

Grantová agentúra Kultúrna a edukačná grantová agentúra MŠV VaŠ SR

IČO

Program

KEGA

Webová stránka projektu

-<https://projekty.portalvs.sk/?sid=prc4Om0r0ZP1EI06ZvtDzWCcAQsu8TBoBekQJb8A>

Číslo projektu

005UJS-4/2019

Názov projektu

Zefektívnenie manažérskych zručností generácie Z a Y gamifikáciou v kontexte spojenia vedy a praxe

Cieľ projektu

Cieľom projektu je: - implementácia pedagogicky a metodologicky validnej koncepcie založenej na gamifikácii vdelávania založenej na virtuálnej simulácii do výučby predmetov: manažment transformačných procesov, marketing, podnikové financie a manažment. - komparácia dosiahnutých študijných výsledkov študentov pred a po implementácii tejto interaktívnej formy výučby cez gamifikáciu, - kritické posúdenie prínosov vyplývajúcich zo zavedenia tejto interaktívnej formy výučby predovšetkým z hľadiska diverzifikácie zručností a rozhodovacích schopností študentov, - vytvorenie predpokladov pre vývoj vlastných interaktívnych hier v predmetoch študijného program Podnikového hospodárstvo a manažment.

Žiadateľ

EF-UJS

Partneri/Spoluriešitelia

Zodpovedný riešiteľ

Machová Renáta Dr. habil. Ing. PhD.

Administrátor projektu

Tóbiás Kosár Silvia PhDr. PhD.

Finančný manažér

Virágová Oľga Ing.

Dekan fakulty

RNDr. Peter Csiba, PhD.

Mena

EUR

Požadovaný finančný príspevok

19094

Spolufinancovanie z vlastných zdrojov

0

Začiatok riešenia

01.02.2019

Koniec riešenia

31.12.2020

Stav projektu

Ukončený

Dátum uzatvorenia - Schválenia

Celková výška dotácie

Vlastné zdroje

Rok 1

2019

Bežné výdavky

4676

Kapitálové výdavky

Rok 2

2020

Bežné výdavky

6394

Kapitálové výdavky

Rok 3

1995

Bežné výdavky

Kapitálové výdavky

Rok 4

1995

Bežné výdavky

Kapitálové výdavky

Miesto uloženia originálov

EF UJS

Dátum evidencie

17.04.2018

Príloha: