

<b>Numer projektu</b>	2020-1-PL01-KA226-HE-095683
-----------------------	-----------------------------

<b>Tytuł projektu</b>	Virtual Business Strategic Games in Online Higher Education
<b>Akronim projektu</b>	buGAM
<b>Strona internetowa projektu</b>	www.ue.poznan.pl/bugam
<b>Nazwa instytucji koordynującej:</b>	Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu
<b>Partnerzy</b>	UNIVERSITAT FUR WEITERBILDUNG KREMS – Austria UNIVERSITA DEGLI STUDI DI MACERATA – Włochy EFMD AISBL – Belgia CONFORM-CONSULENZA FORMAZIONE E MANAGEMENT SOCIETA CONSORTILE A RESPONSABILITA LIMITATA – Włochy ATOMSCRIPT SP. Z O. O. - Polska
<b>Czas trwania</b>	24 mies.
<b>Dofinansowanie z programu Erasmus+</b>	249 890 euro

### Streszczenie projektu

Kształcenie na odległość może być bardzo skutecznym procesem, ale wymaga odpowiednich technik i narzędzi nauczania, specyficznych umiejętności nauczycieli i transformacji całego systemu nauczania. System ten musi funkcjonować w oparciu o nowy, konstruktywistyczny paradygmat nauczania, wyrażony w formule „przejścia od nauczania do uczenia się” i zmianie funkcji i postaw nauczyciela, który w tym podejściu jest bardziej facylitatorem procesu. Konstruktywizm to też aktywne i emocjonalne zaangażowanie się w proces edukacyjny i rozwijanie społecznych interakcji. Rozwijana w projekcie buGAM wirtualna gra strategiczna wpisuje się w nurt konstruktywistyczny i oferuje narzędzie adekwatne do nauczania na odległość. Aby lepiej dostosować narzędzie do współczesnych realiów, gra zostanie wzbogacona o elementy movie education w postaci video przewodników.

Głównym celem jest dostarczenie zaawansowanych narzędzi do symulacji biznesowej poprzez połączenie gry z edukacją filmową - wirtualną biznesową grą strategiczną wspierającą edukację online na uczelniach w czasie pandemii COVID-19.

Grupę docelową stanowią przede wszystkim nauczyciele akademicy prowadzący zajęcia z przedsiębiorczości, biznesu i zarządzania oraz studenci uczelni biznesowych. Niemniej jednak, wcześniejsze doświadczenia Partnerów projektu wskazują, że gra będzie mogła być skierowana także do innych grup, przy ewentualnych modyfikacjach i dostosowaniu zaimplementowanych scenariuszy.

Dzięki realizacji projektu, oczekujemy następujących wyników:

- 1) Podniesienie kompetencji studentów, takich jak myślenie systemowe, internacjonalizacja, myślenie strategiczne, podejmowanie decyzji, zarządzanie wydajnością, rozwiązywanie problemów, zarządzanie strategiczne, praca zespołowa, rozwój pracowników i interesariuszy, umiejętności komunikacyjne,
  - 2) Podniesienie kompetencji nauczycieli korzystających z opracowanych programów nauczania i symulacji biznesowych,
  - 3) Podniesienie efektywności szkolnictwa wyższego w obliczu pandemii COVID-19,
  - 4) Lepsze zrozumienie i zainteresowanie symulacjami biznesowymi stosowanymi jako technika nauczania,
  - 5) Wzbogacenie zasobów szkoleniowych, publicznie i bezpłatnie dostępnych dla społeczności akademickiej.
- Bezpośredni wpływ projektu przewidywany jest w krajach konsorcjum, ale powinien wpłynąć także na sektory edukacji w innych, europejskich krajach.