.	Santaremo Politechnikos universitetas (Portugalija)
88.	Saragosos universitetas (Ispanija)
89.	Savojos universitetas (Prancūzija)
90.	Siamo universitetas (Tailandas)
91.	Silezijos Opavos universitetas (Čekija)
92.	Sodertorno universitetas (Švedija)
93.	Sofijos St. Kliment Ohridski universitetas (Bulgarija)
94.	Stambulo Bilgi universitetas (Turkija)
95.	Suleimano Demirelio universitetas (Turkija)
96.	T. C. Maltepe universtetas (Turkija)
97.	Talino universitetas (Estija)
98.	Tarptautinis demokratijos plėtros institutas (Vengrija)
99.	Tbilisio Davido Agmašenebelio universitetas (Gruzija)
100.	Tbilisio Ivano Javakišvilio valstybinis universitetas (Gruzija)
101.	Tbilisio universitetas (Gruzija)
102.	Tbilisio valstybinis ekonominių santykių universitetas (Gruzija)
103.	Teksaso universitetas (JAV)
104.	Trenčino Aleksandro Dubčenko universitetas (Čekija)
105.	Trnavos Šv. Kirilo Metodijaus universitetas (Slovakija)
106.	Ukrainos nacionalinio banko bankininkystės universitetas (Ukraina)
107.	Upsalos universitetas
108.	Vakarų Kazachstano Humanitarinių mokslų akademija (Kazachstanas)
109.	Valensijos Politechnikos universitetas (Ispanija)
110.	Varšuvos ekonomikos aukštoji mokykla (Lenkija)
111.	Varšuvos Ryšardo Lazarskio prekybos ir teisės universitetas (Lenkija)
112.	Versalio Saint-Quentin-en-Yvelines universitetas (Prancūzija)
113.	Verslo administravimo mokykla "Turiba" (Latvija)
114.	Verslo vadybos institutas (Pakistanas)
115.	Vilniaus Gedimino technikos universitetas
116.	Vilniaus universitetas
117.	VIT universitetas (Indija)

118.	Vytauto Didžiojo universitetas
119.	Vokietijos aukštoji policijos mokykla (Vokietija)
120.	Vrije Amsterdamo universitetas (Nyderlandai)
121.	Vroclavo universitetas (Lenkija)
122.	WHL Graduate School of Business and Economics (Vokietija)
123.	Zagrebo universitetas (Kroatija)
Tarptautinės organizacijos ir valstybės institucijos	
124.	Europos ekonomikos ir socialinių reikalų komitetas
125.	Europos investicijų bankas
126.	Europos investicijų fondas
127.	Europos Komisija
128.	Europos mokslo fondas
129.	Europos Parlamentas
130.	Europos Sąjungos Teisingumo teismas
131.	Kauno miesto savivaldybė
132.	Klaipėdos miesto savivaldybė
133.	Latvijos mokslų akademija
134.	Lietuvos Apeliacinis Teismas
135.	Lietuvos Aukščiausiasis Teismas
136.	Lietuvos Darbo birža
137.	Lietuvos mokslo taryba
138.	Lietuvos mokslų akademija
139.	Lietuvos Respublikos Aplinkos ministerija
140.	Lietuvos Respublikos Energetikos ministerija
141.	Lietuvos Respublikos Finansų ministerija
142.	Lietuvos Respublikos Generalinė prokuratūra
143.	Lietuvos Respublikos Kultūros ministerija
144.	Lietuvos Respublikos Prezidentūra
145.	Lietuvos Respublikos Seimas
146.	Lietuvos Respublikos Socialinės apsaugos ir darbo ministerija
147.	Lietuvos Respublikos Susisiekimo ministerija
148.	Lietuvos Respublikos Sveikatos apsaugos ministerija
149.	Lietuvos Respublikos Švietimo ir mokslo ministerija
150.	Lietuvos Respublikos Teisingumo ministerija
151.	Lietuvos Respublikos Ūkio ministerija
152.	Lietuvos Respublikos Užsienio reikalų ministerija
153.	Lietuvos Respublikos Vidaus Reikalų ministerija
154.	Lietuvos Respublikos Vyriausybė
155.	Lietuvos Respublikos Žemės ūkio ministerija
156.	Lietuvos verslo konfederacija
157.	Lietuvos Vyriausiasis administracinis teismas
158.	Lygių galimybių kontrolieriaus tarnyba
159.	Panevėžio miesto savivaldybė
160.	Seimo kontrolierių įstaiga
161.	Šiaulių miesto savivaldybė

162.	Vaiko teisių kontrolieriaus tarnyba
163.	Vaiko teisių apsaugos tarnybos
164.	Vilniaus miesto savivaldybė
165.	Priešgaisrinės apsaugos ir gelbėjimo departamentas prie VRM
166.	Valstybinė vartotojų teisių apsaugos tarnyba
Asociacijos, verslo įmonės, nevyriausybines organizacijos ir pan.	
167.	Achema
168.	Advokato Irmanto Norkaus ir partnerių kontora "Raidla Leijins & Norcous"
169.	Advokatų kontora "Eversheds Saladžius"
170.	Advokatų profesinė bendrija „Motieka ir Audzevičius“
171.	Advokatų kontora „Valiūnas Ellex“
172.	Advokatų profesinė bendrija „Markevičius, Gerasičkinas ir partneriai“
173.	Advokatų profesinės bendrija „Jurevičius, Balčiūnas ir Bartkus“
174.	Advokatų kontora „Balčiūnas, Grajauskas, Leadell“
175.	Advokatų profesinė bendrija „Triniti LT“
176.	Asociacija "Investors' forum"
177.	Atsakingo verslo ir mentorystės institutas
178.	Bitė
179.	Britų pramonės, prekybos ir amatų rūmai Lietuvoje
180.	Britų Taryba
181.	Darbo ir socialinių tyrimų institutas
182.	Delfi
183.	Dujotekana
184.	Europos vartotojų centras
185.	Europos universitetų asociacija
186.	Getės institutas
187.	Įmonių socialinės atsakomybės patarėjų tinklas
188.	Infobalt
189.	Informatikos ir ryšių departamentas prie LR VRM
190.	Karo policija
191.	Kėdainių verslo informacijos centras
192.	Lietuvos atsakingo verslo asociacija (LAVA)
193.	Lietuvių kalbos institutas
194.	Lietuvos advokatūros advokatų taryba
195.	Lietuvos antstolių rūmai
196.	Lietuvos ekonomistų asociacija
197.	Lietuvos istorijos institutas
198.	Lietuvos kalbų pedagogų asociacija
199.	Lietuvos notarų rūmai
200.	Lietuvos pramoninkų konfederacija
201.	Lietuvos rytas
202.	Lietuvos socialinių tyrimų centras
203.	Lietuvos teisininkų draugija
204.	Lietuvos turto vertintojų asociacija
205.	Lietuvos žmogaus teisių centras

206.	LR teisėjų asociacija
207.	Mokslinių tyrimų institutas „Inovatyvios medicinos centras“
208.	Marijampolės socialinės pagalbos centras
209.	Nacionalinė finansinių paslaugų vartotojų asociacija
210.	Nacionalinė teismų administracija
211.	Nordea bankas
212.	NordLB
213.	Omnitel
214.	Pasaulio universitetų asociacija
215.	Pilietinės atsakomybės fondas
216.	Pramonės, prekybos ir amatų rūmai
217.	Prancūzų kultūros centras
218.	PricewaterhouseCoopers
219.	Respublika
220.	SEB bankas
221.	Socialinių tyrimų institutas
222.	Swedbankas
223.	Švietimo mainų paramos fondas
224.	Teisines informacijos centras
225.	TEO
226.	Transparency International Lietuvos skyrius
227.	Valstybės vaiko teisių apsaugos ir įvaikinimo tarnyba prie SADM
228.	Valstybinė vartotojų teisių apsaugos tarnyba
229.	Veidas
230.	Visorių informacinių technologijų parkas
231.	VU ligoninės Santariškių klinikos
232.	Žinių ekonomikos forumas
233.	Žmogaus teisių stebėjimo institutas ir kt.