

ŽÁDOST O PŘIDĚLENÍ INTERNÍHO GRANTU

1. Název interního grantu: Příprava virtuální laboratoře pro výuku studijního programu Ekonomika podniku.

Katedra: Katedra managementu

2. Hlavní řešitel:

Příjmení, jméno, titul: prof. Ing. Jan Váchal, CSc

Kontakt: vachal@mail.vstecb.cz

tel: +420 387 842 146

3. Spoluřešitelé:

Příjmení, jméno, tituly: Ing. Jarmila Straková, Ph.D.

Kontakt: e-mail: strakova@mail.vstecb.cz

tel.: +420 725 564 423

Příjmení, jméno, tituly: Ing. Michal Ruschak

Kontakt: e-mail: ruschak@mail.vstecb.cz

tel.: +420 778 714 682

4. Anotace:

Hlavním cílem projektu je zavedení moderních digitálních technologií do výukového procesu v rámci studijního programu Ekonomika podniku, a to konkrétně předmětů:

- Podnikové řízení, Řízení profesní kariéry, Personální management, Strategický management, Manažerské dovednosti, Znalostní management, Krizový management, Správa a regionalistika, Obchodní činnost,

Studenti díky modernímu vybavení umožňujícímu vstup do virtuálního prostředí získají možnost nácviku tzv. měkkých dovedností. Studenti jsou během nácviku konfrontováni s reálnými situacemi a reakcemi dalších osob. Rozvíjejí tak své komunikační a argumentační dovednosti. Díky záznamovému zařízení je zprostředkována zpětná vazba, to vše díky použití aplikace Virtual Orator.

Další inovací k zefektivnění výuky je využití aplikace Let's meet VR, kdy dochází ke vzájemné aktivní spolupráci mezi studenty a vyučujícími v prostředí virtuální reality. V tomto virtuálním prostředí účastníci spolupracují na výuce a využívají k tomu běžné kancelářské aplikace, fotky i videa.

Jedná se o první fázi seznamování se s prostředím virtuální reality a praktického využití moderních technologií pro vyučující, v dalších fázích by mělo dojít k mnohem širšímu zapojení těchto technologií do výukového procesu.

Pro zajištění funkčnosti je zapotřebí **pronájem příslušného zařízení včetně softwaru.**

5. Konkrétní výstupy:

- Vylepšení studijního prostředí.
- Zavádění moderních trendů do výuky.

- Gamifikace výuky (užívání herních prostředků pro výuku).
- Příprava publikovaných výstupů: 1x příspěvek do časopisu nebo konferenční příspěvek.
- Zatraktivnění studia pro současné a potenciální studenty.
- Marketingový nástroj pro propagaci studia na UPS.

6. Přínos k rozvoji VŠTE:

Dojde ke zlepšení studijního prostředí na Ústavu podnikové strategie, což ztraktivní výuky z pohledu studentů a zároveň umožní akademickým pracovníkům sledování nových trendů a jejich aplikaci ve výuce profesního studijního programu.

Absolventi studijního programu budou vybaveni odbornými kompetencemi v oblasti digitálních technologií a jejich aplikace v praxi, jelikož především v dalším profesním rozvoji bude využito moderních technologií nezbytné.

7. Cílová skupina:

- studenti VŠTE,
- akademičtí pracovníci,
- uchazeči a potenciální studenti,

8. Současný stav řešeného problému:

V současné době je ve výuce využíváno především klasickým metod výuky a standardního IT (SW, HW) vybavení. V souvislosti se současnými trendy je však potřeba reagovat na vývoj a umožnit studentům a akademickým pracovníkům využít nejmodernějšího vybavení.

9. Cíle řešení:

- Zavedení moderních digitálních technologií do výukového procesu.
- Příprava studentů a akademických pracovníků pro další modernizaci výuky.

10. Harmonogram prací v roce 2019:

Duben 2019:

Zajištění objednávky na uvedené služby a jejich dodání. Školení pracovníků.

Květen - září 2019:

Zavádění do výuky.

Září – prosinec 2019:

Ověření ve výuce.

Říjen 2019:

Příprava závěrečné prezentace na obhajobu projektu.

11. Rozpočet projektu:

Kategorie	Částka [Kč]
Dlouhodobý nehmotný majet	
Materiální náklady, včetně drobného majetku	15 000,- CZK
Služby a náklady nevýrobní	264 000,- CZK
Osobní náklady	50000,- CZK
Cestovné	-

Specifikace položek (výpis plánovaných výdajů pro potřeby výběrového řízení pro referenta nákupu VŠTE):

Od dodavatele budou pronajata dvě zařízení včetně veškerého příslušenství a potřebného software, a to na období jednoho roku. V rámci služby bude poskytnuto:

- Výkonné PC, HTC Vive 2, Senzory pohybu, Nastavení a zaškolení na využívání, Licence.
- Pronájem dvou zařízení je nezbytný pro zajištění funkčnosti a využitelnosti aplikace Let's meet VR.

V Českých Budějovicích, dne 14. 3. 2019

Jméno hlavního řešitele
prof. Ing. Jan Váchal, CSc