



VILNIAUS DAILĖS AKADEMIJOS
KAUNO FAKULTETAS

GRAFINIO DIZAINO KATEDRA

Ievos Prūsaitės

„KOOB“ MOBILIOSIOS APLIKACIJOS DIZAINAS

Magistro baigiamojo kūrybinio darbo aiškinamasis raštas

Grafinio dizaino studijų programa, valstybinis kodas 6211PX010

Magistrantė: *Ieva Prūsaitė*

.....
(parašas)

.....
(data)

Darbo vadovė: *doc. Rita Brakauskaitė*

.....
(parašas)

.....
(data)

Tvirtinu, katedros vedėjas: *prof. Virgilijus Trakimavičius*

.....
(parašas)

.....
(data)

Kaunas, 2019

AUTENTIŠKUMO DEKLARACIJA

Aš, Ieva Prūsaitė, kandidatė VDA Kauno fakulteto grafinio dizaino katedros magistro laipsniui gauti, patvirtinu, kad šis baigiamasis magistro darbas paremtas mano pačios autentiška kūryba ir jame naudotasi tik tokia papildoma informacija, kuri nurodyta nuorodose, paaiškinimuose, šaltinių, literatūros bei lentelių ir paveikslų sąrašuose.

Patvirtinu, kad baigiamajame darbe nėra naudojamosi kitų darbais to nenurodant ir nė viena baigiamojo darbo dalis nepažeidžia jokių asmens ar institucijos autorinių teisių. Taip pat nė viena baigiamojo darbo dalis nebuvo pateikta jokiai kitai aukštojo mokslo institucijai, kaip akademinis atsiskaitymas ar siekiant gauti magistro laipsnį.

Vardas, pavardė, parašas

Ieva Prūsaitė

TURINYS

ĮVADAS.....	4
1. „KOOB“ MOBILIOSIOS APLIKACIJOS IDĖJOS VYSTYMO ETAPAI BEI PROCESO APŽVALGA.....	6
2. „KOOB“ MOBILIOSIOS APLIKACIJOS PAGRINDIMAS.....	9
3. „KOOB“ MOBILIOSIOS APLIKACIJOS KONCEPCIJA.....	12
PASTEBĖJIMAI.....	15
BIBLIOGRAFINIŲ NUORODŲ SĄRAŠAS.....	16
ILIUSTRACIJŲ SĄRAŠAS.....	17
PRIEDAI.....	18

IVADAS

Temos aktualumas

Sukurti mobilią edukacinę programėlę „KOOB“, skirtą pažinti dailės istoriją, paskatino susidomėjimas edukacinių priemonių kokybe dabartinėje Lietuvos švietimo sistemoje. Magistrinio teorinio darbo metu analizuojant edukacines priemones buvo pastebėtas ryškus inovatyvių ir žaidybinių edukacinių priemonių trūkumas dailės disciplinoje. Tyrimas atskleidė, kad dailės istorijos vadovėliai tampa atgyvena ir nesudomina vaikų daile. Aiškiai identifikuojamas vaikų ir jaunimo motyvacijos trūkumas domėtis daile apskritai. Dailės dalyko mokymasis palaipsniui tampa vis mažiau patrauklus. Todėl šiuo projektu buvo siekiama sukurti veiksmingą, inovatyvią edukacinę priemonę, kuri sudomintų tiek vaikus, tiek jaunimą domėtis daile, menu ir kultūra.

Praktinio darbo problema

Dabartinėje Lietuvos švietimo sistemoje jaučiama dailės istorijos, inovatyvių edukacinių priemonių stoka, todėl tai skatina kurti naujas edukacines priemones ir spręsti problemą, kaip didinti vaikų ir jaunimo susidomėjimą daile. Šiuolaikinėje edukacijoje yra aktualus mokymo, lavinimo, auklėjimo naujovių įgyvendinimas, siekiant atsisakyti neefektyvių ugdymo priemonių. Tyrimai atskleidė, kad dailės vadovėliai tampa atgyvena ir nesudomina vaikų daile. Netradicinių metodų, žaidybinių funkcijų integracijos ir skaitmeninių technologijų dėka, galima paskatinti aktyvesnį vaikų ir jaunimo susidomėjimą menine veikla. Taip pat remiantis magistrinio teorinio darbo tyrimais, pastebėta, kad šiuolaikinio meno žinių trūkumas moksleivių tarpe yra aktuali šiandienos problema, todėl tai skatina kurti inovatyvias edukacines priemones, kurios supažindintų vaikus su šiuolaikiniu menu. Vaikai ankstyvame amžiuje turėtų susipažinti su šiuolaikiniu menu, tam kad gebėtų orientuotis šiuolaikiniame laikmetyje, suprastų šiuolaikinio meno reiškinius ir palaipsniui taptų aktyviais kultūros ir meno vartotojais.

Praktinio darbo tikslas – sukurti mobiliąją edukacinę programėlę skirtą susipažinti su dailės istorija.

Tikslinė amžiaus grupė – mobili aplikacija skirta 10-13 metų vaikams, tačiau tinka ir įvairesnio amžiaus auditorijai.

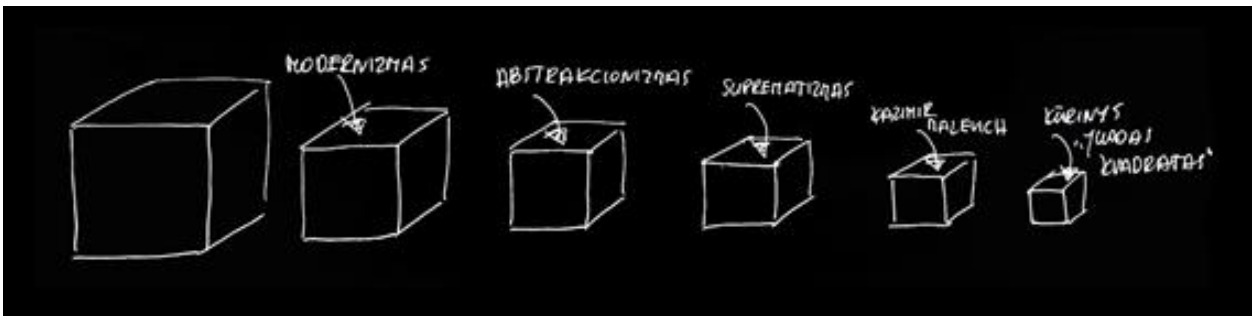
Temos naujumas

Magistrinio darbo metu didžiausias dėmesys buvo skirtas iki šiol mažai tyrinėtam dailės disciplinos atvejui, nustatyta žaidybinių edukacinių priemonių teikiama nauda ir jų trūkumas dailės dalyko ugdyme. Kūrybinio darbo metu buvo sukurta tradicines ir inovatyvias edukacines priemones apimanti praktinė priemonė, skirta dailės disciplinos mokymosi įvairovei padidinti.

1. „KOOB“ MOBILIOSIOS APLIKACIJOS IDĖJOS VYSTYMO ETAPAI BEI PROCESO APŽVALGA

Magistrinio kūrybinio darbo metu buvo sukurta mobili edukacinė programėlė „KOOB“. Šiame skyriuje trumpai aprašomas kūrybinis procesas, nuo pirminės idėjos iki projekto įgyvendinimo.

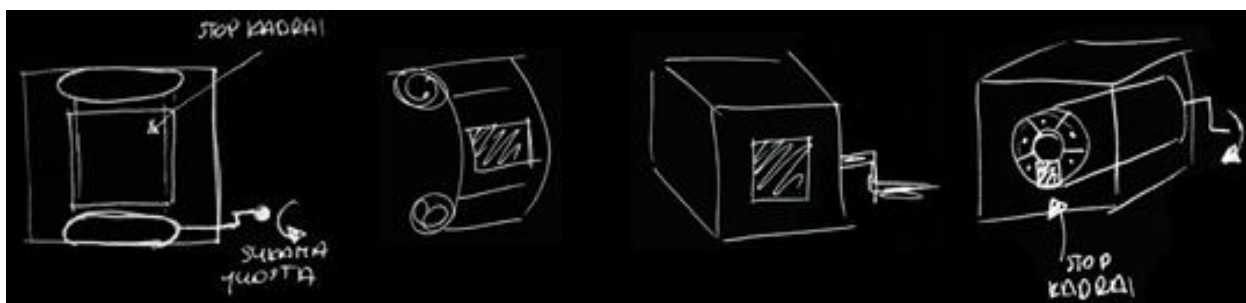
Pirmo kurso metu buvo suformuluota baigiamojo kūrybinio darbo tema bei iškeltas tikslas. Studijų pradžioje buvo numatyta aiški vizija, kad bus planuojama kurti inovatyvią edukacinę priemonę skirtą pažinti dailės istoriją. Pirmas semestras buvo laisvam, kūrybiškui mąstymui tinkamas laikas. Ieškant idėjų, kilo mintis sukurti žaidimą, paremtą rusų liaudiškos lėlės „Matrioškos“ struktūra. Edukacinį žaidimą buvo nuspręsta daryti iš kubų (1 priedas). Šią idėją inspiravo rusų tapytojo Kazimiro Malevičiaus kūrinys „Juodas kvadratas“. Dėlionė iš kubų turėjo aiškią chronologinę tvarką. Kubai buvo sudėlioti nuo mažiausio iki didžiausio skirstant juos į dailės istorijos laikotarpius, sroves, autorius bei kūrinius (1 il.). Taip pat buvo pasiūlyta idėja, jog kubai galėtų tapti interjero detale, t.y. sukurti kubo formos kėdes - pufus (2 priedas).



1. il. Žaidybinės dėlionės koncepcija. Autorės sudaryta iliustracija.

Antro semestro metu daugiausiai laiko buvo skirta pirminės idėjos plėtotei, kurios metu apgalvotos kitos kubų struktūros. Inspiracijos buvo ieškoma kine, teatre, fotografijoje ir muzikoje. Pavyzdžiui, buvo bandoma sukurti animaciją kubo formos dėžutėje, kurioje rankenėlės pagalba būtų sukama juostelė iš sustabdytų kadro (angl. *stop motion*) (2 il.). Taip pat buvo sukurti kiti kubų eskizai, inspiracijos ieškant postmodernizmo laikotarpio kūriniuose. (3 priedas) Šie eksperimentiniai bandymai liko neįgyvendinti. Daiktinė kubų formos paieška buvo reikalinga struktūrinei ir funkicinei analizei, kuri vėliau tapo inspiracija mobilios programėlės

struktūros ir dizaino idėjai. (3 il.) Taip pat buvo svarstyta, jog dėžutės – kubai, galėtų išlikti kaip projekto suvenyrai, kurie galėtų būti skirti reklamuoti edukacinę priemonę (4 priedas).



2. il. Kubo struktūros paieška, eskizai. Autorės sudaryta iliustracija.



3. il. Mobilios programėlės dizaino idėja, eskizai. Autorės sudaryta iliustracija

Trečiojo semestro metu buvo tęsiamas projekto tobulinimas, inovatyvių ir efektyvių sprendimų paieška. Tai laikas, kai buvo siekiama išgryninti galutinio projekto koncepciją bei tikslingai pritaikyti teorinės analizės įžvalgas. Individualių konsultacijų ir savarankiško darbo metu buvo analizuojami žaidybinės dėlionės iš kubų ir skaitmeninės priemonės – mobilios programėlės privalumai ir trūkumai. (5 priedas) Pastebėta, kad dėlionė iš kubų apriboja informacijos kiekį, todėl gali būti pateikti tik svarbiausi istoriniai dailės faktai. Tai padeda lengviau suprasti dailės istorijos kontekstą, tačiau skaitmeninė priemonė suteikia galimybę pateikti daugiau informacijos. Taip pat žaidybinė dėlionė iš kubų gali būti tinkama komandiniam darbui klasėje, todėl padeda lavinti socialinius įgūdžius. Tačiau ši priemonė apriboja galimybę dailės istorijos mokytis savarankiškai, nuotoliniu būdu iš namų. Šį trūkumą išsprendžia skaitmeninė priemonė – mobili programėlė. Skaitmeninės edukacinės priemonės privalumas – patogus ir patrauklus priemonė šiuolaikiniams vaikams bei jaunimui, kurie nebeįsivaizduoja savo kasdienybės be išmaniųjų telefonų. Mobilus programėlė – tai veiksminga priemonė motyvacijos ir sėkmingos medžiagos supratimo ir įsiminimo procesams.

Įvertinus dëlionës iš kubų ir skaitmeninės priemonës privalumus ir trūkumus buvo nuspręsta sukurti mobilią aplikaciją, kuri būtų paremta kubo koncepcija. Skaitmeninė priemonë atrodë ęsanti tinkama tiek komandiniam darbui klasëje (pvz. naudojant interaktyvias lentas) tiek ir individualiam mokymuisi. Trečio semestro pabaigoje daugiausia laiko buvo skirta mobilios aplikacijos idëjos vystymui bei programëlës eskizavimui.

Ketvirto semestro pradëioje, teorinio darbo rezultatai leido daryti išvadą, kad inovatyvi mobili programëlë yra tinkamiausia priemonë perteikti dailës istorijos žinias. Remiantis magistrinio teorinio darbo išvadamis, dabartinëje Lietuvos švietimo sistemoje matomas ryškus inovatyvių edukacinių priemonių trūkumas. Taip pat tyrimų rezultatai atskleidë, kad vaikams ir jaunimui trūksta šiuolaikinio meno žinių. Todël buvo nuspręsta, edukacinëje skaitmeninëje priemonëje pateikti dailës istoriją nuo senovës istorijos iki šiuolaikinio meno.

Magistro antro kurso, paskutinio semestro metu buvo realizuojamas individualus kūrybinio darbo projektas, atsižvelgiant į teorinio darbo išvadas. Tai buvo laikas skirtas mobilios aplikacijos prototipo kūrimui.

Darbas vyko keliais etapais:

1. Mobilios aplikacijos struktūros sudarymas;
2. Logotipo ir pavadinimo eskizavimas, kūrimas ir pagrindimas;
3. Šrifto paieška ir iliustracijų piešimas;
4. Mobilios aplikacijos navigacijos sudarymas analizuojant UX ir UI pavyzdžius;
5. Mobilios aplikacijos dizaino kūrimas remiantis kubo koncepcija;
6. Audio takelių įrašymas studijoje;
7. Animacijos kūrimas;
8. Video filmuko kūrimas skirtas pristatyti mobilią aplikaciją;

Mobilios aplikacijos projekto koncepcija plačiau yra aprašoma trečiame skyriuje.

2. „KOOB“ MOBILIOSIOS APLIKACIJOS PAGRINDIMAS

Trečiasis tūkstantmetis – laikotarpis, kuriame ryškėja naujas požiūris į mokslo ir technikos pažangą. Šiuolaikinė visuomenė gyvena technologinių pokyčių laikais. „Technologiškumas – objektyvus veiksnys, kurio raida ir progresas priklauso ne tik nuo technologijų išsivystymo lygio, bet ir nuo asmens pasirengimo jas valdyti.“¹ E. Brittono (2005) teigimu „technologijos yra procesas, kurio metu keičiama aplinka, tenkinant savo poreikius, tai žinios, reikalingos sukurti technologinius daiktus ir jais naudotis, tai gebėjimai ir patirtis, reikalingi naudotis technologijomis“.²

Remiantis magistrinio teorinio darbo išvadomis, Z kartos vaikai turi glaudų ryšį su technologijomis ir yra su jomis tapatinami. Šį santykį taikliai apibūdino Angela Cross – Bystrom (2010): „Z karta ir yra technologijos“.³ Z kartos vaikai nuo vaikystės pradeda naudotis internetu, mobiliaisiais telefonais ar planšetėmis. Skaitmeninės technologijos iš esmės pakeitė ir kasdien vis dar keičia darbo bei laisvalaikio kultūrą. Z kartai išmanieji įrenginiai nekelia jokio streso, jie tokiais įrenginiais noriai ir lengvai naudojami, be vargo perpranta informacines komunikacines technologijas ir jų valdymą, ieško skaitmeninio turinio bei patys jį kuria. Z kartos vaikai neįsivaizduoja savo buitinės aplinkos be išmanių įrenginių, tai yra jų neatskiriama kasdieniškos buities kultūros dalis.

Magistro teorinio darbo metu buvo ištirtos edukacinės priemonės bei pastebėtas dailės istorijos inovatyvių edukacinių priemonių trūkumas dabartiniame Lietuvos švietimo kontekste. Apibendrinus teoriniame darbe analizuotus vieną iš populiariausių inovatyvių edukacinių priemonių turinius, sudaryta išvada, kad Lietuvoje nėra parengtų interaktyvių priemonių skirtų dailės istorijos pažinimui ir dailės žinių įsisavinimui. Todėl kūrybinio darbo metu buvo svarbu sukurti inovatyvią edukacinę priemonę skirtą pažinti dailės istoriją.

Skaitmeninių technologijų pagalba buvo siekiama vaikus ir jaunimą sudominti menine veikla bei suteikti dailės istorijos žinių. Tai yra patraukli mokymosi forma, kuri gali patenkinti mokinio smalsumą bei sustiprinti mokymosi motyvaciją.

¹ Palmira Pečiuliauskienė et. al., *Z karta: kūrybingumas ir integracija*, (Vilnius: Edukologija, 2013), p. 5.

² *Ibid.*, p. 5 – 6.

³ *Ibid.*, p. 58.

Remiantis magistrinio teorinio darbo išvadomis, viena iš veiksmingiausių edukacinių priemonių yra mobilios aplikacijos, kurios papildytos žaidybiniais elementais, padeda lengviau įsisavinti dailės istorijos žinias. Skaitmeninių technologijų pagalba ir žaidybinių principų taikymu edukacinėse priemonėse galima Z kartą sudominti dailės dalyku. Todėl kuriant mobilią programėlę „KOOB“ buvo siekiama įtraukti žaidybinius elementus. Vis daugiau tyrėjų remia mokymosi principus, kurie pagrindžia, kodėl žaidyba ar simuliacija pagrįsta edukacija yra efektyvesnė nei tradiciniai mokymosi metodai.⁴ Mokymosi medžiaga papildyta multimedijomis, vaizdais ir muzika, yra lengvai atpažįstama Z kartos vaikų ir istoriniai įvykiai ar datos įsimenami intensyviau nei tekstas pateiktas vadovėliuose. Sužaidybtų edukacinių priemonių dėka, galima lengviau įsiminti sąvokas, datas, kurios daug kartų pasikartoja telefono ekrane. „Sakome, kad vaikas žaidžia, tačiau iš tikrųjų kalbama apie jausmus ir protą stimuliuojančią veiklą, kurią visiškai būtų galima pavadinti darbu.“⁵ Vaikai žaisdami susipažįsta, tyrinėja juos supantį aplinkinį pasaulį ir įgyja įvairiapusių sugebėjimų. Žaidimas yra ugdanti užsiėmimo forma, kuri yra priimtina vaikams. Žaidimais grindžiamas mokymasis dažnai yra taikomas kaip šiuolaikinės švietimo sistemos „gelbėtojas“. „Žaidybinimas skatina motyvaciją bei įsitraukimą į užduočių sprendimą, kuria laisvo, motyvuoto dalyvavimo būseną, kai žaidėjai įsijaučia į žaidimų aplinką ir lengvai priima su ja susijusią informaciją.“⁶ Žaidybinimas teikia galimybių vaikams išvengti streso ir įtampos, siekiant įgyti papildomų įgūdžių ir kompetencijų.

Nustatyta, kad šiuolaikinės kartos vaikų mokymąsi lemia tam tikri fiziologiniai veiksniai. „Z kartos asmenų labiau išsivysčiusios smegenų sritys, atsakingos už vizualios informacijos valdymą. Informacinių ir komunikacinių technologijų taikymas edukacinėje praktikoje lemia dabartinės kartos mokinių mokymosi stilių pokyčius – vizualinis mokymosi stilius nustelbia kinestetinį, audialinį mokymosi stilių.“⁷

Projekto pabaigoje pastebėta, kad sukurta edukacinė priemonė „KOOB“ galėtų būti tinkama ne tik vaikams ar jaunimui, bet pritaikoma ir vyresnio amžiaus žmonėms. Didesnis visuomenės susidomėjimas kultūra yra svarbus švietimo uždavinys. Mobili edukacinė programėlė, kurios turinį sudaro dailės istorija, yra svarbus įrankis formuoti plačios auditorijos meno sampratą, supažindinti visuomenę su šiuolaikinio meno koncepcijomis bei ugdyti meno

⁴ Eglė Celiešienė ir Giedrė Kvieskienė, *Žaidybinimo ir sumaniosios edukacijos sąsajos*, (Vilnius: LEU, 2016), p. 95 <http://socialinisugdymas.leu.lt/index.php/socialinisugdymas/article/view/182> [žiūrėta 2019.05.10]

⁵ Bodilė Abildtrup Johansen et. al., *Vaiko galimybės ir mokykla*, (Vilnius: Margi raštai, 1999), p. 68.

⁶ Eglė Celiešienė ir Giedrė Kvieskienė, op. cit.

⁷ Palmira Pečiuliauskienė et. al., *Z karta: kūrybingumas ir integracija*, (Vilnius: Edukologija, 2013), p. 8 - 9

vartotoją. „Vizualiaisiais menais Lietuvoje domisi gana nedaug žmonių, be to, vyrauja gana siauras dailės supratimas“⁸, todėl mobili edukacinė programėlė gali būti svarbus įrankis praplėsti visuomenės supratimą apie dailės istoriją, šiuolaikines meno formas. Edukacinė mobili aplikacija „KOOB“, skirta susipažinti su dailės istorija, turėtų ugdyti platesnį žmonių supratimą apie kultūros ir meno aktualijas šiandien, „įdiegti tam tikras vertybes, išmokyti vertinti ir pasirinkti – taigi suformuoti ne atsitiktinį, bet aktyvų ir sąmoningą kultūros vartotoją ir kūrėją“⁹. Svarbu pabrėžti, kad skatinant žmonių nuolatinį santykį su menu ir kultūra, tikėtina vėliau jie taps aktyviais kultūros lauko dalyviais.

Visuomeniškumo ugdymas ir vaiko integracija į visuomenės kultūrą yra lygiai tiek pat svarbi švietimo funkcija, kaip ir konkrečių kompetencijų ugdymas. „Nuo to, kokia meno samprata ugdoma, gali priklausyti mokinio požiūris į meno ir kultūros produktus, kultūros paveldą, meno vaidmenį visuomenėje.“¹⁰ Svarbu yra skatinti jauno žmogaus nuolatinį santykį su menu ir kultūra, kad suaugę jie taptų aktyviais kultūros lauko dalyviais. Vaikai ir jaunimas turėtų susipažinti su šiuolaikiniu menu, nesiekiant jų paruošti kaip būsimų menininkų, tačiau tam, kad gebėtų orientuotis šiuolaikiniame laikmetyje, suprastų šiuolaikinio meno reiškinius, taptų aktyviais kultūros ir meno vartotojais.

⁸ Redas Diržys, *DADA ir dailės edukacija*, (Vilnius: Kitos knygos, 2015), p. 57

⁹ *Ibid.*, p. 50

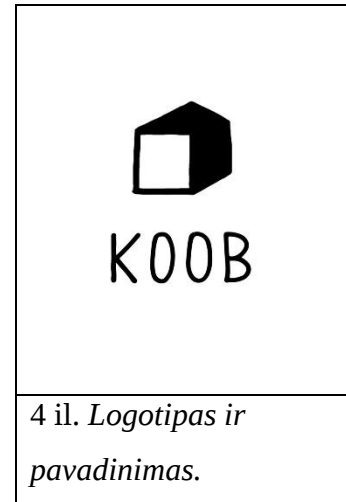
¹⁰ *Ibid.*, p. 50

3. „KOOB“ MOBILIOSIOS APLIKACIJOS KONCEPCIJA

Magistrinio kūrybinio darbo metu buvo siekiama sukurti edukacinę programėlę, kuri yra skirta susipažinti su dailės istorija nuo seniausių laikų iki šiuolaikinio meno. Šiame skyriuje plačiau aptariama projekto koncepcija.

Logotipas ir pavadinimas

Mobilios edukacinės programėlės pavadinimas - „**KOOB**“. Kuriant projekto pavadinimą buvo siekta įprasminti kubą, kuris tapo programėlės simboliu bei inspiracija. „KOOB“ – tai stilizuotas lietuvių kalbos žodis „kubas“. Skaitant pavadinimą atbuline tvarka iš dešinės pusės į kairę, raidės virsta anglišku žodžiu „BOOK“ (liet.k. „*knyga*“). Kūrybinis projektas buvo kuriamas siekiant dailės istorijos knygas, vadovėlius bei jų turinį pakeisti skaitmenine, inovatyvia forma, todėl žodis „knyga“ atspindi pagrindinę projektą mintį (4 il).



„KOOB“ mobiliosios aplikacijos struktūra.

Mobilios programėlės „KOOB“ struktūra buvo sudaryta remiantis pirmo kurso metu sukurta dėlionės iš kubų idėja. Pradžioje buvo sudarytas linijinis naratyvas: epocha, srovė, autorius, kūrinys. Vėliau struktūra išsiplėtė ir pasipildė papildomomis nuorodomis: meniu langais, protmūšiu, kūrybinėmis užduotimis ir kt.

Ruošiant mobilios programėlės turinį, buvo svarbu surinkti informaciją apie dailės istorijos epochas ir sroves nuo senovės istorijos iki šiuolaikinio meno. Dailės istorijos srovės buvo padalintos į šešias atskiras epochas. (6 priedas) Vėliau kilo mintis, kad šešias kubo sienas galima būtų priskirti šešioms dailės istorijos epochoms. Šis kubas, kurio sienas sudaro skirtingi meno laikotarpiai, vartotojui pateikiamas pradiniame programėlės lange, po logotipo ir trumpo programėlės pristatymo. Ant kiekvienos kubo sienos atsiranda animuotos iliustracijos. Tai ryškiausi dailės simboliai, geriausiai atspindintys skirtingus dailės laikotarpius, pavyzdžiui Leonardo Da Vinči „Mona Liza“ simbolizuoja renesansą ir naujų amžių pradžią, Edvardo Muncho „Šauksmas“ – modernizmo laikotarpį, senovės Egipto simbolis „Nefertitė“ – senovės

dailę ir pan. Sukant kubą į visas puses, išsirenkamas vienas dailės istorijos laikotarpis. Pasirinkus laikotarpį, po trumpo, iliustruoto epochos pristatymo, vartotojui pateikiamas epochos meniu, kurį sudaro: audio įrašas („klausyk“), tekstas („skaityk“), kūrinių galerija („žiūrėk“), platesnė informacija apie pasirinkto laikotarpio sroves („pažink sroves“). Taigi vartotojas pasirinkęs „pažink sroves“ nuorodą, gali plačiau susipažinti su pasirinktos epochos srovėmis. Išsirinkus srovę, po trumpo pristatymo, vartotojui pateikiamas meniu, kuris nukreipia į srovės kūrinių galeriją, tekstą, audio įrašą bei pasirinktos srovės autorius („pažink autorius“). Vartotojas išsirinkęs srovės autorių nukreipiamas į platesnę informaciją. Po trumpo autoriaus prisistatymo, išplėstinėje meniu juostoje, pateikiamos nuorodos į autoriaus galeriją, audio įrašą, tekstą bei, taikant dirbtinį intelektą, pokalbį su autoriumi. Taip pat su autoriumi galima bendrauti susirašinėjant žinutėmis. Jeigu vartotojas pasirenka kūrinių galeriją ir paspaudžia ant meno kūrinio nuotraukos, išplėstinėje meniu juostoje gali sužinoti tikrą kūrinio kainą. Taip pat gali rasti informaciją apie galerijas ar muziejus, kuriuose yra eksponuojamas pasirinktas meno kūrinys ir nuvykti pamatyti jį gyvai. Pristatant galeriją, pateikiama „Google Map“ ir galerijos svetainės nuoroda, kontaktai, darbo laikas bei adresas. Meno kūrinio išplėstinėje meniu juostoje vartotojas gali rasti nuorodą į audio takelius, tekstą bei pamatyti kūrinio mastelį. Paspaudus „hamburgerio“ piktogramą, vartotojas gali rasti informaciją apie projektą, kontaktus, paiešką ir nustatymus. Paieškos sistemoje informacija ieškoma tekstu, balsu ar vaizdu. Vartotojas nuvykęs į meno galeriją gali nufotografuoti meno kūrinių ir įkėlęs nuotrauką, programėlės pagalba surasti informaciją apie jį. Jeigu galerijoje yra draudžiama fotografuoti, tada įvedamas kūrinio pavadinimas.

Programėlėje paspaudus „kubo“ piktogramą, ęsančią ekrano apačioje, vartotojas nukreipiamas į nuorodą „išbandyk savo žinias“. Tai atskiras programėlės langas, kuriame galima pasirinkti kūrybines užduotis pagal amžiaus grupę arba išbandyti savo dailės istorijos žinias žaidžiant protmūšį, kuris yra suskirstytas lygiais. Protmūšį galima žaisti asmeniškai telefone arba klasėje naudojant interaktyvias lentas. Pasiekus tam tikrą protmūšio lygį, gaunama dovana – nuolaida muziejaus bilietui.

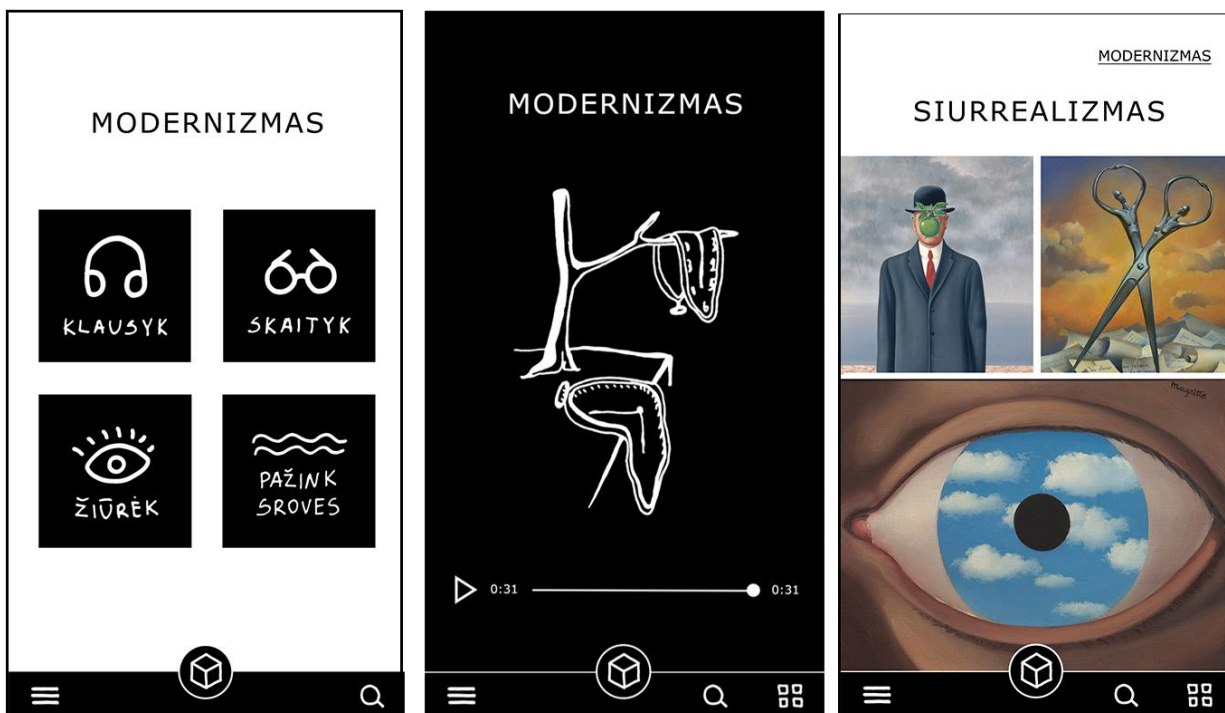
Programėlės dizainas.

Programėlės dizainas buvo sukurtas iš minimalaus linijinio piešinio, juodos ir baltos spalvos fono ir kubų (5 il.). Nors edukacinė programėlė pritaikyta vaikams, buvo atsisakyta ryškių spalvų ir kompiuterinės 3D grafikos, siekiant neužgožti meno kūrinių. Baltos spalvos,

minimalios iliustracijos atvaizduoja žymiausius ir ryškiausius dailės istorijos menininkus ir meno kūrinius.

Pagrindinius programėlės meniu langus sudaro besisukantys kubai ir kvadratai. Sukurti struktūrą naudojant kubo formą, inspiravo Kazimiro Malevičiaus kūrinys „Juodas kvadratas“, kurį pirmame kurse buvo sugalvota paversti juodu kubu. Ši forma pasirodė esanti tinkama kuriant programėlės dizainą.

Piktogramos yra išdėstytos ekrano apačioje, kad vartotojui būtų patogiau viena ranka valdyti mobiliąją aplikaciją. Remiantis vartotojo patirtimi, ekrano viršuje esančias piktogramas yra sunkiau pasiekti, taip pat padidėja rizika išmesti telefoną iš rankų.



5 il. „KOOB“ mobiliosios aplikacijos dizainas. Autorė Ieva Prūsaitė

PASTEBĖJIMAI

1. Mobili edukacinė programėlė „KOOB“ - tai didelės apimties projektas, kuriam įgyvendinti būtina papildoma komanda žmonių, bendradarbiavimas su kitų sričių specialistais: programuotojais, menotyrininkais, dizaineriais ir kt. Taip pat būtų naudinga bendradarbiauti su meno galerijose ar muziejuose dirbančiais specialistais, kurie sutiktų dalintis audio gidaais bei lankytojams suteikti nuolaidų įsigijant bilietus. Mobili edukacinė programėlė įtrauktų meno galerijas ar muziejus pateikiant vartotojams informaciją, kur ir kokius meno kūrinius galima pamatyti gyvai. Tai padėtų pritraukti didesnę lankytojų skaičių apsilankyti parodose.
2. Tyrinėjant edukacines priemones, pastebėta, kad nėra lietuviškų inovatyvių edukacinių programėlių, skirtų pažinti dailės istoriją, todėl spėjama, kad mobili edukacinė programėlė „KOOB“ turėtų didelį paklausą.

BIBLIOGRAFINIŲ NUORODŲ SĄRAŠAS

Literatūra

1. Diržys, Redas, *DADA ir dailės edukacija*, Vilnius: Kitos knygos, 2015.
2. Johansen, Bodilė Abildtrup et al. *Vaiko galimybės ir mokykla*, Vilnius: Margi raštai, 1999.
3. Pečiuliauskienė, Palmira et al. *Z karta: kūrybingumas ir integracija: monografija*. Vilnius: Lietuvos edukologijos universiteto leidykla, 2013.

Internetinės prieigos

1. Celiešienė, Eglė ir Giedrė Kvieskienė. *Žaidybinimo ir sumaniosios edukacijos sąsajos*. Vilnius: Lietuvos Edukologijos universitetas, 2016
<http://socialinisugdymas.leu.lt/index.php/socialinisugdymas/article/view/182> [žiūrėta 2019.05.10]

ILIISTRACIJŲ SĄRAŠAS

Iliustracijos

1. il. *Žaidybinės dėlionės koncepcija*. Iliustracijos autorė Ieva Prūsaitė, 2019
2. il. *Kubo struktūros paieška, eskizai*. Iliustracijos autorė Ieva Prūsaitė, 2019
3. il. *Mobilios programėlės dizaino idėja, eskizai*. Iliustracijos autorė Ieva Prūsaitė, 2019
4. il. *Projekto logotipas ir pavadinimas*. Iliustracijos autorė Ieva Prūsaitė, 2019
5. il. „*KOOB*“ *mobiliuosios aplikacijos dizainas*. Autorė Ieva Prūsaitė, 2019

PRIEDAI

1 PRIEDAS

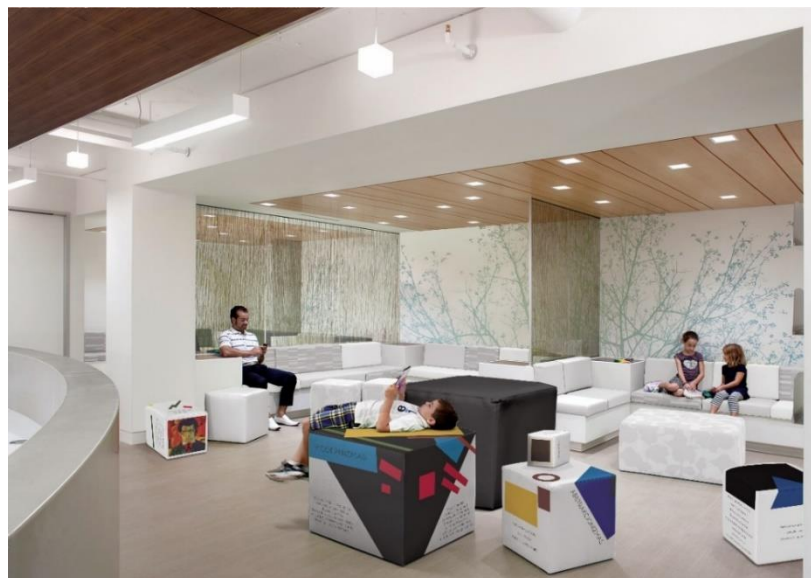
Žaidybinės edukacinės dėlionės iš kubų projektas. Autorė Ieva Prūsaitė



(nuotr. www.gettyimages.ca)

2 PRIEDAS

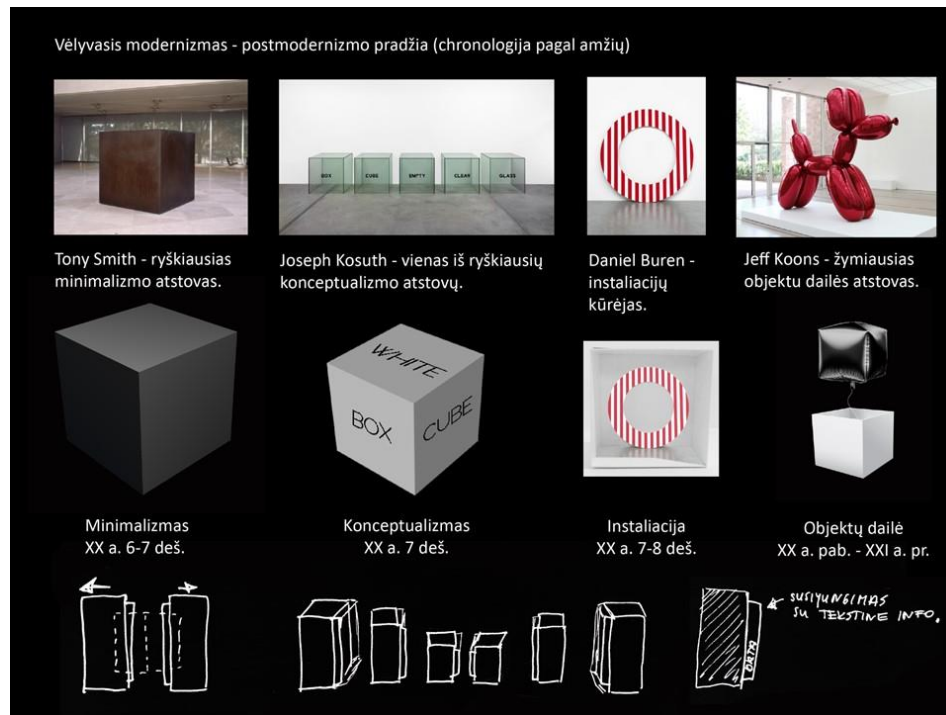
Žaidybinės edukacinės dėlionės iš kubų projektas interjere. Autorė Ieva Prūsaitė



(nuotr. <http://tiny.lt/u4sb49>)

3 PRIEDAS

Kubų struktūros analizė pagal postmodernizmo laikotarpį. Autorė Ieva Prūsaitė



4 PRIEDAS

Edukacinis kubas, suvenyras. Autorė Ieva Prūsaitė



5 PRIEDAS

Skaitmeninės priemonės privalumai. Sudaryta Ievos Prūsaitės

Mobilios edukacinės programėlės privalumai:
1. Pasaulio kontekste populiarėja koncepcijos „atsinešk savo asmeninį įrenginį“ plėtra (angl. BYOD – bring your own device), kuomet mokiniams bus leidžiama atsinešti asmeninius įrenginius (išmaniuosius telefonus, nešiojamus ar planšetinius kompiuterius) į mokymosi vietą ir jais naudotis; 2. Mobili edukacinė programėlė suteikia galimybę mokytis nuotoliniu būdu iš namų (pvz. žmonėms su negalia); 3. Lietuvoje trūksta interaktyvių priemonių dailės istorijos pažinimui; 4. Z kartos vakai turi glaudų ryšį su technologijomis ir yra su jomis tapatinami; 5. Skaitmeninių technologijų pagalba ir žaidybinių principų taikymu edukacinėse priemonėse galima moksleivius sudominti dailės dalyku; 6. Galima pateikti daug ir plačios informacijos; 7. Suteikia galimybę kurti interaktyvius elementus; 8. Skaitmeninė edukacinė priemonė yra pritaikyta tiek individualiam, tiek komandiniam darbui; 9. Šiuolaikiniai vaikai nebeįsivaizduoja savo kasdienybės be išmanių telefonų, kuriuos turi dauguma moksleivių. Todėl mobili aplikacija yra patogi ir patraukli edukacinė priemonė.

6 PRIEDAS

Dailės istorijos laikotarpiai ir srovės. Sudaryta Ievos Prūsaitės

■ SENOVĖS ISTORIJA:

- Pirmąjį dailę,
- Mesopotamijos menas,
- Senovės Egipto menas,
- Egėjo menas,
- Senovės graikų menas,
- Etruskų menas,
- Romėnų menas.

■ VIDURAMŽIAI:

- Bizantijos menas,
- Vakarų - barbarų ir karolingų menas,
- Romanika,
- Gotika.

■ NAUJIEJI AMŽIAI:

- Renesansas,
- Manierizmas,
- Barokas,
- Rokokas,
- Klasicismas,
- Romantizmas,
- Istorizmas,
- Realizmas.

■ MODERNIZMAS:

- Impresionizmas,
- Post-impresionizmas,
- Fovizmas,
- Ekspresionizmas,
- Kubizmas,
- Futurizmas,
- Suprematizmas,
- Konstruktyvizmas,
- DE STIJL (abstrakcionizmas),
- DADA,
- Siurrealizmas,
- Abstraktusis ekspresionizmas,
- POP menas,
- OP menas,
- Kinetinis menas,
- FLUXUS.

■ POSTMODERNIZMAS:

- Minimalizmas,
- Konceptualizmas,
- Performansas,
- Fotorealizmas,
- Instaliacija,
- Kūno menas,
- Žemės menas,
- Neokonceptualizmas,
- Video instaliacija,
- ARTE POVERA,
- Hopeningas,
- Neoekspresionizmas.

■ ŠIUOLAIKINIS MENAS. (POST-POSTMODERNIZMAS)