

INSTRUKCJA WYPEŁNIANIA KARTY PROJEKTU

Nazwa Projektu: Wpisz nazwę projektu w wyznaczone pole. Upewnij się, że nazwa jest zwięzła, klarowna i odzwierciedla istotę projektu.

Imię i Nazwisko Autora/Autorów: Wprowadź imiona i nazwiska wszystkich autorów projektu.

Cel Główny Projektu: Sprecyzuj krótko i zwięźle główny cel projektu. Ogranicz opis do 300 znaków.

Cele Szczegółowe Projektu: Sprecyzuj cele szczegółowe projektu, które przyczynią się do osiągnięcia celu głównego. Ogranicz opis do 1000 znaków.

Opis Problemu: Opisz problem lub wyzwanie, które projekt ma rozwiązać. Skoncentruj się na istocie problemu, jego skali i wpływie na interesariuszy. Ogranicz opis do 2000 znaków.

Opis Produktu Projektu: Przedstaw szczegółowy opis produktu, który powstanie w wyniku realizacji projektu. Obejmij główne funkcje i korzyści. Ogranicz opis do 2000 znaków.

Kosztorys Projektu: Określ szacunkowe koszty związane z realizacją projektu. Uwzględnij wydatki na materiały, zasoby ludzkie, sprzęt itp.

Plan Działań/Harmonogram Projektu: Stwórz harmonogram działań obejmujący kluczowe etapy projektu. Uwzględnij również ewentualne kamienie milowe.

Uwagi dotyczące wypełniania:

- Upewnij się, że wszystkie informacje są klarowne, zrozumiałe i zgodne z rzeczywistymi planami projektu.
- Staraj się być precyzyjny i ograniczony do określonych limitów znaków.
- Pamiętaj, że karta projektu powinna stanowić klarowne i kompleksowe źródło informacji dla zespołu projektowego oraz interesariuszy.
- W ciągu 2 tygodni od otrzymania Karty Projektu wypełnij i odeślij ją na adres e-mail kreatywnykampus@uj.edu.pl wypełnioną w przynajmniej 50% (4 elementy),
- Kartę Projektu wypełnioną w całości możesz przesłać w dowolnym terminie, jednak nie później niż do 30 Kwietnia.

W razie wątpliwości przy wypełnianiu Karty Projektu zapraszam do kontaktu!

- kreatywnykampus@uj.edu.pl
- tel. 571 310 861

Przykładowa Karta Projektu

Nazwa Projektu	Edukacja online 2.0
Autor/autorzy	Jan Nowak, Anna Kowalska
Cel główny (300 znaków)	Celem projektu "Edukacja Online 2.0" jest zapewnienie dostępu do wysokiej jakości edukacji online dla uczniów szkół podstawowych i średnich, poprzez stworzenie interaktywnej platformy e-learningowej, umożliwiającej elastyczne i spersonalizowane zdobywanie wiedzy w dowolnym miejscu i czasie.
Cele szczegółowe (1000 znaków)	a) Wprowadzenie interaktywnych lekcji - Tworzenie lekcji wideo z interaktywnymi elementami, zwiększające zaangażowanie uczniów i ułatwiające przyswajanie materiału. b) Szkolenie nauczycieli z pedagogiki online - Organizacja kursów i warsztatów dla nauczycieli, aby umożliwić im efektywne korzystanie z narzędzi edukacyjnych online i skuteczne prowadzenie zajęć zdalnych. c) Dostęp do materiałów dla różnych poziomów nauczania - Zapewnienie zróżnicowanych zasobów edukacyjnych dostosowanych do poziomu nauczania, aby sprostać indywidualnym potrzebom uczniów o różnych umiejętnościach i zainteresowaniach.
Opis obszaru problemowego, na który odpowiada projekt (2000 znaków)	Obecna sytuacja pandemii wprowadziła wiele wyzwań w dziedzinie edukacji. Tradycyjne metody nauczania stały się ograniczone, a uczniowie napotykały trudności w dostępie do jakościowej edukacji. Problem polega na braku elastyczności systemu edukacyjnego, który nie radzi sobie z nagłymi zmianami warunków nauczania. Wiele szkół nie ma odpowiednich narzędzi ani doświadczenia w prowadzeniu efektywnych lekcji online. Dodatkowo, niektórzy nauczyciele napotykały trudności w przekazywaniu wiedzy w sposób atrakcyjny i interaktywny, co wpływa na motywację uczniów do nauki. Istnieje także nierówność dostępu do edukacji, gdzie uczniowie o różnych poziomach zasobów finansowych i technologicznych mają ograniczone możliwości nauki zdalnej. Projekt "Edukacja Online 2.0" odpowiada na te wyzwania, proponując innowacyjne podejście do edukacji online. Tworzymy interaktywną platformę e-learningową, umożliwiającą dostęp do wysokiej jakości materiałów edukacyjnych. Szkolimy nauczycieli z zakresu pedagogiki online, pomagając im skutecznie wykorzystać nowoczesne narzędzia edukacyjne. Projekt adresuje również problem dostępu do edukacji poprzez zapewnienie zróżnicowanych materiałów dla uczniów o różnych poziomach nauczania. Działania te mają na celu przekształcenie obecnych trudności w możliwości rozwoju i nauki dla wszystkich uczestników systemu edukacyjnego.
Opis produktu/produktów projektu (2000 znaków)	"Platforma Edukacyjna Online 2.0" to innowacyjne narzędzie, które rewolucjonizuje sposób, w jaki uczniowie zdobywają wiedzę. Oferujemy interaktywną przestrzeń edukacyjną, dostosowaną do współczesnych potrzeb uczących się. Głównym atutem platformy są interaktywne lekcje wideo, które angażują uczniów poprzez dynamiczne prezentacje, ćwiczenia interaktywne i quizy. Każdy

	materiał dydaktyczny jest starannie opracowany, z uwzględnieniem różnorodnych stylów uczenia się. Nauczyciele, korzystając z platformy, mają dostęp do zaawansowanych narzędzi edytorskich, dzięki którym mogą tworzyć spersonalizowane lekcje, dostosowane do indywidualnych potrzeb uczniów. Ponadto, platforma oferuje rozbudowaną bibliotekę zasobów edukacyjnych, obejmującą materiały dla różnych poziomów nauczania. Uczniowie mają możliwość nauki w tempie, które odpowiada ich zdolnościom, co sprzyja lepszemu zrozumieniu i utrwaleniu materiału. W ramach projektu zapewnimy także szkolenia dla nauczycieli z zakresu pedagogiki online. Dzięki temu nauczyciele zdobędą umiejętności potrzebne do efektywnego wykorzystywania platformy, co przyczyni się do jeszcze lepszego dostosowania się do wymogów edukacji online. Platforma Edukacyjna Online 2.0 została zaprojektowana z myślą o dostępności. Działa na różnych urządzeniach, takich jak komputery, tablety czy smartfony, co umożliwia naukę w dowolnym miejscu i czasie. Ponadto, z myślą o uczniach o ograniczonym dostępie do Internetu, udostępniamy tryb offline, pozwalający na korzystanie z zasobów bez konieczności ciągłego połączenia z siecią. Projekt "Edukacja Online 2.0" nie tylko reaguje na obecne wyzwania edukacyjne, ale również kształtuje przyszłość, integrując nowoczesne technologie z procesem nauczania. Nasza platforma nie tylko ułatwia przyswajanie wiedzy, ale także inspirowanie do odkrywania nowych obszarów nauki i rozwijania umiejętności niezbędnych w dzisiejszym świecie cyfrowym.
--	--

Harmonogram projektu

Lp.	Nazwa zadania	Termin działania	Opis działań	Wynik
1	Stworzenie prototypu platformy	Miesiąc 1	Analiza wymagań i projektowanie graficzne	Gotowy prototyp platformy do testowania przez użytkowników
2		Miesiąc 2	Implementacja prototypu	
3		Miesiąc 3	Testowanie i optymalizacja prototypu	
4		Miesiąc 4	Finalizacja prototypu	
5	...	...	...	...

Kosztorys projektu:

Lp.	Nazwa działania	Nazwa kosztu	Uzasadnienie kosztu	Kwota
1	Opracowanie platformy e-learningowej	Wynagrodzenie dla programistów i projektantów	Wynagrodzenie będzie dla osób, które tworzą stronę internetową w zamian za ich wkład	60 000 PLN
2		Licencje na oprogramowanie	Licencja jest potrzebna do pełnoprawnego działania platformy	10 000 PLN
3		Testowanie i dostosowywanie platformy	Działanie jest konieczne, aby zapewnić dostępność i intuicyjność użytkownikom	10 000 PLN
4	Szkolenia dla nauczycieli z pedagogiki online	Honoraria dla trenerów	Wynagrodzenie dla ekspertów za przeprowadzenie warsztatu	14 000 PLN
5		Materiały szkoleniowe	Zakup niezbędnych dla przeprowadzenia warsztatu materiałów dydaktycznych	5 000 PLN
6	Koszty administracyjne	Wynagrodzenie dla koordynatorów projektu	Wynagrodzenie dla osób koordynujących prace nad platformą w zamian za ich wkład w projekcie	20 000 PLN
...	...	...	...	...
...	...	...	...	...
Łączny koszt projektu				119 000 PLN