

# sySTEAM

0A. PROJEKTO VADOVAS

0B. KOMANDOS NARIAI

8. PERPLA-  
NUOTI

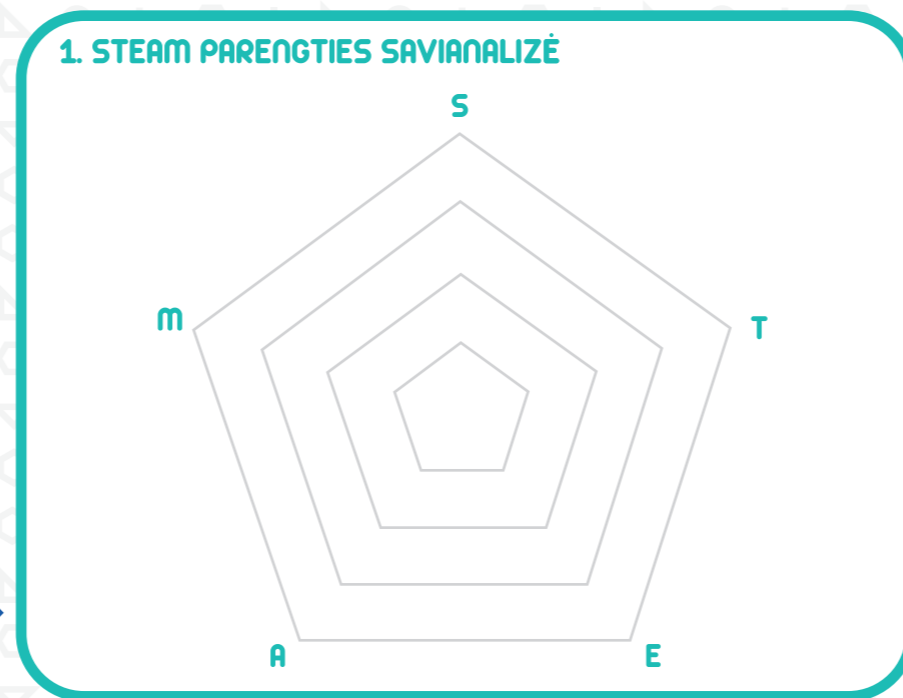
TESTI

NUTRAUKTI

7. (VERTINKITE PAŽANGĄ: KAS PASIKEITĖ?)

6. PLANO PERŽIŪROS DAŽNUMAS KAS  
\_\_\_\_\_ SAVAITES/MĖNESIUS

2. PROBLEMA



3. JEI... TADA...

4. TIKSLAS

RODIKLIAI

5A. TECHNOLOGIJŲ TAIKYMAS

5B. DALYKŲ INTEGRACIJA

5C. BENDRADARBIAVIMAS SU VERSLU IR NVO

5D. KOMPETENCIJŲ KĖLIMAS

5. VEIKSMŲ PLANAS

NR.	KAS	KĄ	KADA	<input checked="" type="checkbox"/>