

KRAJE ZAANGAŻOWANE W PROJEKT I STRONY INTERNETOWE PARTNERÓW



SZWECJA
Kungliga Tekniska
Högskolan
www.kth.se



PORTUGALIA
University of Minho
www.uminho.pt



GRECJA
Technological Educational
Institute of Epirus
www.teiep.gr & kic.teiep.gr



SŁOWACJA
Technická Univerzita
v Košiciach
www.tuke.sk



WŁACHY
Politecnico di Torino
www.polito.it



POLSKA
Politechnika Rzeszowska
im. Ignacego Łukasiewicza
PRZ
www.prz.edu.pl



WŁOCHY
Università degli Studi di
Napoli Federico II
www.unina.it

PARTNERZY



TEI of EPIRUS



Universidade do Minho



TECHNICKÁ
UNIVERZITA
V KOŠICIACH



POLITECNICO
DI TORINO



POLITECHNIKA
RZESZOWSKA
im. IGNACEGO ŁUKASIEWICZA



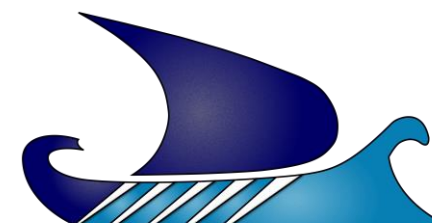
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI
FEDERICO II



Projekt współfinansowany z programu Unii
Europejskiej Erasmus+

Erasmus Plus

Współpraca na rzecz innowacji i dobrych praktyk
Akcja 2. Partnerstwa strategiczne
Partnerstwa strategiczne na rzecz edukacji dorosłych
Rozwój innowacji



TIPHYS
Industry 4.0

**Social Network based doctoral
Education on Industry 4.0**

TIPHYS

www.tiphys.eu

Numer Projektu 2017-1-SE01-KA203-034524

Wrzesień 2017 – Sierpień 2020

O PROJEKIE TIPHYS

Tiphys to 3-letni projekt, realizowany przez konsorcjum uniwersytetów z 6 krajów europejskich, zaangażowanych w edukację trzeciego stopnia w dziedzinie Przemysłu 4.0. W skrócie, projekt ma na celu opracowanie **innowacyjnego modelu szkolenia** i zaoferowanie **platformy szkoleniowej** oraz **programu**, przydatnych dla doktorantów, techników z przemysłu i menedżerów chcących opanować nowe technologie Przemysłu 4.0.

LOKALIZACJA PARTNERÓW



KONTEKST I MOTYWACJA

Doktoranci to zazwyczaj niewielka grupa osób, z której każda ma indywidualną, szczególną historię rozwoju własnej wiedzy. U tych studentów powstają szczególne potrzeby szkoleniowe, które nie mogą być zaspokojone przez szkolenia oferowane na każdej uczelni. Dodatkowo, każdy doktorant zwykle angażuje się w inny temat badawczy.

W konsekwencji angażowanie się we wspólne działania edukacyjne i ustalenie spójnej **pracy zespołowej** jest trudne.

CELE PROJEKTU

- Opracowanie **Otwartej Platformy Sieciowej** przeznaczonej dla doktorantów do nauki tematów związanych z koncepcją Przemysłu 4.0. Platforma jest dynamiczna: jej zawartość ewoluuje i jest wzbogacana przez wspólny wkład samych studentów.
- Zwiększenie **współpracy** między instytucjami edukacyjnymi w UE w celu podniesienia jakości studiów doktoranckich związanych z koncepcją Przemysłu 4.0.
- Zwiększenie liczby **zespołów** składających się ze studentów należących do wszystkich krajów europejskich i nawiązywanie kontaktów między różnymi zespołami.
- Poprawa **efektywności nauczania i uczenia się** poprzez przyjęcie nowoczesnych strategii uczenia się: edukacja poprzez sieci społecznościowe (**SNE - Social Network-Based Education**) i zapewnienie spójności (**CA - Constructive Alignment**) oraz poprzez wykorzystanie innowacyjnych technologii ICT, takich jak platformy i wirtualna rzeczywistość (**MOOC - Massive Open Online Courses**).
- Zintensyfikowanie synergicznego wykorzystania **nowoczesnych technologii**, takich jak rzeczywistość wirtualna, w sposób zintegrowany, z zastosowaniem podejścia pracy zespołowej i osobistego rozwoju.
- Zwiększenie szansy na **nauczanie na odległość**.
- Ulepszenie już istniejących i wprowadzenie innowacyjnych **narzędzi dydaktycznych**.

OCZEKIWANE REZULTATY

- **Struktura ontologiczna** opiera się na konstruktywnym dostosowaniu do reprezentacji i składu jednostek edukacyjnych. Ontologiczny model ramowy definiuje **"konstruktywnie dopasowane"** (spójność) modułów kursu, w tym pojedynczy oczekiwany efekt kształcenia (ILO - *Intended Learning Outcome*) i związane z nim działania w zakresie nauczania i uczenia się (TLA - *Teaching and Learning Activities*) oraz zadania dotyczące oceny (AT - *Assessment Task*).
- **Otwarta Platforma** składa się z określonych modułów wspierających działania edukacyjne, w tym: moduły symulacji, moduły rzeczywistości wirtualnej, moduły wspomagania decyzji i interfejsy użytkownika. Moduły zostaną "zadokowane" na platformie edukacyjnej, a modele oparte na przedstawionej ontologii będą elementami integrującymi.
- **Wspólne tworzenie materiałów do nauki** przez zespoły studentów stosujących partycypacyjne podejście do nauki zgodnie z zasadami Edukacji 3.0.
- **Wirtualny model** referencyjnej fabryki Przemysł 4.0: różne materiały szkoleniowe i wiki do wykorzystania w działaniach związanych z rozpowszechnianiem projektu TIPHYS.
- **Ciągłe doskonalenie** i **zwiększanie zawartości platformy** w oparciu o interakcję użytkownika oraz poprzez inteligentną eksploatację doświadczeń użytkownika.