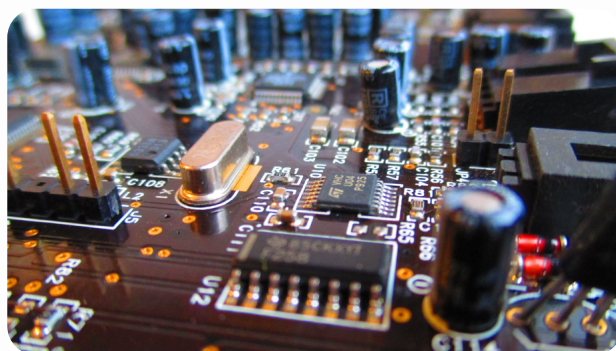


# Inženierzinātnes un Informācijas tehnoloģijas

## Tehnoloģijas manā dzīvē

*ALVIS SOKOLOVS - DR.SC.ING.  
INŽENIERZINĀTŅU FAKULTĀTES  
DEKĀNS*



Par tehnoloģijām, inženieriem un darbu nākotnē. Klātienē dalībnieku skaits līdz 40, tiešsaistē nav ierobežots, bet jāpieslēdzas ar savām iekārtām.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.  
Klātienē iespējams Valmierā.  
Attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

## Spēles, skaņa, digitālā māksla un ikdiena datorā

*IEVA GINTERE - PHD VIDZEMES  
AUGSTSKOLAS ZINĀTNISKO  
PROJEKTU VADĪTĀJA*

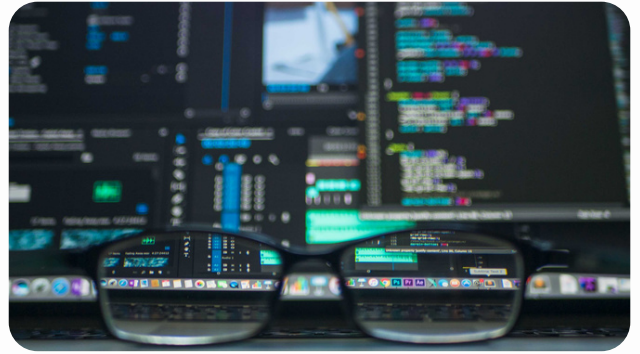


Dalībnieku skaits nav ierobežots. Nepieciešams dators un skaņa.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.  
Klātienē iespējams Valmierā. Attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

## Biznesa programmatūras - ERP, CRM, WMS, DMS

JĀNIS BIKŠE - MG.OEC.  
VIDZEMES AUGSTSKOLAS  
LEKTORS



Īss ieskats tajā IT daļā, kas apkalpo uzņēmumu vajadzības - ražošanu, uzskaiti, sadarbību, organizāciju, projektus utt.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.  
Klātienē iespējams Valmierā, Rīgā. Attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

## Tiešsaistes viktorīna “Mehatronika”

ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.  
VIDZEMES AUGSTSKOLAS  
LEKTORS



Viktorīna par tēmu “Mehatronika” var notikt klases audzināšanas stundās vai fizikas stundās. Viktorīnas uzvarētājs saņem pārsteiguma balvu ar Omniva pakomātu starpniecību vai klātienē.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.  
Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā vai klātienē Valmierā.  
Katram skolēnam nepieciešams mobilais telefons, lai ikviens interaktīvi var piedalīties viktorīnā, atbildot uz jautājumiem kahoot.com platformā.

# Tiešsaistes viktorīna “Informāciju tehnoloģijas”

ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.  
VIDZEMES AUGSTSKOLAS  
LEKTORS



Viktorīna par tēmu “Informāciju tehnoloģijas” var notikt klases audzināšanas stundās vai atbilstošā priekšmeta stundās. Viktorīnas uzvarētājs saņem pārsteiguma balvu ar Omniva pakomātu starpniecību vai klātienē.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.

Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā vai klātienē Valmierā.

Katram skolēnam nepieciešams mobilais telefons, lai ikviens interaktīvi var piedalīties viktorīnā, atbildot uz jautājumiem kahoot.com platformā.