

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081852
-----------------------	--------------------------

Tytuł projektu	Experiential education. Interactive/Intensive course of European brand management
Akronim projektu	brandY
Strona internetowa projektu	
Nazwa instytucji koordynującej:	Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach
Partnerzy	<p>Universite Savoie Mont Blanc, Francja</p> <p>Budapesti Gazdasagi Egyetem, Węgry</p> <p>Immanuel Kant Baltic Federal University, Rosja</p> <p>Fundacion Universitaria San Pablo-Ceu -</p> <p>Universidad Ceu Cardenal Herrera, Hiszpania</p> <p>Hogeschool West-Vlaanderen Howest, Belgia</p> <p>Universidad de Leon, Hiszpania</p> <p>Universita degli Studi di Trento, Włochy</p> <p>Haute Ecole Specialisee de Suisse Occidentale, Szwajcaria</p> <p>Bauhaus-Universitaet Weimar, Niemcy</p>
Czas trwania	36 mies.
Dofinansowanie z programu Erasmus+	409 325 euro

Streszczenie projektu

Celem projektu „brandY” jest stworzenie modułu dydaktycznego o tematyce związanej z zarządzaniem marką wykorzystującego koncepcje gry symulacyjnej z elementami nauczania doświadczalnego (ang. experiential learning). Moduł dydaktyczny będzie realizowany w formule intensive programme czyli jako międzynarodowy, intensywny, tygodniowy, ustrukturyzowany kurs dla studentów, który może być uznawany w ramach każdego programu uczelni wyższej (od 4 do 6 ECTS).

Konkretne cele projektu to:

- Wprowadzenie koncepcji empirycznego nauczania opartego na grach jako sposobu na zwiększenie kompetencji studentów i zwiększenie ich szans na zatrudnienie

- Poprawa umiejętności i kompetencji nauczycieli akademickich w obszarze marketingu międzynarodowego
- Zwiększenie wiedzy studentów w zakresie zarządzania marką międzynarodową, ale także zarządzania międzykulturowego
- Zapraszanie MŚP do udziału w rozwoju programów uniwersyteckich
- Zwiększenie mobilności studentów z uczelni partnerskich, zarówno w trakcie trwania projektu, jak i poprzez upowszechnianie wyników projektu.
- Poszerzenie międzynarodowej współpracy między uczelniami partnerskimi.

W projekt zaangażowanych jest jedenaście uniwersytetów europejskich. Dziesięć z nich to członkowie sieci naukowo-dydaktycznej Dukenet współpracujący ze sobą od ponad dwóch dekad.

Główne działania podjęte w ramach projektu opisano w 4 pakietach roboczych.

WP 1: Opracowanie materiałów i treści dydaktycznych.

WP 2: Wytyczne i procedury dotyczące instrumentów nauczania.

WP 3: Platforma IT i interaktywny pulpit gier.

WP 4: Komunikacja i rozpowszechnianie