

INTERNÍ GRANT (2020)

„ROZVOJ VIRTUÁLNÍ LABORATOŘE – II. ETAPA“

Řešitelé: doc. Ing. Jarmila Straková, prof. Ing. Jan Váchal, CSc.

CÍLE ŘEŠENÍ

1. **Zajistit odbornou (profesní) náplň plánovaného investiční rozvoje VR KM ÚPS při VŠTE.**
2. **Praktická implementace moderních forem výuky do vzdělávacího procesu na ÚPS.**
3. **Zvýšit povědomí o moderních digitálních technologiích u studentů, AP i laické veřejnosti.**

VÝSTUPY

1. Nákup technického vybavení v rámci II. etapy rozvoje VR

- 2x výkonné PC, sestavené pro virtuální realitu,
- 2x monitor a dalších příslušenství k PC určeným pro Virtuální realitu,
- 2x licence Virtual Orator na 24 měsíců (v tomto SW jsou zpracovány scénáře),
- multilicence Let's Meet VR na všechny virtuální brýle,
- 5x virtuální brýle Oculus Quest 128 GB, které jsou použitelné bez nutnosti zapojení k PC a bez kabelů, v případě potřeby využít výkon PC je možné brýle spojit kabelem,
- 1x nabíjecí kufr pro Oculus Quest 128 GB, a další technické zařízení.

VÝSTUPY

2. Vytvoření čtyř výukových modulů

- a) Předmět Strategický management – **Zajištění strategického cíle – penetrace na zahraniční trh a posílení obchodní pozice na tuzemském trhu**
- b) Předmět Podnikové řízení
 - 1. scénář – **Řízení zakázkové činnosti v podniku**
 - 2. scénář – **Řízení výrobního procesu z pozice vedoucího výroby**
- c) Předmět Manažerské dovednosti – **Vyjednávání se zaměstnanci**
- d) Předmět Řízení změn – **Oznámení nepopulárních opatření**

VÝSTUPY

3. VŠTE se stala partnerem Jihočeského Digi Hubu (JDH) na základě podepsané smlouvy o spolupráci

Cílem JDH je podpora procesů souvisejících s postupnou digitální transformací regionálních firem, současně podpora rozvoje digitálních kompetencí ve školách na všech úrovních vzdělávacího systému a podpora navazujícího celoživotního vzdělávání s ohledem na rozvoj digitálních dovedností.

PŘÍNOSY

Řešení IG přispělo k:

- ✓ rozšíření moderních metod výuky,
- ✓ zatraktivnění studia u zajišťovaných SP na ÚPS,
- ✓ zkvalitnění studijního prostředí na ÚPS,
- ✓ posílení vnímání a zvýšení odborných kompetencí u AP i studentů a absolventů v oblasti digitálních technologií a jejich aplikace v praxi,
- ✓ sledování nových trendů ve vzdělávací oblasti a jejich aplikace ve výuce profesního studijního programu.



Ukázka vybraného zpracovaného scénáře ve virtuální realitě.



Děkuji za pozornost.