

Добавена стойност в обучението

използване на иновативните технологии за развитие на знания, умения и цифрови компетенции на студенти от СФ на ТУ-София

Автор: Милена Крумова

С прехода към общество базирано на знания, промените в работните условия и еволюцията на ИКТ, компетентността на хората се нуждае от непрекъснато обновяване. Развитието по примера на Европейската рамка на ключовите компетентности за учене през целия живот и приложението на Европейската квалификационна рамка (EQF) имат решаващо влияние за посоката на развитието на цифровите компетенции. Компютърно-подпомогнатото обучение (и оценяване), базирано на съвместна работа, творчество, мултидисциплинност, адаптивност, межкултурни комуникации и решаване на проблеми, играе все по-важна роля в ежедневието живот и ученето. Прилагането на ИТ в обучението е необходимо, за да се максимизира ефективността на учебния процес и да се създава добавена стойност. Това може да се реализира, както чрез интегриране на технологични образователни иновации и приложения в ученето като в същото време се подпомага преобразуването на

знание, така и чрез неформално обучение и участие в инициативи подкрепящи развитието на работата в екип, цифровите компетенции и предприемачеството у младите хора .

В съответствие със стратегията на Европа „Хоризонт 2020“ и нарастващата необходимост от развитието на цифровите знания, умения и компетенции на младите хора, екипи от студенти от Стопански Факултет на ТУ-София, решиха да се включат в състезанието за „Най-добра учебна компания за студенти - 2014“, организирано за седма поредна година от Джуниър Ачийвмънт България. Състезанието се проведе на 06.06.2014 г. в Inter Expo Center в рамките на младежки бизнес форум „Изгряващи звезди“. Целта на събитието бе да насърчи новаторството и предприемачеството сред младите хора, да подкрепи техния потенциал и да даде публичност на проектите им. Един от екипите бе формиран от студентите 2-ри курс специалност „Стопанско управление“ при СФ на ТУ-София, който реши да

се включи с разработване на мобилно приложение „App4Health” - Петя Вълкова, Снежина Цветкова, Анита Цветкова, Цветелина Вълкова с ментор д-р М. Крумова. Предметът на дейност на компания „Apps4Health”, с която студентите участваха на състезанието бе разработване на веб-базирани мобилни приложения предназначени за по-добър и пълноценен здравословен начин на живот. За целта те използваха свободно достъпна технология за разработване на мобилни приложения и методиката на ICE HOUSE за създаване на предприемаческа компания.



Снимка: Петя, Снежина, Милена,

Анита, Цветелина
Акцент в концепцията на проекта за мобилно приложение “App4Health” бе здравословното хранене и физическата активност на хората. В приложението студентите обединиха на едно място важни за здравето информационни ресурси - режим на хранене, физически упражнения, любопитни факти, полезни съвети, развлекателни игри и калориен калкулатор, който измерва дневния прием на калории. Разработен бе и инструмент за проучване на мнението на бъдещите клиенти, който би позволил да се анализират важни тенденции за здравето, например за правилното хранене. Конкурентно предимството на приложението App4Health е, че е достъпно за всеки без заплащане, информацията се актуализира и допълва като се предлага портфолио от алтернативи за физически дейности и спорт, приложението работи с всички операционни системи (Android, Apple и др.) и е на английски език. За да достигне до повече клиенти, екипът разработи блог и веб сайт, в който да сподели информацията за приложението.



С цел по-ефективна реклама на студентската компания бяха разработени и рекламни материали, които да бъдат разпространени на предстоящи

инициативи – брошури и химикалки с логото на компанията. Студентската компания „Apps4Health” планира да разработи и допълнителни функционалности и да предложи платена версия (App4Health-01), част от приходите, от която да бъдат за благотворителност.



Снимка: Защита на проекта
 Натрупаният опит от участието в състезанието „Най-добра учебна компания за студенти -JA 2014“ допринесе за усвояването на нови знания и умения на студентите в областта на информационните технологии, развитието на цифрови компетенции за работа с уеб приложения, както и за развитието на уменията за работа в екип, личностното израстване на всеки, подобряване на комуникационните умения и разширяването на кръгозора.

БГ Наука взе участие в проекта „Различните лица на европейската култура” в Полша

БГ Наука взе участие в проекта „Citizenship can be fun!“ в Унгария

БГ Наука взе участие в проекта „Ти също можеш да си предприемач” в Румъния

БГ Наука взе участие в проект посветен на неправителствените организации, тяхното развитие, управление и маркетинг, проекта се състоя в Италия

www.ngo.nauka.bg