

2024

vaidotaskincius.com

GRAPHIC DESIGN PORTFOLIO

Vaidotas Kinčius

WEBSITE

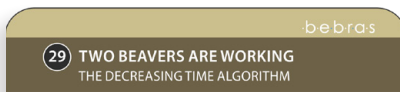
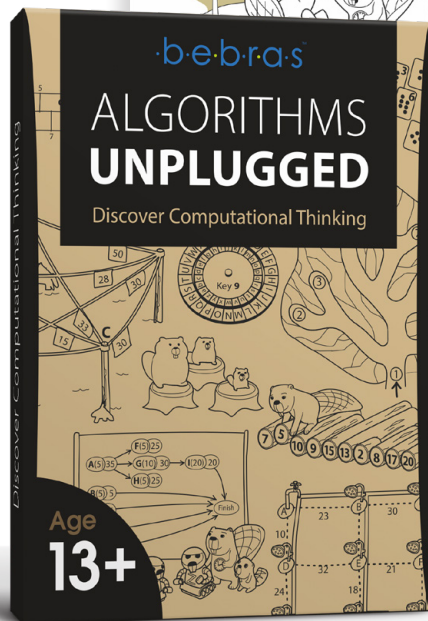
bebrasplay.com
(design & programming)



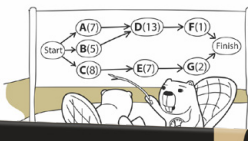
13+

PRODUCT DESIGN

The box and 36 task cards
with solutions and explanations
(layout & illustration)



Two beavers build a dam and need to do 7 tasks: A(7), B(5), C(8), D(13), E(7), F(1), G(2). The numbers in the brackets indicate working hours. Some tasks must be completed before others can be started – the precedence relations are represented by the arrows. For example the task D(13) can be started only when A and B are completed. Start and Finish, which is just a convenience that allows us to visualise a directed graph.

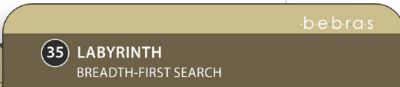


A beaver is sorting the log set by comparing two adjacent logs. He compares the first log with the second one, and if they are out of order, he exchanges these two logs. Then he compares the second log with the third one, and so on. When trying to put a log into correct place, he already has all logs to its left sorted, so he exchanges that log with the log to its left until it is in correct position. This can be repeated until all logs are sorted (let's say, from the shortest one to the longest).



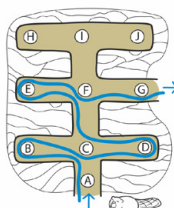
How many exchanges...

Insertion sort is used when almost sorted, i.e. when misplaced by just a few...

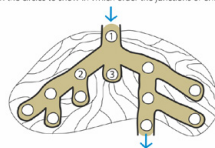


Beaver entered an underground labyrinth and seeks to exit it. He knows the so-called breadth-first search algorithm: it searches the labyrinth layer-wise from the start point, that is, first all directed neighbours (distance 1), then all corridors at distance 2, etc.

The breadth-first search is described by an example. Starting from A, a path to G is sought and the way is shown.

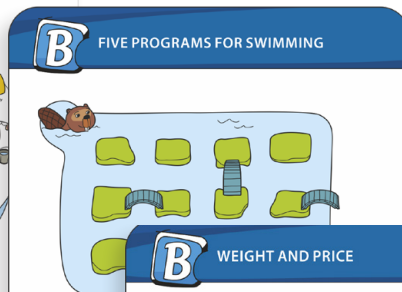


Help Beaver to visit the second labyrinth using the breadth-first search. Mark with numbers in the circles to show in which order the junctions or ends are visited.



Breadth-first search was invented in 1940 by Konrad Zuse, in his (rejected) Ph.D. thesis on the Plankalkül programming language, but the algorithm was not published until 1972.

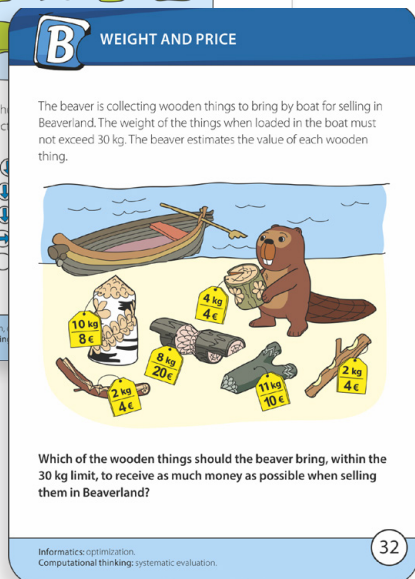
The box and 48 task cards
with solutions and explanations
(layout & illustration)



A beaver swims in the pool. The beaver estimates the value of each wooden thing.

1. (4 arrows pointing right)
2. (4 arrows pointing right)
3. (4 arrows pointing right)
4. (4 arrows pointing right)
5. (4 arrows pointing right)

Informatics: algorithmic, Computational thinking



Which of the wooden things should the beaver bring, within the 30 kg limit, to receive as much money as possible when selling them in Beaverland?

Informatics: optimization.
Computational thinking: systematic evaluation.

7+

PRODUCT DESIGN

The box and 48 task cards
with solutions and explanations
(layout & illustration)

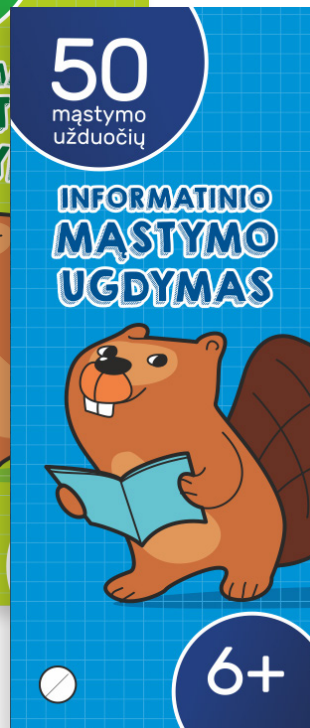


6+

6+

PRODUCT DESIGN

Covers and 100 task cards with solutions (layout & illustration)



The box and 56 task cards
with solutions
(layout & illustration)



Die kleinen Biber haben auf einem Stück Rinde die folgende geheimnisvolle Tabelle gefunden. Leider ist sie ein bisschen beschädigt und nicht überall lesbar.



Die kleinen Biberinnen Anna und Birgit wiegen zusammen 12kg. Anna wiegt so viel wie Birgit plus 4kg. Wie viel wiegt Anna und wie viel wiegt Birgit?



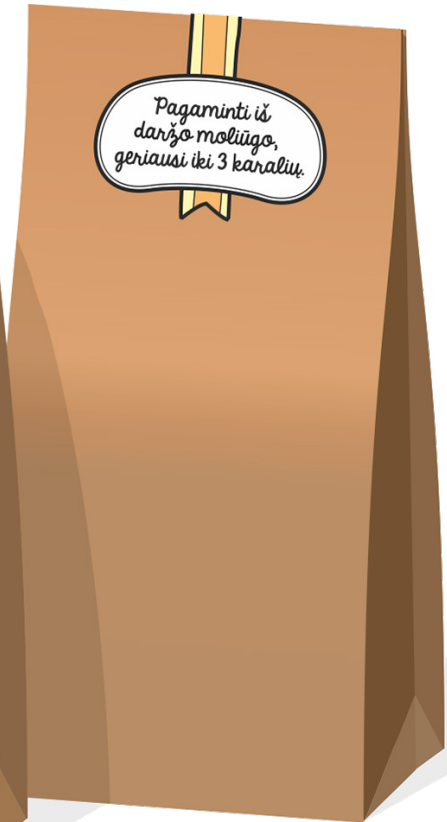
Wenn man Informationen stellen will, können, können die bauen, ist die Buch Der vorgestellte W verwenden, die m



Es ist tägliche Arbeit in der Informatik, aus vorhandenen Informationen so viel wie möglich über die untersuchten Objekte zu schließen. Eine Möglichkeit, die Objekte zu untersuchen ist, sie miteinander zu vergleichen.

PRODUCT DESIGN

Illustration on the packaging



PRODUCT DESIGN

Character sketch



INFO

Programm
Arbeitsheft



Heinz Hofer
Juraj Hromkovič
Regula Lacher
Pascal Lütcher

INFO

Spielerisch
mit Roboter
Handbuch



Michelle Barnett
Juraj Hromkovič
Anna Laura John

INF

Rätsel und Spiele ohne Computer
Handbuch



Urs Hauser
Juraj Hromkovič
Petra Klingenstein

ILLUSTRATION

Textbooks
klett.ch

Zyklus 1

Mit umfangreicher

Rätsel 15

Strassennetz zeichnerisch darstellen

Ein Strassennetz kann man so zeichnen: Man zeichnet zuerst die Ortschaften. Wenn eine Strasse direkt zwischen Fichtendorf und Birkenwald verläuft, verbindet man Fichtendorf mit Birkenwald durch eine direkte Linie. Auf die Linie wird die Länge der Strasse notiert.



Betrachtet dieses Strassennetz:

Welche Aussagen sind richtig?

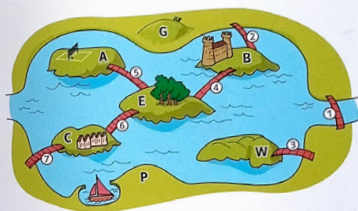
A Man kann direkt von Fichtendorf nach Apfelfeld gelangen, ohne über eine andere Ortschaft zu fahren.

B Man kann direkt von Erntendorf nach Birkenwald gelangen.

Rätsel 16

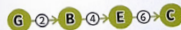
Inseln mit Brücken verbinden

Die Flusslandschaft besteht aus den fünf Inseln A (Abendland), B (Biberburg), C (Catapulca), W (Wiesland) und E (Eichland) und den beiden Ufern G (Grashügel) und P (Porto).



Es wurden sieben Brücken gebaut, damit die Touristinnen und Touristen zu Fuss alle Orte erreichen können. Die Brücken sind nummeriert.

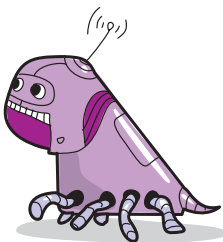
A In der Abbildung oben ist die Landschaft übersichtlich gezeichnet. Man kann die Wege auch einfacher beschreiben. Zum Beispiel kann der Weg von G nach C über die Inseln B und E so beschrieben werden:



Es gibt noch kürzere Darstellungen: G, B, E, C oder 2, 4, 6.

Findest du einen anderen Weg von G nach C?

ILLUSTRATION

Textbook
baltoslankos.lt

7 MOKAUSI PASIRINKTI VEIKSMUS

Mums nuolat tenka rinktis, ką veikti, kur eiti, ką valgyti ar kuo apsirengti. Kompiuterių programose veiksmams pasirinkti naudojama pasirinkimo komanda. Veiksmai pasirenkami pagal sąlygas.

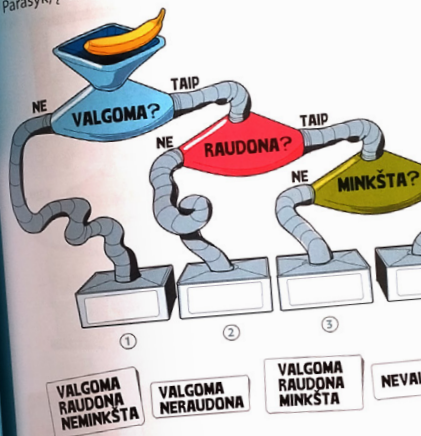
- 1** Maisto skirstymo automatas valgykloje tiekia patiekalus.



Reklaminiuose plakatuose pavaizduoti pietų rinkiniai.



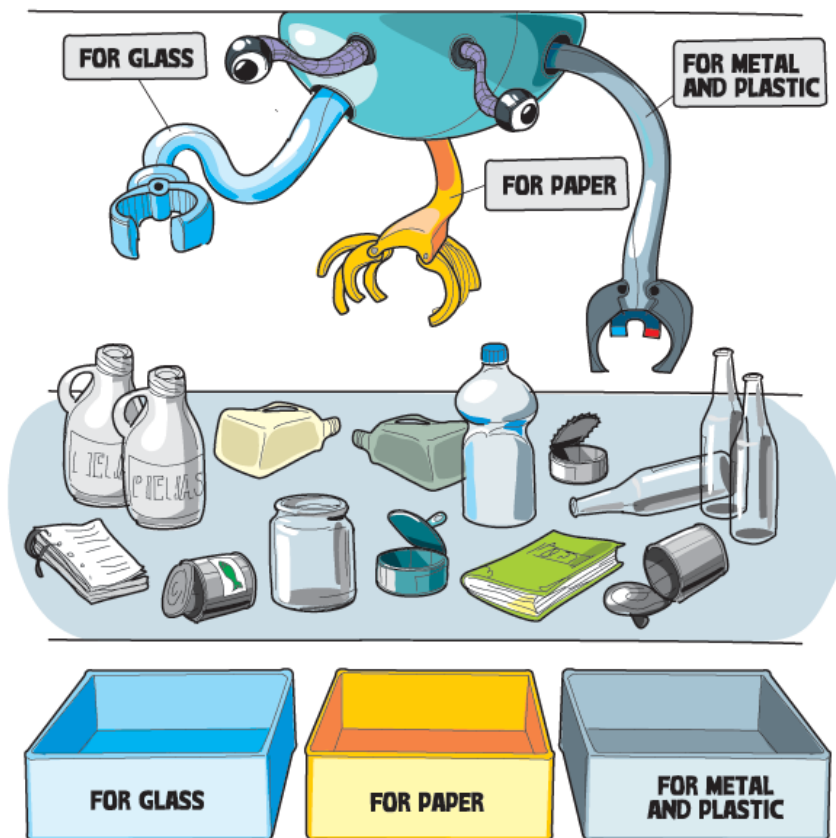
- 2 Rūšiavimo mašina rūšiuoja įvairius daiktus.



- Linija sujunk rūšiavimo dėžes su jų užrašais.
- Parašyk, kurie daiktai į kurią dėžę pakliūs.

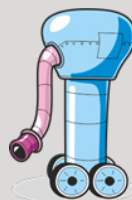
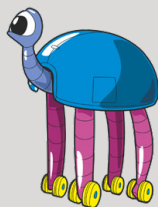
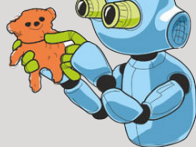
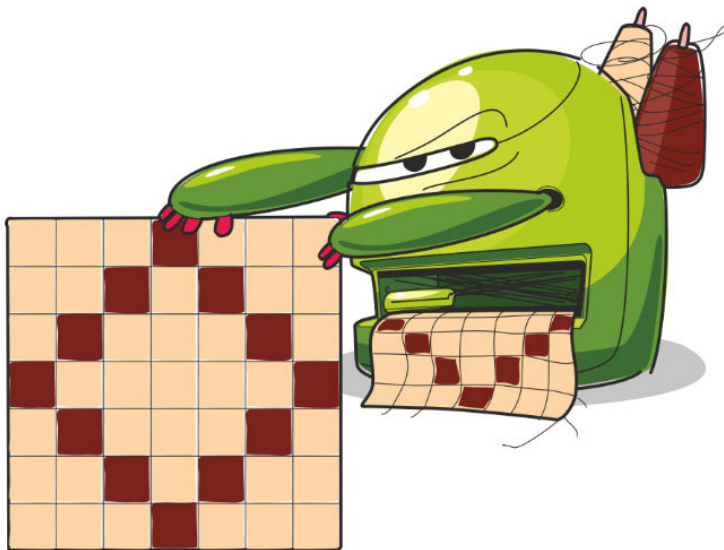
ILLUSTRATION

Educational tasks for school
(over 3000 illustrations)



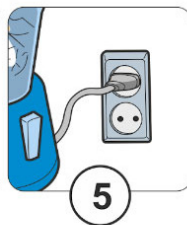
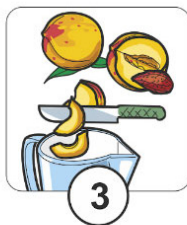
ILLUSTRATION

Character



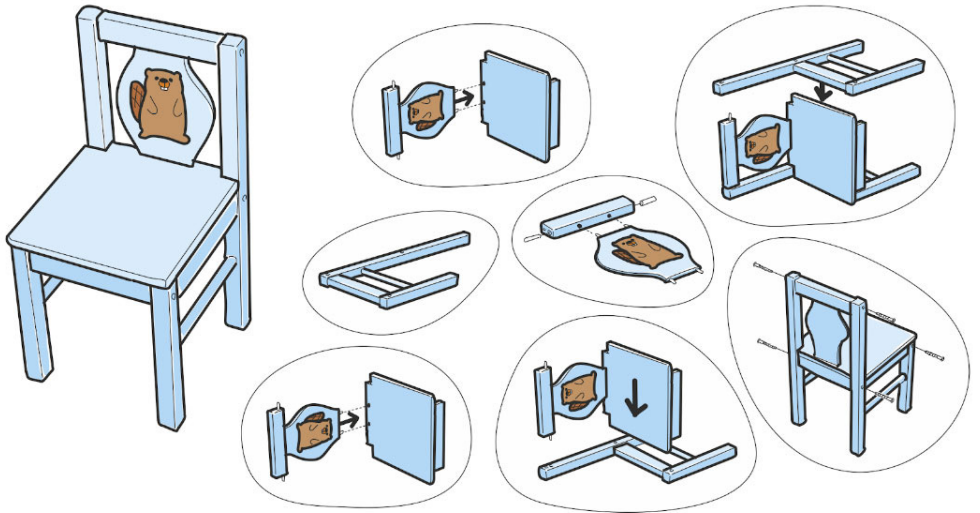
ILLUSTRATION

Info graphic, instruction



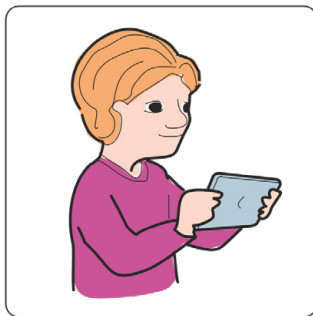
ILLUSTRATION

Info graphic, instruction



ILLUSTRATION

Info graphic, instruction



ILLUSTRATION

Info graphic, map



Jūsų laukia įspūdinga iškyla dviračių Neries regioniniame parke, kur puikiai įrengta 23 km turizmo trasa su polsio aikštelėmis, laužavietėmis ir galimybė mėgautis Neries žūrenimu. Keliaudami dviračiu aplankysite Panerių dvarą, Padūkštų pilkapyną, Purvėsėvą, Paklynes kalną, Ausiutiškių konglomeratą, pasirožastę Velnakampio kilpąje augančias mikas ir įspūdingais vaizdais nuo stačių Neries skardžių. Tai išties nepakartojama, žmogaus veiklos mažai tepalasta gamta ir tūkstančių metų praeitį menantis kultūros paveldas. Visai nesvarbu ar keliauti susirušę valanda, dviems, pusdieniui, savaitgaliai ar visai savaitei – dviračius pristatysime ir paimsime Jūsų pagelėjamoje parko vietoje.

Nedelskite ir dviračius rezervuokite iš anksto:

Tel. 8 686 84816 arba tel. 8 699 07825

Galite skambinti kasdien nuo 10 val. ryto iki 10 val. vakaro.

Taip pat mus galite rasti ir dviračius nuomotis Trakuose, Karaimų g. 24.

Nuomos kainos:

1 val. – 4 €. Papildoma valanda 1 €

Dviračio nuomos kaina visai dienai 10 €

Nuomojant dviračius grupei žmonių kainą bus galima derinti atskirai.

Turime dviračių pritaikytų įvairioms amžiaus grupėms (jaunuoliams, kalnių,

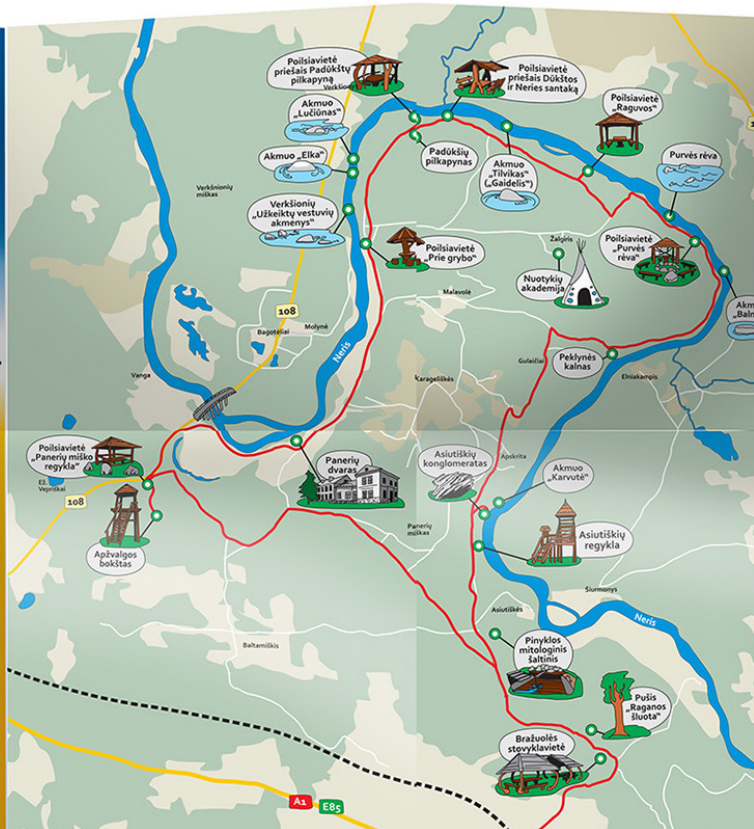
moteriškių, universalių, vaikų ir prikabinajamų dviračių – tandemų, vaikų

kedučių, vežimėlių ir šalmų).

Prašome turėti asmeninį dokumentą, nes jo pagrindu bus sudaroma

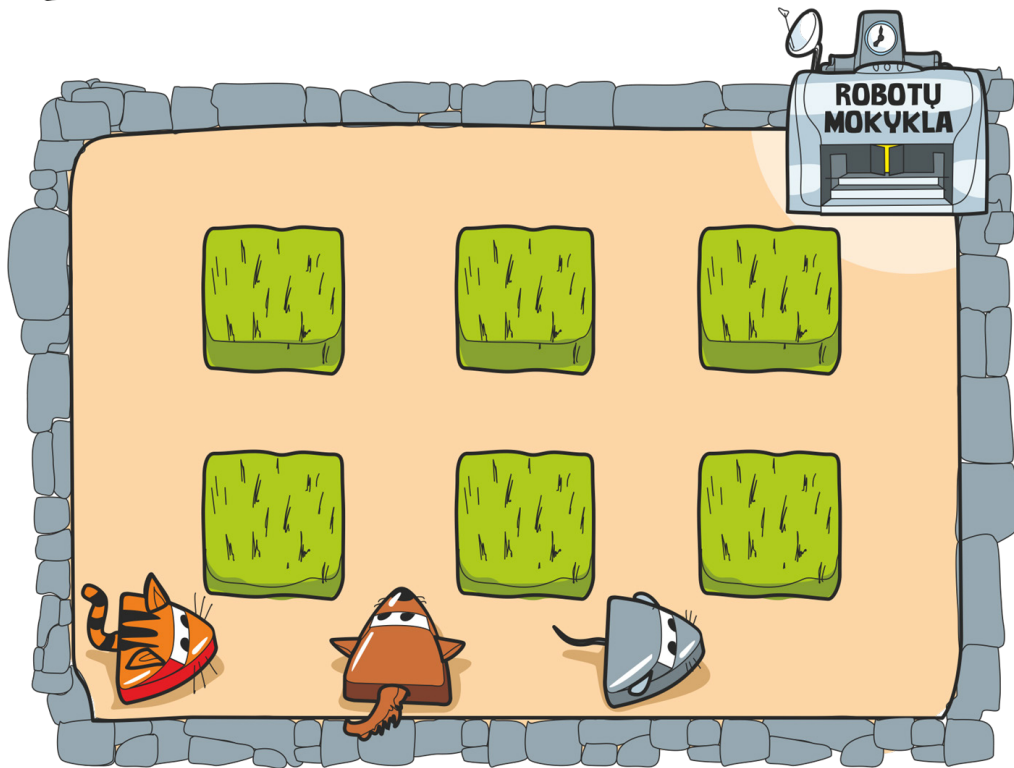
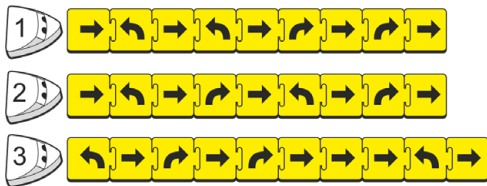
dviračio nuomos sutartis, tai vėl gi jūsų patogumui, kad nereiktų palikti

dokumento.



ILLUSTRATION

Gamification, icons





Gamification, icons



ILLUSTRATION

Lineart



ILLUSTRATION

From idea to result



VILNIUS
Lithuania

<https://vaidotaskincius.com>
hello@vaidotaskincius.com
+370 699 26494